



Spielesammlung

Handreichung für Teilnehmer des Spieleseminars

Matthias Kreß

2. Auflage

März 2010





Handreichung Spieleseminar

Datum: 19. März 2010

Erstellt von: Matthias Kreß

Verteiler: Teilnehmer

Inhalt

1. Kennenlernspiele
2. Kreativspiele
3. Team-/findungsspiele
4. Aktionsspiele
5. Geländespiele
6. Vertrauensspiele

1. Kennenlernspiele

- Persönlichkeitsspiel

Alle Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Der Reihe nach (Uhrzeigersinn) wird von jedem Teilnehmer zuerst sein Name und dann etwas Passendes zu seiner Person gesagt. Beispiel: „Ich heiße Matthias und mag Mohrenköpfe!“ Der nächste Teilnehmer wiederholt alles zuvor Gesagte.

Benötigtes Material: Stühle
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: je nach Gruppengröße (10 Min.)

- Donauwelle

Alle Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Ein Teilnehmer wird ausgesucht, dieser muss sich in die Mitte des Kreises stellen. Auf Kommando des Spielleiters muss der Mitspieler, der in der Mitte des Kreises steht, sich auf den freien Stuhl im Stuhlkreis setzen. Die anderen Teilnehmer müssen dies durch schnellstmögliches Weiterrücken um je einen Stuhl verhindern. Der Teilnehmer in der Mitte kann die Richtung des Weiterrückens durch Klatschen ändern.

Benötigtes Material: Stühle
Alter: ab 6 Jahre
Dauer: 5 bis 10 Min.

- Alphabetischer Kreis

Alle Spieler stehen im Kreis und sagen ihren Namen. Für diese hervorragende Leistung wird allen gedankt, jedoch kommt jetzt erst die Herausforderung: Die Gruppe soll sich in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis setzen, ohne zu sprechen! Die Gruppe kann mehrere Versuche machen und dazwischen wieder die Namen laut nennen!

Benötigtes Material: Stühle
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 5 bis 10 Min.

- Zeitungsschlagen

Alle Teilnehmer sitzen aufrecht, beide Füße auf den Boden, im Stuhlkreis. Ein Freiwilliger erhält eine zusammengefaltete Zeitung und muss in die Mitte des Stuhlkreises. Der Spielleiter nennt einen Namen, der Spieler mit der Zeitung muss nun versuchen den genannten Mitspieler mit der Zeitung, vorzugsweise auf die Oberschenkel, abzuschlagen. Der genannte Mitspieler kann das durch das erneute Nennen eines weiteren Mitspielers verhindern, denn ist der Name vor dem Schlag ausgesprochen, muss der Mitspieler mit der Zeitung den neu genannten Mitspieler mit der Zeitung abschlagen. Sollte ein Spieler abgeschlagen werden, bevor er einen neuen Namen rufen konnte, muss dieser mit der Zeitung in die Mitte des Stuhlkreises.

Benötigtes Material: Stühle, Zeitung

Alter: ab 6 Jahre

Dauer: 5 – 10 Min.

- Bettlakenspiel

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Beide Mannschaften stehen sich gegenüber. In der Mitte der beiden Mannschaften halten zwei Helfer ein Bettlaken, sodass beide Mannschaften sich nicht sehen können. Jede Mannschaft wählt nun einen Vertreter aus seinen Reihen, dieser setzt sich unmittelbar vor das Bettlaken. Die beiden Helfer lassen das Bettlaken fallen, die beiden Auserwählten müssen nun so schnell wie möglich den Namen des Auserwählten der anderen Mannschaft nennen.

Benötigtes Material: Bettlaken

Alter: ab 6 Jahre

Dauer: 5 bis 10 Min.

- Gummibärchen und Stories

Der Gruppenleiter lässt eine Tüte Gummibärchen herumgehen. Jeder Teilnehmer nimmt sich eine beliebige Anzahl von Bärchen aus der Tüte (max. 5). Wenn jeder Teilnehmer seine Bärchen genommen hat, muss jeder so viele Sätze von sich erzählen, wie er Bärchen aus der Tüte genommen hat.

