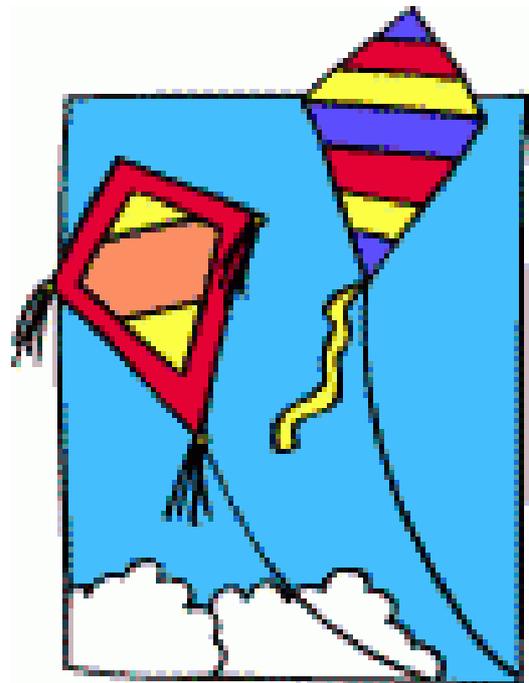


Spielebuch  
**Spielebuch**  
der  
**Arbeiter-Samariter-Jugend**  
**Deutschland**



Herausgeber:

Arbeiter-Samariter-Jugend  
Bundesjugendleitung  
Sülzburgstraße 140  
50937 Köln  
Telefon: 0221/4 76 05 -234 + 247  
Telefax: 0221/4 76 05 - 213  
E-Mail: [asj@asb.de](mailto:asj@asb.de)

Verfasser:  
Christiane Cörrenzig

Stand: Juli 2005

ASJ Bundesjugendbüro Köln 2005

## **Liebe ASJler/-innen,**

vor euch liegt das neue Spielebuch der Arbeiter-Samariter-Jugend. Bevor ihr loslegt gibt es hier einige Informationen zum Buchinhalt und -aufbau, die euch bei der Arbeit mit dem Buch helfen können.

### **Was finde ich hier?**

Im neuen ASJ-Spielebuch findet ihr altbewährte Spieleklassiker ebenso wie neue Ideen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Sicher sind euch viele Spiele schon bekannt, aber beim Durchblättern werdet ihr bestimmt noch das ein oder andere neue Spiel entdecken und dann heißt es: Einfach mal ausprobieren!

### **Wie ist das Spielebuch aufgebaut?**

Angelehnt an die fünf Phasen einer Gruppe, sind die Spiele im vorliegenden Buch in fünf Kategorien eingeteilt:

- Kennenlernspiele/Eisbrecherspiele
- Kooperationsspiele
- Wettkampfspiele
- Kimspele
- Spiele zum Abschied

Zu jeder Spielekategorie gibt es eine kurze Erläuterung. Natürlich handelt es sich bei der Einteilung der Spiele nur um eine Empfehlung. Ihr kennt eure Gruppe und wisst, wann welches Spiel geeignet ist. Die Spiele sind für jede Gruppe individuell einsetzbar und erweiterbar.

### **Wie sind die Spielanleitungen aufgebaut?**

Zu jedem Spiel gibt es Empfehlungen zum Alter, Anzahl der Teilnehmenden, Dauer und Ort sowie Angaben zu benötigten Materialien und natürlich eine genaue Beschreibung der Durchführung. Unter jedem Spiel findet ihr Platz um eure eigenen Erfahrungen beim Spielen sowie Ergänzungen zu notieren.

Soweit möglich, sind die Beschreibungen der Spiele geschlechtsneutral formuliert. Nur der besseren Lesbarkeit wegen wurde an einigen Stellen die männliche Form eingesetzt.

Genug geschrieben - ihr seid dran: VIEL SPASS BEIM SPIELEN!!! 😊

Kennenlernspiele/Eisbrecherspiele .....	5
Luftballonspiel.....	5
Smartiesspiel.....	6
Koffer packen.....	7
Wer ist Es? .....	8
Atomspiel.....	9
Gemeinsamkeiten - Unterschiede.....	10
Richtige Aufstellung.....	11
Zipp - Zapp.....	12
Zuzwinkern.....	13
Schneeballschlacht .....	14
Familienzusammenführung.....	15
Rückenbotschaft .....	16
Das verbotene Wort.....	17
Obstsalat.....	18
Meine Hand .....	19
Entenspiel.....	20
Pferderennen.....	21
Tierlaute.....	23
Herz, Kreuz, Karo, Pik .....	24
Geknickte Sätze .....	25
Silbenrätsel.....	26
Kartenlesen .....	27
Kooperationsspiele .....	28
Pinguine auf der Eisscholle.....	28
Schoßsitzen.....	29
Spinnennetz .....	30
Billard .....	31
Siamesischer Fußball .....	32
Angestiftet .....	33
Professor X hält Vorträge .....	34
Gordischer Knoten.....	35
Aufstand.....	36
Elektrischer Zaun.....	37

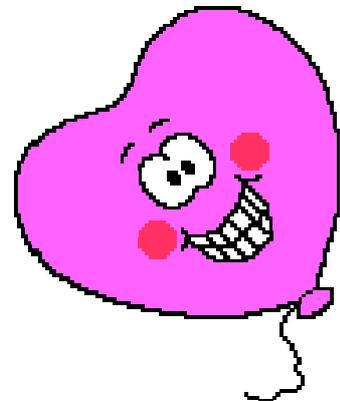
Wettkampfspiele .....	38
Igelchenspiel .....	38
Kekspfeifen.....	39
Würfelspiele .....	40
Schokoladenessen, .....	41
Händedruckstaffel.....	42
Bürstenhupfen.....	43
Weiterrutschen .....	44
Das wogende Meer .....	45
Pyramidenwerfen.....	46
Pusteball .....	47
Bierdeckel-Rennen.....	48
Zimmer - Stuhl - Fußball.....	49
Das Bermudadreieck.....	50
Zungenbrecher .....	51
Luftballonfußball.....	52
Pantomime.....	53
Eierflugwettbewerb.....	54
Kimspiele.....	55
Augen/Sehen I.....	55
Augen/Sehen II.....	55
Tastsinn/Fühlen .....	56
Ohren/Hören .....	56
Spiele zum Abschied .....	57
Wettermassage.....	57
Autowaschanlage.....	59
Stimmungsbarometer .....	60
Postkarten schreiben .....	61
Superstarke Sockensätze .....	62
Fantasiereisen.....	63
Interessante Internetlinks .....	65

## Kennenlernspiele/Eisbrecherspiele

Kommt eine Gruppe von Kindern, Jugendlichen oder Erwachsenen zum ersten Mal zusammen, z. B. bei der Gründung einer neuen ASJ-Gruppe, bei einem Seminar etc., so treten zunächst oft gewisse Berührungsängste und Hemmungen auf. Diese zu überwinden ist Sinn und Ziel der Kennenlernspiele. Mit ihrer Hilfe können die Teilnehmenden die Namen lernen und erhalten außerdem erste Informationen über (Charakter-)Eigenschaften, Hobbies etc. der Anderen. Die folgenden Spiele können den Gruppenmitgliedern dabei helfen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede herauszufinden und somit erste Kontakte untereinander zu knüpfen.

### Luftballonspiel

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	Luftballons, Stifte (z. B. Edding-Stifte), Musik
<b>Ort:</b>	drinnen



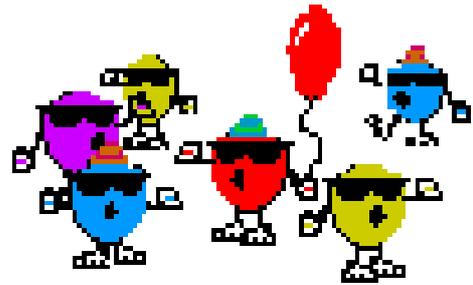
#### Durchführung:

Die Teilnehmenden erhalten einen Luftballon. Sie blasen diesen auf und schreiben den eigenen Namen auf den Ballon. Anschließend werfen alle die Luftballons in die Luft, mischen diese durcheinander und bewegen sich zur Musik durch den Raum. Wenn die Spielleitung die Musik stoppt, schnappt sich jeder der Teilnehmenden einen beliebigen Luftballon. Nun muss durch Erfragen der Besitzer/Besitzerin des Ballons gefunden werden. Das Spiel lässt sich beliebig lang (z. B. Hobbies, Beruf, Wunsch etc.) fortführen.

#### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Smartiesspiel

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	Schüssel, Smarties o. ä.
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung

Zunächst nimmt sich jede/r Teilnehmende eine beliebige Anzahl von Smarties aus einer Schüssel. Nun muss jede/r soviel Eigenschaften, Hobbies, etc. über sich erzählen, wie er/sie Smarties aus der Schüssel genommen hat.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

Das Spiel wird den Teilnehmenden natürlich nicht vorher erklärt 😊!

## Koffer packen

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Alle sitzen im Kreis. Eine Person beginnt. Sie sagt ihren Namen und nennt einen Gegenstand, den sie in den Koffer packen will. Dann ist die Person rechts von ihr an der Reihe. Diese wiederholt zunächst den vorhergehenden Namen und was mitgenommen wurde. Anschließend nennt die Person ihren Namen und was sie mitnehmen will, usw. Die weiteren Personen wiederholen immer erst die vorhergehenden Namen und Gepäckstücke.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Wer ist Es?

<b>Alter:</b>	Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	Papier/Moderationskarten
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



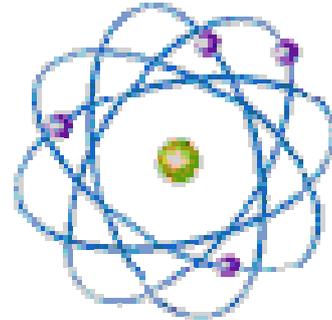
### Durchführung:

Jede Person bekommt eine Karte. Darauf schreibt jede ihren Namen und vier bis fünf charakteristische Dinge von sich. Danach werden alle Karten eingesammelt. Neue leere Karten werden ausgeteilt. Nun wird jede Karte von der Spielleitung vorgelesen und jedes Gruppenmitglied schreibt auf seine Karte den Namen, den es vermutet. Gewonnen hat die Person, welche die meisten richtigen Personen erkannt hat.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Atomspiel

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig (möglichst gerade Anzahl)
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	draußen



### Durchführung:

Beliebig viele Teilnehmende bewegen sich frei auf einer großen Fläche. Die Spielleitung sagt eine Zahl, worauf hin sich entsprechend viele Atome aneinander reihen müssen. Das Spiel eignet sich gut dazu, Gruppen zu bilden.

### Variation:

Die Spielleitung nennt ein Kriterium wie z. B. rote Pullover, gleiche Schuhgröße, Haarlänge etc., nach dem sich die Gruppen zusammenfinden.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Gemeinsamkeiten - Unterschiede

<b>Alter:</b>	Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	pro Gruppe ein Blatt Papier/Stift
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Es finden sich drei Personen, die sich möglichst noch nicht kennen, zu einer Gruppe zusammen. Aufgabe ist es nun

- pro Person drei Dinge, die jeweils nur eine Person kann oder hat (z. B. Brille, Handstand auf einer Hand, eine bestimmte Sprache,...)
- drei Dinge, die alle in der Gruppe mögen (z. B. ein bestimmtes Essen, eine Sportart,...)
- drei Dinge, die alle in der Gruppe nicht mögen (z. B. eine bestimmte Tierart, einen bestimmten Prominenten,...)

zu finden. Wichtig dabei ist, dass sich die Gruppenmitglieder auf die Antworten einigen. Niemand soll zu etwas überredet werden. Anschließend werden die Ergebnisse in der Gruppe vorgetragen.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Richtige Aufstellung

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Die Gruppe wird in Kleingruppen mit jeweils sechs bis neun Personen aufgeteilt. Auf Zuruf der Spielleitung muss sich nun jede Gruppe so schnell wie möglich in die richtige Reihenfolge stellen. z. B.: alphabetisch sortiert nach dem ersten oder zweiten Vornamen, nach der Größe, nach dem Alter, nach Gewicht, nach der Schuhgröße.

### Variation:

Es darf jetzt nicht mehr gesprochen werden. Jede/r erhält eine Zahl und nur mit Hilfe von Zeichensprache muss nun die richtige Reihenfolge erstellt werden.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Zipp - Zapp

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Alle sitzen im Stuhlkreis. Eine Person steht in der Mitte. Diese zeigt auf eine andere Person und sagt Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss der Name der linken Person, bei Zapp muss der Name der rechten Person genannt werden (kann auch mal getauscht werden). Wenn der/die Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von drei bis vier Sekunden genannt hat, muss diese/r in die Mitte. Sagt die Person in der Mitte Zipp-Zapp müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet, muss in die Mitte.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Zuzwinkern

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	mindestens 15 Personen
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	Stühle
<b>Ort:</b>	drinnen



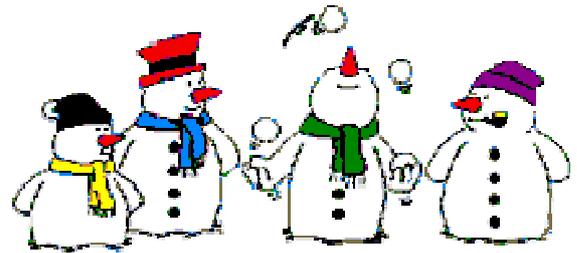
### Durchführung:

Mit den Stühlen wird ein Stuhlkreis gebildet. Die eine Hälfte der Teilnehmenden nimmt auf den Stühlen Platz, die anderen stellen sich hinter die Stühle. Ein Stuhl bleibt frei. Die Person, die hinter diesem freiem Stuhl steht, versucht nun durch Zuzwinkern eine/n der Sitzenden zu sich zu holen. Dies ist nicht einfach, da die anderen aufpassen und ihre/n „Sitzpartner/-in“ festhalten. Ist diese/r trotzdem entkommen, so ist die Person mit dem leeren Stuhl mit Zuzwinkern dran.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Schneeballschlacht

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 5 bis 10 Minuten
<b>Materialien:</b>	Bälle aus zusammengeknülltem Zeitungspapier oder Socken, Musik
<b>Ort:</b>	drinnen



### Durchführung:

Aus der Gruppe werden zwei Mannschaften gebildet. In der Mitte des Raumes wird eine Mittellinie markiert. Jede Mannschaft erhält gleich viel Socken/Papierbälle. Mit dem Einsetzen der Musik schmeißen beide Mannschaften ihre Socken/Papierbälle in das gegnerische Feld. Gleichzeitig sammeln sie die zugeschmissenen Socken/Papierbälle auf und werfen sie ebenfalls zurück ins gegnerische Feld. Ziel des Spiels ist, beim Stoppen der Musik so wenig Socken/Papierbälle wie möglich im eigenen Feld zu haben.

### Variation:

Im Winter kann das Spiel, unter Beachtung der entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen, als echte Schneeballschlacht durchgeführt werden.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Familienzusammenführung

- Alter:** ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
- Anzahl:** beliebig
- Dauer:** ca. 10 Minuten
- Materialien:** Zettel auf denen jeweils verschiedene Variationen des Namens Maier (Mayer, Meier, Meyer, etc.) sowie die dazugehörigen verschiedenen Familienangehörigen (z. B. Oma Maier, Vater Maier, etc) stehen.
- Ort:** drinnen/draußen



### Durchführung:

Die Spielleitung verteilt verdeckte Zettelchen auf denen der Name Maier in verschiedenen Varianten mit den jeweils zugehörigen Familienangehörigen aufgeschrieben ist. Auf Kommando müssen sich nun die jeweiligen Familien durch Zurufen zusammenfinden. Die Familie, die zuerst zusammengefunden hat, ist Sieger des Spiels.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

Erschwert wird die Familienzusammenführung durch (laute) Musik!  
Bei kleineren Gruppen können die Bezeichnungen der Familienangehörigen weggelassen werden.

## Rückenbotschaft

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 15 Minuten
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Je eine Person sitzt auf einem Stuhl, eine Weitere stellt sich dahinter. Die stehende Spielperson denkt sich ein leichtes Wort aus und schreibt es der sitzenden Spielperson langsam mit dem Finger auf den Rücken. Wenn das Wort zu Ende geschrieben worden ist, streicht sie ihm mit der flachen Hand über den Rücken. Wird der/die Sitzende das Wort erraten? Bei Erfolg wechseln die Rollen.

