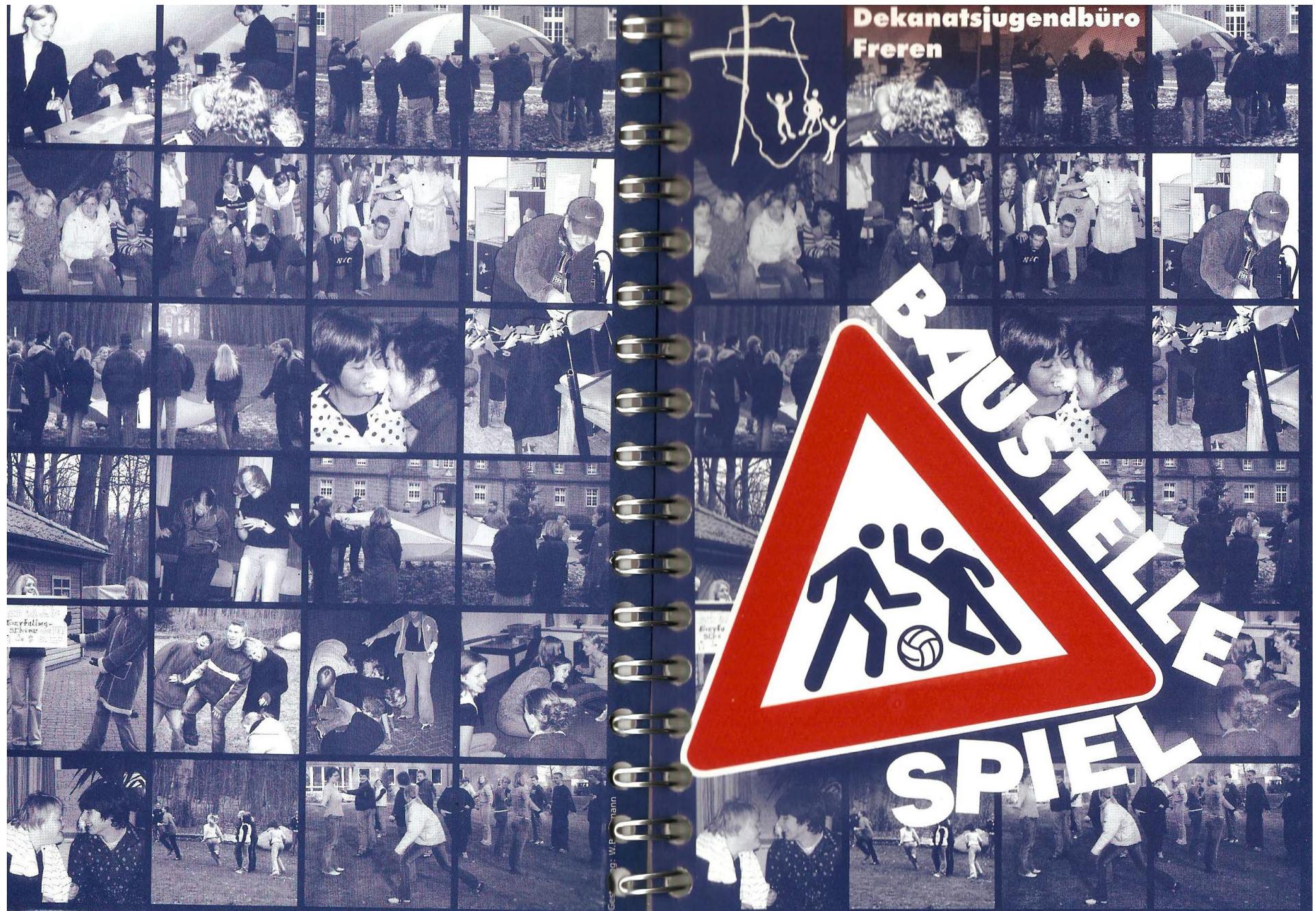


Dekanatsjugendbüro
Freren

RAUS AUS
TEILE SPIELE



BAUSTELLE SPIEL

Das Dekanatsjugendbüro Freren bedankt sich für die freundliche Unterstützung bei der Ländlichen Erwachsenenbildung (LEB) im Emsland.



IHR BILDUNGSPARTNER

Bezirksbüro

Bahnhofstraße 77
49832 Freren

Tel.: 0 59 02 – 72 72

Fax: 0 59 02 – 72 77

Mail: emsland@leb.de

Bürozeiten:

Montag – Mittwoch: 8:00 – 12:00 Uhr
Donnerstag: 8:00 – 16:30 Uhr

Dankeschön!



BAUSTELLE SPIEL

1

Zu Beginn möchten wir allen danken, die bei der Erstellung dieser Spieldemappe mitgewirkt haben.

Durch den Einsatz von Zeit, Engagement und finanziellen Mitteln haben die folgenden Gruppen und Institutionen die Umsetzung dieses Projektes ermöglicht:



Die Mitglieder des Schulungsteam
im Dekanat Freren



Der Landkreis Emsland



Die Sparkasse Emsland



Die LEB Emsland



Impressum

Kath. Jugendbüro Emsland Süd

Jugendbüro Freren

Goldstraße 13, 49832 Freren

Telefon: 0 59 02 / 12 09

Fax: 0 59 02 / 94 06 30

Email: a.feld@kjb-emsland-sued.de

Druck: Vogelsang Satz & Druck, Wallenhorst

Inhaltsverzeichnis

VORWORT	11
1. INPUT: VOM GRUNDSTÜCK BIS ZUM FERTIGEN HAUS	13
DIE PLANUNG	14
SCHRITT 1: EINFAMILIEN-, HOCH- ODER BAUMHAUS?	14
SCHRITT 3: DER BAUPLAN	15
SCHRITT 4: DAS FUNDAMENT	18
SCHRITT 5: UND LOS GEHT'S	19
SCHRITT 6: RICHTFEST UND EINZUGSPARTY	20
2. KENNLERNSPIELE	21
2.1 NAMENSSPIELE	22
VISITENKARTEN TAUSCHEN	22
VORHANG AUF	23
NAMENSKREUZWORTRÄTSEL	23
OH, DIESE NAMEN	24
ZIPP-ZAPP	25
DAS SCHNELLSTE NAMENSSPIEL DER WELT	25
2.2 ALLGEMEINE KENNLERNSPIELE	26
DAS PARTNERINTERVIEW	26
SPÜRNASE	28
SCHATZKÄSTCHEN – KENNLERNAUFGABEN	28
ALLE, DIE	29
OSTFRIESISCHES SORTIEREN	29
LÜGENBARON	30
AUTOGRAMMJAGD	30



