





Spiele (fast) ohne Worte

Viele ASJler_innen engagieren sich in der Betreuung von Flüchtlingen. Einige arbeiten bei der Einrichtung von Notunterkünften mit, andere betreuen Kinder und Jugendliche, die in den Notunterkünften leben. Spiele, die ohne oder mit sehr wenig Sprache auskommen, helfen, den ersten Kontakt mit den Kindern und Jugendlichen in den Unterkünften herzustellen. So könnt ihr das Eis brechen und euch gegenseitig kennenlernen. Es ist schwierig, die Spiele (fast) ohne Sprache zu erklären. Wenn ihr mehrere seid, könnt ihr die Spielabläufe am besten dadurch zeigen, dass ihr sie einfach mal vorspielt.

Jemanden bei seinem Namen anzusprechen bedeutet, ihn als Mensch zu respektieren. Darum solltet ihr darauf achten, dass sich alle Mitspieler_innen gegenseitig beim Namen nennen können. Darum werden hier auch einfache Namensspiele vorgestellt.




Namen und Gesten

-  ab 5 Jahren
-  mindestens 6 Personen
-  etwa 1 Minute pro Person

 Alle stehen im Kreis. Ein_e Mitspieler_in sagt ihren bzw. seinen Namen und macht eine Bewegung dazu. Alle anderen wiederholen den Namen und machen die Bewegung nach. Jeder kommt dabei einmal an die Reihe. In der zweiten Runde kann jede_r Spieler_in die für sie bzw. ihn typische Bewegung zeigen, und die anderen rufen den passenden Namen dazu. In der dritten Runde gilt es, eine Bewegung einer der anderen Personen zu zeigen. Die Gruppe ruft dann den gemeinten Namen und zeigt auf die entsprechende Person.

Tipp: Bei mehr als 30 Spieler_innen ist es sinnvoll, zwei Gruppen zu bilden.




Zippzapp

-  ab 8 Jahren
-  10 bis 20 Personen
-  15 bis 20 Minuten



Die Spieler_innen stehen oder sitzen im Kreis. Eine Person geht in die Mitte. Sie zeigt nun auf eine_n Spieler_in, im Kreis und sagt „Zipp“ oder „Zapp“. Bei „Zipp“ muss die angesprochene Person den Namen des linken Nachbarn aussprechen, bei „Zapp“ den des rechten. Sagt sie einen falschen Namen, kommt sie in die Mitte. Sagt die Person in der Mitte „Zippzapp“ müssen alle, die im Kreis stehen den Platz wechseln. So werden die Spieler_innen immer wieder neu durchgemischt. **Tipp:** Dieses Spiel funktioniert erst, wenn ihr eure Namen schon in einem anderen Spiel kennengelernt und geübt habt.




Stille Post, pantomimisch

-  ab 8 Jahren
-  mindestens 12 Personen
-  15 bis 20 Minuten pro Durchgang



Drei Spieler_innen (A, B, C) verlassen den Raum. Die Spielleitung spielt der im Raum verbliebenen Gruppe eine etwa drei Minuten lange Szene pantomimisch vor. Dann wird eine Person im Raum bestimmt, die die Szene nachspielt, nachdem Spieler_in A zurück in den Raum gekommen ist. Als Nächstes kommt Spieler_in B zurück in den Raum und sieht die von Spieler_in A dargebotene Szene. Spieler_in B führt sie schließlich Spieler_in C vor. Dies hat häufig nicht mehr viel mit der Ausgangsszene zu tun. Es können mehrere Durchgänge gespielt werden bei denen jeweils drei andere Spieler_innen den Raum verlassen.

Der Spiegel

-  ab 6 Jahren
-  gerade Anzahl, mindestens 6 Personen
-  10 bis 15 Minuten



Die Teilnehmer_innen bilden Paare und stellen sich in zwei Reihen mit dem Gesicht zueinander gegenüber. Die eine Reihe bekommt die Rolle des Spiegelbildes, die andere Reihe

die der Person vor dem Spiegel. Die Paare sehen sich während des Spiels permanent ins Gesicht.