### Variation:

Auch „Stille Post“ kann in dieser Variante gespielt werden.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Das verbotene Wort

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Zeit:</b>	solange es Spaß macht
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



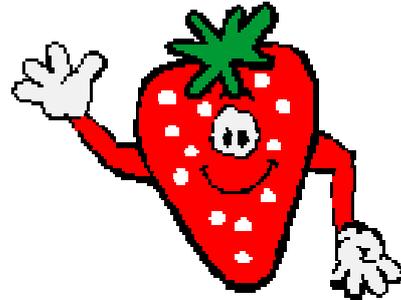
### Durchführung:

Eine Person beginnt damit, eine Geschichte zu erzählen. Nach einem vereinbarten Zeitlimit setzt eine andere Person die Geschichte fort. Die Schwierigkeit besteht darin, dass vorher ein Wort vereinbart wird, das beim Erzählen nicht benutzt werden darf, z. B. „und“. Wer das verbotene Wort dennoch benutzt, muss die Geschichte auf einem Bein stehend weiter erzählen. Bei erneuter Benutzung des verbotenen Wortes muss er/sie mit dem linken Zeigefinger die Nasenspitze berühren etc.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Obstsalat

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



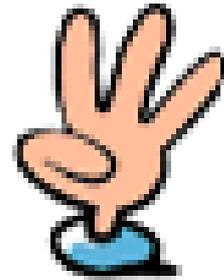
### Durchführung:

Die Teilnehmenden setzen sich in einen Stuhlkreis bzw. stellen sich in einem Kreis auf. Alle werden in Obstgruppen aufgeteilt (z. B. Banane, Kiwi, Kirsche...). Eine Person steht in der Mitte und sagt laut, welche Obstgruppen die Plätze tauschen sollen. Während des Wechsels muss die Person, die in der Mitte stand sich nun auf einen Platz setzen, der frei geworden ist. Am Ende bleibt eine Person übrig und das Spiel beginnt von vorn. Außerdem gibt es noch die Möglichkeit „Obstsalat“ zu rufen. Dann müssen alle ihre Plätze tauschen.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Meine Hand

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	ca. 10 bis 34 Personen(Paarübung)
<b>Dauer:</b>	15 Minuten
<b>Materialien:</b>	Augenbinden für jede Person
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Mit verbundenen Augen gehen die Teilnehmenden ohne zu sprechen umher und suchen sich eine/n Partner/-in. Beide ertasten die Hände und versuchen, sich die Eindrücke einzuprägen. Sie verabschieden sich voneinander und verteilen sich im Raum. Die Augenbinden werden abgenommen. Sie sollen nun versuchen, ihre/n Partner/-in wiederzufinden.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

Im Anschluss an dieses Spiel kann eine Auswertungsphase zu folgenden Aspekten stattfinden:

- Wie habt ihr euch gefühlt?
- War es einfach/schwer euch wiederzufinden?
- Wie habt ihr eure/n Partner/-in wiedererkannt?
- Wart ihr überrascht oder hattet ihr zuvor eine Vermutung?
- Kam es zu unerwünschtem Körperkontakt?

# Entenspiel

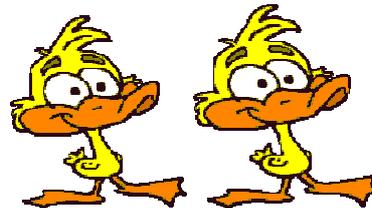
- Alter:** ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene  
**Anzahl:** beliebig  
**Dauer:** beliebig  
**Materialien:** keine  
**Ort:** drinnen/draußen



## Durchführung:

Die Teilnehmenden sitzen im (Stuhl-)kreis. Dann geht es der Reihe nach:

„Eine Ente...“  
.... Zwei Füße...“  
.... gehen ins Wasser...“  
.... platsch...“  
.... platsch...“



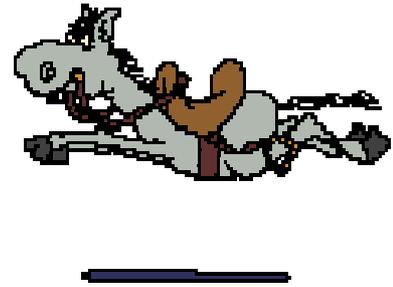
„Zwei Enten...“  
.... vier Füße...“  
.... gehen ins Wasser...“  
.... platsch...“  
.... platsch...“  
.... platsch...“  
.... platsch...“  
usw.

Je schneller das Spiel gespielt wird um so lustiger wird es!

**Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:**

## Pferderennen

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Die Teilnehmenden sitzen in einem Stuhlkreis. Die Spielleitung erklärt, dass die Runde sich in einer Pferderennarena befindet. Die einzelnen Aktionen sind:

- **Pferdegalopp:** sich schnell auf die Schenkel klopfen - meistens setzen die Mitspielenden hier schon von alleine mit ein
- **Rechtskurve:** der Stuhlkreis legt sich nach links
- **Linkskurve:** der Stuhlkreis legt sich nach rechts
- **Hubschrauberperspektive:** mit den Fäusten auf die Brust klopfen, dazu: "Uuuuuuuuuuuuuuh"
- **fotografierende Japaner:** Fotografierbewegung machen, "Knips, knips, knips, knips, knips"
- **Zuschauertribüne:** aufstehen und jubeln
- **Wassergraben:** mit den Fingern an den Lippen ein "blblblblbl"-Geräusch machen
- **Einerhürde:** aufspringen, Hände nach vorne recken und "Hui" rufen
- **Zweierhürde:** entsprechend
- **Dreierhürde:** entsprechend

Nachdem der ganze Kreis die Aktionen einmal geprobt hat, fällt der Startschuss. Die Pferde verlassen die Box und gehen sofort in einen scharfen Galopp. Es geht auf die erste Gerade und wir kommen in die erste Rechtskurve. Wir erreichen die Gegengerade die Pferde fliegen an der begeisterten Zuschauertribüne vorbei. Weiße Dose ist in Führung doch auch braune Tube ist noch dicht hinten dran. Nun rasen sie auf die erste Zweierhürde zu.....

Während des Rennens wird die ganze Zeit über galoppiert. Die Spielleitung muss, während sie das Pferderennen kommentiert, die ganze Zeit möglichst viele der Aktionen einbringen. Der Erfolg hängt hier vor allem von deren Redekunst ab!

**Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:**

## Tierlaute

**Alter:** ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene

**Anzahl:** beliebig

**Dauer:** beliebig

**Materialien:** Zettel mit Tiernamen

**Ort:** drinnen/großer Raum



### Durchführung:

Die Gruppe wird in Kleingruppen zu je vier bis fünf Personen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt einen Zettel mit einem Tiernamen. Alle verteilen sich im Zimmer und das Licht wird ausgemacht. Durch die Tierlaute (Sprechen ist nicht erlaubt!) müssen die Gruppenmitglieder nun zueinander finden. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst zusammengefunden hat.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Herz, Kreuz, Karo, Pik

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	Kartenspiel
<b>Ort:</b>	drinnen



### Durchführung:

Alle Teilnehmenden sitzen in einem Stuhlkreis. Reihum ordnet die Spielleitung jeder Person eine Kartenfarbe (Herz, Kreuz, Karo, Pik) zu. Nun deckt die Spielleitung nacheinander die Karten des Spiels auf und nennt die abgebildete Farbe. Die Person, der die entsprechende Farbe zugeordnet wurde, darf nun, falls niemand auf ihrem Schoß sitzt, einen Platz weiter nach rechts rücken. Hat ein/e Mitspieler/-in seinen ursprünglichen Platz wieder erreicht, ist das Spiel beendet.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Geknickte Sätze

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	5 bis 10 Personen (ansonsten dauert das Spiel zu lange)
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	Blatt Papier, Stift
<b>Ort:</b>	drinnen



### Durchführung:

Die Mitspielenden sitzen rund um einen Tisch. Der Erste schreibt einen beliebigen Satz auf ein Blatt Papier und knickt dieses dann so um, dass der/die Nächste diesen Satz nicht lesen kann. Das Blatt geht nun reihum und jede/r schreibt einen beliebigen Satz hinzu. Am Ende wird das Blatt auseinandergefaltet und vorgelesen.

