

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ - *Friedrich Schiller*

Daraus folgt: Lasst uns miteinander ins Spiel kommen und damit ganz Mensch werden. Diese Zeit hat es nötig!

Diese Spieleketten wurden von den Teilnehmenden der JuLeiCa-Kurse 2015/16 entwickelt. Es sind spannende und kreative Spiele dabei. Manche Abläufe sind eher spartanisch und manche richtig gut gestylt.

Bei allen spürt man aber den Spaß am Mensch sein und werden.

Vertrauen in der Gruppe

Alter: 12-14 Jahre

Spiel: Gemeinsam aufstehen

Spielbeschreibung:

Fünf Personen setzen sich in eine Reihe nebeneinander. Die anderen fünf Personen setzen sich mit dem Rücken an die erste Reihe. Man verhakt sich untereinander und versucht gemeinsam aufzustehen.

Spiel: Fallen und aufgefangen werden

Spielbeschreibung:

Eine Person stellt sich steif in die Mitte eines von den übrigen gebildeten Kreis (eng beieinander). Sie lässt sich nun mit geschlossenen Armen fallen. Die Gruppe fängt sie auf und lässt sie wie ein Kegel im Kreis umherkreisen.

Spiel: Erkennungsmerkmale des Partners

Spielbeschreibung:

Man sucht sich einen Partner. Einer der beiden verbindet sich die Augen. Nun tastet man die Waden der anderen Mitspieler ab und versucht seinen Partner zu finden.

Spiel: Schokoladenseiten beschreiben

Spielbeschreibung:

Jeder schreibt drei Schokoladenseiten von sich auf und die Gruppe muss die Person erkennen.

Spiel: Personenscharade

Spielbeschreibung:

Man schreibt seinen Namen auf einen Zettel. Jeder zieht einen Zettel und die Person, die auf dem Zettel steht, wird pantomimisch dargestellt. Der Rest der Gruppe muss erraten, wer gemeint ist.

Helena

Thema: Weltreise

Fahrt

Spiel: Die Zugfahrt

Material: Spielkarten Spieldauer: ca. 8 Minuten

Spielbeschreibung:

Die Spieler stellen oder setzen sich gegenüber auf den auf den Boden gelegten Spielkarten hin. Sobald der Gruppenleiter pfeift, dürfen die Spieler losrennen und sich eine „Fahrkarte“ holen. Wer leer ausgeht, fährt „schwarz“ und scheidet somit aus. Es wird immer eine Spielkarte weniger, als Teilnehmer vorhanden sind, auf den Boden gelegt.

In China

Spiel: Pantomime in China Spieldauer: ca. 8 Minuten

Spielbeschreibung:

Da die „Urlauber“ kein Chinesisch sprechen können, müssen sie sich mit Pantomimen verständigen. Diese Szenen können z.B. in einer großen Stadt, im Restaurant oder im Hotel stattfinden.

Das Wetter

Spiel: Feuer, Wasser, Sturm Dauer: ca. 6 Minuten

Spielbeschreibung:

Feuer = flach hinlegen

Wasser = irgendwo drauf (Stühle, Tische,...)

Sturm = zwei Personen halten sich fest

Regen = Irgendwo drunter

Flaggen

Spiel: Flaggen erraten Dauer: ca. 8 Minuten

Spielbeschreibung:

Die Spieler bilden einen Stuhlkreis und ein Spieler steht in der Mitte und ruft:

Sturmflut = alle Spieler wechseln den Platz

Welle von links = alle Spieler rücken nach links auf

Welle von rechts = alle Spieler rücken nach rechts auf

Urlaubserinnerungen

Spiel: Standbilder als Fotos Spieldauer: 10 Minuten

Spielbeschreibung:

Die Spieler gehen durch den Raum umher. Der Spielleiter ruft ein jeweiliges Land und eine Zahl. Die Spieler müssen sich in der genannten Anzahl zusammenfinden und machen ein Standbild zu dem Land. (Dies muss möglichst schnell gehen und die Ideen kann man frei wählen und sich selbst ausdenken)

Z.B. Italien +3

Zwei Spieler formen eine Pizza

Ein Spieler isst diese

Frankreich +2

Zwei Spieler formen einen Eiffelturm

Malene

Kreativität

Ort: Jugendraum

Alter: 6-11 Jahre

Spiel 1

Spielbeschreibung:

Alle bilden einen Kreis. Einer steht in der Mitte. Der Spielleiter flüstert demjenigen etwas ins Ohr. Dieses Wort muss er pantomimisch darstellen. Sprechen ist verboten! Wenn es nach zwei Minuten keiner erraten hat, darf er sich jemanden zur Hilfe nehmen. Der, der es erraten hat, ist als nächstes dran.

Spiel 2

Spielbeschreibung:

Es gibt zwei Teams, die sich gegenüber in einer Reihe aufstellen (In der Mitte steht der Spielleiter). Der Spielleiter nennt einen Buchstaben. Der, der zuerst einen Namen und ein Tier mit dem Anfangsbuchstaben sagt, hat gewonnen und beide stellen sich wieder hinten an. Nach zwei bis drei Durchläufen wirft der Spielleiter ein Thema in den Raum (z.B. Berufe) und dann einen Buchstaben. Dann sollen die Mitspieler einen Beruf mit dem jeweiligen

Anfangsbuchstaben nennen. Das kann man auch mit Pflanzen, Bäumen und anderen Dingen machen.

Spiel 3

Spielbeschreibung:

In einem Sack oder einem Schuhkarton mit einem Loch liegen Gegenstände, die erfühlt werden sollen. Hilfe? = Zettel mit allen Gegenständen aufschreiben. Davon kann man es ableiten. Der, der am meisten erraten konnte, hat gewonnen. Dasselbe kann man auch mit Personen machen, aber nur bei einer Gruppe, die sich schon länger kennt.

Ort: Draußen

Spiel 4

Spielbeschreibung:

Es gibt zwei Teams und einen Schatz (Süßigkeiten). Ziel ist es, den Schatz zu erhalten. Davor muss aber jedes Team mindestens fünf Stationen bearbeiten. Nach jeder Station sollen sie zwei Runden um den Kirchplatz laufen. Dabei müssen sie aber Folgendes beachten:

- Jeder muss mindestens 1x drangekommen sein
- Es darf nur einer zur Zeit laufen

Die Stationen und das Laufen müssen im Team bearbeitet werden.

