

Ulrich Baer, Gerhard Knecht, Marietheres Waschk (Hrsg.)

Spiele, die alle bewegen

222 neue Spiele für die
Kinder- und Jugendarbeit



Klett

Kallmeyer



Download-
Material

Ulrich Baer, Gerhard Knecht, Marietheres Waschk (Hrsg.)

Spiele, die alle bewegen

222 neue Spiele für die Kinder- und Jugendarbeit

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Impressum

Ulrich Baer/Gerhard Knecht/Marietheres Waschk (Hrsg.)

Spiele, die alle bewegen

222 neue Spiele für die Kinder- und Jugendarbeit

1. Auflage 2023

Das E-Book folgt der Buchausgabe 1. Auflage 2021

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

© 2021. Kallmeyer in Verbindung mit Klett

Friedrich Verlag GmbH

D-30159 Hannover

Alle Rechte vorbehalten.

www.friedrich-verlag.de

Redaktion: Ursula Flemmer

Illustrationen Umschlag: © Agor2012/stock.adobe.com, © vanilnoe_nebo/stock.adobe.com, © halim-qdn/stock.adobe.com, S. 9, 12, 16, 20, 31, 32, 35, 36, 40, 43, 49, 67, 69, 81, 89, 94, 99, 112, 125, 134, 143, 146, 155, 157, 158, 168, 181, 187, 189, 199, 203, 208, 230, 243, 249, 253, 259, 262: © www.flaticon.com

Realisation: Tu Anh Mai

E-Book Erstellung: Friedrich Verlag GmbH, Hannover

ISBN: 978-3-7727-1557-0

Ulrich Baer, Gerhard Knecht, Marietheres Waschke (Hrsg.)

Spiele, die alle bewegen

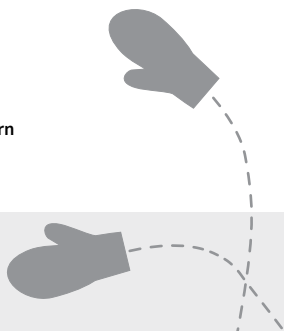
**222 neue Spiele für die
Kinder- und Jugendarbeit**

Klett | Kallmeyer



Inhalt

Vorwort	6
<hr/>	
Kennenlernen	8
Spiele zum Kennenlernen und zur Gruppenbildung	
Wahrnehmung	34
Übungen für alle Sinne zum Differenzieren und Vertiefen der Wahrnehmung	
Soziales Lernen	66
Geschützte Als-ob-Räume zum Üben von Empathie und Kooperation	
Bewegung	92
Motivierende Aufgaben für viel Bewegungsspaß	
Action	122
Anregende Ideen zum Auspowern oder Auflockern	





Sprache 154

Kreative Sprachbasteleien und lustige Spielgeschichten

Medien 186

Digital-fiktive und analog-reale Spielwelten

Gestalten 202

Kreatives Darstellen und künstlerisches Gestalten im Spiel

Spielaktion 234

Die Umwelt neu und Bekanntes anders erleben

Alphabetisches Register aller Spiele 263

Übersicht der Download-Materialien 271

Download-Code 272

Vorwort

Kinder sind immer in Bewegung – egal ob körperlich, geistig, sozial oder emotional. Im besten Fall greift alles ineinander, so wie es mit dieser Spielauswahl umgesetzt ist. Hier können Kinder ihr kreatives Potenzial entfalten und dabei wichtige soziale Kompetenzen stärken: beim gegenseitigen Kennenlernen, beim offenen Wahrnehmen ihrer Umgebung, wenn sie Sprache spielerisch erzählend einsetzen und natürlich wenn sie sich und ihren Körper in Bewegung bringen.

Die Spiele fokussieren die vier Hauptthemen Kennenlernen, Bewegung, Wahrnehmung und Sprache. Zusätzlich enthält diese Auswahl Beispiele für umfassendere Spielaktionen, sodass sich unter den 222 Spielen für nahezu jede Gruppensituation ein geeignetes Spiel finden lässt.