KUGELLAGER	31
VERKÜPPELN	31
ANWÄLTE	32
EINER ZUM ANDEREN	33
TÜCKISCHE LÄNGE	33
WHO IS WHO?	34
3. EINSTIEGSSPIELE	35
SPOTS IN MOVEMENT	35
KNALLBALL	36
DETektivspiel	37
AKOSO-KARATE	37
SQUiRD	38
ROBOTERSPIEL	39
SONDERZUG NACH PANKOW	40
KLATSCHPARTNER	41
KÜCHENGERÄTE	41
REIFENSPIEL	44
STADTFAHRT	44
KREISLAUF	45
SITZKISSEN	45
4. KLASSISCHE STUHLKREISSPIELE	46
KISSENJAGD	46
KARTENSITZEN	47
VERSTÄNDIGUNGSJAGD	48
SCHENKELKLOPFEN	48
RUSHHOUR IN TOKIO	49
FRÜCHTEKLOPFEN	49
DONAUWELLE	50
AUTO UND SCHWEIN	51
OBSTSALAT	51

BAUSTELLE SPIEL

4

5. RUHIGE SPIELE.....	52
DAS IST MEIN ELLENBOGEN	52
EINS, ZWEI... UND NOCH MAL VON VORN	53
2 EURO – SPIEL.....	53
MÜHLE.....	54
DUELL DER AUGEN.....	55
RIPPEL – TIPPTEL.....	56
FUNKERSPIEL.....	57
BRETT-VORM-KOPF-SPIEL.....	57
MÖRDER	58
GERÄUSCHE-MIKADO.....	60
6. SINNERLEBNISPIELE.....	60
ROMEO UND JULIA.....	61
WER ÜBERVORTEILT WEN?.....	61
TOTER BRIEFKASTEN.....	62
FAXMASCHINE	63
BIST DU GOOFY?	63
VAMPIR.....	64
BLINDES KAFFEETRINKEN	65
7. WORTSPIELE	65
3 STÜHLE EINE MEINUNG	66
SCHREIDUELL	66
ENTENSPIEL	67
PAUL UND PAULINE	68
JEIN	69
WÖRTERSCHLANGE	69
DER GULLI DES BÜRGERMEISTERS	70
REZEpte MACHEN.....	72

BAUSTELLE SPIEL

5

8. LAUF – UND BEWEGUNGSSPIELE	73
FUCHS, ENTE UND GANS	73
ÜBERLÄUFER	74
AB IN DIE MITTE	74
KARRIERELEITER	75
HASENMACHT	76
HÜTCHELNLAUF	77
TEPPICHFLIESENBALL	77
BIERDECKELSCHLACHT	78
BIENENKÖNIGIN	78
HAI UND HERING	79
KATZ UND MAUS	80
WORMS UND ICEMONSTER	81
BERMUDADREIECK	81
DER FLIEGENDE HOLLÄNDER	82
ZACK-ZACK	83
PANIK IM HÜHNERSTALL	84
SPINNENSPIEL	84
ZAUBERWALD	85
REISE NACH JERUSALEM	85
KUHSTALL	86
WÄSCHE-KLAMMER-KAPITALISMUS	87
SITZFUßBALL	88
TUCH ANBINDEN	88
KREATIVES TAUZIEHEN	89
SCHRUBBERHOCKEY	90
MC DONALDS	90
BINGO – STAFFEL	91
AUF DEN TISCH DES HAUSES	92
ZUBLINZELN	92
SCHWANZJAGD	93

BAUSTELLE SPIEL



6

STAR WARS	94
SCHLANGENJAGD.....	95
RÜBENZIEHEN.....	95
WIEDERVEREINIGT	96
OSTFRIESEN - RUGBY	97
HAUSBESETZUNG.....	98
ZICK-ZACK-ZUCK.....	98
KOMMANDO.....	99
HAU	100
FUCHSJAGD.....	101
BODYGUARDS.....	102
TRADITIONELLE SPIELE INTERESSANT VERÄNDERN	102
9. DARSTELLUNGSSPIELE.....	103
DER VERSTECKTE DIRIGENT.....	103
PFERDERENNEN	104
EVOLUTION.....	105
SINGDUELL	106
KNECHT RUPRECHT	107
PANTOMIMISCHE RALLYE	108
FRÖHLICH IN DER MÜLLTONNE	109
ZUG NACH IRGENDWO	110
MACH MIT!	110
WASCHMASCHINE, SOFA & EIFFELTURM	111
AN ALLEM IST DIE KATZE SCHULD	111
WINNETOUS TOD	116
FÖRSTERCHRISTEL.....	119
10. SCHWUNGTUCHSPIELE.....	120
VENTILATOR.....	121
ROULETTE.....	121

BAUSTELLE SPIEL

7

EINLOCHEN	122
KATAPULT	122
GLÜCKSZAHLZIEHUNG	122
POPCORN	123
GLETSCHER.....	123
PILZ.....	124
SCHWUNGTUCH – ALLE, DIE...	124
SCHLEUDERBALL	125
AMEISENBÄR	125
AUTORENNEN	126
FISCHERNETZ	127
REGENBOGENMONSTER	127
SCHWUNGTUCH-DUETT	128
SCHWUNGTUCHÜBUNG	128
11. SPIELAKTIONEN	129
11.1 GELÄNDE- / STADTSPIELE	129
DIE FEINDLICHEN STÄMME.....	129
WALDSCHACH	131
ERSTE HILFE SPIEL	132
SCHMUGGELJAGD	133
GRUPPENLEITER-SUCHE	135
ANGEDACHT: FOTORALLYE	136
11.2 SPIELE ÜBER MEHRERE TAGE	136
MÖRDERSPIEL.....	136
AMEISENKÖNIG	137
SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK-KARTENSPIEL	138
11.3 WEITERE SPIELAKTIONEN.....	139
RANGLISTE	139
DROGENSPIEL	140