(Stationen = Zeichnet mindestens sieben Gegenstände, die ihr in eurer Freizeit nutzt)

Wenn alles erledigt ist, sollen sie den Schatz suchen. Die Schatzkarte erhalten sie vom Spielleiter. Zum Beispiel:

- Stellt euch vor einen großen Stein, der sich an der Südseite der Kirche befindet
- Lauft nach Westen; ihr kommt zu einer Straße
- Lauft weiter nach Norden und biegt dann links ab
- Geht zur Eisenkette
- Dann lauft nach rechts, biegt nochmal rechts ab
- Welche Himmelsrichtung wurde nicht benannt?

- Streicht das s,t und setzt ein b ein
- In diese Richtung müsst ihr laufen

Spiel 5

Spielbeschreibung:

Es gibt zwei Felder. Vier Leute sollen innerhalb drei Minuten versuchen, so viele Leute wie möglich zu ticken, aber nur die, die die bestimmte Farbe tragen, die der Spielleiter vorher sagte. Zum Beispiel „Alle Kinder mit einem grünen Pulli“. Dann werden die Kinder gejagt, die einen grünen Pulli tragen. Nach kurzer Zeit pfeift der Spielleiter in eine Pfeife und zeigt auf eines der beiden Felder. Die Kinder laufen dann in das Feld und sind sicher. Die, die getickt wurden, helfen den anderen beim Ticken.

Luisa

Chemie Labor

Spieleranzahl: 15 Spieler Ort: draußen

Alter: 12-14 Jahre

Spielbeschreibung:

Man stellt sich im Kreis auf und wirft sich einen Ball zu. Merkt euch Sender und Empfänger. Wenn der Ball wieder bei dem, der angefangen hat, ankommt, wird er auf demselben Weg zurückgegeben. Dann wird ein zweiter Gegenstand mit eingebracht (Wichtig! Ein anderer Weg!). Mal sehen, wie viele Gegenstände ihr gleichzeitig schafft.

(Eventuell die Geschwindigkeit steigern und gleichzeitig eine Wasserbombe an den rechten Nachbarn weitergeben)

15-20 Minuten

So, jetzt seid ihr als Wissenschaftler im Labor eingestellt. Um die Chemikalien zu transportieren, bilden wir ein Fließband. Man bildet zwei Reihen, so dass sich die Personen gegenüberstehen und den gegenüberstehenden an die Hände nehmen. Die außenstehende Person legt sich auf das Fließband und wird zum anderen Ende transportiert. Alle kommen einmal dran.

5-10 Minuten

Einer eurer Kollegen hat sich bei einem gefährlichen Versuch einen Virus eingefangen, der sich jetzt verbreitet. Es werden zwei Kinder ausgesucht, die die Viren sind. Sie versuchen die anderen Kinder zu fangen und somit anzustecken. Die gefangenen Kinder legen sich krank und geschwächt auf den Boden und müssen von vier gesunden Kindern ins Krankenhaus (markierte Fläche auf dem Gelände) gebracht werden.

15 Minuten

Emma

Eine Reise

Bevor es losgeht, müssen wir uns etwas zu essen machen.

Spiel: Obstsalat

Material: Stühle (ein Stuhl weniger als Spieler)

Spielbeschreibung:

Jedem Mitspieler wird eine Obstsorte zugewiesen, wobei immer vier bis fünf Spieler das gleiche Obst bekommt. Anschließend steht einer in der Mitte und erzählt etwas über ein Obst. Merken einige, dass dies auf ihr Obst zutrifft, wechseln sie den Platz. Dabei versucht aber auch die Person aus der Mitte einen Platz zu ergattern. Sollen alle den Platz wechseln, wird „Obstsalat“ gerufen.

Bei einer Reise wechselt es auch zwischen Tag und Nacht und hell und dunkel.

Spiel: Tag und Nacht

Material: viel Platz

Spielbeschreibung:

Die Spieler werden in zwei Mannschaften eingeteilt (Tag und Nacht). Diese Mannschaften setzen/stellen/hocken sich in einer Reihe Rücken an Rücken.

Jetzt wird eine Geschichte erzählt. Sobald das Wort Tag/Nacht fällt, muss die jeweilige Mannschaft aufstehen und versuchen über die Zielgerade zu laufen, bevor sie von der anderen Mannschaft getickt wird.

Auf unserer Reise veranstalten wir ein Konzert.

Spiel: Wer ist der Dirigent?

Material: nichts

Spielbeschreibung:

Ein Spieler verlässt den Raum. Währenddessen bestimmen die anderen einen Dirigenten. Dieser gibt nun, nachdem der fehlende Spieler wieder hereingerufen wurde, durch Mimik und Gestik immer wechselnde Instrumente vor, die alle anderen nachmachen müssen. Nun versucht der Spieler, der draußen war, zu erraten, wer der Dirigent ist.

Wir geraten in ein Unwetter mit Feuer, Wasser und Eis.

Spiel: Feuer, Wasser, Eis

Material: viel Platz

Spielbeschreibung:

Alle Spieler laufen so lange im Kreis, bis ein Kommando fällt. Wer es als letztes ausführt, scheidet aus.

Kommandos und ihre Ausführung:

- Feuer = auf den Bauch legen
- Eis = so stehen bleiben, wie man gerade steht
- Wasser = auf etwas hochgelegenes stellen
- Donner = mit den Füßen auf den Boden trampeln

Wir müssen auch einen Koffer packen, um zu reisen.

Spiel: Ich packe meinen Koffer

Material: nichts

Spielbeschreibung:

Jeder erzählt reihum, was er mitnehmen möchte, muss dabei aber auch das erzählen, was die Leute vor ihm mitnehmen.

Franziska

Kartenspiele

Spiel: Uno

Alter: 10-14 Jahre

Spieleranzahl: 5-8 Spieler

Spielbeschreibung:

Man muss versuchen, möglichst schnell alle Karten loszuwerden.

Spiel: Mau Mau

Alter: 10-14 Jahre

Spieleranzahl: 5-8 Spieler

Spielbeschreibung:

Werde alle Karten los.

Spiel: Swim

Alter: 12-14 Jahre

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielbeschreibung:

Bekomme die stärksten Karten und gewinne so gegen deine Gegner.

Spiel: Mau Mau Kartenhaus

Alter: 12-14 Jahre

Spieleranzahl: 1-4 Spieler

Spielbeschreibung:

Man muss mit Mau Mau Karten ein möglichst hohes Haus bauen.

Spiel: Poker

Alter: 12-14 Jahre

Spieleranzahl: 1-4 Spieler

Spielbeschreibung:

Bekomme möglichst gute Handkarten.