Die passenden Spiele finden

Damit Sie die für Ihre Gruppe und Ihren Anlass passenden Spiele zügig finden, stehen Ihnen fünf Hilfen zur Verfügung:

1. Die Gliederung in neun Kapitel fasst die Spiele zu häufig vorkommenden Spielanlässen und -arten zusammen. Die Griffleiste am rechten Rand der Buchseiten kennzeichnet die Kapitel.
2. Jedes Kapitel beginnt mit einer Doppelseite, auf der die Herausgeber ihre Lieblingsspiele aus diesem Kapitel vorstellen.
3. Jedes Kapitel beginnt mit einfachen, schnell umzusetzenden Spielen für jüngere Kinder und endet mit komplexen Spielen für eher Ältere.
4. Unter jedem Spielnamen steht eine Kurzbeschreibung des Spiels, damit Sie einen ersten schnellen Eindruck vom Ablauf bekommen.
5. Möchten Sie mit den Spielen eine bestimmte gruppenspezifische Wirkung oder einen besonderen Bildungsprozess anstoßen, können Sie sich an den Stichwörtern in den „Kopfdaten“ zu jedem Spiel orientieren.

Die Auswahl der Spiele

Diese 222 Spiele ergänzen die Standard-Spielesammlung „666 Spiele“ von Ulrich Baer. Sie wurden aus den Spielkarteikarten, die seit 2011 in jeder Ausgabe der Zeitschrift *gruppe & spiel* erschienen sind, ausgewählt und bilden eine sinnvolle Erweiterung des Standardwerks.

Es handelt sich vor allem um kooperative Spiele mit speziellen Nebenwirkungen: Neben der Förderung von Bewegung, Gruppenzusammenhalt und Spaß unterstützen die Spiele verschiedene Bildungskompetenzen und soziale Fähigkeiten – nicht systematisch im Sinne eines Unterrichtscurriculums, aber umso wirksamer aufgrund der spieltypischen intrinsischen Motivation und durch den begleitenden Spaßfaktor!


Die Spielbeschreibungen

Eine kleine Warnung vorab: Die Angaben in den Kopfdaten zu jedem Spiel beruhen auf den subjektiven Erfahrungen der Autoren. Die Dauer eines Spiels beispielsweise hängt natürlich u. a. von der Anzahl der Spielenden ab bzw. wie viele Spielteams gebildet werden. Am schwierigsten ist die Zuordnung einer Altersangabe: Da praktisch alle Spiele für Kinder auch mit Erwachsenen spielbar sind, gibt es lediglich eine Mindestaltersempfehlung, die natürlich eine subjektive Einschätzung darstellt. Bei den Materialangaben werden Sie oft einiges vermissen: Dinge, die normalerweise in einem Gruppen- oder Klassenraum vorhanden sind, werden nicht extra aufgeführt, z. B. Stühle oder Schreibstift. Es ist so wieso zu empfehlen, sich einen Spielekoffer mit den Materialien für jegliche Gruppenarbeit einzurichten ...

Beachten Sie bitte besonders die Varianten bei den Spielbeschreibungen. Sehr oft sind das die viel spannenderen und interessanteren Spielversionen. Hier finden Sie zahlreiche neue Impulse für Ihre Gruppenarbeit – z. B. Ideen, wie man ein Spiel für die eigene Gruppe und Situation anpassen kann. Viele Varianten geben Hinweise für eine Differenzierung der Aufgaben: wie sie erleichtert oder ergänzt werden können.

Das ist ja eine altbekannte Erfahrung: Oft gelingen Spiele erst dann, wenn man sie flexibel handhabt und variiert.

Das Download-Material

Zu einigen Spielen hat der Verlag Materialien zum kostenlosen Download und zum Ausdrucken auf seine Webseite gestellt. Im Buch sind die betreffenden Spiele mit  gekennzeichnet. Wie Sie das Material herunterladen können, lesen Sie auf S. 272!


