

Spiele-Ideen für Kinder- und Jugendgruppen

1. **Kennenlernspiele**
2. **Warming-up-Spiele**
3. **Wahrnehmungsspiele**
4. **Vertrauensspiele**
5. **Kooperations- und Abenteuerspiele**

1. Kennenlernspiele

Namensspiele und Spiele, die erste Kontakte herstellen. Auch einsetzbar um festgefahrene Gruppenstrukturen aufzubrechen.

Blick der Außerirdischen

Material: keines

Ziel: Möglichst lange von KEINEM Mitspieler angeschaut zu werden

Durchführung: Kleine Geschichte als Vorbereitung (genial: Außerirdische sind auf unserem Planeten gelandet und haben unsere Augen zu Strahlenwerfern manipuliert...) Die Spieler stellen sich in einem engen Kreis auf. In festgelegter Reihenfolge, z.B. von links nach rechts, geben die SpielerInnen nacheinander immer zwei Kommandos: Schauboden oder Hochschau. Bei „SCHAUBODEN“ schauen alle Mitspieler vor sich auf den Boden. Ruhe tritt ein und alle überlegen sich, wenn sie als Nächstes anschauen möchten. Nun ertönt das Kommando „HOCHSCHAU“, bei dem alle Mitspieler gleichzeitig den Kopf heben und die Augen unmittelbar auf die vorher ausgewählte Person richten. Sehen sich zwei Personen direkt in die Augen, scheiden beide aus (werden gelähmt und sinken nach hinten weg). Der Kreis verkleinert sich und das Spiel startet erneut, solange bis (bei einer ungeraden Restgruppe) eine Person übrig bleibt oder (bei gerader Teilnehmerzahl) die letzten beiden Spieler ein finales Duell austragen.

Namensduell

Material: Tuch, 2 Helfer

Vorbereitung: Die Namen der Teilnehmer müssen schon etwas bekannt sein

Ziel: Die Gruppen müssen sich gegenseitig die Spieler "klauen"

Durchführung: Es werden 2 gleich große Gruppen gebildet, die Gruppen haben anfangs noch einmal die Gelegenheit die Namen der anderen Gruppe abzufragen. Es wird ein Tuch als Vorhang gespannt und mit den Füßen am Boden festgetreten – das andere Ende mit der Hand hochgezogen. Jede Gruppe entsendet einen Spieler auf eine Seite des Tuchs. Sobald der Vorhang fällt, müssen die beiden den Namen ihres Gegenübers sagen. Wer ihn zuerst richtig nennen kann, „gewinnt“ den Spieler der anderen Gruppe für seine eigene Mannschaft. Gewonnen hat die Gruppe, die gegen Ende mehr Spieler aufweist. Es ist günstig das Ende anzukündigen (noch 2 Durchgänge...)

Namensspiel mit geschlossenen Augen

Material: 1 Tuch, notfalls Augenbinden

Vorbereitung: Die Namen der Teilnehmer müssen schon etwas bekannt sein

Ziel: Erraten wer aus der Gruppe fehlt

Durchführung: Alle Mitspieler laufen mit geschlossenen Augen vorsichtig durch den Raum. Sie dürfen die Arme ausstrecken und sobald sie auf ein Hindernis stoßen die Richtung ändern. Laufzeit etwa 15 Sekunden. Der Spielleiter nimmt einen Mitspieler heraus und versteckt ihn unter einem Tuch . Auf ein Signal hin bleiben alle wie angewurzelt stehen und dürfen nur! geradeaus schauen.

Aufgabe: Die Gruppe soll herausfinden, wer unter dem Tuch liegt. Dazu dürfen sie sagen, wen sie sehen (z.B. sagt Marietta "ich sehe Hannes, sieht jemand Diana?"). Je nach Schwierigkeitsstufe darf der Blick nur geradeaus zeigen oder Fragen nur mit ja oder nein beantwortet werden.