Benötigtes Material: Gummibärchentüte(n)

Alter: ab 6 Jahre

Dauer: 5 bis 10 Min.

- Wem gehört der Luftballon

Alle Teilnehmer stehen im Kreis, jeder erhält einen Luftballon, bläst diesen auf und schreibt seinen Namen auf den Ballon. Im Anschluss werden alle Ballons wild durcheinander durch die Luft geworfen. Auf Signal muss sich jeder Teilnehmer einen Ballon schnappen und diesen seinem Besitzer geben.

Benötigtes Material: Luftballons
Alter: ab 6 Jahre
Dauer: 5 bis 10 Min.

- Partnervorstellung

Alle Teilnehmer teilen sich in Paare auf. Alle Paare haben nun ca. 5 bis 10 Minuten Zeit, sich gegenseitig zu interviewen. Danach stellen sich die Partner gegenseitig vor. Man kann die Vorstellung durch die Gestaltung von Plakaten anschaulicher machen.

Benötigtes Material: evtl. DIN A 3 Papier, Stifte, Kleber etc.
Alter: ab 6 Jahre
Dauer: 15 bis 20 Min.

2. Kreativspiele

- Wort für Wort

Der Spielleiter beginnt mit einem Wort, alle Teilnehmer müssen nun je dem vorherigen Wort ein weiteres Wort anfügen, sodass ein verständlicher Satz entsteht. So können ganze Geschichten entstehen.

Benötigtes Material: /
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 5 bis 10 Min.

- Nützlicher Gegenstand

Der Spielleiter zeigt einen Gegenstand, vorzugsweise Dinge aus der Natur. Die Teilnehmer müssen nun bestimmen, wozu der gezeigte Gegenstand nützlich sein kann.

Benötigtes Material: Verschiedene Gegenstände aus der Natur
Alter: ab 6 Jahre
Dauer: 5 bis 10 Min.

- Zeitungsdesigner

Die Teilnehmer erhalten Zeitungen, Tesafilm, Schnüre, Plastiktüten und eine Schere. Die Aufgabe der Gruppe besteht nun darin, einen Teilnehmer mit diesen Materialien einzukleiden und auf einer anschließenden Modenschau zu präsentieren. Natürlich können auch mehrere „Models“ eingekleidet werden.

Benötigtes Material: Zeitungen, Tesafilm, Schnüre, Plastiktüten,
Scheren

Alter: ab 10 Jahre

Dauer: 10 bis 15 Min.

- Handicap

Es werden mind. zwei Mannschaften gebildet. Je zwei Teilnehmer werden entweder durch einen Fahrradschlauch oder einen Kartoffelsack zusammengebunden. Jedes Zweierteam hat nun die Aufgabe, aus in einem Spielfeld liegenden Kartons einen möglichst hohen Turm zu bauen. Alternativ: Der gegnerische Turm darf vom Gegner umgeworfen werden.

Benötigtes Material: Kartoffelsack oder Fahrradschlauch, Kartons

Alter: ab 10 Jahre

Dauer: 10 bis 15 Min.

3. Team-/findungsspiele

- Brennender Boden

Alle Teilnehmer müssen gemeinsam eine markierte Strecke zurücklegen. Dabei dürfen immer nur xxx Füße den Boden berühren. Bei einer Gruppe von 10 Personen dürfen beispielsweise lediglich 8 Füße den Boden berühren. Alternativ: Wie viele Füße werden mind. für die markierte Strecke benötigt?

Benötigtes Material: Streckenmarkierungen

Alter: ab 6 Jahre

Dauer: 10 bis 15 Min.

- Kettenraupe

Jede Mannschaft stellt sich in einer Zweierreihe Rücken an Rücken auf und fasst mit den Händen durch die Beine jeweils Hände von zwei weiteren Teilnehmern. Auf Kommando des Spielleiters setzt sich die „Raupe“ in Bewegung. Es kann auch seitwärts gelaufen werden. Die „Raupe“ darf nicht auseinander fallen.