Ulrich Baer/Kirsten Hellwege (Redakteurin *gruppe & spiel*)

Bei Warm-up- und Kennenlernspielen werden in der Gruppe nicht nur Informationen untereinander ausgetauscht. Im spielerischen Setting begegnen sich die Spielenden in einer nicht alltäglichen Situation. Selbst Menschen, die sich in Unterrichts- oder Arbeitsgruppen schon oft gesehen haben, lernen sich in einem Spiel nochmal neu kennen. Kennenlernspiele helfen bei der Gruppenbildung, können die Integration von Neuen unterstützen und schaffen eine heitere, angenehme Atmosphäre – sie sind viel mehr als bloß ein kurzweiliger Zeitvertreib.

Kennenlern-Flashmob (S. 11)

Ohne Angst vor möglicher Blamage in der Raummitte zusammenlaufen und feststellen, dass man mit einer bestimmten Eigenschaft nicht alleine ist – was für ein angenehmer, schneller Kennenlernprozess in einer großen Gruppe!

Ich mag gern Schokolade (S. 13)



Alle in der Klasse oder Kindergruppe sind dabei und machen durch Aufstehen oder Hinsetzen ihre Meinung deutlich, z. B. zu der Aussage von Maria „Ich mag gerne Pferde“ oder zu Pauls Satz „Ich mag Ferien in den Bergen“.

Begrüßung rückwärts (S. 14)

Besonders für Kinder zwischen 8 und 12 Jahren ist dieses Spiel ein großer Spaß, bei dem sie mit den Pos zusammenstoßen, sich rückwärts durch die Beine hindurch begrüßen und dabei ihren Namen auch noch rückwärts nennen.

Kennenlernen



Ich wär dann mal ... (S. 21)

Für viele kreative Spielgelegenheiten ist eine Krimskrams-Kiste mit Alltagsachen und Kuriositäten oder eine bunte Spielfiguren-Sammlung nützlich. Das gilt auch für dieses Kennenlernspiel mit Symbolen: „Ich habe mir den alten Wecker gewählt, weil ich immer ein richtiger Morgenmuffel bin!“

Was macht die Person, wenn ... (S. 26)

Bei diesem Spiel geht es anspruchsvoll und sehr kreativ zu. Wenn das oberflächliche Kennenlernen am Anfang einer Gruppenentwicklung längst vorüber ist, kommt dieses intensive Fantasienspiel zum Einsatz.

Funken

Die Spielenden „funken“ ihre Namen durch den Kreis.

Alter	ab 5 Jahren
Dauer	5 – 15 Minuten
Material	–
Gruppierung	Großgruppe
Vorbereitung	einen Stuhlkreis aufstellen
Spielform	Kreissspiel, Kennenlernspiel
Bildungskompetenzen	Wahrnehmung, Reaktionsfähigkeit, Kennenlernen
Spielgelegenheit	Klassenfahrten, zum Festigen der Namen auch in der 1. Klasse, Kita

Alle Spielenden sitzen im Kreis. Gefunkt wird, indem die Daumen an die Schläfen gelegt werden und mit den Handflächen gewedelt wird. Dabei nennt man zuerst den eigenen Namen und dann den Namen des Spielenden, den man anfunkt. Wenn beispielsweise Laura beginnt und Kevin anfunkt, so sagt sie: „Laura an Kevin.“ Dieser macht entsprechend weiter.

Varianten

- Die beiden Nachbarn des Funkenden müssen mitfunken.
- Wieder müssen die beiden Nachbarn mitfunken, aber nur mit der zum Funkenden gerichteten Hand, der rechte Nachbar also mit der linken und der linke mit der rechten Hand.



Pädagogischer Hinweis

Die Spielleitung sollte darauf achten, dass jeder einmal drankommt. Da Varianten ein Spiel häufig anspruchsvoller machen, kann es sinnvoll sein, erst bei weiteren Spielrunden zusätzliche Regeln einzuführen.

Norbert Stockert

Kennenlern-Flashmob

Bei Musikstopp schütteln sich alle mit bestimmter Eigenschaft die Hände.