CHAOSPIEL.....	142
11.4 FAIR PLAY.....	143
GELÖBNIS	144
KOOPERATIONSVERTRAG	145
12. SPIELKETTEN	145
JAHRMARKT DER UNBEGRENZTEN MÖGLICHKEITEN.....	146
SUPERSTAR	149
WATSON, DERRICK, REX & Co.....	153
ANGEDACHT: MÜLLTONNE	163
13. WETTSPIELE.....	163
13.1 TEAM GEGEN TEAM	164
13.2 PARCOURS-/STAFFELLÄUFE.....	168
13.3 ZWEIKÄMPFE	169
13.4 WEITERE IDEEN	171
14. STRATEGIESPIELE	172
ENTFÜHRTES FLUGZEUG	172
KAMPF DER SUPERMÄRKE.....	174
DAS PARLAMENT	176
MORD IN PALERMO.....	177
MUGGELSTEINSCHMUGGLER	180
SCHAFE UND WÖLFE.....	181
DAS GROÙE 'WHO IS WHO'?.....	182
15. VERTRAUENS- & KOOPERATIONSÜBUNGEN ...	183
MENSCHLICHE KAMERA.....	183
BLIND SPAZIEREN GEHEN	184

DER FLOTTE STUHL	184
ESSCHOLLE.....	185
PENDEL	186
SOFA	187
GORDISCHER KNOTEN	187
MINENFELD	188
HIMALAJA - EXPEDITION	188
EIERFALLMASCHINE	189
BLINDER MATHEMATIKER.....	189
SCHOKOFLUSS	190
EISERNE JUNGFRAU	190
BLINDE SCHLANGE	191
INSELSPIEL.....	192
ELEKTRISCHER KÄFIG	192
SPINNENNETZ	193
SÄURETEICH	194
GASSE	194
16. METHODEN ZUR GRUPPENEINTEILUNG.....	195
16.1 KLEINGRUPPEN	196
ATOMSPIEL	196
WOLLFÄDEN	196
BALLONMETHODE	197
KLEBEPUNKTE	197
GERÄUSCHE-MEMORY	198
SCHUHSALAT	198
KARTENSPIEL.....	199
FLAMINGO-METHODE.....	199
PUZZELN	199
WOZU GEHÖRE ICH?	200
WUNSCHPARTNER IN FREMDER GRUPPE	201

NAMENSSCHILDER	201
GRUPPENFELDER	202
KUCHEN SCHNEIDEN.....	202
16.2 PAARBILDUNGEN	203
DER PERSÖNLICHE GEGENSTAND	203
KARUSSELL.....	203
PROMIPARTNER	204
17. SPIELE FÜR KLEINE GRUPPEN.....	204

**Vorwort*****Liebe Spielbegeisterte!******Zusammen Spielen macht Spaß und Freude - schafft Begeisterung!!!***

Doch wie oft ist man mit einer Gruppe unterwegs und weiß einfach nicht was man Spielen soll? Wie oft hat man noch zehn Minuten Zeit, aber einem fällt einfach kein Spiel ein? – Nach unserer Erfahrung passiert das oft, sehr oft sogar - auch den erfahrenen Spielern und Spielerinnen.

Dem wollten wir abhelfen und nun hältst du das Ergebnis in der Hand: eine handliche und umfangreiche Spielsammlung.

In dieser Sammlung findest du viele Spielideen, die wir mit verschiedenen Gruppen, in unterschiedlichen Situationen, ausprobiert und weiterentwickelt haben.

Spielen ist wie Häuser bauen...

Darum haben die SpielleiterInnen auf der **Baustelle Spiel** jede Menge zu tun:

Man braucht ein sicheres Fundament, das richtige Material, fähige Handwerker, einen soliden Plan und Menschen, die zum Gelingen des Hausbaus beitragen.

Unsere Spielmappe heißt „**Baustelle Spiel**“, weil auch die Spiele keine fertigen Häuser sind, sondern nur erste Skizzen, die vor Ort konkretisiert und „gebaut“ werden müssen.

Gebrauchsanweisung

Damit Du als Spiel-ArchitektIn nicht, wie der Ochs vorm Berge stehst, findest Du im ersten Kapitel das nötige Know-how für den Spiel-Hausbau.

Hinter den anderen Kapiteln verbirgt sich eine Fülle von Spielideen, über Kennlernspiele und Bewegungsspiele bis zu Kooperationsübungen und Spielketten. Zu deinen Aufgaben als ArchitektIn (= SpielleiterIn) gehört es, den Bauplan umzusetzen. Aber auch, ihn je nach Spiel-situation umzugestalten. Das bedeutet, die Spielideen so zu verändern, dass sie in die jeweilige Spielsituation (TeilnehmerInnen, Gruppe, Voraussetzungen,...) passen. Oft reichen kleine Veränderungen bzw. Zusätze bei den Spielregeln, damit das Spiel „wieder“ passt.

Bleibt uns nur noch, euch viel Erfolg, Spaß und gutes Gelingen auf der „**Baustelle Spiel**“ zu wünschen!!!

Freren, im September 2004

Das Schulungsteam im Dekanat Freren

An dieser Stelle möchten wir noch einige Hinweise geben:

- Aus Gründen der Lesbarkeit haben wir in den Spielerklärungen die männliche Anredeform gewählt, die jedoch selbstverständlich die weibliche einbezieht.
- Wir haben abgekürzt! Für „Spielleiter“ steht „SL“, mit „TN“ sind die „Teilnehmer“ gemeint.
- Die Angaben zu TN - Zahlen, Dauer & Ort beruhen auf unseren Erfahrungen.



1. Input: Vom Grundstück bis zum fertigen Haus

Spiele, Spiele, Spiele... Spiele sind nicht nur Lückenfüller oder einfach nur zum Spaß.

**Spielen bedeutet
Spaß, Abenteuer und Spannung,**

aber auch das Machen von Erfahrungen mit

- Personen, Sachen, Räumen und Ideen
- Siegen und Verlieren
- den eigenen Stärken und Schwächen
- Selbstsicherheit und Ängsten
- ...