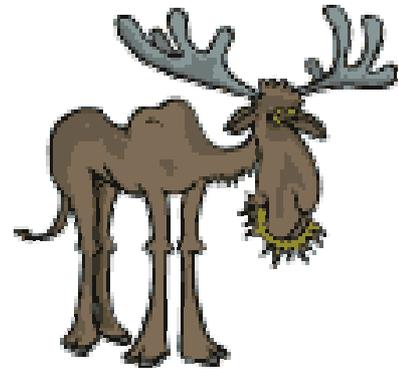
### Variation:

Eine Variationsmöglichkeit ist, statt ganzen Sätzen nur einzelne Wörter aufzuschreiben.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Silbenrätsel

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	ca. 4 bis 5 Personen
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Einer der Mitspielenden verlässt den Raum. Die anderen denken sich ein Wort aus, das ebensoviel Silben hat wie Mitspielende im Raum sind, z. B. bei vier Mitspielenden Fen - ster - schei - be. Kommt die Person, die draußen gewartet hat wieder herein, so rufen alle ihre Silbe so laut und deutlich wie möglich heraus. Die Aufgabe ist nun das richtige Wort herauszufinden.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Kartenlesen

<b>Alter:</b>	Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	je nach Beitrag der Personen
<b>Materialien:</b>	Postkarten mit verschiedenen Motiven
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Die Gruppe sitzt im Kreis zusammen. Die Spielleitung legt einen Haufen Postkarten in die Mitte des Sitzkreises und fordert die Teilnehmenden dazu auf, sich eine Karte herauszusuchen, welche deren momentane Verfassung am besten ausdrückt. Hierzu erhalten die Teilnehmenden ca. 10 Minuten Zeit. Anschließend stellt jedes Gruppenmitglied den anderen die ausgewählte Karte vor und erklärt, warum eben diese Karte ausgesucht wurde. Ziel des Spiels ist, dass die Gruppenmitglieder miteinander in Kontakt kommen und erste Erkenntnisse über die anderen Gruppenmitglieder sammeln können.

### Variation:

Natürlich können die Karten auch unter anderen Aspekten ausgewählt werden wie z. B. Name, Beruf, Hobbies.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Kooperationsspiele

Kooperationsspiele tragen erheblich dazu bei, das Wir-Gefühl in der gesamten Gruppe oder unter verschiedenen Kleingruppen/Paaren der Gruppe zu stärken. Aus diesem Grund empfiehlt sich der Einsatz der folgenden Spiele erst zu einem Zeitpunkt, wenn die Gruppenmitglieder sich etwas besser kennen gelernt und ein gewisses Vertrauen zueinander aufgebaut haben. Des Weiteren können Kooperationsspiele dabei helfen, einer Grüppchenbildung innerhalb der Großgruppe vorzubeugen: alle sind auf die Unterstützung aller Gruppenmitglieder angewiesen. Gewisse Antipathien, die in jeder Gruppe aufkommen können, müssen überwunden und ausgeschaltet werden, damit die Gruppe gemeinsam zum Ziel des Spiels gelangen kann.

### Pinguine auf der Eisscholle

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 15 Minuten
<b>Materialien:</b>	Zeitungspapier
<b>Ort:</b>	drinnen



#### Durchführung:

Ein oder zwei Mitspielende übernehmen die Rolle der Sonne. Die übrigen Spielenden stellen sich wie eine Gruppe von Pinguinen eng beieinander auf ein ausgebreitetes Stück Zeitungspapier. Die Sonnen beginnen nun Stück für Stück von dem Papier abzureißen. Dadurch, dass die Eisscholle schmilzt, müssen die Pinguine immer näher zusammenrücken. Ziel ist, dass so wenig Pinguine wie möglich „ins Wasser stürzen“.

#### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

Bei größeren Gruppen können mehrere Eisschollen gebildet werden.

## Schoßsitzen

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig, jedoch mindestens fünf
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	draußen/Wiese



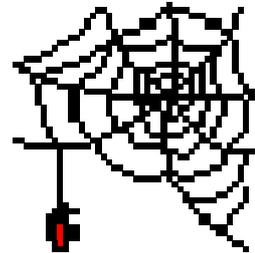
### Durchführung:

Alle Teilnehmenden stellen sich möglichst eng (Körper an Körper) hintereinander im Kreis auf. Der Kreis muss schön rund sein und darf keine Ausbuchtungen haben. Auf ein Kommando gehen alle ganz langsam in die Hocke und landen so automatisch auf dem Schoß des Hinteren. Wenn es nicht sofort klappt: noch mal probieren! Vielleicht schafft ihr es ja sogar zusammen vorwärts oder rückwärts zu gehen?!

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Spinnennetz

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	10 bis 12 Personen
<b>Dauer:</b>	ca. 30 bis 45 Minuten
<b>Materialien:</b>	Bäume, Torfosten im Abstand von etwa 4 m, ein langes Seil
<b>Ort:</b>	draußen/Wiese



### Durchführung:

Zwischen den beiden Befestigungspunkten wird ein Spinnennetz mit Hilfe eines Seils gespannt. Es sollte 0,5 m über dem Boden beginnen und eine Höhe von 2 m haben. Im Netz sind verschieden große Löcher (abhängig von Personenzahl) in unterschiedlicher Höhe vorzusehen. Aufgabe der Gruppe ist es, alle Teilnehmenden durch die Löcher im Netz auf die andere Seite zu schleusen, ohne das Netz zu berühren. Wenn das Netz berührt wird, muss die ganze Gruppe von vorn beginnen. Jedes Loch darf nur einmal benutzt werden. Personen, die durch das Netz hindurch sind, dürfen nicht mehr auf die andere Seite zurück, um den Zurückgebliebenen zu helfen. Die Aufgabe ist erfüllt, wenn alle die andere Seite erreicht haben.

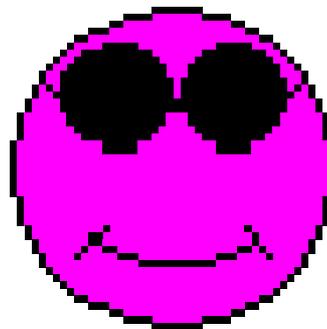
### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

An dieses Spiel kann die Spielleitung eine Auswertungsphase anschließen:

- Wie hat sich die Gruppe verhalten?
- Wie haben sich die einzelnen Gruppenmitglieder verhalten?
- Gab es Anführer/-innen?
- Wurden gemeinsame Lösungen ausprobiert?

## Billard

<b>Alter:</b>	Jugendliche/ Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	ca. 20 bis 25 Personen
<b>Dauer:</b>	pro Durchlauf ca. 10 Minuten
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Die Gruppe stellt sich in einem geschlossenen Karree auf. Eine Person geht als „Billardkugel“ in die Mitte des Karrees. Sie schließt die Augen bzw. bekommt eine Augenbinde umgebunden und wird mit sanftem Druck von einer Person zur nächsten geschickt. **Wichtig:** Die sehenden Mitspielenden achten darauf, dass sich die Person in der Mitte nicht stößt oder anderweitig verletzt und nutzen deren Vertrauen natürlich nicht aus.

### Variation:

Das Billardspiel kann auch mit zwei oder drei „menschlichen Kugeln“ gespielt werden. Allerdings müssen dann die sehenden Mitspielenden umso mehr darauf achten, dass den Personen in der Mitte nichts passiert.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

Für dieses Spiel sollte sich die Gruppe schon etwas besser kennen!

## Siamesischer Fußball

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig (gerade Anzahl)
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	Seile oder Tücher, Fußball
<b>Ort:</b>	draußen



### Durchführung:

Die Regeln entsprechen denen eines normalen Fußballspiels. Nur ist das Spielfeld kleiner. Jeweils zwei Spielende einer Mannschaft binden sich mit einer Schnur (siehe Materialien) die Knöchel zusammen. Der Ball kann mit dem freien Fuß oder dem Doppelfuß gekickt werden. Das Tor hütet ebenfalls ein Spielerpaar. Das Spielerpaar ist Rücken an Rücken zusammengebunden.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Angestiftet

**Alter:** ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene

**Anzahl:** beliebig

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**Materialien:** pro Person ein Stift

**Ort:** drinnen/draußen



### Durchführung:

Die Spielleitung verteilt an jeden Teilnehmenden einen Stift (mit Schutzkappe). Anschließend sucht sich jeder einen Partner. Nachdem sich die Partner gefunden haben, werden sie „angestiftet“. Das heißt, sie müssen ihren Zeigefinger ausstrecken und den Stift dazwischen festklemmen. Nach ersten Gewöhnungsversuchen gibt die Spielleitung verschiedene Aufgaben, die gemeistert werden sollen auf, wie z. B.