Benötigtes Material: /
Alter: ab 6 Jahre
Dauer: 5 bis 10 Min.

- Spinnenfußball

Je vier Teilnehmer bilden einen Spieler. Die Vier Teilnehmer müssen mit dem Rücken zueinander stehen und sich dabei an den Händen fassen. So kann Fußball gespielt werden. Es gibt Freistöße oder Punkteabzug, wenn sich eine „Spielergruppe“ verliert.

Benötigtes Material: Tore, Fußball
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 10 bis 15 Min.

- Zeitungsfessel

In einem großen Zeitungsblatt werden zwei Löcher gerissen. In diese Löcher steigen zwei Teilnehmer. Das Zweierteam muss nun einen Hindernisparcours ablaufen, ohne dass die Zeitung zerreißt oder/und herab fällt.

Benötigtes Material: Zeitungen
Alter: ab 6 Jahre
Dauer: 10 bis 15 Min.

- Decke wenden

Eine Gruppe steht auf einer Decke. Diese muss nun einmal komplett gewendet werden, ohne dass ein Mitspieler die Decke verlässt oder den Boden berührt. Bei Bodenberührung muss wieder von vorne begonnen werden. Die Gruppe mit der schnellsten Zeit gewinnt!

Benötigtes Material: Decke
Alter: ab 6 Jahre
Dauer: 5 bis 10 Min.

- Kleiderspiel

Variante I:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die Mannschaft hat nun die Aufgabe, einen aus der Mannschaft so viel wie möglich anzuziehen. Es dürfen allerdings nur die Kleidungsstücke verwendet werden, die die Teilnehmer der Mannschaft selbst anhaben. Jedes Kleidungsstück gibt einen Punkt für die Mannschaft.

Variante II:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die Aufgabe der Mannschaften ist es nun, aus den Kleidungsstücken der Teilnehmer eine möglichst lange Kleiderkette zu legen. Die Mannschaft mit der längsten Kleiderkette hat gewonnen.

Benötigtes Material: /
Alter: ab 12 Jahre
Dauer: 10 bis 15 Min.

- Gruppenreise nach Jerusalem

Die Musik startet und die Spieler gehen um die Stühle herum. Stoppt die Musik, müssen alle Spieler versuchen, sich auf die vorhandenen Stühle zu stellen, ohne mit einem Körperteil den Boden zu berühren. Ist dies vollbracht, setzt die Musik wieder ein und die Spieler gehen wieder herum. Währenddessen nimmt der Spielleiter einen Stuhl weg. Dann stoppt die Musik wieder und alle versuchen, sich gemeinsam auf die Stühle zu stellen. Das geht solange weiter, bis es keine Möglichkeit mehr gibt, alle Spieler auf die Stühle zu bekommen.

Benötigtes Material: Stühle
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 5 bis 10 Min.

4. Aktionsspiele

- Wäscheklammern sammeln

Zu Beginn erhält jeder Spieler drei Wäscheklammern, die er gut sichtbar an seiner Kleidung anbringt. Auf ein Startzeichen versucht nun jeder, den anderen so viele Klammern wie möglich abzunehmen, um sie dann wiederum an seiner Kleidung anzubringen. Wer nach einer vorher festgelegten Zeit die meisten Klammern hat, gewinnt.

Benötigtes Material: Wäscheklammern

Alter: ab 6 Jahre

Dauer: 5 bis 10 Min.

- Kreisläufer

Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf und es wird auf drei, vier oder fünf durchgezählt. Anschließend ruft der Spielleiter eine Nummer auf. Die aufgerufenen Nummern rennen einmal (zweimal) um den Kreis bis sie ihren Platz wieder erreichen und sich den Gegenstand aus der Kreismitte (Ball, Tuch) zu schnappen. Der erste Läufer gewinnt.

Benötigtes Material: Ball oder Tuch

Alter: ab 6 Jahre

Dauer: 5 bis 10 Min.