2. Warming-up-Spiele

Sich auf die Gruppe einstimmen, miteinander in Bewegung kommen

Roboterspiel

Material: keines

Ort: Freigelände – oder großer Raum ohne Hindernisse

Ziel: Der Mechaniker soll seine beiden "Roboter" so programmieren, dass sie sich in die Arme laufen.

Durchführung: Je 3 Spieler bilden eine Gruppe. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Mechanikers, die anderen beiden sind Roboter. Der Mechaniker steht in der Mitte, die Roboter stehen mit dem Rücken zum Mechaniker und blicken in eine andere Richtung. Auf ein Startzeichen hin, setzen sich die Roboter in Bewegung. Klopft man dem Roboter auf die rechte Schulter, so dreht er sich ein wenig nach rechts, je häufiger man klopft, desto weiter dreht er sich in die gewünschte Richtung. Spürt der Roboter kein Schulterklopfen, so läuft er automatisch geradeaus, bis er auf ein Hindernis stößt. Vor einem Hindernis läuft er auf der Stelle weiter, bis das Hindernis verschwindet (z.B. ein anderer Spieler) oder der Mechaniker ihn umleitet. Die Roboter sollen so gelenkt werden, dass sie vor dem Spielpartner stehen und sich in die Arme laufen. Danach wird gewechselt bis alle einmal die Rolle des Mechanikers eingenommen haben.

Frantic

Ort: Halle

Material: Tennisbälle (etwa 3mal so viel wie Mitspieler), Stoppuhr

Ziel: Die Gruppe sollen alle vom Spielleiter eingegebenen Bälle in Bewegung halten.

Durchführung: Die Teilnehmer bilden anfangs einen Kreis: Nun rollt der Spielleiter genauso viele Bälle in das Spielfeld wie Personen mitspielen. Nach 30 Sekunden Spielzeit gibt der Spielleiter alle 10 Sekunden zusätzlich einen neuen Ball ins Spiel. Bleibt ein Ball liegen, wird dieser vom Spielleiter laut mit „eins“, der zweite mit „zwei“ und so weiter angesagt. Wenn der sechste Ball stehen bleibt, wird das Spiel vom Spielleiter mit einem lauten „Stopp“ beendet. Der Gruppe wird die erzielte Zeit durchgegeben und sie kann 5 Minuten lang überlegen, wie sie ihr Ergebnis verbessern können. Danach werden weitere Runden gespielt.

Gorilla fängt Storch

Material: keines

Ort: Außengelände oder großer Raum

Ziel: Fangspiel, Spaß, Auflockerung, Bewegung

Durchführung: Die Gruppe bildet einen großen Kreis, je 2 Personen haken sich ein. 2 freiwillige Mitspieler sind in der Mitte des Kreises. Eine Person spielt den Storch, der mit den Armen einen Schnabel imitiert und mit angewinkelten Beinen umeinanderstorcht - auf der Flucht vor dem furchterregenden brüllenden Gorilla. Retten kann sich der Storch, wenn er sich bei einem Paar anhakt- dabei wird automatisch der Außenstehende zum neuen Storch. Fängt ein Gorilla einen Storch, bevor er irgendwo „andoggen“ konnte, tauschen sie die Rollen. Der Gorilla wird zum Storch und der Storch zum Gorilla.

Stuhlkreissspiel

Material: Stühle entsprechend der Anzahl der Mitspieler

Ziel: Die Gruppe muss es schaffen 1 Runde um die Stühle zu gehen, ohne dass ein Stuhl umkippt. Kippt ein Stuhl beim Wechsel um, beginnt das Spiel von neuem.