- Arme hochstrecken,
- in die Knie gehen,
- auf den Boden legen,
- um die eigene Achse drehen

Ziel des Spiels ist es, diese Aufgaben zu erfüllen, ohne dabei den Stift zu verlieren.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Professor X hält Vorträge ohne zu wissen, worum es geht

<b>Alter:</b>	Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	pro Durchgang zwei Personen
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	Umhang, Schuhe etc.
<b>Ort:</b>	drinnen



### Durchführung:

Professor X wird aus dem Kreis der Teilnehmenden gewählt. Er sitzt auf einem Stuhl und hat einen Umhang umgehängt. Er bekommt Schuhe an die Hände, so dass seine Arme zu Beinen werden. Diese „Beine“ liegen locker auf dem Umhang. Ein zweite Person kniet hinter dem Stuhl und ihre Hände sind nun die Hände des Professor X. Die Spielleitung flüstert der hinter dem Stuhl knienden Person das Thema des Vortrags zu, z. B. auf dem Klo sitzen. Nun müssen die Hände des Professor X dem Professor irgendwie klarmachen, um was es geht, während der Professor bereits mit Erzählen loslegt.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

Tipp: Als Professor sollte jemand gewählt werden, der gut reden kann, am besten der Spaßmacher der Gruppe.

## Gordischer Knoten

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	ca. 10 bis 12 Personen
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	draußen/Wiese



### Durchführung:

Alle Mitspielenden stellen sich mit geschlossenen Augen in einen Kreis. Auf ein Kommando hin laufen alle mit nach vorne gestreckten Armen in die Mitte des Kreises. Jede Person fasst sich zwei Hände. Haben alle mindestens eine Hand gefunden, werden die Augen wieder aufgemacht. Nun muss der Knoten mit gemeinsamen Kräften gelöst werden. Das Ziel ist, einen Kreis zu bilden, in dem sich alle an den Händen halten.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

Es kann vorkommen, dass sich am Ende zwei Kreise bilden, das ist aber nicht weiter schlimm. Ein tolles Gruppenspiel!

## Aufstand

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 5 bis 10 Minuten
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen

### Durchführung:

Zwei Gruppenmitglieder stellen sich Rücken an Rücken und verschränken kreuzweise ihre Arme ineinander. Anschließend setzen sie sich langsam auf den Boden und strecken die Beine aus. Werden sie aufstehen können?

### Variation:

Nach den ersten Erfahrungen werden die Anforderungen erhöht, indem pro Runde ein/e Spieler/-in mehr an der ursprünglichen Partnerübung teilnimmt. Die Krönung bildet der Versuch, mit der gesamten Gruppe unter den erschwerten Bedingungen aufzustehen.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

„Aufstand“ kann zum Auflockern der Gruppe dienen. Der Grundgedanke besteht darin, dass man nicht alleine vom Boden aufsteht, sondern in Kooperation mit einer oder mehreren Personen.

## Elektrischer Zaun

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 30 Minuten
<b>Materialien:</b>	ein Seil
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Ein Seil (elektrischer Zaun) wird quer durch den Gruppenraum gespannt bzw. von zwei Teilnehmenden gehalten. Die Höhe des Seils ist ca. auf Hüfthöhe der Teilnehmenden anzusiedeln. Alle Teilnehmenden halten sich an den Händen fest. Die Gruppe bekommt nun die Aufgabe, über den Zaun zu gelangen. Dabei darf weder das Seil berührt noch dürfen die Hände losgelassen werden. Wird das Seil berührt oder die Hände losgelassen, müssen alle Gruppenmitglieder wieder zurück auf die Ausgangsseite gehen.

### Variation:

Nach der gemeinsamen Bewältigung des elektrischen Zauns kann man das Seil höher halten. Durch diese Schwierigkeit müssen sich die Gruppenmitglieder umso mehr gegenseitig helfen, um über den Zaun zu kommen.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

Nach der Übung kann z. B. über die gemachten Erfahrungen bzw. folgende Themen gesprochen werden: Wie sah der Handlungsplan der Gruppe aus? Wurde auf einzelne im Team Rücksicht genommen? Ging die Gruppe nach einem Plan vor oder wurde stürmisch begonnen?

## Wettkampfspiele

Unter dieser Spielkategorie bekommen die Gruppenmitglieder die Gelegenheit, ihre Kräfte zu messen sowie mögliche gruppeninterne Machtspiele spielerisch untereinander auszufechten. Mal treten alle gegen alle, mal eine/r gegen alle oder zwei Mannschaften gegeneinander an. Je nach Gruppe sollte die Spielleitung bei der Auswahl aus den folgenden Spielen bedenken, ob lauter Gewinnende (Win/Win) oder Gewinnende und Verlierende (Win/Loose) aus dem Spiel hervorgehen sollen.

### Igelchenspiel

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	pro Person drei Wäscheklammern
<b>Ort:</b>	draußen



#### Durchführung:

Zunächst steckt die Spielleitung ein Spielfeld ab. Jeder Mitspielende bekommt drei Wäscheklammern - die Igelstacheln - die er gut sichtbar am Körper befestigt. Los gehts! Jeder Igel versucht jetzt, den anderen Igeln die Stacheln abzujagen und an sich selbst zu befestigen. Wenn die Spielleitung abpfeift, ist das Igelchen mit den meisten Stacheln Sieger/-in.

#### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Kekspfeifen

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	Kekse, Stühle, Staubsauger
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Zwei Mannschaften sitzen der Reihe nach nebeneinander. Auf ein Startzeichen hin läuft der erste jeder Gruppe zu einem entfernt stehenden Stuhl o. ä. auf dem mehrere Kekse liegen. Die Person isst den Keks so schnell wie möglich, bis sie pfeifen kann. Dann darf sie zurücklaufen und der/die Nächste ist dran usw. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst fertig ist.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Würfelspiele

<b>Alter:</b>	(ältere) Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	solange es Spaß macht
<b>Materialien:</b>	Würfelbecher, Würfel, Papier und Stifte
<b>Ort:</b>	drinnen



### Durchführung:

Mit Würfeln kann man einen ganzen Nachmittag füllen. Einige Varianten:

- **Bis 101 - aber bloß keine 1**

Man darf hintereinander mit einem Würfel würfeln, solange man will. Wirft man jedoch eine 1, so kommt der Nachbar dran. Wer zuerst 101 erreicht, gewinnt.

- **Die Wackeltreppe**

Jeder darf siebenmal hintereinander Würfeln. Wurf 1 und 2 werden zusammengezählt. Wurf 3 davon abgezogen. Wurf 4 dazugezählt usw. Die höchste Endzahl siegt.

- **Bildwürfeln:**

Am Anfang wird eine Figur entworfen, die aus sechs Teilabschnitten zusammengesetzt ist. Jeder Teilabschnitt bekommt eine Augenzahl zugewiesen. Wird z. B. eine Eins geworfen, darf Teilabschnitt Eins gezeichnet werden etc. Wessen Figur ist zuerst fertig?

- **Die einundzwanzigste Eins:**

Es wird nacheinander gewürfelt. Jeder hat immer einen Wurf. Jede Eins, die fällt, wird gezählt. Derjenige, bei dem die 21. Eins fällt hat gewonnen.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Schokoladenessen,

### Oder: Der gestörte Feinschmecker

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	je nach Geschicklichkeit
<b>Materialien:</b>	Zeitungs-/Geschenkpapier, Schnur, Tafel Schokolade, Mütze, Fausthand- schuhe, Schal etc., Gabel, Messer
<b>Ort:</b>	drinnen



#### Durchführung:

Auf dem Tisch liegt eine in Zeitungs- oder Geschenkpapier eingewickelte Tafel Schokolade, Messer und Gabel, Mütze, Schal und Fausthandschuhe. Die Spielpersonen sitzen um den Tisch. Die erste beginnt nun zu Würfeln. Hat sie eine sechs gewürfelt, zieht sie sich so schnell wie möglich die Kleidungsstücke an und versucht, an die Schokolade heranzukommen. Dazu darf die Person allerdings nur mit Messer und Gabel, nicht aber mit den Händen arbeiten. Die anderen würfeln währenddessen weiter. Bekommt die nächste Spielperson eine sechs, muss die erste Person sofort aufhören und alle Materialien weitergeben. Diese versucht nun wieder an die Schokolade heranzukommen und soviel wie möglich von ihr zu essen. Das Spiel ist vorbei, wenn die Schokolade verzehrt ist.

#### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

# Händedruckstaffel

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 10 Minuten
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



## Durchführung:

Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen geteilt. Jede Gruppe setzt sich im Kreis hin. Nun wird auf Kommando der Spielleitung ein Händedruck nach rechts weitergegeben. Der Händedruck erfolgt von der rechten Hand in die rechte Hand des Sitznachbarn. Wo wird der Händedruck am schnellsten durchgegeben?