Suchtgefahr!

Luca?

Dschungel

Alter: 3-4 Klasse

Teilnehmer: ca. 8 Spieler

Spiel 1

Material: Je 1 Kreide für jeden Mitspieler

Spielbeschreibung:

Einer schreibt seinen Namen auf den Boden. Alle anderen versuchen nun, ihren Namen daran zu bringen.

Spiel 2

Spielbeschreibung:

Alle sitzen im Kreis. Man legt die Hände an den Kopf. Man funkt mit seinem Nachbarn. Funkt der linke mit der rechten Hand, funkt der rechte mit der linken Hand. Ein Funker gibt immer Befehle.

Spiel 3

Material: Augenbinden und Seil

Spielbeschreibung:

Alle verbinden sich die Augen und der Expeditionsleiter führt sie an dem Seil durch den „Tunnel“.

Spiel 4

Material: Schnur und Luftballon

Spielbeschreibung:

Jeder bindet sich einen Luftballon um den Fuß. Alle versuchen jetzt den Luftballon eines anderen zu platzen.

Spiel 5

Spielbeschreibung:

Alle stehen in einem Kreis und einer in der Mitte. Dieser sagt einen Tiernamen und zeigt auf einen im Kreis. Der muss mit seinem Nachbarn dieses Tier nachmachen.

Spiel 6

Spielbeschreibung:

Alle knien sich in eine Reihe und fassen den Vordermann an den Fußsohlen an. Dann setzt sich die Raupe in Bewegung.

Spiel 7

Material: Tücher in verschiedenen Farben

Spielbeschreibung:

Jeder steckt sich ein Tuch in die Hose und versucht so viele wie möglich von den Gegnern zu kriegen, ohne seine eigenen zu verlieren.

Spiel 8

Material: 14 Blätter

Spielbeschreibung:

Zwei Teams müssen von der einen zur anderen Seite des Raums kommen. Sie dürfen nur die Blätter berühren.

Gegner-Spiele

Spiel: Krabbenfußball

Material: Fußball, Tore als Tische

Spielbeschreibung:

Bei diesem Spiel treten zwei Teams gegeneinander an. Der einzige Unterschied ist zum normalen Fußball, dass man sich auf allen Vieren bewegt. Bei dem Spiel gewinnt das Team mit den meisten Toren.

Spiel: Ballonjagd

Material: Ballons, Schnüre

Spielbeschreibung:

Alle Spieler bekommen mithilfe einer Schnur einen Ballon an den Fuß gebunden. Wenn das Startsignal gegeben wurde, müssen sich alle gegenseitig die Ballons zertreten. Wenn sein Ballon kaputt ist, scheidet man aus und wer übrig bleibt, hat gewonnen.

Spiel: Ball an die Wand

Material: Ball, Wand

Spielbeschreibung:

Es werden zwei Teams gemacht. Die Stellen sich in zwei Reihen vor eine Hauswand. Der erste bekommt einen Ball und wirft ihn an die Wand. Sein Hintermann muss den Ball dann wieder auffangen. Das kann man mit Drehungen, Klatschen, usw. erschweren.

Spiel: Keine 1 Würfeln

Material: Würfel

Spielbeschreibung:

Die Spieler würfeln nacheinander. Jeder Spieler darf, so oft er will, würfeln und Punkte (Augenzahlen) sammeln. Würfelt er aber eine eins, werden alle seine Punkte gestrichen und der nächste ist dran. Er muss also überlegen, ob er noch einen Wurf wagt oder ob er den Würfel weitergibt und so seine bisherigen Punkte aufschreiben lässt. Gewinner ist der, mit den meisten Punkten.

Spiel: XL-Mikado

Material: glatte Unterfläche, Stöcker

Spielbeschreibung:

Es gibt zweier Teams, die immer zusammen spielen. Erst müssen große Holzstöcker oder Äste gesammelt werden. Nun kann man anfangen zu zweit Mikado zu spielen.

Josina

Kennenlernen und Vertrauen

Spiel: Klopapier

Spielbeschreibung:

Es wird eine Rolle Klopapier herumgereicht. Jeder Teilnehmer soll sich so viele Blätter nehmen, wie er meint zu benötigen. In der zweiten Runde soll jeder Teilnehmer pro Blatt eine Sache über sich erzählen.

Spiel: Richtige Aufstellung

Spielbeschreibung:

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen geteilt, die gegeneinander antreten. Nun geht es darum, welche Gruppe sich zuerst z.B. nach Alter, Größe, Gewicht usw. aufgestellt hat.

Spiel: Ballonreise

Spielbeschreibung:

Der Gruppenleiter erzählt:

Die Teilnehmer machen eine Ballonreise, aber der Ballon ist defekt und wird sinken! Damit der Ballon nicht abstürzt müssen nach und nach einige Teilnehmer den Ballon verlassen. Diese Teilnehmer werden durch Argumentation bestimmt. Am Ende gewinnt ein Teilnehmer, der die Ballonreise „überlebt“.

Spiel: Kamel oder Plumps

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmer erhalten einen Zettel mit zwei unterschiedlichen Tiernamen, aber auf allenzetteln ist ein Tiername gleich z.B. Kamel. Die Teilnehmer bilden einen Kreis und der Gruppenleiter ruft einige Tiernamen auf. Diese Teilnehmer gehen nun in den Kreis und sollen sich fallen lassen und von den anderen aufgefangen werden! Irgendwann ruft der Gruppenleiter „Kamel“ und alle lassen sich fallen. Es soll keiner zu Schaden kommen!

Spiel: Aufstand

Spielbeschreibung:

Die Spieler sitzen Rücken an Rücken und müssen mit eingehakten Armen versuchen aufzustehen.

Sharina

Konzentration

Spiel: Onkel Otto ist krank

Material: 1 Korken oder Ähnliches

Mitspieler: 3-30

Ablauf: Eine Person steckt sich den Korken hochkant zwischen seine Zähne und sagt zu seinem Nachbarn: „Onkel Otto ist krank.“ Der Nachbar antwortet: „Was hat er denn?“ Dann sagt die Person irgendeine Krankheit und gibt den Korken weiter. Der Nachbar macht das gleiche, nur muss er vor seiner ausgedachten Krankheit alle schon zuvor genannten aufzählen.