- Schreien und Kreischen

Es werden zwei Mannschaften, Mannschaft A und Mannschaft B, gebildet. Mannschaft A teilt sich wiederum auf und beide Teile stellen sich ca. 20 Meter voneinander entfernt. In der Mitte der zwei Teile von Mannschaft A steht Mannschaft B. Der eine Teil der Mannschaft A überlegt sich nun ein Wort und versucht das dem zweiten Teil der Mannschaft A zuzurufen. Mannschaft B muss durch lautes Schreien und Kreischen versuchen die Übermittlung des Worts der Mannschaft A zu verhindern.

Benötigtes Material: /

Alter: ab 6 Jahre

Dauer: 5 bis 10 Min.

- Bierdeckelweitwurf

Jeder erhält drei Bierdeckel. Diese müssen entweder in einen Eimer oder in einen auf den Boden aufgezeichneten Kreis geworfen werden. Jeder Treffer ist ein Punkt. Alternative: Die Bierdeckel müssen so weit wie möglich geworfen werden.

Benötigtes Material: Bierdeckel
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 5 bis 10 Min.

- Klobürsten-Hockey

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jeder Teilnehmer erhält eine Klobürste. Diese wird als Hockeyschläger verwendet.

Benötigtes Material: Klobürsten
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 10 bis 15 Min.

- Ja- und Nein-Stuhl

Die Spieler setzen sich in zwei Reihen gegenüber. Am Ende der Gasse stehen zwei Stühle, der Ja-Stuhl und der Nein-Stuhl. Beide Mannschaften müssen durchzählen. Der Spielleiter ruft eine Nummer auf und stellt eine Wissens- oder Scherzfrage, die mit Ja oder Nein beantwortet werden kann.

Beispiele:

Ist der Papst katholisch?	Ja
Ist $3 * 3 = 7$?	Nein
Dreht sich die Sonne um die Erde?	Nein
Sind Vorbereitungen bei Gruppenspielen notwendig?	Ja
ISB heißt Idealverein für Sportkommunikation und Bildung?	Ja

Benötigtes Material: Stühle
Alter: ab 6 Jahre
Dauer: 5 bis 10 Min.

- Kapitänsspiel

Ein Spieler wird zum Kapitän ernannt. Alle anderen sind die Besatzung. Der Kapitän ruft nun verschiedene Kommandos, welche von der Besatzung umgesetzt werden müssen. Die Kommandos lauten:

<i>Zum Schiff!</i>	Alle stellen sich rechts vom Kapitän auf
<i>An Land</i>	Alle stellen sich links vom Kapitän auf
<i>Ducken an Deck</i>	Alle legen sich auf den Bauch
<i>Achtung an Deck</i>	Alle sagen laut „Ey Ey Kapitän“
<i>Drei Mann ins Boot</i>	Alle bilden Dreiergruppen
<i>Schrubbt das Deck</i>	Alle schrubben den Boden
<i>Mann über Bord</i>	Jeder sucht sich einen Partner, einer liegt auf den Bauch, der andere hat den Fuß auf dessen Hinterteil
<i>Rudert</i>	Jeder such sich einen Partner und macht Ruderbewegungen mit Händen und Füßen.
<i>In den Ausguck</i>	Jeder sucht sich einen Partner, der oder die leichtere setzt auf den Rücken des anderen.
Benötigtes Material:	/
Alter:	ab 6 Jahre
Dauer:	5 bis 10 Min.

5. Geländespiele

- Fahnenklau

Es werden zwei Mannschaften gebildet. In einem Wald wird ein ungefähres Gebiet als Spielfeld ausgemacht und in zwei Teile geteilt. Jede Mannschaft erhält nun ein Geschirrtuch als Fahne. Die Aufgabe der Mannschaften ist es, der anderen Mannschaft die Fahne zu stehlen. Wird ein Spieler beim Versuch des Stehlens von der Gegenseite abgeschlagen, gilt er als Gefangener. Aus dem Gefängnis kann er durch ein weiteres Abschlagen von Kollegen wieder befreit werden. Natürlich kann man nur in der gegnerischen Spielhälfte abgeschlagen werden.