## Variation:

- Das ganze mit der linken Hand
- In der gesamten Gruppe wird gleichzeitig ein linker und ein rechter Händedruck gegeben. Welcher der beiden Drücke wird am schnellsten wieder am Ausgangspunkt sein?

## Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Bürstenhupfen

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	pro „Rennen“ zwei Mitspielende
<b>Dauer:</b>	ca. 15 Minuten
<b>Materialien:</b>	zwei oder mehr Bürsten
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Ein langer glatter Tisch oder der Fußboden dient als Laufbahn. Jeweils zwei Mitspielende bekommen eine Bürste, die sie vor sich am Start hinlegen. Die Borsten zeigen nach unten. Durch Tupfen auf den Griff bringt man die Bürste zum Krabbeln. Stoßen oder Schieben sind verboten. Wer wird die schnellste Bürste haben?

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Weiterrutschen

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 10 Minuten
<b>Materialien:</b>	pro Person ein Stuhl
<b>Ort:</b>	drinnen



### Durchführung:

Jeder Mitspielende hat einen Stuhl. Die Stühle werden zu einem engen Kreis aneinander gestellt. Bis auf Einen setzen sich alle auf die Stühle. Die Person, die steht, geht in die Mitte des Kreises. Auf „Los!“ rutschen die Spieler/-innen im Stuhlkreis von Stuhl zu Stuhl, immer rechts herum. Die stehende Person muss nun versuchen, einen freien Platz zu erwischen. Wenn es ihr gelingt, ist die links von ihr sitzende Person die Nachfolgende und muss in die Mitte.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Das wogende Meer

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 10 Minuten
<b>Materialien:</b>	genügend Stühle
<b>Ort:</b>	drinnen



### Durchführung:

Die Stühle stehen in Kreisform, dabei zeigen die Lehnen nach innen. Es gibt einen Stuhl weniger als Mitspielende vorhanden sind. Die Gruppe steht im Kreis um die Stühle herum. Eine Person ist das „Meer“ alle anderen ziehen als Fische hinter dem Meer drein und ahmen alle seine Gebärden nach. Die Spielperson sagt z. B.: „Das Meer wogt!“ und macht mit den Armen Auf- und Abbewegungen. Wenn die Person jedoch sagt: „Das Meer ist ruhig!“ muss sich jede/r schleunigst einen Sitz erobern. Wer keinen bekommt, ist die nächste Spielperson.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Pyramidenwerfen

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 20 Minuten
<b>Materialien:</b>	15 Joghurtbecher, Frisbee oder Bälle
<b>Ort:</b>	draußen



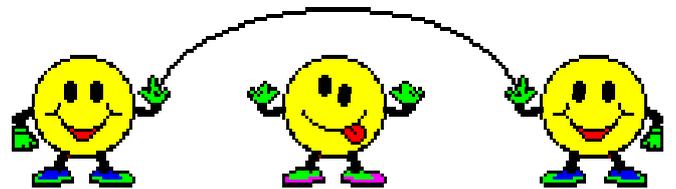
### Durchführung:

Aus 15 leeren Joghurtbechern wird eine Pyramide errichtet. Die Basis besteht aus fünf Bechern, auf die dann die anderen Becher aufgestapelt werden. Mit Hilfe einer Frisbeescheibe, einem Deckel von runden Waschpulververpackungen oder Bällen wird anschließend versucht, die Pyramide mit einem Wurf zum Umfallen zu bringen. Die Spielenden stehen dabei in einem Abstand von etwa 3 m zur Pyramide.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Pusteball

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 20 Minuten
<b>Materialien:</b>	ein großer Karton, Schere, Watte oder Tischtennisball
<b>Ort:</b>	drinnen



### Durchführung:

Ein großer Karton wird verkehrt herum aufgestellt. Der Boden des Kartons bildet die Spielfläche. In den Boden wird an jeder Schmalseite mit einem Messer ein etwa faustgroßes Loch geschnitten. Jeweils ein/e Spielende/r nimmt hinter einer Schmalseite Stellung. Ziel ist es, ein Wattebällchen oder einen Tischtennisball in das Loch des Gegners/der Gegnerin zu pusten. Gewonnen hat die Person, die zuerst 10 Punkte erreicht hat.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Bierdeckel-Rennen

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 20 Minuten
<b>Materialien:</b>	10 Bierdeckel, 1 Stift
<b>Ort:</b>	drinnen



### Durchführung:

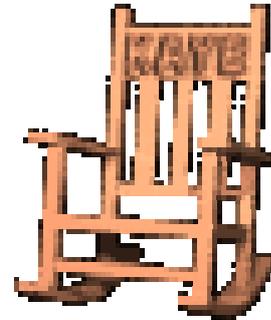
Jeden Bierdeckel beschriftet die Spielleitung zunächst auf einer Seite mit einer Zahl von eins bis zehn. So werden alle Bierdeckel durchnummeriert. Nach dieser Vorbereitung kann es losgehen:

Eine Person steht an der Startlinie und bekommt alle zehn Bierdeckel. Die Bierdeckel werden nacheinander losgerollt. Wenn der Deckel schließlich kippt, ist entweder die Zahl zu sehen oder nicht. Wenn alle Deckel gerollt worden sind, werden die zu sehenden Zahlen zusammengezählt. Die Person, die am Ende die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Zimmer - Stuhl - Fußball

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	8 bis 10 Personen
<b>Dauer:</b>	ca. 30 Minuten
<b>Materialien:</b>	Stühle, zwei umgedrehte Tische, kleiner/weicher Ball
<b>Ort:</b>	drinnen



### Durchführung:

Zwei Stuhlreihen werden gegenüber aufgestellt, rechts und links wird das Spielfeld durch zwei umgedrehte Tische begrenzt. Gespielt wird mit einem kleinen weichen Ball. Als Tor zählt nur, wenn der Ball unter den Stühlen hindurchgeht. Es wird nur mit den Beinen und Füßen gespielt. Es kann also nicht mit den Händen abgewehrt werden. Wichtig ist, dass der Po immer Kontakt zum Stuhl hat. Wenn eine/r vom Stuhl aufsteht, bekommt die andere Mannschaft einen Freistoß.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Das Bermudadreieck

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	10 bis 35 Personen
<b>Dauer:</b>	15 Minuten
<b>Materialien:</b>	Kreppklebeband
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



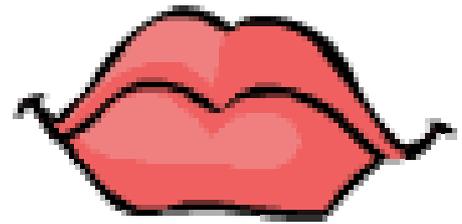
### Durchführung:

In der Mitte des Raumes wird ein gleichschenkliges Dreieck markiert. Die Gruppe steht im Kreis, an den Händen gefasst. Aufgabe ist es, einzelne Mitglieder des Kreises durch Ziehen in das Dreieck zu bekommen. Dabei muss man aufpassen, nicht selbst in das Dreieck gezogen zu werden. Wer dem Dreieck nicht ausweichen kann und hineintritt, ist hoffnungslos verloren und scheidet aus. Es kommt bei diesem Spiel nicht allein auf Kraft oder Stärke an, Geschick und Strategie sind ebenso hilfreich.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Zungenbrecher

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	beliebig
<b>Materialien:</b>	keine (evtl. Zettel mit Zungenbrechern)
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Die Gruppenmitglieder werden nacheinander aufgefordert, einen Zungenbrecher so schnell wie möglich und fehlerfrei Zungenbrecher aufzusagen. Dabei kommen zuweilen die herrlichsten Ergebnisse zustande.