Spiel: Ribbel-Dibbel

Material: Einen abwaschbaren Stift (z.B. Lippenstift)

Mitspieler: 3-30

Ablauf: Jeder Spieler bekommt eine Nummer zugewiesen. Nun sagt Ribbel-Dibbel 1 zum Beispiel zu Ribbel-Dibbel 5: „ Ich bin Ribbel-Dibbel 1 ohne Dibbel und rufe Ribbel-Dibbel 5 ohne Dibbel. Wie viele Dippel hast du denn?“ Danach wendet sich Ribbel-Dibbel 5 zum Beispiel an Ribbel-Dibbel 3 usw... Wenn sich jemand verspricht oder nicht bemerkt, dass man angesprochen wird, bekommt ein Dippel (Strich ins Gesicht) mehr. Hat jemand vier Dippel, scheidet er aus.

Spiel: Eine Ente – zwei Beine
Material: Nichts
Mitspieler: 2-40
Ablauf: Spieler 1 sagt: „Eine Ente“
Spieler 2 sagt: „Zwei Beine“
Spieler 3 sagt: „Steigen ins Wasser“
Spieler 4 sagt: „Plums“
Spieler 5 sagt: „Zwei Enten“
Spieler 6 sagt: „Vier Beine“
Spieler 7 sagt: „Steigen ins Wasser“
Spieler 8 sagt: „Plums“
Spieler 9 sagt: „Drei Enten“
Spieler 10 sagt: „Sechs Beine“
Und so weiter...

Bei einem Fehler setzt sich die Person, die den Fehler gemacht hat, an den Anfang und es fängt von vorne an. Ziel ist es X viele Runden zu schaffen, dabei wird X auf die Anzahl der Spieler abgestimmt.

Moritz

Urlaub

Ihr fliegt mit eurer Familie in den Urlaub. Zuhause werden alle Sachen ins Auto gepackt und ab geht's zum Flughafen. Am Flughafen ist sehr viel Betrieb... überall Menschen... und es gibt so viel zu sehen. Plötzlich steht ihr alleine da und wisst nicht mehr, wo eure Familie ist.

Spiel: Familie Müller

Ort: Egal, Stuhl- oder Sitzkreis Dauer: ca. 5-10 Minuten

Eignung: Kinder ab 8 Jahren Für Gruppen von 8-20 Spielern

Material: Vorbereitete Namenszettel (siehe unten), (Stühle)

Beschreibung des Spiels: Der Spielleiter hat folgende Karten vorbereitet

(je nach Gruppengröße):

- *Vater Müller – Vater Füller – Vater Knüller – Vater Brüller*
- *Mutter Müller – Mutter Füller – Mutter Knüller – Mutter Brüller*
- *Sohn Müller – Sohn Füller – Sohn Knüller – Sohn Brüller*
- *Tochter Müller – Tochter Füller – Tochter Knüller – Tochter Brüller*
- *Hund Müller – Hund Füller – Hund Knüller – Hund Brüller*

Je einen Zettel mit einem Namen darauf teilt er an jeden aus. Diese Zettel sind geheim und dürfen nicht verraten werden. Ziel ist es, schnellstmöglich seine restlichen Familienmitglieder zu finden und diese auf einem Stuhl zu versammeln. Auf dem Stuhl sitzt der Vater, hinter dem Stuhl steht die Mutter, der Sohn sitzt rechts vom Stuhl, die Tochter links vom Stuhl und zu den Füßen des Vaters liegt der Hund. Welche Mannschaft dies zuerst geschafft hat, gewinnt.

Hinweis: Witzig ist es, wenn die Namen der Familien sehr ähnlich klingen, dann ist es umso schwerer im Stimmengewirr seine Familie zu finden. Außerdem ist dies ein Spiel, welches sich gut zur Gruppeneinteilung nutzen lässt.

Endlich sind wieder alle zusammen. Ihr geht gemeinsam zum Gate, von wo der Flieger euch an euren Urlaubsort bringt. Ihr fliegt nach Spanien.

Nach einem langen Flug wollt ihr euch erstmal gemütlich in eure Betten des Hotels legen. Ihr habt euch gerade bequem hingelegt, da huschen Mäuse über den Boden unter euer Bett. Ihr springt auf... was braucht man, wenn man Mäuse hat? Genau... eine Katze.

Spiel: Katz und Maus

Ort: großer Raum oder draußen Dauer: ca. 15 Minuten

Eignung: Kinder ab 5 Jahren Für Gruppen ab 11 Personen

Material: nichts

Beschreibung des Spiels:

Die Teilnehmer stellen sich in mehreren Reihen nebeneinander und hintereinander auf. Es sollen nebeneinander genauso viele Spieler stehen wie hintereinander. Dann strecken die Spieler ihre Arme seitwärts aus und rutschen weit auseinander, bis sie sich nur noch mit den Fingerspitzen berühren. Als nächsten drehen sie sich um 90 Grad und strecken wieder die Arme aus. Auf diese Weise entsteht ein Quadrat mit Längs- bzw., wenn die Spieler sich drehen, Querreihen. Ein Teilnehmer spielt nun die Maus, einer die Katze. Die Katze jagt die Maus. Dabei dürfen sie sich immer nur in den Reihen bewegen. Wenn die Maus „Jetzt!“ ruft, drehen sich die anderen um 90 Grad. Dadurch ändern sich die Reihen und die Katze kommt vielleicht nicht mehr durch. So kann die Maus die Katze durch geschicktes Lenken an der Nase herumführen.

Ihr könnt euch nun schlafen legen und stärkt euch mit den gefangenen Mäusen (Gummibärchenmäuse).

Erst am Abend wacht ihr wieder auf. Es ist schon dunkel draußen. Ihr beschließt noch einen kleinen Spaziergang in einem Wald zu machen. Es ist angenehm warm draußen. Ihr hört Krähen... und plötzlich sogar ein „uhu“ von einer Eule.

Spiel: Eulen und Krähen

Ort: in einem großen Raum oder draußen Dauer: ca. 15 Minuten

Eignung: Kinder ab 8 Jahren Für Gruppen ab 10 Personen

Material: geeignete Fragen

Beschreibung des Spiels:

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Sie stellen sich an einer Linie gegenüber auf. Für jede Gruppe gibt es ein paar Meter hinter der Mittellinie eine Heimatlinie. Der Leiter macht eine Aussage, die richtig oder falsch sein kann. Sofort danach laufen Eulen und Krähen los.