„Das Leben ist ein Spiel“ heißt es, und wirklich: Im Spiel zeigen sich viele Aspekte des Zusammenlebens:

- Konkurrenz
- Anerkennung und Selbstbestätigung
- Sexualität
- Macht (Unterordnung, Führen und geführt werden)
- Leistung
- Niederlagen erleben und beifügen
- Nächstenliebe
- Unsicherheit erleben und beifügen
- ...

Auch der SL macht beim Spielen die Erfahrung, dass

- nicht alle Spiele allen Spaß machen
- manche Kinder Spiele total langweilig finden, andere wiederum nicht
- manche Kinder gar nicht gewohnt sind, in der Gruppe zu spielen.

BAUSTELLE SPIEL

14

Mit Spielen kann man viel erreichen, damit sie dann auch noch richtig Spaß machen, ist es wichtig, einige Dinge zu beachten – eben wie auf einer richtigen Baustelle:

- | | |
|---------------|--|
| Die Planung | - Von der Idee zur Zeichnung |
| Das Fundament | - Auf diese Steine können sie bauen... |
| Der Hausbau | - Stein auf Stein |
| Der Einzug | - Der feierliche Abschluss einer jeden Baustelle |

Die Planung

Schritt 1: Einfamilienhaus, Hochhaus oder Baumhaus?

Logischerweise steht am Anfang jeder Planung die Frage nach dem Warum und Wieso:

Was will ich? Welchen Zweck verfolge ich mit diesem oder jenem Spiel?

Der Zweck bzw. das Ziel eines Spiels kann völlig unterschiedlich sein. Natürlich sind Spiele auch dafür da, Spaß zu haben, darüber hinaus kann es aber auch weitere Ziele geben:

- besseres Kennlernen
- besserer Zusammenhalt in der Gruppe
- zum Auspowern einer lebhaften Gruppe
- zum Ausgleich nach besonders anstrengenden Phasen
- ...

Das Ziel muss der SL vorher im Blick haben, damit er Spiele gezielt einsetzen kann.



BAUSTELLE SPIEL

15

Schritt 2: Besichtigung des Grundstücks

Bevor der Architekt mit den ersten Skizzen anfängt, es ist wichtig sich einige grundlegende Gedanken zu machen: Was für einen Untergrund habe ich überhaupt? Genau wie man ein Hochhaus nicht auf eine Sanddüne bauen kann, kann man auch nicht mit jeder Gruppe jedes Spiel spielen. So sollten Spiele immer auf die Gruppe abgestimmt werden. Dafür sollte sich der SL einige Fragen beantworten:

Gruppe?

- Anzahl und Alter der TN?
- Herkunft, Entwicklungsstand... der TN?
- Welche Beziehungen bestehen zwischen den TN?
- Wo liegen die Interessen, Vorlieben, Bedürfnissen, Probleme und Erfahrungen?
- Wie ist die Gruppe das Spielen gewohnt?

Rahmenbedingungen?

- Wie sehen die Räumlichkeiten aus (große Wiese, kleiner Stuhlkreis, Gefahrenquellen)?
- Wie viel Zeit steht zur Verfügung?
- Welche Materialien stehen mir zur Verfügung?

Schritt 3: Der Bauplan

Nun wird der Bleistift gespitzt und der Bauplan gezeichnet. Für den SL heißt das:

- Welche Spiele will ich spielen?
- Welches Material muss besorgt werden?
- Wer macht was? – Wer erklärt?

BAUSTELLE SPIEL

16

Bei der Auswahl der Spiele gibt es einige Punkte zu beachten:

- Aktive und ruhigere Spiele sollten sich abwechseln.
- Spiele, in denen Einzelpersonen gefordert sind, sollten sich mit Spielen abwechseln, bei denen die Gesamtgruppe gefordert ist.
- Besinnliche Andachten u.ä. sind nach einem actionreichen Spiel eher problematisch. Die Gruppe braucht einige Zeit, um wieder „umzuschalten“.
- Zu Beginn bieten sich Spiele an, bei denen man Später-Kommende mit aufnehmen kann.
- Es ist schön mit Spielen zu beginnen und aufzuhören, bei denen alle mitspielen können (darauf achten, dass keine besonderen Fähigkeiten verlangt werden).
- Nicht jedes Spiel unterstützt das Ziel (d.h. immer gut überlegen, ob die ausgewählten Spiele das formulierte Ziel unterstützen!)
- Sich immer wieder die Situation der Gruppe vor Augen führen:
 - Bei Gruppen, die sich nicht gut kennen, auf Spiele mit viel Körperkontakt verzichten.
 - Bei Gruppen, die sich nicht gut kennen, auf Spiele verzichten, bei denen sich ein TN vor der Gruppe produzieren muss.
 - Bei Gruppen mit großem Altersunterschied darauf achten, dass nicht dauernd die Älteren gewinnen.
 - ...



BAUSTELLE SPIEL

17

- Der SL sollte die Spiele gut kennen (wenn man sie noch nicht gespielt hat, am besten vorher mit Leiterrunde u.ä. ausprobieren)
- Viele Spiele kann man durch kleine Veränderungen bzw. Regelzusätze auf die Spielsituation abstimmen (Gruppe, Ort, Zeit...).

Rahmenbedingungen

Die Rahmenbedingungen sind nicht zu unterschätzen, so sollte man diese in der Vorbereitung nicht vernachlässigen:

- Material: Bei den Spielen ist es wichtig, dass nötige Material in ausreichender Menge zu Verfügung zu haben. Während eines Spieles noch etwas besorgen zu müssen, stört beim Spielen und führt oft zu einer Spielunterbrechung.
- Spielzeit: Als SL sollte man abschätzen, wie lange ein Spiel mit dieser Gruppe dauert. Lieber zu viel statt zu wenig Spiele vorbereiten.
- Spielort: Wenn der Raum zu klein oder zu groß ist, können viele Spiele nicht funktionieren. Dies muss der SL mit im Blick haben. Das tollste Spiel fällt ins Wasser, wenn es plötzlich anfängt zu regnen. Da ist es gut, wenn man sich vorher Alternativen überlegt.