Die Person vor dem Spiegel macht langsame Bewegungen. Das Gegenüber hat die Aufgabe, jede dieser Bewegungen (spiegelbildlich) nachzumachen.

Variante (ab zehn Jahren): Die Rollen „Spiegelbild“ und „Person vor dem Spiegel“ sind nicht festgelegt, vielmehr versuchen beide Spieler_innen Initiative zu ergreifen und die bzw. den jeweils andere_n dazu zu bringen, ihre bzw. seine Bewegungen nachzuahmen.

Donauwelle



ab 5 Jahren



mindestens 10 Personen



15 Minuten



Die Stühle werden mit der Sitzfläche nach innen in einem Kreis aufgestellt. Ein_e Freiwillige_r geht in die Mitte des Kreises.

Dadurch wird sein Stuhl frei. Die anderen Spieler_innen rücken so von Stuhl zu Stuhl im Kreis, dass sich der oder die Spieler_in in der Mitte nicht darauf setzen kann. Die Person in der Mitte darf die Richtung angeben, in der alle anderen von Stuhl zu Stuhl rücken.

Gelingt es ihr, sich zu setzen, muss die Person in die Mitte, die nicht schnell genug aufgerückt ist.

Spieler_innen sortieren



ab 5 Jahren



mindestens 5 Personen



15 bis 20 Minuten



Die Spieler_innen sollen sich nach einem bestimmten Kriterium in einer Reihe aufstellen, z. B. nach Körpergröße, Schuhgröße oder Haarlänge. Als Kriterien solltet ihr Merkmale auswählen, die man sehen kann und die ihr gut beschreiben könnt, indem ihr sie pantomimisch darstellt oder darauf zeigt.

Um es spannender zu machen, könnt ihr eine Linie auf den Boden zeichnen. Alle Spieler_innen müssen ihre Füße dann immer auf die Linie setzen.

Alles machen, was XÜ macht



ab 5 Jahren



mindestens 8 Personen



10 bis 15 Minuten



Alle stehen im Kreis. Musik spielt. Wer anfängt, ist XÜ und macht zur Musik eine Bewegung. Diese Bewegung wird von den anderen Spieler_innen nachgemacht. Dann zeigt XÜ auf ein_e andere_n Spieler_in. Diese_r führt als Nächstes eine Bewegung vor, die anschließend ebenfalls von allen anderen nachgemacht wird. Das geht mindestens so lange, bis alle einmal eine Bewegung vorgemacht haben, oder bis keine_r mehr kann.

Variante für Geübte: Ziel ist dabei, innerhalb von zwei Minuten eine gemeinsame Bewegung aller Spieler_innen im Kreis zu erreichen, die von niemandem vorgemacht wurde.

Gordischer Knoten



ab 6 Jahren



mindestens 10 Personen



5 bis 10 Minuten bei 15 Personen



Alle stehen im Kreis. Sie schließen die Augen und strecken ihre Hände in die Mitte, ohne die Arme zu überkreuzen. Alle fassen mit jeder Hand eine andere Hand und halten sie fest. So entsteht ein großer Menschenknoten. Jetzt öffnen alle die Augen. Der Knoten muss nun entwirrt werden, ohne dabei die Hände loszulassen. Dazu müssen sich die Spieler_innen drehen, über einige Arme steigen oder unter ihnen hindurchkriechen usw. Vor allem, wenn viele mitspielen, können auch zwei oder mehr Kreise entstehen.

Quellen: Bundesjugendwerk der AWO: Praxismappe Spiele für Kinder, Jugendliche & Erwachsene
<http://dpsg.de/fileadmin/daten/dokumente/rover/arbeitshilfen/spiele.pdf>

