



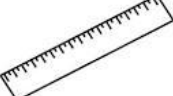





# Spiele

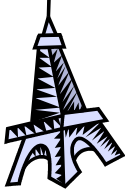


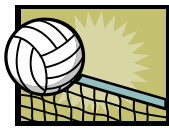


Name	Spielanleitung	Material, das du brauchst
Wahrheit oder Lüge (Dauer: 10-20 Min., je nach Gruppengröße)	Jeder schreibt auf einen Zettel eine Wahrheit und eine Lüge über sich (jeweils einen Satz). Wenn alle fertig sind, trifft man sich in der Runde und liest der Reihe nach vor. Person A fängt an und liest beide Sätze vor. Die anderen raten, was wahr und was die Lüge ist. Dann löst Person A auf, wer Recht hatte. Jetzt ist Person B dran...	Zettel, Stifte (je 1 pro Person) 
Ich bin das Ei und wer bist du? 	Alle sitzen in einem Halbkreis. Vorne stehen drei Stühle nebeneinander. In der Mitte sitzt jemand. Die anderen beiden Stühle sind leer. Die Person (A) in der Mitte fragt: Ich bin das Ei, und wer bist du? Wem etwas Passendes einfällt, der setzt sich auf einen der beiden freien Stühle. Person A stellt seine Frage noch einmal an Person B, die darauf etwas antwortet (der Eierkocher) und Person C, die etwas anderes antwortet (das Salz). Person A entscheidet sich, was sie besser findet (z. B. das Salz). Person C hat Salz gesagt und darf sich in die Mitte setzen. Die anderen beiden setzen sich zurück in den Halbkreis. Jetzt sagt Person C: Ich bin das Salz, und wer bist du? ...	3 Stühle
Kennenlern-Memory 	Jeder bekommt eine Memory-Karte. (Zu jeder Karte gibt es auch das Gegenstück im Spiel) Zu Musik geht man durch den Raum und tauscht die Karte gegen die eines anderen, immer wieder, bis die Musik stoppt. Wenn die Musik stoppt, sucht man seinen Memory-Partner. Der Leiter stellt eine Frage, z. B. was ist dein Lieblingslied? Die beiden Memory-Partner erzählen sich gegenseitig die Antwort. Dann wird die Musik angemacht und man tauscht wieder die Kärtchen durch...	Memory-Karten, CD-Player, Musik, Fragen überlegen

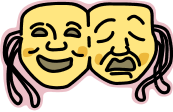
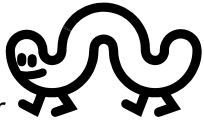



<p>Säuresee</p> 	<p>Am Anfang des Raumes muss die Gruppe auf einen Tisch steigen, der dort steht . Dort stehen auch drei Stühle bereit, die sie benutzen dürfen. Jetzt muss die Gruppe versuchen, mit diesen drei Stühlen auf die andere Seite des Raumes auf den dort stehenden Tisch zu gelangen, ohne den Boden zu berühren. Es müssen alle Gruppenmitglieder hinüberkommen.</p>	<p>Stühle, zwei Tische</p>
<p>Lineal/ Stock ablegen</p> 	<p>Alle TN (Teilnehmer) legen einen (oder zwei) Finger unter das Lineal. Wenn der Leiter das Lineal loslässt, müssen sie es am Boden ablegen, ohne dass die Spieler den Kontakt verlieren. Verliert einer den Fingerkontakt, geht das Spiel von vorne los.</p>	<p>Langes Lineal/ langer, gerader Stock</p>
<p>Seil-Formen</p> 	<p>Alle TN stehen im Kreis und ihnen werden die Augen verbunden. Sie bekommen ein Seil in die Hand, das am Ende zusammengebunden ist, sodass das Seil einen Kreis bildet. Dann müssen sie ohne das Seil loszulassen oder die Plätze zu tauschen, ein Quadrat (ein Dreieck etc...) bilden. Wenn sie denken, sie sind fertig, gucken und überprüfen. Besprechen, was wie geklappt hat und warum.</p>	<p>Tücher (für jeden TN eines), langes Seil</p>
<p>Obstsalat</p> 	<p>Die TN sitzen im Kreis auf Stühlen. Einer steht in der Mitte und hat keinen Stuhl. Jedem TN wird eine Frucht zugeordnet. Es haben immer mindestens zwei bis höchstens fünf TN die gleiche Frucht. Der in der Mitte sagt eine Frucht, z. B. Apfel. Alle, die „Apfel“ sind, müssen aufstehen und sich einen anderen Platz suchen. Während dieser Zeit versucht der TN in der Mitte auch, einen neuen Platz zu ergattern. Der keinen Platz bekommt, steht in der Mitte und sagt die nächste Frucht. Sagt jemand in der Mitte „Obstsalat“, müssen alle sich einen neuen Platz auf der anderen Seite suchen (also nicht nur eins nach rechts oder links rutschen).</p>	<p>Stühle</p>
<p>Aufstellen</p> 	<p>Die Teilnehmer stellen sich nach einer bestimmten, vom Gruppenleiter ausgewählten Reihenfolge, ohne zu sprechen nebeneinander auf. Beispiele für Vorgaben sind: Nach der Größe, nach dem Geburtsdatum, nach Anzahl der Geschwister, nach Alter, nach Vornamen - alphabetisch, etc.</p>	<p>Stühle</p>