- Ist die Aussage richtig, fangen die Eulen die Krähen*
- Ist die Aussage falsch, fangen die Krähen die Eulen*

Hinter der Heimatlinie darf nicht mehr gefangen werden. Gefangene verwandeln sich und werden jeweils zum anderen Tier. Das Spiel ist zu Ende, wenn es

entweder keine Eulen oder Krähen mehr gibt. Die Schwierigkeit der Aussage ist vom Alter der Mitspieler abhängig zu machen.

Die restlichen Tage eures Urlaubs verbringt ihr gemütlich. Vielleicht fahrt ihr ja mal wieder gemeinsam nach Spanien.

Eva

Der Ski-Urlaub

Altersstufe: 11 – 14 Jahre

Ihr habt euch als Gruppe kurzentschlossen für einen Ski-Urlaub angemeldet. Es soll nach Österreich gehen, und als ihr dort ankommt, liegt auch reichlich Schnee. Doch weil ihr den Urlaub so kurzfristig gebucht habt, gab es Komplikationen und es wurde ein Zimmer zu wenig reserviert. Die anderen Zimmer sind jedoch alle voll besetzt und so müsste einer von euch draußen übernachten.

Zimmersuche

Alle setzen sich in einen Stuhlkreis, einer bleibt übrig. Jeder Stuhl ist eines der Fremdenzimmer, die jeweils nur ein Bett haben. Die übriggebliebene Person muss, mit ihrem Reisegepäck in der Hand, um den Stuhlkreis laufen. Die anderen wechseln immer wieder ihre Zimmer (Stühle), weil sie andere Zimmer für komfortabler halten. Ist gerade ein Zimmer unbesetzt, muss die ein Zimmer suchende Person sofort ihr Gepäck in dieses legen, um dort übernachten zu können. Ist ihr das gelungen, darf sie sich auf dem Stuhl niederlassen und die „ausquartierte“ Person muss das Gepäck nehmen, um ein neues Zimmer zu suchen.

Am Ende hat sich ein Anwohner der Stadt bereit erklärt, einen Gast bei sich aufzunehmen und alle hatten eine ruhige Nacht. Am nächsten Tag fahrt ihr gemeinsam zum Skigebiet und freut euch auf einen aufregenden Tag, denn keiner von euch ist schon einmal Ski gefahren. Doch als ihr bei der Anmeldung Marken bestellt, mit deren Hilfe ihr auf die Pisten gelangen könnt, wo ihr mit eurem Ski-Lehrer verabredet seid, meint die Angestellte: „Zuerst müsst ihr die Marken finden, dann könnt ihr sie kaufen.“

Markensuche

Alle setzen sich um einen Tisch herum, einer bleibt außerhalb stehen, er ist der Suchende. Nun wird unter dem Tisch eine Münze so herumgereicht, dass der Außenstehende möglichst nicht sieht, wo sie sich gerade befindet. Irgendwann sagt er „Stopp“ und alle legen ihre Hände flach auf den Tisch. Der, der die Münze gerade hat, darf sie natürlich nicht sehen lassen. Dann darf der Suchende zwei weitere Kommandos geben (z.B. Faust, nochmal flach). Danach muss er sagen können, wer die Münze in welcher Hand hat. Rät er richtig, darf er mit in den Kreis und ein anderer wird zum Suchenden.

Nachdem ihr eure Marken alle gefunden habt, dürft ihr in unbekanntes Territorium vordringen und euch auf die Piste begeben. Dort trifft ihr euren Lehrer. Dieser erklärt euch, dass für den Anfang der Schneepflug die einfachste Haltungsposition der Skier ist. „Dafür ist es wichtig, dass ihr mir im Schlaf sagen könnt, wie ein gleichseitiges Dreieck aussieht. Das ist nämlich ein Dreieck, bei dem alle Seiten gleich lang sind.“

Gleichseitiges Dreieck

Die Gruppe wird in Vierergruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt ein gleich langes Stück Schnur, das relativ lang sein sollte. Dann werden allen die Augen verbunden. Jede Gruppe soll nun möglichst schnell ein korrekt geformtes gleichseitiges Dreieck aus der Schnur legen. Die Gruppe, die das als erstes schafft, gewinnt.

Der Lehrer ist sich nun sicher, dass ihr alle gut über gleichseitige Dreiecke informiert seid. Er lässt euch nun auch fahren. Nach einem herrlichen Vormittag, der ziemlich schnell vergangen ist, fahrt ihr zu einer Alm und esst eine heiße Gulaschsuppe, denn wenn man den ganzen Tag im Schnee verbringt, friert man ganz schön. Doch als ihr wieder aus dem Haus kommt, sitzen auf euren Skiern, die ihr draußen in den Schnee gesteckt habt, ein paar von den aggressiven Raben, von denen es in dieser Gegend nur so zu wimmeln scheint. Ihr müsst die Raben irgendwie von den Skiern runterkriegen, doch wenn ihr näher als 10 Meter an sie herangeht, greifen sie euch an.

Rabenabschuss

Auf einigen Pfeilern liegen Objekte (Raben). Diese müssen nun mit Schneebällen von ihrem „Sitz“ heruntergeschossen werden. Dazu wird eine Markierung in 10 Metern Entfernung angebracht (näher darf man ja nicht an die Raben herankommen). Von dort aus werden die Raben unter Beschuss gesetzt. Wer es als erstes schafft, von seinem Paar Ski herunterzuschießen, gewinnt.

Endlich sind die Raben vertrieben und ihr könnt weiterfahren. Da ihr die normalen Pisten schon gut kennt, wollt ihr euch nun auf die sogenannte „Spezialpiste“ wagen, die die beste im ganzen Skigebiet sein soll. Doch als ihr dort ankommt, stellt ihr fest, dass ihr euch um die Piste betreten zu können, erst noch qualifizieren müsst. Das aber geschieht nicht etwa durch ein Ausschlussverfahren, bei dem die besten weiterkommen, sondern fast ausschließlich durch Glück. „Immer nur einer von zehn darf die Spezialpiste betreten, da sie sonst hoffnungslos überfüllt wäre“, erklärt euch der Pförtner.

Die böse Drei

Eine Person beginnt und wirft einen Würfel beliebig oft. Dabei werden die geworfenen Zahlen immer addiert. Wird jedoch eine Drei gewürfelt, macht diese alles zunichte, der Punktestand wird auf null zurückgesetzt und der Würfel an den nächsten Spieler weitergegeben. Wenn ein Spieler mit seiner Punktzahl zufrieden ist, kann er einfach aufhören zu würfeln, die Punkte notieren lassen und den Würfel weitergeben. Nach zwei oder drei Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Am Ende habt ihr alle gleich viele Punkte. Alle haben zu oft gewürfelt und es ist eine drei gekommen. Aber der Pförtner will euch Gutes tun und lässt euch trotzdem auf die Spezialpiste. Ihr genießt den restlichen Tag und geht abends erschöpft ins Bett, gespannt, was der morgige Tag wohl für Überraschungen bereithält.

