

## 16.1 Kleingruppen

### Atomspiel

TN - Zahl: ab 15 Personen  
Dauer: 10 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: keins

Alle Teilnehmer laufen wild durcheinander. Der SL formuliert Aufgaben wie etwa: "Bitte Moleküle zu x Atomen bilden!". Daraufhin müssen sich möglichst schnell Teilnehmerketten mit x Gliedern bilden. Derjenige, der keinen Anschluss findet hat Pech, aber es kommen noch weitere Aufgaben gleicher Machart - neues Spiel - neues Glück. Am Schluss nennt ihr die von Euch gewünschte Gruppengröße.

### Wollfaden

TN - Zahl: ab 8 Personen  
Dauer: 5 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: Wollfäden

Wollfäden werden miteinander verknotet, so dass man pro TN in der Kleingruppe einen Faden hat. Für jede Kleingruppe wird ein Knoten benötigt. Alle Fäden knüllt ihr in eurer Faust zusammen. Jeder soll nun ein Faden-Ende aus dem Wust herausziehen. Zusammenhängende Fäden ergeben dann eine Kleingruppe.

### Ballonmethode

TN - Zahl: beliebig  
Dauer: 5 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: Luftballons

Jeder Spieler erhält einen Luftballon, den er aufbläst und mit dem er sich durch den Raum bewegt. Der SL gibt zwischendurch Befehle, wie z.B. „Jeweils ein grüner, roter und blauer Ballon bilden eine Gruppe“ oder "Maximal ein roter Ballon pro Gruppe". Nach einigen Durchgängen kommt dann das eigentliche Kommando zur Bildung von Kleingruppen: „Ballons mit der gleichen Farbe bilden jeweils eine Gruppe“.

#### Hinweis:

Das Spiel kann unendlich variiert werden, so können z.B. Ballons unterschiedlicher Farbe eine Gruppe bilden oder es werden einfach 6er Gruppen gebildet. Das Kommando, das zur Kleingruppenbildung führt, sollte auf jeden Fall nicht voraussehbar sein.

### Klebepunkte

TN - Zahl: beliebig  
Dauer: 3 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: farbige Klebepunkte

Der SL hält für jede Kleingruppe Klebepunkte einer Farbe bereit.

# BAUSTELLE SPIEL

198

Die Klebepunkte klebt er unbemerkt unter die Stühle oder Tassen der Mitspieler. Die Spieler, die gleichfarbige Punkte haben, bilden eine Kleingruppe.

## Geräusche-Memory

TN - Zahl: beliebig  
Dauer: 10 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: Filmdöschen mit verschiedenem Inhalt

Für jede Kleingruppe werden Filmdöschen mit gleichem Inhalt befüllt (z.B. mit Zucker, Büroklammern, Papierschnipseln, Sand...). Pro TN wird ein Filmdöschen benötigt.

Nun bekommt jeder ein Döschen. Jeder TN sucht durch Schütteln und Hören seine Gruppe.

## Schuhsalat

TN - Zahl: beliebig  
Dauer: 5 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: keins

Alle TN ziehen einen Schuh aus und werfen diesen in die Mitte. Der SL verteilt nun die Schuhe auf mehrere Haufen (pro Kleingruppen einen Haufen). Die Besitzer der Schuhe bilden eine Kleingruppe.

# BAUSTELLE SPIEL

199

## Kartenspiel

TN - Zahl: beliebig  
Dauer: 5 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: Kartenspiel

Die SL bereitet ein Kartenspiel vor, so dass er pro TN eine Karte mit entsprechender Farbe/Symbol hat. Die Karten werden verteilt und die Gruppen finden sich nach Farbe/Symbol zusammen.

## Flamingo-Methode

TN - Zahl: ab 16 Personen  
Dauer: 1 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: keins

Die TN werden aufgefordert sich auf ein Bein zu stellen. Die TN, die auf dem linken Bein stehen, bilden eine Gruppe und die TN, die auf dem rechten Bein stehen, bilden eine Gruppe. Falls sich die Gruppengrößen deutlich unterscheiden, sollte der SL dafür sorgen, dass zu Spielbeginn beide Gruppen gleich groß sind.

## Puzzeln

TN - Zahl: beliebig  
Dauer: 10 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: Puzzelteile

## BAUSTELLE SPIEL

200

Für jede Kleingruppe zerschneidet man ein Bild (Postkarte u.ä.). Jeder TN darf ein Puzzleteil ziehen. Die TN müssen ihr Bild möglichst schnell wieder zusammensetzen.

Variante:

Anstand eines Bildes kann man auch Lied-, Gedichtverse etc. auf Zettel schreiben und zusammensetzen lassen.

### Wozu gehöre ich?

TN - Zahl: ab 15 Personen  
Dauer: 5 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: Zettel mit Familiennamen und Rollen

Jeder TN bekommt einen Zettel, auf dem Familiennamen (Meier, Geier, Reiher, Schleier, Meyer...) und Rollen (Opa, Mama, Sohn, Hund) stehen. Erst nach dem Startsignal dürfen die TN ihren Zettel lesen und suchen nun durch Rufen ihre Familie. Sobald sie sich gefunden haben, setzen sie sich der Reihenfolge nach auf einen Stuhl (Opa unten, dann Mama, dann Sohn, der Hund liegt vor dem Stuhl). Die Familie, die zuerst richtig auf dem Stuhl sitzt, hat gewonnen.

Die Familien bilden die Kleingruppen.

Variante 1:

Auf die Zettel werden Tierarten geschrieben (Affe, Schlange, Kuh, Frosch...). Die TN müssen ihre Gruppen finden, indem sie die Geräusche des entsprechenden Tieres imitieren.