<p>Turmbau</p> 	<p>Die Gruppe bekommt die Aufgabe innerhalb von ca. 10 min. einen selbsttragenden Turm zu bauen, der eine Höhe von 1,20 m erreichen soll (die Höhe entscheidet sich immer nach der Größe der Gruppe... mehr als 30 cm pro TN ist nicht möglich!). Dieser soll dann ohne gehalten oder angelehnt zu sein, frei im Raum stehen. Es dürfen auch keine weiteren Hilfsmittel genutzt werden.</p>	<p>DIN A4 Papier, Büroklammern</p>
<p>Standbild</p>	<p>Die Teilnehmer stellen eine Szene/Situation dar ohne diese mit Sprechen klar zu machen. Die Teilnehmer besprechen zuerst, wer welche Bewegung macht, dann wird die Szene dargestellt. Die Teilnehmer dürfen sich nicht bewegen, sie sind wie eingefroren.</p>	
<p>Knoten lösen</p> 	<p>In ein Seil werden viele einfache Knoten geknüpft. Die Anzahl der Knoten entspricht der Anzahl der Teilnehmer. Jeder Teilnehmer fasst nun mit einer Hand, neben einem Knoten ans Seil. Das Seil darf während der ganzen Übung nicht mehr losgelassen werden. Die Gruppe hat nun die Aufgabe, sämtliche Knoten aus dem Seil zu lösen, ohne die Hände vom Seil zu nehmen.</p>	<p>Seil</p>
<p>Gefühlsbarometer</p> 	<p>Die Teilnehmer stellen sich auf einem gedachten Barometer im Raum nach ihrer aktuellen Gefühlslage auf. Auf einer Seite im Raum ist die positive Stimmung und auf der anderen Seite die negative Gefühlslage.</p>	
<p>Namensball</p> 	<p>Alle Spieler stehen in einem Kreis. Es wird jedem Spieler den Ball einmal zugeworfen und den Namen des Fängers genannt. Der Werfer merkt sich, an wen er den Ball weitergegeben hat und von wem er den Ball bekommen hat. So wird der Ball erst langsam in einer bestimmten Reihenfolge umher geworfen und dann beim zweiten Mal etwas schneller. Die Reihenfolge der Namen kann auch am Ende rückwärts laufen.</p>	<p>Ball</p>





<p>Pantomime</p> 	<p>Die Spieler stellen abwechselnd verschiedene Begriffe, die sie sich selbst ausdenken oder die ihnen vorgegeben werden pantomimisch, das heißt ohne ein Geräusch oder Wort, dar. Die anderen müssen erraten, welcher Begriff dargestellt wird. Errät ein Spieler den Begriff, so wird er zum Darsteller.</p>	
<p>Duell der Lindwürmer</p> 	<p>Es werden zwei Gruppen gebildet. Die Gruppen stellen sich in einer Reihe hintereinander auf. Zwischen Bauch und Rücken jedes Teilnehmers einer Gruppe wird je ein Luftballon geklemmt. Nun müssen die Gruppen gegeneinander eine bestimmte Strecke ablaufen. Fällt ein Luftballon runter oder platzt einer, muss die Gruppe stehen bleiben und darf erst weiter laufen, wenn der Luftballon wieder an seinem Platz ist. Die Gruppe, die als erste mit allen Luftballons am Ziel ist, hat gewonnen.</p>	Luftballons
<p>Ritual der Schamanen</p> 	<p>Das Ziel ist es, den Ball vorne möglichst oft zu ergattern. Die Tn werden in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe setzt sich als Reihe auf den Boden hintereinander (der hintere guckt immer auf den Rücken des Vorderen). Die beiden Gruppen sitzen etwa einen Meter nebeneinander. Zwischen den beiden Vordersten liegt in der Mitte etwa einen Meter vor ihnen ein Ball oder ein anderer Gegenstand. Diesen gilt es, schneller zu ergreifen als der Vorderste der anderen Gruppe. Der Leiter gibt jetzt den beiden hintersten der Gruppe gleichzeitig einen leichten Klaps auf den Rücken, diese müssen den weitergeben etc. Wenn der Vorderste den Klaps spürt, muss er schnellstmöglich den Ball ergreifen. Der Punkt geht an die Gruppe von dem, der den Ball hat. Der Vorderste setzt sich nun ganz nach hinten, die anderen rutschen auf.</p>	Gegenstand