Durchführung: Der Stuhl wird mit der linken Hand nach vorne gekippt und berührt nur noch mit 2 Beinen den Boden. Er darf mit der linken Hand festgehalten werden. Die Gruppe muss nun einmal um den Stuhl herumlaufen ohne dass er umkippt. Wenn ein Stuhl kippt, beginnt das Spiel von neuem. Oft kommen die Gruppen auf die Lösung, dass einer das Kommando mit 1, 2, 3 ... gibt (bei 3: Wechsel auf den nächsten Platz). Dies versucht die Gruppe dann sehr lange. Nach unserer Erfahrung funktioniert es dann aber eher schlechter. (Lässt man die Gruppe zu lange laufen, steigt der Frust. Notfalls das Ziel herabsetzen und nur eine halbe Runde laufen.)

3. Wahrnehmungsspiele

Wahrnehmungsspiele fördern die konzentrierte Wahrnehmung der Teilnehmer. Ziel ist, mit sich selbst, den Mitspielenden und der Natur in Berührung zu kommen.

Wegdrücken

Material: keines

Ziel: Partner aus dem Gleichgewicht bringen

Durchführung: Die Mitspielenden stellen sich paarweise zusammen, Abstand eine Armlänge bis zum Partner. Die Füße werden zusammengestellt, Handflächen aneinandergelegt. Ziel ist es, den Partner aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Kugelbahn

Material: Murmeln, Plastikröhren oder Papprollen

Ziel: Die Gruppe soll die Murmeln mit Hilfe der Röhren von Punkt A nach Punkt B bringen.

Durchführung: Jeder Teilnehmer bekommt eine Röhre. Die Gruppe soll beraten, wie sie vorgehen.

Varianten: Auf Zeit spielen, Regel aufstellen, was beim Verlust einer Murmel geschehen soll (Neustart oder Ersatz einer Röhre durch eine viel dünnere...).

Waldvariante ohne Röhren: Aus Naturmaterialien eine Kugelbahn bauen lassen(zum Beispiel aus Baumrinden, Zapfen oder Wurzeln) Diese werden anschließend gegenseitig vorgeführt.

!!! Im Vorfeld mit dem Förster reden und ein "holzabfallreiches" Gebiet auswählen.

Tennisballstapelei

Ort: Raum oder Außengelände

Material: viele Tennisbälle, 2 Stofftiere, Stoppuhr

Ziel: Möglichst viele Tennisbälle auf einer Person so zu stapeln, dass sie 10 Sekunden stabil liegen bleiben

Durchführung: Es werden 2 Gruppen gebildet. Jede Gruppe bekommt eine Bedenkzeit, in der sie überlegen können, wie sie möglichst viele Bälle auf welcher Person in welcher Haltung stapeln können. Gruppe B darf beim ersten Versuch der Gruppe A zuschauen und "aus Fehlern lernen". Die Zeit wird erst dann genommen, wenn die Gruppe dem "Bestapelten" das Stofftier auf den Ballhaufen setzt. Fällt ein Ball oder das Stofftier zu Boden, so hat die Gruppe Null Punkte. Ansonsten werden die Tennisbälle gezählt. Jede Gruppe hat die Möglichkeit bei einem zweiten Versuch ihr Ergebnis zu verbessern.

Schwertmeister

Material: Seil (zur Begrenzung der Spielfläche - im Kreis gelegt je nach Gruppengröße), Helm, Schwert oder Wasserpistole oder Isolierstück bzw. Schaumstoffrolle (aus dem Schwimmbad), Augenbinden, etwa 6 Wäscheklammern

Ziel: mindestens 3 Klammern stehlen ohne „abgeschlagen“ zu werden,

Durchführung: Die Mitspieler stellen sich außerhalb der Markierung (Seil, Kreis) auf. Dem Schwertmeister werden in der Mitte des Kreises die Augen verbunden, 6 Wäscheklammern verteilt an die Kleidung geheftet und ein Schwert überreicht. Um neuer Schwertmeister zu werden, muss es einer Person aus der Gruppe gelingen, 3 Wäscheklammern zu erbeuten, ohne vom Schwertmeister „abgeschlagen“ zu werden (es darf aber immer nur eine Person im Kreis sein!). Der Schwertmeister darf mit seinem Schwert versuchen den Dieb zu treffen (aus Sicherheitsgründen von oben nach unten "schlagen"). Trifft er den anschleichenden Klammerdieb, so muss dieser die erbeutete Klammer wieder abgeben.