Alter	ab 4 Jahren
Dauer	15 Minuten
Material	Tanzmusik
Gruppierung	alle verteilt im Raum
Vorbereitung	–
Spielform	Bewegungsspiel
Bildungskompetenzen	Wahrnehmung, Gruppengefühl, Bewegung nach Musik
Spielgelegenheit	zu Beginn der Gruppenarbeit; Auflockerung für „Zwischendurch“

Zu einer leicht tanzbaren Musik bewegen sich alle kreuz und quer durch den Raum. Die Person, deren Vorname als erster im Alphabet kommt, stoppt nach ein paar Sekunden die Musik und nennt eine Eigenschaft. Alle, die diese Eigenschaft besitzen, rennen in die Raummitte und versuchen dort, so vielen wie möglich die Hand zur Begrüßung zu schütteln. Die Übrigen bleiben im Außenkreis stehen und beobachten das Geschehen in der Mitte. Dann geht die Musik weiter, bis sie der Nächste im Alphabet stoppt, eine Eigenschaft nennt usw., bis alle mal Musikstopper waren.

Beispiele für Eigenschaften

- Alle, die eine Brille tragen.
- Alle, die schon mal sitzen geblieben sind.
- Alle, die typische Frühaufsteher sind.



Pädagogischer Hinweis

Bei großen Gruppen sollten die Tanzphasen sehr kurz gehalten werden (ca. 10 Sekunden).

Ulrich Baer

Gruppenjonglage

Es wird ein Ball treffsicher zugeworfen und dabei ein Name gemerkt.

Alter	ab 10 Jahren	
Dauer	15 Minuten	
Material	unterschiedliche leicht zu fangende Gegenstände (z. B. Schaumstoffball)	Ge-
Gruppierung	im Kreis	
Vorbereitung	–	
Spielform	Kooperationsspiel, Kennenlernspiel	
Bildungskompetenzen	Wahrnehmung, Kooperation	
Spielgelegenheit	Gruppenstunden, Ferienfreizeit, Teamtrainings, Seminare, Klassenfahrten	

Die Spielenden stehen im Kreis. Ein Gegenstand wird dem Nächsten zugeworfen und man nennt dabei seinen eigenen Namen (z. B.: Ich werfe den gelben Ball zu Yannick und sage dabei meinen Namen, also Marietheres.)

Variante

Wie oben, aber man nennt den Namen der Person, zu der man wirft. Und wenn alle die Namen gut kennen, darf man dabei noch durch den Raum gehen. (Nur für Profis!)

Marietheres Waschke



Ich mag gern Schokolade

Alle Spielenden zeigen durch zustimmende oder ablehnende Haltung Vorlieben, Abneigungen und Fähigkeiten an.

Alter	ab 6 Jahren
Dauer	5 – 15 Minuten
Material	–
Gruppierung	Großgruppe
Vorbereitung	einen Stuhlkreis aufstellen
Spielform	Kreisspiel, Kennenlernspiel
Bildungskompetenzen	Wahrnehmung, Kreativität, Empathie
Spielgelegenheit	Klassenfahrten, Schulstunden

Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein beliebiger Spielender beginnt, indem er aufsteht oder auf den Stuhl steigt und sagt: „Ich mag gern ...“. Das kann etwas zu essen oder zu trinken sein, eine bestimmte Tätigkeit, ein Hobby, ein Reiseziel, eine Musikrichtung usw. Alle, die das auch gern mögen, machen sich ebenfalls groß. Wer mäßig davon angetan ist, bleibt sitzen, wer es gar nicht mag, macht sich klein und hockt oder setzt sich vor den Stuhl. Auf diese Weise können sich reihum alle äußern, auch die Spielleitung kann etwas nennen und schauen, wie es den anderen in der Gruppe gefällt.

Variante

Alle Spielenden nennen etwas, das sie besonders gut können, mit der Formulierung: „Ich kann gut ...“.



Pädagogischer Hinweis

Die Spielleitung sollte darauf achten, dass keine anwesenden Personen genannt werden.

Norbert Stockert

Begrüßung rückwärts

Die Spielenden bewegen sich rückwärts aufeinander zu und begrüßen sich rückwärts.