Eva

Kennenlernen

Spiel: Wanted

Ort: drinnen Dauer: je nach Gruppengröße ca. 30 Minuten

Eignung: für Gruppen ab 4 Personen (ab 10 Jahren)

Material: pro Teilnehmer ein „Wanted“ Plakat und einen Stift

Beschreibung des Spiels:

Jeder Teilnehmer bekommt ein Wanted-Plakat und soll dies ausfüllen. Dabei sollte man nicht die bekanntesten Antworten aufschreiben. Sind alle Teilnehmer mit dem Ausfüllen fertig, sammelt der Spielleiter die Bögen ein, mischt diese und liest einen davon vor. Die Gruppe muss nun überlegen, wer auf diesem Steckbrief gesucht wird.

Vorteil: Die Teilnehmer können sich selber entscheiden, wie viele Informationen sie von sich preisgeben...

Spiel: Schneeballschlacht

Beschreibung des Spiels:

Jede/r Spieler/in schreibt auf einen Zettel drei Aussagen über sich selbst. Danach werden die Zettel zusammengeknüllt und die Spieler/innen bekommen eine Minute Zeit für eine Schneeballschlacht mit den Zettelschneebällen. Danach nimmt sich jeder einen Schneeball und muss die Person finden, die den Zettel geschrieben hat. Anschließend stellen die Spieler/innen die Person der Gruppe vor und berichten kurz, was sie Neues über die Person erfahren haben.

Durch die initiale Phase des Tobens wird der Energiepegel gehoben und Hemmungen abgebaut. Eignet sich auch gut für undynamische, lasche Gruppen.

Spiel: Detektiv

Beschreibung des Spiels:

Alle Spieler/innen stellen sich in zwei Reihen auf, so dass sich jeweils ein Paar ansieht. Die Spieler/innen in Reihe 1 bekommen nun 30 Sekunden Zeit, um ihr Gegenüber genau zu betrachten und sich alle Details einzuprägen. Danach dreht sich Reihe 1 komplett um, während die Spieler/innen aus Reihe 2 eine Kleinigkeit an sich selbst verändern (z.B. Zopf aufmachen, Brille ausziehen,

Hemd zuknöpfen). Die Spieler/innen der Reihe 1 drehen sich anschließend wieder um und müssen erraten, was ihr/e Partner/in an sich verändert hat. Danach werden die Rollen getauscht.

Die Spieler/innen kommen sich bei diesem Spiel sehr nahe: Nach einer ungewöhnlich langen Phase der Observierung (wann schaut man jemanden schon mal 30 Sekunden lang an?) folgt eine Phase lockerer Kommunikation, in der die Spieler/innen selbst Gesprächsthema sind.

Spiel: Vorstellungsrunde Alphabetisch

Beschreibung des Spiels:

Die Spieler sitzen oder stehen im Kreis und nennen reihum ihre Namen. Danach erhält die Gruppe die Aufgabe, sich in alphabetischer Reihenfolge anzuordnen – ohne sich dabei abzusprechen. Festgelegt wird lediglich auf welchem Platz der Anfang ist. Das Ergebnis wird durch eine weitere Namensrunde kontrolliert, und das Stumme sortieren ggf. wiederholt, bis die Reihenfolge stimmt.

Durch dieses Spiel lernt man nicht nur die Namen kennen, sondern erreicht auch eine zufällige Durchmischung der Gruppe.

Spiel: Ich suche einen Freund

Beschreibung des Spiels:

Alle Mitspieler fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis. Ein Spieler beginnt das Spiel. Er geht um den Kreis und sagt: „Ich suche einen Freund, der mit mir geht.“ Daraufhin tippt er einen Mitspieler an, der ihn an der Hand fasst und mit ihm um den Kreis geht. Er fragt diesen Mitspieler: „Wie heißt mein Freund?“ Der Mitspieler sagt nun seinen Namen. Sie gehen weiter um den Kreis. Nun sucht sich der soeben gesuchte Freund einen neuen Freund. Er sagt: „Ich suche einen Freund, der mit mir geht.“ Er tippt einen weiteren Mitspieler an, der ihm die Hand reicht und mitgeht. Er fragt: „Wie heißt mein Freund?“ Dieser antwortet. So geht das Spiel immer weiter, bis der innere Kreis aufgelöst ist. Das Spiel geht weiter. Der erste Mitspieler sagt nun: „Ich suche einen Freund, der *Thomas* heißt.“ Der Spieler mit diesem Namen löst sich aus der

Schlange heraus und hält sich an der freien Hand des ersten Spielers fest. Jetzt führt also *Thomas* die Schlange an und sagt: „Ich suche einen Freund, der *Tina* heißt.“ *Tina* löst sich aus der Schlange, hält sich an der freien Hand von *Thomas* fest und führt die Schlange an. Und so weiter...

Jana

Was so mit Gesellschaftsspielen geht

Spiel: Werwolf
(ist jedem bekannt)

Spiel: UNO
(Kartenspiel)

Spiel: Verstecken mit Abklatsch
(Versteck- und Fangspiel)

Spiel: Memory
(Menschliches Memory)

Spiel: Daumen drücken
(...)

Spiel: Stadt, Land, Fluss
(Wissensspiel)

Spiel: Tabu
(...)

Maja & Finja

Spielekette für Jugendgruppe (14-18 Jahre)

Spiel: Namens-Pantomime (Namen kennenlernen)

Beschreibung:

Jeder Freizeiteilnehmer muss seinen Namen pantomimisch darstellen, indem er sich für jeden Buchstaben einen Begriff überlegt, der dann pantomimisch dargestellt werden muss und die anderen müssen den Namen erraten. Z.B. D=Detektiv, E=Engel, B=Baum im Wind, S=Sonne, usw... Sind alle Teilnehmer schon bekannt, dann bekommt jeder eine Person ins Ohr geflüstert, die er darstellen soll.