Benötigtes Material:	Geschirrtücher
Alter:	ab 10 Jahre
Dauer:	30 bis 60 Min.

- Stempelspiel

Jede Gruppe soll innerhalb einer festgesetzten Zeit so viele Stempelabdrücke wie möglich besorgen. Die Gruppe mit den meisten unterschiedlichen Stempelabdrücken hat gewonnen.

Benötigtes Material: weißes Papier

Alter: ab 10 Jahre

Dauer: 30 bis 60 Min.

- Dunkles A

Dieses Spiel wird in der Nacht gespielt. Es werden drei Bewacher bestimmt. In einem bestimmten Bereich werden zwei oder drei Äste so aufgestellt, dass sie ungefähr ein „A“ ergeben. Alle Teilnehmer haben die Aufgabe, sich an das „A“ heranzuschleichen und das „A“ zu zerstören. Die drei Bewacher müssen das verhindern und durch Anleuchten der Teilnehmer mit der Taschenlampe.

Benötigtes Material: Taschenlampen

Alter: ab 10 Jahre

Dauer: 30 bis 45 Min.

- Chaos-Spiel

Die Teilnehmer werden in gleich große Gruppen aufgeteilt. Vor dem Spiel wird ein zentraler Punkt als Spielmittelpunkt vereinbart. An diesem Punkt befindet sich die Spielleitung. Am Spielmittelpunkt befindet sich ein großes Spielfeld auf einer Stellwand. Jede Gruppe stellt eine Spielfigur dar. Jede Gruppe muss abwechselnd am Spielmittelpunkt mit einem großen Würfel würfeln. Die Spielfigur der Gruppe wird so viele Felder auf dem Spielfeld nach vorne verschoben, wie Augen auf dem großen Würfel zu sehen sind. Die Spieler der Gruppe müssen nun die Spielkarte mit der jeweiligen Nummer im zuvor vereinbarten Gelände suchen und das auf der Rückseite der Spielkarte befindliche Passwort der Spielleitung mitteilen. Ist das Passwort richtig, erhält die Gruppe eine kleine Aufgabe, meist hängt diese mit dem zuvor genannten Passwort zusammen. Ist die Aufgabe von allen Gruppenmitgliedern erfolgreich gemeistert, darf die Gruppe erneut würfeln. Zusätzliche Spannung kann durch die Gestaltung des Spielfeldes erzeugt werden.

Benötigtes Material: Spielfeld, großer Würfel, Spielfiguren, Zettel, Edding, Tesafilm

Alter: ab 10 Jahre

Dauer: 45 bis 60 Min.

6. Vertrauensspiele

- Tragende Hände

Alle Teilnehmer stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Die sich jeweils gegenüberstehenden Personen halten Ihre Hände zusammen. Ein Freiwilliger legt sich nun über diese tragenden Hände. Die Gruppe hebt diese Person hoch, rollt sie hin und her und versucht sie zu transportieren wie auf einem Förderband.

Benötigtes Material: /
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 5 bis 10 Min.

- Der magische Kreis

Alle Teilnehmer bilden einen Kreis, schauen zur Kreismitte und fassen sich an den Händen. Auf Kommando des Spielleiters lässt sich jeder zweite nach innen, die anderen nach außen fallen. So entsteht eine Zick-Zack-Formation, die sich gegenseitig hält. Die Gruppe kann ausprobieren, wie weit man sich nach innen bzw. außen legen kann. Alternativ können sich die Teilnehmer auch an einem straffen Seil festhalten.

Benötigtes Material: evtl. Seil
Alter: ab 6 Jahre
Dauer: 5 bis 10 Min.

- Blindes Pferd

Je zwei Teilnehmer bilden eine Mannschaft. Im Huckepack geht es durch einen Parcours (Flaschen, Kegel, etc.). Dem „Pferd“ werden die Augen verbunden. Durch Schenkeldruck bekommt dieser die Anweisungen vom Mitspieler um durch den Parcours zu gelangen. Das schnellste Team gewinnt.

Benötigtes Material: Flaschen, Kegeln
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 5 bis 10 Min.