4. Vertrauensspiele

Diese Spiele helfen, Sicherheit und Unterstützung durch die Gruppe zu erfahren.

Die Welle

Ort: Halle oder auf einer Wiese

Dauer: etwa 20-30 Minuten

Material: evtl. eine Tasche oder Korb, um Schmuckstücke oder Uhren aufzubewahren für die

Variante: Schaumstoffschläger

Vorbereitung: Aus Sicherheitsgründen sollten alle Uhren und Ringe vor dem

Durchführung: Für den Anfang etwa 3 Freiwillige aussuchen. Die anderen Teilnehmer sollen sich in einer Gasse aufstellen. Der Abstand zwischen beiden Reihen sollte eine Armlänge betragen. Nun wird die Gasse durch das Ausstrecken der Arme geschlossen. Auf gerade Linien achten. Bevor die Freiwilligen „loslegen“ können die Spielleiter einen Testlauf durchführen und dabei den Abstand und die Aufstellung überprüfen. Hierzu stellt sich der Läufer etwa 10 m in Fluchtrichtung der Gasse auf. Vor dem Loslaufen muss ein klares Ritual durchgeführt werden, bei dem die Gruppe ihre Bereitschaft signalisiert und die Läuferin dann den Start ihres Laufes ankündigt. Erreicht die Läuferin die Gasse, reißen die Mitspieler nacheinander ihre Arme kurzfristig in die Höhe und geben somit die Passage frei. Unmittelbar danach senken sie die Arme wieder, so dass eine Art Wellenbewegung entsteht.

Das Pendel

Material: keine Materialien erforderlich

Ort: Wiese oder Raum (wenn vorhanden auf Matten)

Durchführung: Es bilden sich Gruppen von je 3 Personen. Ein Spieler stellt sich zwischen seine Mitspieler und schließt die Augen. Die Mitspieler stellen sich anfangs etwa eine Armlänge vom mittleren Spieler entfernt auf. Der mittlere Spieler mit den geschlossenen Augen soll nun wie ein Pendel langsam zwischen den anderen Spielern hin und her pendeln. Hierzu lässt er sich steif wie ein Brett langsam nach vorne fallen. Seine Arme liegen hierbei am Körper an. Die Mitspieler fangen das „Pendel“ sachte auf und drücken es vorsichtig zum anderen Mitspieler. Der Abstand zum mittleren Spieler kann erhöht werden, sobald die Fänger spüren, dass der Pendler Vertrauen gefasst hat. Nach etwa 2 Minuten wechseln, bis alle einmal "gependelt" sind.

Seilaktion- mit der Nasenspitze auf den Boden

Material: Stabiles, nicht flexibles und je nach Gruppengröße langes Seil, evtl. ein Schaumstoffreststück

Durchführung: Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Ein Spieler soll mit Hilfe der Gruppe in einem Seil "hängend" mit dem Gesicht so nahe wie es möglich ist Richtung Boden geführt werden. Ein Teamer fixiert den Spieler mit dem Fuß, damit er nicht wegrutscht, der andere Teamer steht und kniet vor dem Spieler, um ihn notfalls auffangen zu können.

Die Gruppe stellt sich in die Mitte des Seilkreises (verknotet) und legt das Seil etwa in Hüfthöhe hinter sich. Der Spieler lehnt sich mit dem Gesicht nach Außen in das Seil (Seil in Brusthöhe unter den Achseln verlaufend) und spannt den Körper an (Arme je nach Mut an der Seite angelegt). Die Gruppe "legt" den Spieler vorsichtig in Richtung Boden ab. Der Spieler kann Kommandos geben (Stopp, zurück, vor...). Die Spieler versuchen möglichst nahe mit der Nase Richtung Boden zu kommen. Danach werden sie wieder "aufgestellt".