Das Fundament – die Spielerklärung**Schritt 4: Das Fundament**

Auf diese Steine können sie bauen... damit das Spiel (-haus) nicht zu einer wackeligen Angelegenheit wird, kommt es auf ein gutes Fundament – die Spielerklärung – an:

- Um Chaos bei der Spielerklärung zu verhindern, sollte es nur einen SL gibt.
- Der SL sollte selber Lust am Spielen haben und diese auch den TN vermitteln, d.h. Spiele witzig, pfiffig und mit Elan erklären.
- Die TN sollten den SL bei der Erklärung gut sehen und verstehen können.
- Schritt für Schritt die Regeln erklären (evt. das Spiel, mit wenig Regeln beginnen und nach Spielunterbrechung weitere Regeln erklären).
- Wenn der Spielablauf kompliziert ist, das Spiel in „Zeitlupe“ demonstrieren.
- Komplizierte Regeln visualisieren.
- Möglichst einfache Regeln aufstellen.
- Besonders auf Gefahren hinweisen.
- Nachfragen zulassen.
- Das Spiel wird spannender, wenn man die Regeln in eine Geschichte verpackt.

**Der Hausbau – das Spielgeschehen****Schritt 5: Und los geht's...**

Bevor der erste Bauarbeiter die Baustelle betritt ist viel Zeit vergangen, aber nun kann es endlich losgehen: Stein auf Stein. Aber damit auch für die Sicherheit der Bauarbeiter gesorgt wird oder das Klo nicht direkt neben den Fernseher gebaut wird, muss der Architekt den Überblick behalten. Beim Spiel macht das natürlich der Spielleiter:

- Der SL muss während des Spiels die Sicherheit im Auge behalten. Wenn ein Spiel ausartet und die Verletzungsgefahr zu hoch wird, das Spiel unmittelbar abbrechen.
- Wenn der SL merkt, dass das Spiel nicht funktioniert, nicht einfach weiterspielen, sondern Zusatzregeln einführen und Veränderungen zu lassen.
- Der SL sollte darauf achten, dass die Gruppen ausgewogen sind.
- Außenseiter in das Spiel integrieren, „Stars“ und „Clowns“ bremsen.
- Versuchen alle ins Spiel zu integrieren: Sonderregeln einführen, damit auch bei ungerader TN - Zahl alle mitspielen können.

Der Einzug - Spielabschluss**Schritt 6: Richtfest und Einzugs-party**

Nach langem Hausbau kommt das Richtfest und letztendlich die Einzugs-party.

Auch sollte jedes Spiel einen netten Abschluss haben:

- Spiele niemals totspielen, sondern abbrechen, wenn sie noch allen Spaß machen.
- Bei Wettkampfspielen darf natürlich eine feierliche Siegerehrung nicht fehlen.

Rolle des Spielleiters

Der SL sollte sich vor dem Spiel entscheiden, ob er selber mitspielt oder nicht. Grundsätzlich sollte der SL an den Spielen teilnehmen. Wenn ein Schiedsrichter gebraucht wird oder bei besonders gefährlichen Spielen, sollte der SL nicht mitspielen und das Geschehen von außen beobachten.

**2. Kennlernspiele**

Wenn TN und auch SL sich zum ersten Mal treffen, ist diese Begegnung oft mit Unsicherheit und Angst verbunden. Man befindet sich in einer völlig ungewohnten Situation: kennt sich nicht – oft nicht einmal die Namen der Anderen.

Spielen ist eine gute Methode sich besser kennen zu lernen. Es gibt zahlreiche Spiele die dazu beitragen, schnell den Kontakt zu anderen aufzubauen.

Im Kapitel 2.1 sind Namensspiele aufgelistet, im Kapitel 2.2 allgemeine Kennlernspiele, bei denen sich die TN – im wahrsten Sinne des Wortes – näher kommen können und mehr über die Anderen erfahren.

Als SL sollte man besonders darauf achten, dass sich die Gruppe mischt und niemand ausgeschlossen wird. Da die TN noch nicht miteinander vertraut sind, sollten Spiele mit starkem Körperkontakt und zu intimen Fragen vermieden werden.

2.1 Namensspiele

Visitenkarten tauschen

TN - Zahl: ab 8 Personen
Dauer: ca. 20 Minuten
Ort: beliebig
Material: (Namens-)Zettel aller Mitspieler oder Luftballons und Filzstifte, Musik

Der SL hat von jedem TN ein Namenskärtchen geschrieben. Dann gibt er jedem TN sein Kärtchen, und sagt dabei laut für alle den Namen. Anschließend wird Musik gespielt. Alle stellen sich dicht zusammen und tauschen schnell die Kärtchen. Wird die Musik unterbrochen, so soll jeder das Namenskärtchen zu der richtigen Person bringen - aber ohne den Namen zu rufen. 3-4 Musikstopps sind empfehlenswert.

Bei einer großen Gruppe ist es gut, vorher ein anderes Namensspiel zu machen.

Variante:

Jeder TN bekommt einen Luftballon, den er aufpustet und seinen Namen darauf schreibt. Dann werfen alle ihre Ballons durcheinander. Wenn der SL „Stopp“ ruft, fängt jeder TN einen Ballon und bringt ihn seinem Besitzer zurück. Es sollten mehrere Runden gespielt werden.

Vorhang auf

TN - Zahl: ab 8 Personen
Dauer: ca. 15 Minuten
Ort: beliebig
Material: Decke oder Schwungtuch

Die Gruppe wird in zwei gleichgroße Kleingruppen geteilt. Jede Gruppe setzt sich auf eine Seite des Schwungtuchs, welches von zwei SL zwischen den Gruppen gehalten wird. Es ist wichtig, dass sich die Gruppen nicht gegenseitig sehen können. Dann wird aus jeder Kleingruppe einer bestimmt, der sich direkt vor das Schwungtuch kniet. Auf ein Kommando hin wird das Tuch fallengelassen. Die TN vor dem Tuch müssen möglichst schnell den Namen ihres Gegenübers nennen. Sieger ist die Gruppe der dies zuerst gelingt. Bei diesem Spiel sollten mehrere Runden gespielt werden.