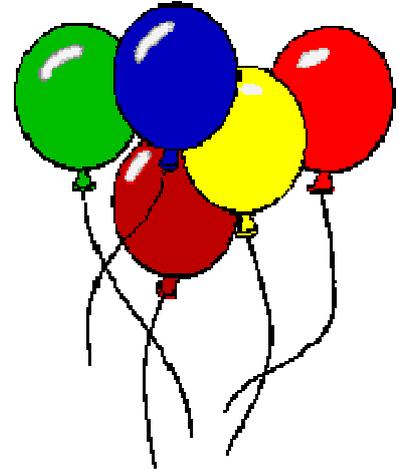
- 1.) Zwischen zwei Zedern zetern zwei von Skorpionzangen gezwickte Zulukaffern.
- 2.) Der Cottbuser Postkutscher putzt den Cottbuser Postkutschenkasten aus.
- 3.) Hinter Hannes Henne Haus hängen hundert Hemden raus. Hundert Hemden hängen raus hinter Hannes Henne Haus.
- 4.) Esel essen Nesseln gern, Nesseln essen Esel gern.
- 5.) Fischer`s Fritze fischt frische Fische. Frische Fische fischt Fischer`s Fritz.
- 6.) Wer nichts weiß und weiß, dass er nichts weiß, weiß viel mehr als der, der nichts weiß und nicht weiß, dass er nichts weiß.
- 7.) Es saßen zwei zischende Schlangen zwischen zwei spitzigen Steinen und zischten vor zwitschernden Vögeln auf dem Zwetschgenbaum.
- 8.) Bürsten Bürsten mit schwarzen Borsten besser als Bürsten mit weißen Borsten?
- 9.) Der fließende Fluss voller Flöße mit flößenden Schiffern, voll Flöße mit flößenden Schiffern der fließende Fluss.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

Besonders bei jüngeren Mitspielenden ist es hilfreich, die Zungenbrecher ablesen zu lassen.

## Luftballonfußball

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig (mindestens 6 Personen)
<b>Dauer:</b>	ca. 20 Minuten
<b>Materialien:</b>	Schnur, mehrere Luftballons
<b>Ort:</b>	drinnen



### Durchführung:

Der Raum wird mit Hilfe der Schnur in zwei Hälften geteilt. Die Gruppe bildet zwei Teams. Jedes Team nimmt eine Hälfte in Beschlag. Die Spieler/-innen suchen sich eine ihrer Meinung nach geeignete Stelle aus und setzen sich dorthin. Während des ganzen Spiels sind sie an diesen Platz gebunden. Sie können sich sozusagen nur im Rahmen ihrer Körperlängen bewegen. Es wird dann von der Spielleitung ein Ballon ins Spiel gebracht. Ziel ist es, den Ballon auf dem Boden der gegnerischen Mannschaft zu platzieren. Dafür gibt es einen Punkt. Welche Mannschaft erreicht zuerst zehn Punkte?

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Pantomime

<b>Alter:</b>	ältere Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 15 Minuten
<b>Materialien:</b>	zwanzig Karten mit diversen Begriffen die dargestellt werden sollen
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Die Spielleitung bereitet zwanzig Karten vor, auf welchen verschiedene Berufe, Tiere etc. stehen und legt sie verdeckt auf einen Stapel. Pantomimisch werden die Begriffe einzeln oder in der Gruppe dargestellt. Die Person, die als erstes das Darzustellende errät, ist als nächstes dran.

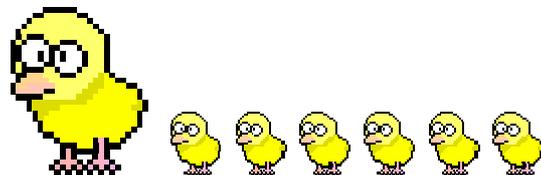
### Variation:

Statt einzelner Begriffe müssen Sprichwörter dargestellt und erraten werden. Je nach Gruppengröße können auch zwei oder mehrere Mannschaften gegeneinander antreten.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Eierflugwettbewerb

<b>Alter:</b>	Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 25 Minuten
<b>Materialien:</b>	pro Team zwei Eier, diverse Materialien zum Bauen der Fluggeräte, Scheren, Kleber
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Die Gruppe wird in mehrere Teams aufgeteilt. Jedes Team erhält zwei Eier und diverse Materialien, z. B. Papier, Strohhalme, Bindfäden, etc. Sie bekommen die Aufgabe, innerhalb von 15 Minuten ein Fluggerät zu bauen, das es ermöglicht, ein Ei aus einer bestimmten Höhe fallen zu lassen, ohne dass es zerbricht. Nach Ablauf der Zeit findet dann der Eierflugwettbewerb statt.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:



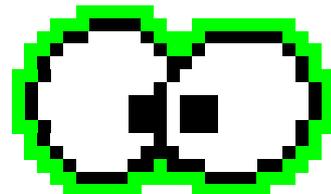
# Kimspiele

Kimspiele sind Spiele, bei denen unsere Sinne die Spielmittel sind. Die vielfältigen Formen und Varianten, die dabei zum Tragen kommen können, werden im konkurrenzlosen Spiel ausprobiert. Kimspiele eignen sich für alle Altersgruppen und können drinnen ebenso wie draußen gespielt werden.

## Augen/Sehen I

**Dauer:** solange es Spaß macht

**Materialien:** diverse kleine Gegenstände, eine Uhr



### Durchführung:

Mehrere unterschiedliche Gegenstände werden den Gruppenmitgliedern für eine Minute gezeigt. Anschließend werden die Gegenstände abgedeckt. Wer kann sich an alles erinnern?

## Augen/Sehen II

**Dauer:** solange es Spaß macht

**Materialien:** Augenbinde, Holzstab, Bauklötze

### Durchführung:

Partnerübung: Einer Person werden die Augen verbunden. Nun soll sie einen Holzstab nach Anweisungen der sehenden Person durch ein beispielsweise aus Bauklötzen aufgebautes Labyrinth führen.

## Tastsinn/Fühlen

- Dauer:** solange es Spaß macht
- Materialien:** Schnur mit diversen daran befestigten  
Gegenständen



### Durchführung:

In einem Raum wird eine Schnur gespannt, an der verschiedene *Gegenstände* befestigt worden sind. Die Spieler/-innen tasten sich mit verbundenen Augen an der Schnur entlang und müssen diverse *Gegenstände* ertasten. Am Ende der Schnur sollen sie der Spielleitung die *Gegenstände* in der richtigen Reihenfolge nennen.

## Ohren/Hören

- Dauer:** ca. 20 Minuten
- Materialien:** ca. 20 gleich aussehende Döschen  
oder Schachteln, diverse *Geräuschemacher*



### Durchführung:

Das Spiel ist ein *Geräusche-Memory*. In vorbereiteten Döschen (z. B. Filmdöschen), sind unterschiedliche *Geräuschemacher* (z. B. Steinchen, Reiskörner, etc.) enthalten. In jeweils zwei Döschen oder Schachteln ist der gleiche *Geräuschemacher* drin. Die erste Person nimmt ein beliebiges Döschen und schüttelt es so, dass alle Mitspieler/-innen das *Geräusch* hören. Sie wiederholt dasselbe mit einer zweiten Dose. Sind die *Geräusche* gleich, darf sie die Behälter öffnen. Wenn in beiden Behältern der gleiche *Geräuschemacher* steckt, darf die Person beide Behälter behalten und erneut ihr Glück versuchen. Sind die *Geräusche* unterschiedlich, ist die nächste Person dran.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Spiele zum Abschied

Irgendwann geht jede Zusammenkunft einer Gruppe, sei es bei der Gruppenstunde, einem Seminar o. ä., einmal dem Ende entgegen. Wichtig ist nun, der Gruppe ein letztes gemeinsames und vor allem angenehmes Gruppenerlebnis zu ermöglichen. Hierzu können die folgenden Spielvorschläge beitragen. Zusätzlich zum „Spaß- und Erlebnisfaktor“ bieten einige der nachfolgenden Spiele die Möglichkeit zur Reflexion der gemeinsam verbrachten Zeit.

### Wettermassage

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig (Paarübung)
<b>Dauer:</b>	ca. 15 Minuten
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



#### Durchführung:

Die Teilnehmenden finden sich zu zweit zusammen. Eine/r setzt sich verkehrt herum auf einen Stuhl und lässt die Arme und den Kopf locker über die Lehne hängen. Er/sie versucht sich zu entspannen und schließt die Augen. Die andere Person steht dahinter – sie ist der Wettermasseur. Die Spielleitung leitet die Wettermassage mit einer kleinen Geschichte an. Sie macht die entsprechenden Handbewegungen vor, damit die Wettermasseure wissen wie sie massieren sollen. Am besten wird die folgende Übung immer mit „Sonnenschein“ beendet.

Die Spielleitung sagt: „Ihr liegt irgendwo am Strand, hört das Rauschen der Wellen, die Sonne scheint euch auf den Rücken ...“

- **Sonnenschein:** warme, kreisende Bewegungen mit der ganzen flachen Hand über den Rücken.
- **Kleine Wolken:** mit der flachen Hand kleine, leicht Kreise auf den Rücken machen.
- **Dunkle Wolken:** mit der Faust langsam etwas festere Kreisbewegungen machen.
- **Nieselregen:** mit den Fingerkuppen ganz leicht klopfen.
- **Fester Regen:** mit den Fingerkuppen fester klopfen
- **Schnee:** ganz leicht mit den Fingerkuppen, dann mit den Handflächen klopfen.