5. Kooperations- und Abenteuerspiele

Der Gruppe wird eine Aufgabe gestellt, die sie nur im Team lösen können.

Die Herausforderung: Brückenbau

Material: Teppichmatten oder Blätter, je ein Stück mehr als Teilnehmer in der Gruppe

Vorbereitung: Lösungszettel verdeckt parat legen, Teppichmatten auslegen

Ziel: Platzwechsel nach besonderen Regeln, Gruppe entwickelt eigene Lösung

Durchführung: Die Gruppe verteilt sich auf die Teppichmatten, wobei in unserem Beispiel die gelben Spieler nach rechts schauen, die blauen Spieler nach links und die mittlere Matte leer bleibt. Ziel ist es, alle blauen Spieler auf die linke Seite (dort wo die gelben Spieler standen) und die gelben Spieler auf die rechte Seite (dort wo die blauen Spieler waren) zu stellen. Hierzu dürfen die Spieler nur nach vorne rücken (nie rückwärts laufen). Man darf auf den leeren Platz wechseln, wenn dieser vor einem liegt - oder einen Spieler überspringen, wenn er direkt vor mir ist, mich anblickt und die Matte hinter ihm frei ist. Die Blickrichtung darf nicht gewechselt werden (keine halbe Drehung). Die Gruppe darf notfalls in Ihre Ausgangsposition zurückkehren und neu beginnen.

Wörterlegen

Material: 3-4 Begriffe als Buchstabenkärtchen, Stift, Plakat, Uhr

Vorbereitung: Stationen aufbauen und pro Station Buchstabenkärtchen verdeckt auslegen, auf den Plakaten werden die Ergebnisse der Gruppen vermerkt

Durchführung: Es werden je nach Gruppengröße 3-4 Gruppen gebildet. Diese sollen sich nach der Einführung zu den Stationen begeben. Jede Gruppe hat nach einem festgelegten Startsignal (Pfeife) 3 Minuten Zeit, um aus den Buchstaben ein nachschlagbares vernünftiges Wort zu legen. Bei dem Begriff sollen möglichst alle Buchstaben Verwendung finden. Werden alle Buchstaben "verbaut", gibt es 20 Zusatzpunkte für die Gruppe. Ansonsten werden die Buchstaben gezählt, die verwendet wurden.

Säureteich

Ort: Es sollten einige stabile Bäume am Rand des Teichs stehen.

Vorbereitung: Den "Säureteich" mit einem Durchmesser von etwa 9 m absperren (mit Hilfe eines Seiles oder eines Markierungsbandes, "Schatz" in der Mitte des Säureteichs deponieren)

Material: Augenbinde, Tasche, 1 Seil etwa 20 Meter lang, 1 dünneres Seil, 1-2 Karabiner, evtl. Sitzgurt, Helm

Dauer: etwa 40 Minuten

Ziel: Der Schatz soll von der Gruppe geborgen werden.

Durchführung: Der Säureteich darf unter keinen Umständen betreten werden. Da es in dem See giftige Dämpfe gibt, muss die Person, die später den Schatz bergen wird mit einer Augenbinde geschützt werden. Sie ist somit auf die Anweisungen durch die Gruppe angewiesen.

Völlig durchgedreht...

Material: je nach Gruppenstärke ein, zwei (oder mehr) Gewindestäbe M 8, pro Mitspieler eine Mutter

Ziel: Welche Gruppe dreht zuerst alle Muttern durch?

Durchführung: Jede Gruppe bekommt Stange + Muttern überreicht, Gruppe A darf bei Gruppe B zusehen. Jeder Mitspieler muss seine Mutter selber aufdrehen und auch wieder selber in Empfang nehmen. Die Planungszeit pro Gruppe beträgt zwei Minuten. In einer 2ten Runde dürfen die Gruppen entscheiden, ob sie ihre Zeit stehen lassen oder ob sie sich über einen neuen Versuch verbessern möchten.