Namenskreuzworträtsel

TN - Zahl: 7-15 Personen
Dauer: 30-45 Minuten
Ort: beliebig
Material: Plakat, Edding

Ein TN beginnt und schreibt seinen Vornamen auf das Plakat. Dann erzählt er anhand von einigen Fragen etwas über sich und seinen Namen (Wie hattest du geheißen, wärst du ein Junge/Mädchen geworden? Namenspatron? Wer hat dir deinen Namen gegeben und warum? Spitzname?)

BAUSTELLE SPIEL

24

Gefällt dir dein Name? Zweitname? – Wohnort? Schule/Beruf? Hobbies? Motivation hier zu sein?...)

Dann schreibt der nächste seinen Namen auf das Plakat, indem er versucht ein Kreuzworträtsel mit dem anderen Namen zu bilden. Das setzt sich fort, bis alle TN an der Reihe waren. Am Ende sollte ein komplexes Kreuzworträtsel entstanden sein.

Beispiel:

C
H
R
M I CHAEL
S
T
ANDREA

Oh, diese Namen

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: ca. 10 Minuten
Ort: beliebig
Material: Tennisbälle

Die TN stehen im Kreis. Der SL nennt den Namen eines TN und wirft ihm einen Tennisball zu. Dieser TN nennt seinerseits einen weiteren Namen und wirft den Ball weiter. Das geht so lange, bis alle den Ball einmal hatten. Wichtig: keiner darf doppelt benannt werden und jeder muss sich merken, zu wem er den Ball geworfen hat. Dann wird die Runde wiederholt. Der Ball sollte seinen Weg möglichst schnell zurücklegen. Funktioniert dies gut, kann der SL weitere Bälle in die Runde geben.



BAUSTELLE SPIEL

25

Variante:

Man kann verschiedene Reihenfolgen bilden, die gleichzeitig geworfen werden. Dafür ist es hilfreich, verschiedene farbige Bälle zu benutzen.

Wichtig ist, dass der SL die TN dazu auffordert die Bälle möglichst schnell weiterzugeben, da das Spiel dann deutlich an Attraktivität gewinnt.

Zipp-Zapp

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: ca. 10 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: keins

Alle TN sitzen im Kreis und einer steht in der Mitte und hat keinen Platz. Er fragt einen Mitspieler folgendermaßen nach dem Namen seines Nachbarn: Bei „Zipp“, muss der Angesprochene ihm den Namen seines rechten Nachbarn nennen. Fragt er „Zapp“ muss er den Namen des linken Nachbarn nennen. Bei „Zipp-Zapp“ müssen alle die Plätze wechseln. Derjenige, der übrig bleibt ist nun an der Reihe. Wird ein falscher Name genannt muss der Betreffende in den Kreis und weiterfragen.

Das schnellste Namensspiel der Welt

TN - Zahl: ab 8 Personen
Dauer: ca. 3 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: keins

Alle TN sitzen im Kreis und fassen sich an den Händen. Der SL gibt das Startsignal, indem er die Hand eines seiner Nachbarn drückt und dabei möglichst schnell seinen Namen nennt. Dieser gibt das Signal weiter und nennt dabei seinen eigenen Namen. Man sollte eine ganze Runde in möglichst kurzer Zeit schaffen.

Variante:

Namen und Wohnort nennen

Als Begrüßungs- bzw. Verabschiedungsspiel mit „Hallo“ und „Tschüß“.

2.2 Allgemeine Kennlernspiele

Das Partnerinterview

TN - Zahl: Paarbildung

Dauer: ca. 40 Minuten

Ort: beliebig

Material: ggf. Steckbriefe, Stifte, Papier

Die TN finden sich zu Paaren zusammen. Diese sollen sich nun ca. 20 Minuten lang zusammensetzen. Während dieser 20 Minuten interviewen sich die Partner gegenseitig und füllen einen Steckbrief des jeweils anderen aus. Nach Ablauf der Zeit kommen alle Paare wieder im Plenum zusammen und jeder stellt der Gruppe seinen Partner anhand der Informationen vor, die er zuvor erhalten hat.

Beispielfragen für die Partnerinterviews:

Name (Spitzname) – Alter – Geschwister -Schulischer und beruflicher Werdegang - Wohnort- Geburtsort - Hobby - Eigenschaften (positiv und negativ) - Mitgliedschaft in Vereinen und Gruppen (Funktion) – Urlaubs- gestaltung - Erwartungen an die Gruppe –

Variante:

Paare interviewen sich gegenseitig und stellen sich mit 4 Einzelheiten, die am interessantesten waren, vor. Eine Einzelheit soll dabei "gelogen" (erfunden) sein. Die ganze Gruppe soll dann raten, welches die erfundene Information war.

Variante:

Vorstellung des Partners in Form einer Heiratsanzeige, einer Dichterlesung, eines Nachrichtensprechers. Variante: Statt einer "Lüge" soll ein Wunsch (aber nicht als solcher kenntlich) bei den Einzelheiten untergebracht werden. Die Gruppe soll dann den Wunsch/Traum erraten.

Variante:

Je zwei TN finden sich zusammen und porträtieren sich gegenseitig auf ein Plakat (oder Luftballon ...!). Dabei wird der Partner interviewt. Der SL sammelt die Portraits ein und die TN müssen erraten, um wen es sich auf dem jeweiligen Bild handelt. Dann stellt der Partner denjenigen anhand des Steckbriefes vor.

BAUSTELLE SPIEL

28

Spürnase

TN - Zahl: ab 2 Personen
Dauer: 5-10 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

Zwei TN stehen sich gegenüber und beobachten sich 15-30 Sekunden. Dann drehen sie sich um und verändern drei Teile an sich. Wenn sie sich gegenüber stehen, sollten sie sich gegenseitig die Veränderungen benennen.

Variante:

SL stellt Fragen, die man zu seinem Partner beantworten soll (z. B. Trägt der andere Ohrringe/Brille...)

Schatzkästchen – Kennlernaufgaben

TN - Zahl: 6-15 Personen
Dauer: ca. 20 Minuten
Ort: beliebig
Material: Fragen in bemalte Streichholzschachteln legen (evtl. auch Süßigkeiten oder kleine Geschenke), Topf mit Namenszettel.