Anschließend wechseln die Partner/-innen den Platz.

#### **Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:**

Spaß macht auch eine „Pizza-Massage“, „Erdbeer-Massage“ etc. Bei der Erfindung neuer Massagegeschichten kann die Spielleitung ihrer Fantasie freien Lauf lassen!

## Autowaschanlage

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 15 Minuten
<b>Materialien:</b>	keine
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Ähnlich wie bei der Wettermassage handelt es sich hierbei um ein Massagespiel, allerdings jetzt für die gesamte Gruppe.

Die Gruppe stellt sich in zwei Reihen, in kleinem Abstand voneinander auf. Eine Person ist jetzt ein „Auto“, das durch die Waschanlage fahren darf. Sie geht langsam durch das Spalier der beiden „Bürstenreihen“ und lässt sich „reinigen“. Sie darf vorher bestimmen, was für ein Autotyp sie ist (klein = gebückter Gang, groß = aufrechter Gang) und was für eine Art von Autowäsche sie haben möchte: Abbrausen (mit den Fingerspitzen tippeln), Einseifen (mit der ganzen Handfläche sanft reiben), Bohnern, Polieren, kräftiges Abschrubben, Trocknen usw. Wer sauber ist, stellt sich hinten an, wird Teil der Waschanlage und ein weiteres Auto fährt in die Anlage ein.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Stimmungsbarometer

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 15 Minuten
<b>Materialien:</b>	Kreppklebeband, Seil o. ä., Smilie (fröhlich/traurig)
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Die Spielleitung klebt auf dem Boden mit Kreppklebeband eine Markierung von ca. 3 bis 4 m Länge ab. An den Enden wird je ein fröhlicher und ein trauriger Smilie befestigt. Nun stellt die Spielleitung den Teilnehmenden Fragen zur gemeinsam verbrachten Zeit. Diese ordnen sich je nach eigener Meinung/Stimmung auf dem Stimmungsbarometer zwischen den beiden Smilies ein. Anschließend begründen sie, warum sie sich gerade auf dieser Stelle eingeordnet haben, so dass die Spielleitung eine Rückmeldung über Meinungen/Stimmungen innerhalb der Gruppe erhält.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Postkarten schreiben

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	je nach Gruppengröße ca. 20 Minuten
<b>Materialien:</b>	pro Person eine unbeschriftete Karteikarte/Postkarte, bunte Stifte
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Die Spielleitung stellt der Gruppe Karteikarten oder Postkarten mit verschiedenen Motiven sowie bunte Stifte zur Verfügung. Jede/r darf sich eine Karte aussuchen, schreibt den eigenen Namen darauf und legt die Karte zurück in die Mitte. Nun kann jede/r wem er möchte, etwas Nettes (z.B. Was ich besonders an dir schätze/geschätzt habe) auf die Karte schreiben. Schön ist es, wenn unter der Botschaft der Name des/der Absender/-in steht. Anschließend erhält jede/r seine Karte mit den guten Wünschen der anderen zurück.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Superstarke Sockensätze

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 15 Minuten
<b>Materialien:</b>	pro Teilnehmendem eine frische Socke, Wäscheleine, Wäscheklammern, Stifte, Blätter
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Durch den Raum wird eine Schnur gespannt. Jeder Teilnehmende bekommt eine neue frische Socke und eine Holzwäscheklammer. Auf die Wäscheklammer schreibt jede/r den eigenen Namen und hängt die Socke damit an die Leine. Nun schreibt jede/r den eigenen Namen noch einmal auf ein Blatt und faltet es zusammen. Alle zusammengefalteten Blätter kommen in eine Loskiste, einen Hut o. ä. und werden gut gemischt. Nun zieht jeder wieder ein Blatt heraus und schreibt für die Person, deren Name auf dem Blatt steht, mindestens einen starken Satz auf, der die tollen Eigenschaften und Fähigkeiten der betreffenden Person herausstellt und wirklich ehrlich gemeint ist (z. B. „Ich mag an dir, dass du so aufmerksam zuhören kannst.“, „Ich finde toll, dass dir immer etwas einfällt“). Diese superstarken Sockensätze werden dann, anonym oder mit Angabe des Schenkenden, in die passende Socke gesteckt.

### Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:

## Fantasiereisen

<b>Alter:</b>	Kinder/Jugendliche/Erwachsene
<b>Anzahl:</b>	beliebig
<b>Dauer:</b>	ca. 30 bis 45 Minuten
<b>Materialien:</b>	entspannende Musik ohne Text, Vorlage Fantasiereise -Text
<b>Ort:</b>	drinnen/draußen



### Durchführung:

Setze dich bequem hin - entspanne dich und schließe die Augen. Mach es dir noch ein bisschen bequemer. Du bist ganz ruhig und entspannt.

Du spürst deine Füße auf dem Boden, und deine Hände. Mit einem Ohr hörst du die Geräusche außerhalb des Raumes. Mit dem anderem hörst du auf deinen Atem, wie er von selbst kommt und geht - ein und aus, ein und aus.

Du sitzt am Ufer eines blau schimmernden Sees - weit weg von hier - Ruhe und Stille um dich herum - in dir - das Wasser schimmert verlockend in der Sonne - es ist warm, es zieht dich zum Wasser hin. Am Ufer liegt ein Boot und wiegt leise auf den Wellen. Das Boot gefällt dir gut und du kannst einsteigen - so kommst du leicht auf die Mitte des Sees. Du spürst den sanften Wind und die wärmende Sonne. Du hörst die Möwen und das Plätschern der Wellen. Du siehst dir ein Boot genau an und suchst dir einen schönen Platz. Dort setzt du dich hin und genießt die Sonne. Der Holzboden des Schiffes ist von der Sonne erwärmt. Du lässt deine Beine ins Wasser baumeln. Das Wasser glitzert und wirft leicht Wellen.

Du spiegelst dich in der Oberfläche und siehst dein entspanntes Gesicht. Das Wasser ist leicht, wie Seide. Es lädt dich zum Baden ein. Du gleitest ins Wasser - du fühlst dich ganz leicht. Du kannst schwimmen und tauchen wie ein Fisch. Warm ist das Wasser - ganz warm und angenehm. Sicher gleitest du tiefer. Du schwimmst wie ein Fisch - sicher und leicht. Um dich herum ist Stille. Du spürst das Wasser, wie es deinen Körper umspült. Fische sind um dich herum - Schwärme von bunten schillernden Fischen - viele Formen und Farben. Du fühlst dich ganz leicht und lebendig. Du gleitest dahin und schaust und schaust.

Langsam gleitest du wieder nach oben. Helligkeit schimmert über dir. Du atmest tief durch. Du ballst deine Hände zu Fäusten. Du spürst deine Füße auf dem Boden. Du reckst deine Arme und öffnest ganz langsam deine Augen. Du räkelst dich. Du streckst dich und gähnst.

**Eigene Erfahrungen/Bemerkungen:**

Baut viele Sprechpausen ein, damit sich die Personen auf ihre Fantasiebilder konzentrieren können. Lasst ihnen auch am Ende der Fantasiereise viel Zeit, um wieder anzukommen. Je nach Bedarf lasst sie über ihre Vorstellungen austauschen. Man kann Fantasiereisen oder andere Entspannungsübungen gut als festes Ritual einbauen.

## Interessante Internetlinks

Noch viel mehr Spiele für große und kleine Gruppen aller Altersstufen findet ihr unter anderem auf den folgenden Websites:

- [www.spieledatenbank.de](http://www.spieledatenbank.de)
- [www.praxis-jugendarbeit.de](http://www.praxis-jugendarbeit.de)
- [www.spieleboerse.ch](http://www.spieleboerse.ch)
- [www.spielefuerviele.de](http://www.spielefuerviele.de)
- [www.spielekiste.de](http://www.spielekiste.de)
- [www.juleiqua.de](http://www.juleiqua.de)
- [www.dlrg.de/Informationen/Jugend/Spieledatenbank](http://www.dlrg.de/Informationen/Jugend/Spieledatenbank)
- [www.felsenkirche-oberstein.de/spielekartei](http://www.felsenkirche-oberstein.de/spielekartei)
- [www.gruppenstunden-ideen.de](http://www.gruppenstunden-ideen.de)