Spiel: Wahr oder falsch (Charaktereigenschaften kennenlernen)

Beschreibung:

Jedes Gruppenmitglied macht zu verschiedenen Eigenschaften (Hobby, Schule/Beruf, Freund/Freundin, Urlaub, Erlebnis,...) je eine Aussage über sich. Eine Aussage ist falsch, alle anderen sind wahr. In der gemeinsamen Vorstellungsrunde stellt sich jeder vor und die anderen müssen erraten, welche die falsche Aussage ist, nach und nach Eigenschaften über die Gruppe und die Teilnehmer zu erfahren.

Spiel: Gesten-Kette (Abbau der Hemmung)

Beschreibung:

Alle Teilnehmer sitzen oder stehen im Kreis. Der erste Teilnehmer macht eine Geste (Hand-, Arm- oder Fußbewegung). Der nächste Teilnehmer wiederholt diese Geste und denkt sich selber noch eine Geste aus. So geht es immer weiter und die Kette der Gesten, die man sich merken muss, wird immer länger. Das Spiel endet (wie bei dem Spiel „Kofferpacken“), sobald sich jemand die Gesten nicht mehr merken kann und einen Fehler macht.

Spiel: Verknoten (Körperkontakt und Absprachen treffen)

Beschreibung:

Alle halten sich im Kreis an den Händen. Dann verknötet sich die Gruppe durch Drunter-und-drüber-gehen ohne die Hände loszulassen! Wenn alle eng verknötet stehen, dann wieder ohne die Hände loszulassen, versuchen auseinander in den Kreis zurückzugehen. Eine andere Variante wäre auch noch sich blind zu entknoten.

Spiel: Schnur-Spiel (Vertrauen)

Beschreibung:

Ein Wollknäuel wird gehalten. Die erste Person hält den Faden in der Hand und stellt irgendeiner anderen Person eine Frage, indem das Knäuel dieser Person zugeworfen wird. Nach Beantwortung dieser Frage wirft wiederum diese Person das Knäuel weiter. So entsteht mit der Zeit ein tolles Spinnennetz. Mit etwas Glück so stabil, dass sich am Schluss eine Person darauflegen und angehoben werden kann. Dies steht als Symbol, dass die Gruppe jeden tragen kann.

Tom

Misch-Masch

Spiel: Wer ist der Mörder?

Spieleranzahl: 8-12, 12-18, 18-... Spieldauer: 30,40, 60 Minuten

Alter: ab 12 Jahren Material: Spielkarten

Spielaufbau:

An jede Person wird eine Spielkarte verteilt. Die Person/en mit dem König ist/sind der Mörder. Der oder die Spieler mit dem Buben ist/sind die Detektive und die Zahlenkarten sind das Volk. Niemand weiß von den anderen Spielern, welche Karte diese haben.

Spielablauf:

Der Erzähler erzählt folgende Geschichte: Es wird Nacht und alle machen die Augen zu. Die Mörder einigen sich dann untereinander leise auf ein Opfer der

Nacht. Dann schließen sie wieder die Augen. Danach öffnen die Detektive die Augen und überlegen sich, wer Mörder ist und stellen Vermutungen auf. Die Detektive schließen die Augen und es wird Tag und alle wachen auf. Die Person, die von den Mördern ausgewählt wurde, ist tot.

Spiel: Gemeinsam aufstehen

Spieleranzahl: egal Spieldauer: 10-15 Minuten

Alter: egal Material: keins

Spielbeschreibung:

Zwei, vier, sechs oder mehr Personen setzen sich Rücken an Rücken auf den Boden, haken ihre Arme ineinander und versuchen gemeinsam aufzustehen. Je mehr Personen daran teilnehmen, desto schwieriger wird es, dass sich die Gruppe koordiniert.

Wertung: Keine Wertung vorgesehen. Bei zwei Gruppen entsteht vielleicht ein Wettstreit, mit möglichst allen Personen gemeinsam aufzustehen.

Spiel: Über die Schnur

Spieleranzahl: 6-10 Spieler (ideal) Alter: egal

Material: Schnur Dauer: 30 Minuten

Spielbeschreibung:

Bevor das Spiel beginnt, wird zwischen zwei Stühlen eine Schnur gespannt. Anschließend bilden die Teilnehmer eine Menschenkette, indem sie sich an den Händen fassen. Alle Teilnehmer müssen es nun schaffen, die Schnur zu überqueren, ohne diese zu verlieren oder den Körperkontakt.

Spiel: Ping Pong

Spieleranzahl: mindestens 10 Personen Alter: egal

Material: keins

Spielbeschreibung:

Umso größer die Gruppe, umso mehr Spaß macht es. Alle sitzen im Kreis. Der Spielleiter bereitet zwei Gegenstände vor, die sich ähnlich sind. Zum Beispiel zwei bunte Ping Pong Bälle. Nun gibt er dem linken Nachbarn einen Ball in die Hand und sagt dazu: „Das ist der Ping“ und danach gibt er dem rechten Nachbarn den anderen Ball. Hier sagt er aber: „Das ist der Pong“. Die Teilnehmer, die die Bälle entgegennehmen, müssen nochmal fragen, was er damit gemeint hat. Der Spielleiter wiederholt seine Worte und das Spiel kann losgehen. Nun gehen die Ping Pong Bälle auf die Reise.

Mirjeta

Bunte Mischung

Spiel: Risiko

Spieldauer: 10-20 Minuten Altersstufe: 10-14 Jahre

Material: Luftballon, Aufgabenzettel

Vorbereitung: 5 Minuten Zeit um die Aufgaben zu schreiben

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. Als erstes wird ein aufgeblasener Luftballon mit den darin liegenden Aufgabenzetteln von Person zu Person gereicht. Es können verschiedene Aufgaben, wie z.B. ein Lied singen, einen Handstand machen, etc. auf dem Zettel stehen. Die Personen müssen sich dann drei bis vier Sekunden auf den Luftballon setzen. Wenn der Ballon platzt, muss man die gestellten Aufgaben lösen. Falls der Ballon nicht platzt, wird der Ballon weitergereicht.

Spiel: Wen suche ich?

Spieldauer: 10-15 Minuten Material: keins

Vorbereitung: keine

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmer bilden einen Kreis und setzen sich auf den Boden. Zunächst beginnt der Spielleiter und beschreibt eine Person aus der Runde ohne dabei seinen Namen zu nennen. Dabei müssen die Teilnehmer genau hinschauen, denn es könnten bestimmte Eigenschaften, Kleidung oder Haarfarbe zur Beschreibung genutzt werden. Sobald die anderen Teilnehmer es erraten haben, ist dieser Spieler dran, um einen anderen Teilnehmer zu beschreiben.