Einer zieht aus dem Topf mit den Namenszetteln aller TN einen Namen und gibt demjenigen, den er gezogen hat eine Streichholzschachtel. Der ausgewählte TN behält das Geschenk (wenn z.B. eine Süßigkeit in der Schachtel ist) oder soll die enthaltene Kennlernfrage beantworten oder die Aufgabe erledigen.



BAUSTELLE SPIEL

29

Dann zieht er den nächsten Namenszettel und wählt die nächste Schachtel. Bei Interesse können die Namen auch noch mal in den Topf zurückgelegt und ein zweites Mal gezogen werden (erfordert genügend Frage- und Aufgabenschachteln).

Alle, die...

TN – Zahl: ab 6 Personen
Dauer: 10-15 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: keins

Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Einer steht in der Mitte. Um einen Sitzplatz zu bekommen gibt er Kommandos. Diese beginnen mit „Alle, die...“ (z. B. morgens ihre Zähne geputzt haben). Darauf müssen alle TN die Plätze wechseln, auf die das Gesagte zutrifft. Der TN in der Mitte versucht einen eigenen Platz im Kreis zu erwischen. Jemand Neues gibt das nächste Kommando. Die TN, die im Kreis sitzen, dürfen nicht einfach auf den Stuhl des Nachbarn rücken und sich auch nicht auf ihren eigenen Stuhl zurücksetzen.

Ostfriesisches Sortieren

TN - Zahl: ab 6 Personen
Dauer: ca. 20 Minuten
Ort: beliebig
Material: Stühle

BAUSTELLE SPIEL

30

Die TN stehen jeder auf einem Stuhl und sollen sich nach verschiedenen Kategorien sortieren (z.B. Geburtstag, Schuhgröße, Größe...). Der Boden darf dabei nicht berührt werden.

Variante:

TN dürfen nicht sprechen, während sie sich sortieren.

Lügenbaron

TN - Zahl: ab 2 Personen
Dauer: ca. 20 Minuten
Ort: beliebig
Material: Papier, Stifte

Jeder TN bekommt ein Blatt Papier, das er in der Mitte zweimal faltet. Dann überlegt sich jeder vier kurze Geschichten aus seinem Leben von denen eine frei erfunden ist. Dazu malt jeder TN ein Bild. Im Anschluss stellt jeder der Gruppe seinen Zettel vor. Diese muss dann erraten, welche Geschichte erlogen ist. Dieses Kennlernspiel ist besonders für Gruppen geeignet, die sich schon etwas besser kennen.

Autogrammjagd

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: ca. 15 Minuten
Ort: beliebig
Material: vorbereitete Autogrammzettel, auf denen verschiedene Fragen stehen



BAUSTELLE SPIEL

31

Jeder TN bekommt einen Autogrammzettel, auf dem verschiedene Fragen stehen (z. B. Wer hat blaue Augen? Wer hat heute schon geküsst? Wer hasst Spaghetti...). Aufgabe der TN ist es, möglichst zu jeder Frage eine Unterschrift von den anderen TN zu bekommen. Auf einem Zettel sollte nicht öfter als zweimal das gleiche Autogramm vorkommen. Am Ende kann jeder seinen Autogrammzettel der Gruppe vorstellen oder einfach im Gruppenraum aufhängen.

Kugellager

TN - Zahl: ab 16 Personen
Dauer: 10-15 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

Die TN bilden einen Innen- und einen Außenkreis. Dabei muss jeder TN ein Gegenüber haben. Die Partner fangen an sich zu unterhalten. Nach einer Weile (30 Sekunden) gibt der SL vor, dass sich der Innenkreis um zwei Plätze nach rechts oder links bewegen soll. Dann sollen sich die TN mit ihrem jeweils neuen Partner unterhalten. Spiel lässt sich unbegrenzt fortsetzen. Es bietet sich an, dass der SL Gesprächsthemen vorgibt.

Verkuppeln

TN - Zahl: ab 14 Personen
Dauer: ca. 20 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

BAUSTELLE SPIEL

32

Die Gruppe teilt sich in drei Kleingruppen auf. Eine Kleingruppe verteilt sich im Raum und schließt die Augen. Die anderen schließen sich jeweils zu zweit zusammen und einer schließt ebenfalls die Augen. Aufgabe des Sehenden ist es, seinen Partner zu einem der im Raum verteilten TN zu führen, mit dem dieser jeweils mindestens eine Gemeinsamkeit hat. Dann öffnen beide die Augen und überlegen gemeinsam, warum sie „verkuppelt“ wurden. Anschließend wird eine neue Runde gestartet. Die Rollen können während des Spiels getauscht werden.

Anwälte

TN - Zahl: Kleingruppen mit jeweils 6-8 Personen
Dauer: 20-30 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: keins

Die TN bilden Kleingruppen mit jeweils 6-8 Mitspielern. In diesen Kleingruppen setzen sie sich zusammen. Einer aus der Gruppe wird zum Angeklagten. Die beiden, die rechts und links neben ihm sitzen sind seine Anwälte. Der Rest der Gruppe stellt Fragen an den Angeklagten, um ihn ein bisschen besser kennen zu lernen (z. B. Wie alt ist der Angeklagte? Welche Hobbys hat er? Hat er Geschwister? Wie viele? Was macht er beruflich?). Aufgabe der Anwälte ist es, ihren Mandanten einzuschätzen und die Fragen für ihn zu beantworten. Dabei dürfen sie sich untereinander beraten. Am Ende der Runde klärt der Angeklagte auf, welche Fragen richtig beantwortet wurden.



BAUSTELLE SPIEL

33

Es sollten möglichst alle TN der Kleingruppe einmal die Rolle des Angeklagten eingenommen haben.

Einer zum Anderen

TN - Zahl: ab 6 Personen
Dauer: ca. 10 Minuten
Ort: beliebig
Material: ggf. Musik

Die TN stellen sich paarweise im Raum auf. In der Mitte steht ein SL der Kommandos gibt wie: Rücken an Rücken, Knie an Knie oder ähnliches. Zum näheren Kennenlernen eignen sich auch Fragen wie: „Was hast du gestern gemacht?“, „Was ist dein Lieblingsbuch?“, etc. Wenn es heißt „einer zum anderen“ lösen sich die Gruppen auf und die TN laufen durch den Raum. Beim nächsten Kommando suchen sie sich einen neuen Partner. Schön wäre es, das Spiel mit Musik etwas aufzulockern. Da der SL mitspielen kann, wird immer jemand anderes übrig bleiben um neue Kommandos zu geben.