## BAUSTELLE SPIEL

201

Variante 2:

Die Gruppen können auch nach jeder beliebigen Wortgruppe gebildet werden. Beispiele: Haushaltsgegenstände (Pulver, Filter, Wasser, Kanne = Gruppe Kaffeemaschine), Berufe (Steine, Zement, Bier, Kelle = Gruppe Maurer), Fernsehsendungen (Thomas Gottschalk, Rotes Sofa, Außenwette, Gummibären = Gruppe „Wetten, dass“)

### Wunschpartner in fremder Gruppe

TN - Zahl: beliebig  
Dauer: ca. 2 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: keins

Die TN bilden Wunschpaare (nach Sympathie). Nun werden zwei bis drei Paare eine Kleingruppe (durch Abzählen oder einer anderen Gruppeneinteilungsmethode). Das hat den Vorteil, dass man wenigstens mit einer Vertrauensperson in einer Gruppe ist.

### Namensschilder

TN - Zahl: beliebig  
Dauer: 3 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: keins

Die Namensschilder werden in unterschiedlichen Farben (oder mit unterschiedlichen Symbolen) gestaltet. Die Farben/Symbole bilden dann jeweils eine Kleingruppe.

## Gruppenfelder

TN - Zahl: ab 15 Personen  
Dauer: 2 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: Kreide oder Kreppband

Der Gruppenraum wird mit Kreppband in verschiedene Felder eingeteilt. Nach einem Spiel mit viel Bewegung (z.B. Spots in Movement, vgl. Aufwärmspiele) werden die TN aufgefordert, stehen zu bleiben. Die TN die im gleichen Spielfeld stehen, bilden eine Gruppe.

## Kuchen schneiden

TN - Zahl: ab 15 Personen  
Dauer: 4 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: keins

Die TN stellen sich in der Mitte ganz eng aneinander. Der SL geht nun mit ausgestreckten Händen durch den Menschenhaufen und schneidet ihn entsprechend in gleich große Teile.

## 16.2 Paarbildungen

### Der persönliche Gegenstand

TN - Zahl: beliebig  
Dauer: 10 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: Beutel

Alle TN schließen die Augen. Der SL geht durch die Runde und tippt die Hälfte der Personen an. Diese werfen einen persönlichen Gegenstand in den Beutel. Nun dürfen alle TN ihre Augen wieder öffnen. Alle Spieler, die keinen Gegenstand in den Beutel gelegt haben, dürfen sich einen Gegenstand aus dem Beutel herausholen. Der Besitzer dieses Gegenstandes wird Partner beim nächsten Spiel.

### Karussell

TN - Zahl: beliebig  
Dauer: 5 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: keins

Die Spieler bilden zwei gleich große Kreise, einen Innen- und einen Außenkreis. Der Außenkreis blickt nach außen und der Innenkreis nach innen. Die Spieler des jeweiligen Kreises fassen sich an den Händen und schließen die Augen. Die Kreise beginnen, sich in entgegengesetzter Richtung zu drehen. Auf ein Zeichen des Spielleiters bleiben die Kreise wieder stehen.

Die Spieler stehen jetzt immer noch Rücken an Rücken. Nun lassen sie ihre Nachbarn los, drehen sich um und öffnen ihre Augen. Der TN, der vor ihnen steht, ist der Partner für die nächste Aktivität.

## Promipartner

TN - Zahl: ab 6 Personen  
Dauer: 10 Minuten  
Ort: beliebig  
Material: Zettel, Kreppband

Jeder TN bekommt eine Visitenkarte mit einem Partner eines bestimmten Paares (z.B. Ernie). Nun wird der entsprechende Partner gesucht.

Beispiele für berühmte Paare: Ernie & Bert, Hanni & Nanni, Helmut & Hannelore, Caesar & Cleopatra, Robin Hood & Lady Marion, Bernard & Bianca, Susi & Strolch, Hänsel & Gretel, Romulus & Remus, Max & Moritz, Winnetou & Old Shatterhand, Tristan & Isolde, Dick & Doof, Kain & Abel...

## 17. Spiele für kleine Gruppen

Da es immer wieder schwer ist, Spiele für kleine Gruppen zu finden, sind in diesem Kapitel sind Spiele aufgeführt, die man mit TN - Zahlen von 4 bis 10 Teilnehmer gut spielen kann. Die Spielbeschreibungen sind in den entsprechenden Kategorien zu finden. Bei den Wettspielen sind außerdem noch „Zweikämpfe“ zu finden.

## Kennlernspiele

- Partnerinterview
- Spürnase
- Schatzkästchen – Kennenlernaufgaben
- Lügenbaron
- Namenskreuzworträtsel
- Anwälte
- Who is Who?

## Einstiegsspiele

- Klatschpartner
- Squird

## Ruhige Spiele

- Das ist mein Ellenbogen
- Brett-vorm-Kopf-Spiel
- Mühle

## Erlebnisspiele

- Wer übervorteilt wen?
- Faxmaschine

## Wortspiele

- Jein
- Wörterschlange
- Entenspiel

## Lauf- und Bewegungsspiele

- Hütchenlauf
- Überläufer
- Bierdeckelschlacht
- Bermudadreieck
- Spinnenspiel
- Reise nach Jerusalem
- Wäsche-Klammer-Kapitalismus
- Sitzfußball
- Auf den Tisch des Hauses
- Schwanzjagd

## Kooperationsübungen

- Himalaja - Expedition
- Menschliche Kamera
- Schokofluss
- Pendel
- Sofa
- Blind spazieren gehen
- Eierfallmaschine

## Darstellungsspiele

- Pferderennen