<p>Pferde und Cowboys</p> 	<p>Es werden zwei Gruppen gebildet. Eine Gruppe sind „Cowboys“, die andere „Wildpferde“. „Cowboys“ und „Wildpferde“ stehen sich gegenüber. Die „Wildpferde“ haben als Pferdeschweif an ihren Hosenbund einen langen Krepppapierschweif (oder Tücher) gebunden, der auf dem Boden schleifen muss. Die Cowboys binden sich mit einer Schnur einen Luftballon an das Fußgelenk. Auf ein Zeichen beginnt die Wildpferdjagd. Die Cowboys fangen ein Pferd, indem sie ihm den Schweif abreißen. Solange die Pferde ihren Schweif noch besitzen, können sie versuchen, die Luftballons der „Cowboys“ zum Platzen zu bringen. Wer keinen Ballon oder Schweif mehr hat, scheidet aus.</p>	<p>Krepppapier oder Tücher, Luftballons</p>
<p>Jump and roll</p> 	<p>Ausgangsposition: Liegestützposition  Befehle:     jump - die Person springt aus der Liegestützposition hoch                    Roll - die Person rollt sich auf dem Boden einmal um die eigene Achse                    Hopp - die Person stellt sich hin  Eine Person gibt die Befehle vor und die anderen müssen diese so schnell wie möglich umsetzen. Nach 5 Befehlen wird gewechselt.</p>	
<p>Dapp auf den Fuß</p> 	<p>Alle Spieler stehen in einem Kreis und strecken die Füße in die Mitte. Dann springen alle auf das Kommando „Pinocchio“ nach hinten zurück. Ein Spieler beginnt und macht einen großen Schritt auf einen anderen Spieler zu. Ziel des Spiels ist es, den Fuß des anderen zu „dappen“, so dass er dann ausgeschieden ist. Es wird Reih um gespielt.</p>	



<p>Hexen verwirren</p> 	<p>„Ihr seid das Dorf Kaifeck und ihr habt eine alte Hexe im Dorf. Diese Hexe ist schon so alt, dass sie erblindet ist. Doch ihr Gehör ist dafür sehr gut. Die Kinder in eurem Dorf ärgern die Hexe immer mit „Hier her Hexe!“ Ein Spieler wird ausgewählt, der einen Schal um die Augen gebunden bekommt. Er ist die Hexe und wird 3 Mal im Kreis gedreht. Die anderen Spieler verteilen sich in einem bestimmten Raum. Die Hexe muss die anderen Spieler fangen. Diese rufen immer wieder „Hier her Hexe!“ Sie orientiert sich immer nur am Rufen der Mitspieler. Wer gefangen wurde, ist die neue Hexe.</p>	
<p>Kopf in den Sand</p> 	<p>Alle Mitspieler setzen hin und legen den Kopf auf den Tisch. Sie legen ihre Faust mit ausgestrecktem Daumen auf den Tisch, so dass ihn jeder sehen kann. 2 oder 4 Spieler stehen vorne und sagen „Kopf in den Sand“, alle legen den Kopf auf den Tisch und zeigen den Daumen hoch. Die Spieler, die das Signal gegeben haben laufen rum und entscheiden sich einen Daumen runter zu drücken. Wenn alle einen Daumen gedrückt haben, können die Mitspieler ihren Kopf wieder heben. Die Spieler mit gedrücktem Daumen müssen erraten, wer der „Daumendrucker“ war. Sie stellen sich vor diese Person. War es richtig, dürfen sie in der nächsten Runde drücken und der andere muss sich hinsetzen. War es falsch, bleibt der „Daumendrucker“ im Spiel.</p>	



Und jetzt bist du dran!!

Beschreibe ein Spiel, das Du kennst, so wie es oben steht.

Name	Spielanleitung	Material, das du brauchst