Tückische Länge

TN - Zahl: 5-20 Personen
Dauer: 20 Minuten
Ort: Stuhlkreis
Material: Rolle Toilettenpapier

Der SL erklärt den TN, dass das Klopapier langsam zu Ende geht und vergessen wurde, Neues zu kaufen. Eine Klopapierrolle wird durch die Reihen gegeben.

Jeder soll sich so viel nehmen, wie er für die nächsten Tage braucht.

Nach dieser Runde muss jeder TN für jedes genommene Blatt eine Eigenschaft, ein Hobby, ein Erlebnis usw. von sich erzählen.

Who is Who?

TN - Zahl: Kleingruppen mit jeweils 5-7 Personen
Dauer: 30-45 Minuten
Ort: drinnen
Material: Fragen für die TN, Karten in verschiedenen Farben zum beantworten der Fragen

Die TN werden in Kleingruppen eingeteilt. Dann erhält jede Kleingruppe ein Plakat, auf dem Fragen in verschiedenen Farben formuliert werden (z. B. Was würdest du mit 1 Mio. Euro machen? Wen möchtest du unbedingt mal treffen/auf keinen Fall treffen? Wen bewunderst du? Was ist dein Traumberuf?).

Die Fragen sind in einer Reihe nebeneinander auf das Plakat geschrieben. Dann schreiben alle TN untereinander ihren Namen an den rechten Rand des Plakates. Jeder TN bekommt eine Karte in der jeweiligen Farbe der Frage und soll diese beantworten. Jeder sollte jede Frage beantworten.

Zum Schluss werden die Karten eingesammelt und gemischt. Jetzt hat die Gruppe die Aufgabe, die Antworten der richtigen Person zuzuordnen.

Am Ende werden die richtigen Lösungen bekannt gegeben.



Variante:

Bei mehreren Kleingruppen, kann jede Gruppe nach Beantwortung der Fragen ein Plakat weiterrücken und versuchen dort die Antworten richtig zuzuordnen. Die Auflösung würde dann im Plenum erfolgen.

3. Einstiegsspiele

Zu Beginn einer jeden Gruppenstunde oder Aktion, müssen sich sowohl die TN, als auch die SL erst einmal in die Situation einfinden. Damit ihnen dies schnell gelingt, bietet es sich an, ein oder zwei lockere Spiele zum Einstieg zu spielen. Diese könnten bereits auf das nachfolgende Thema eingehen. Der SL sollte besonders, zu Beginn darauf achten, dass alle mitspielen können und die Spiele einfach zu verstehen sind. Es sollte kein Problem sein, auch TN die später dazu stoßen einzubeziehen und in das Spielgeschehen zu integrieren. Ziel dieser Spiele ist es, das Eis zwischen den TN aber auch zum SL zu brechen. Aus diesem Grund, sollte es zu Beginn der Gruppenstunde auch nicht auf die Leistung, sondern auf den Spaß und die Freude am Spiel ankommen. Die meisten Einstiegsspiele eignen sich auch, um kleinere Pausen zu füllen.

Spots in Movement

TN - Zahl: ab 8 Personen
Dauer: 10-15 Minuten
Ort: beliebig
Material: Musik

BAUSTELLE SPIEL

36

Die TN bewegen sich zur Musik durch den Raum. Wenn die Musik verstummt, stellt ihnen der SL verschiedene Aufgaben, wie sie sich untereinander begrüßen oder begegnen sollen. Diese Kommandos könnten z.B. sein: mit Handschlag, auf den Rücken klopfen, wie coole Rapper, feine Dame, etc.

Anmerkung:

Dieses Spiel eignet sich gut zu Beginn einer Gruppenstunde und kann dem Thema entsprechend angepasst werden, wie z.B. bei einer Gruppenstunde zum Thema Lieblingsstars etc.

Eignet sich besonders für große Gruppen.

Knallball

TN - Zahl: 12-25 Personen

Dauer: 15 Minuten

Ort: beliebig

Material: Stühle, Stecknadeln, Luftballons

Es werden zwei Gruppen gebildet. Diese verteilen sich abwechselnd auf zwei Stuhlreihen, die einander zugewandt aufgestellt sind. Die TN, die sich gegenüber sitzen, sollten nicht in derselben Mannschaft sein (also Stuhlreihe 1: A B A B; Stuhlreihe 2: B A B A).

Beide Mannschaften bestimmen einen „Torjäger“, von denen sich einer am Anfang und der andere am Ende der Stuhlreihen aufstellt. Beide Torhüter sind mit einer Nadel bewaffnet. Nun werden in die Stuhlreihen einige Luftballons gegeben.

Jedes Team versucht nun, seinem „Torjäger“ die Ballons zuzuspielen, damit er sie zum Platzen bringt.



BAUSTELLE SPIEL

37

Welche Mannschaft die meisten „Tore“ macht, gewinnt. Die TN bleiben während des Spiels sitzen, damit sie nicht von einer Nadelspitze getroffen werden. Die „Torjäger“ müssen an ihrem Ausgangspunkt stehen bleiben.

Detektivspiel

TN - Zahl: ab 15 Personen

Dauer: 5-10 Minuten

Ort: beliebig

Material: Musik

Alle TN bewegen sich zur Musik durch den Raum. Sie haben dabei die Aufgabe, sich einen anderen Mitspieler auszusuchen und unauffällig zu „verfolgen“. Bei Musikstopp läuft jeder so schnell wie möglich zu seiner ausgesuchten Person und klopft dieser mit beiden Händen den Rücken ab. Wenn die Musik wieder beginnt, fängt das Spiel von neuem an.

Variante:

TN bekommen die Aufgabe, z.B. Personen zu verfolgen, die das gleiche Alter, die gleiche Haarfarbe, Musikgeschmack usw. haben.

Akoso-Karate

TN - Zahl: 10-50 Personen

Dauer: 15 Minuten

Ort: beliebig

Material: keins