Spiel:	Wahr oder gelogen?		
Spieldauer:	10 Minuten	Altersstufe:	8-14 Jahre
Material:	keins	Vorbereitung:	keine

Spielbeschreibung:

Bei diesem Spiel muss jeder Teilnehmer zwei Bilder auf einem Blatt Papier über Geschichten aus seinem Leben malen. Es muss sich dabei um eine erfundene und eine echte Geschichte handeln. Danach erzählen sich immer zwei Personen ihre Geschichten und der Partner muss erraten, welche richtig und welche falsch ist. Als nächstes tauscht man die Geschichten aus und geht zu einem anderen Teilnehmer bei dem man die gleichen Geschichten seines Vorgängers erzählt.

Spiel:	Die sekundenschnelle Antwort		
Spieldauer:	10 Minuten	Alter:	egal
Material:	geeignete Fragen	Vorbereitung:	keine

Spielbeschreibung:

Die Gruppe bildet einen Kreis und in der Mitte steht der Spielleiter als Fragesteller. Der Spielleiter wählt eine Person aus und stellt ihm eine Frage, die innerhalb von zwei Sekunden beantwortet werden muss. Es gibt keine Punkte, wenn die Antwort richtig war, aber zu spät kam. Es können allgemeine Fragen sein, wie z.B. Was ist die Wurzel aus 7 oder wie heißt die Bundeskanzlerin?

Spiel: Prellball

Spieldauer: 10 Minuten

Altersstufe: 6-14 Jahre

Material: ein weicher Ball

Vorbereitung: keine

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmer stehen nah beieinander. Ein Teilnehmer steht in der Mitte und hat den Ball in der Hand und wirft den Ball senkrecht in die Luft und ruft den Namen eines Mitspielers. Alle rennen weg, bis auf den, dessen Namen gerufen wurde. Sobald er ihn fängt, muss er „Halt“ rufen und alle Teilnehmer bleiben stehen.

Ardita

Konzentration

Spiel: Länder raten

Spielbeschreibung:

Man nennt Eigenschaften, die auf das Land zutreffen und die anderen müssen versuchen, das Land zu erraten.

(z.B. Spaghetti, Pizza = Italien)

Spiel: Märchen-/Bibelentdecker

Spielbeschreibung:

Einer liest aus einem Märchen/aus der Bibel einen oder mehrere Sätze vor und die anderen müssen erraten, aus welchem Abschnitt es ist.

Spiel: Konzentration/Geschicklichkeit

Spielbeschreibung:

Man bildet einen Kreis und eine Person hat einen Ball, sagt einen Namen eines Mitspielers und wirft der Person dann den Ball zu. Wenn die Person den Ball fängt, darf sie weiterspielen, wenn nicht, ist sie draußen.

Jessica

„Spielekette“

Spiele: Ich packe meinen Koffer, Reise nach Jerusalem, Reise nach Keinikeina, Zaster, Camel Cup

Spieldauer: 40 Minuten Spieleranzahl: 10 Spieler

Spieltipp: Spiele solange, wie du es für richtig hältst

Spielbeschreibung:

Wir wollen nach Jerusalem reisen und packen unseren Koffer (Ich packe meinen Koffer). Als wir in Jerusalem ankommen, steht uns ein Auto zur Verfügung. Das hat aber nur vier Plätze, also müssen wir das ausspielen (Reise nach Jerusalem). Danach gehen wir auf eine Insel. Die Insel heißt Keinikeina und liegt in der Nähe von Jerusalem (Reise nach Keinikeina). Am nächsten Tag gehen wir in eine Spielhalle und spielen Zaster (Zaster). Danach gehen wir zu einem Kamelturnier (Camel Cup).

Mats

Wortreich

Für Gruppen mit ca. 12 jährigen Kindern

Anmerkung: Die Gruppenmitglieder müssen sich nicht unbedingt vorher schon kennen.

FAMILIENWAPPEN

Teilnehmer: 3 Personen

Art: Kennenlern-/Anwärmenspiel

Dauer: ca. 10 – 30 Minuten

Regeln: Jede Gruppe bekommt die Aufgabe: Stellt euch vor, ihr seid eine Familie und ihr entwerft euch ein Wappen, in dem sich jedes Familienmitglied wiederfinden kann. Angeschlossen werden kann eine Ausstellung der Familienwappen.

Variante: Zwei befragen sich und malen ein Wappen für ihren Partner

Variante: Jeder malt von sich ein persönliches Wappen (mit Tier, symbolischem Gegenstand, Fahnen) Anschl. Erläuterungen.

MÖRDER-PANTOMIME

Teilnehmer: 2 Akteure, Zuschauer Art: darstellendes Spiel

Dauer: ca. 10 Minuten

Regeln: Ein Freiwilliger wird vor die Tür geschickt (Interesse zuvor bekunden lassen). Die Gruppe überlegt sich einen Kriminalfall mit den Fakten Ort des Verbrechens, Beruf des Opfers und Tatwaffe. Die Person wird wieder reingeholt und nimmt auf einem Stuhl Platz. Sie stellt einen Kommissar dar, der soeben diesen Fall gelöst hat und der Presse (= Gruppe) nun vom Tathergang erzählt. Seine einzige Hilfe dabei ist eine zweite Person, die hinter dem Stuhl kniet, die Hände durch seine Arme (auf dem Rücken) steckt und so „für ihn“ gestikuliert. Es entsteht eine spannende Geschichte mit hohem Unterhaltungswert.

WORTKETTE

Teilnehmer: ab 2 Personen

Art: Sprachspiel

Dauer: solange es Spaß macht...

Regeln: Der erste Spieler gibt ein Wort vor, das aus zwei Hauptwörtern zusammengesetzt ist (z.B. Gesichts - Maske). Der nächste Spieler greift den zweiten Teil des Wortes auf, und ergänzt ihn so, dass ein neues

zusammengesetztes Hauptwort entsteht (Masken - Ball). Diese Kette soll möglichst lange aufrecht erhalten werden (eventuell mitzählen).

LANGER SATZ

Teilnehmer: ab 2 Personen

Art: Sprachspiel

Dauer: solange es Spaß macht...

Regeln: Die Gruppe versucht Sätze zu bilden, indem reihum jeder Spieler ein Wort dazu beiträgt. Das Ganze sollte möglichst schnell und spontan geschehen. Zu beachten: Die Vorgabe eines Themas macht das Spiel interessanter, sollte aber erst geschehen, wenn das Grundprinzip beherrscht wird.

Hannes