Alter	ab 6 Jahren
Dauer	5 Minuten (abhängig von der Gruppengröße)
Material	–
Gruppierung	Großgruppe und Paare
Vorbereitung	Spielfeldbegrenzung
Spielform	Gruppenspiel
Bildungskompetenzen	Sprache, Bewegung, Transformation ins Gegenteil
Spielgelegenheit:	Warm-up, gemischte Gruppen

Die Spielenden stehen im Kreis mit dem Rücken zur Mitte. Sie grätschen die Beine und beugen den Oberkörper nach unten, sodass sie zwischen den Beinen hindurchsehen können. Dabei stützen sie sich mit den Händen auf den Knien ab. Auf das Kommando „Los!“ bewegen sich alle rückwärts in den Kreis. Trifft man auf einen anderen Spielenden, ruft man „Ollah!“ (also „Hallo“ rückwärts ausgesprochen) und begrüßt sich mit einer Hand. Gegebenenfalls erklärt die Spielleitung das Spiel, indem sie es einmal vormacht.

Variante

Beim Blickkontakt nach dem „Zusammenstoß“ sagt man seinen eigenen Namen rückwärts, z. B. „Ich heiße Nivek“. Dann Hände schütteln und „Ollah!“ sagen mit dem eben gehörten Rückwärtsnamen des Spielenden, dem man die Hand gibt.

Literatur

Spielimpulse, aus der Praxis für die Praxis, Spielmobile e. V., Freiburg 2017

Gerhard Knecht

Das macht Spaß!

Die Spielenden stehen oder sitzen im Kreis und spielen ein Begrüßungsritual.

Alter	ab 8 Jahren
Dauer	10 Minuten (abhängig von der Gruppengröße)
Material	Papier und Stift bzw. Namenskärtchen
Gruppierung	Großgruppe und Paare
Vorbereitung	Namen aller Spielenden auf Zettel schreiben, sodass man niemanden vergisst
Spielform	Gruppenspiel
Bildungskompetenzen	Sprache, Bewegung, Kontakt
Spielgelegenheit	Warm-up, Einstiegsspiel

Die Spielenden stehen oder sitzen im Kreis, die Spielleitung sagt: „Guten Morgen, guten Tag und willkommen ... (Name des Spielenden, der an der Reihe ist)“. Es ist gut, einen Sprechrhythmus oder eine kleine Melodie dazu zu finden, damit ein gemeinsamer Sprechgesang entsteht – dieser ist hilfreich. Der oder die so Gerufene tritt in den Kreis und wird gefragt: „Hallo, ..., was spielst du?“ Sie oder er macht eine Bewegung vor (hüpfen, springen, klatschen, sich drehen ...) und alle anderen machen diese Bewegung zweimal nach. Wenn sich der Spielende wieder hinsetzt, sagen alle im Chor: „..., das macht Spaß!“ Dann zieht die Spielleitung die nächste Person und das Ritual beginnt neu.

Literatur

Spielimpulse, aus der Praxis für die Praxis, Spielmoblie e. V., Freiburg 2017

Gerhard Knecht

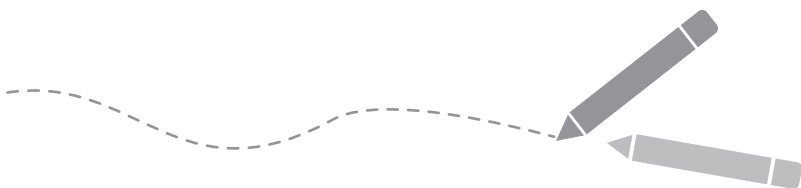
Gemeinsamkeiten finden

In der Kleingruppe werden vier Gemeinsamkeiten gefunden, die alle verbinden.

Alter	ab 8 Jahren
Dauer	10 Minuten
Material	pro Gruppe ein großes Flipchartblatt und Stifte
Gruppierung	Kleingruppen zu 3 bis 5 Personen
Vorbereitung	–
Spielform	Interaktion
Bildungskompetenzen	Kooperation, kann Netzerkennung unterstützen
Spiel Gelegenheit	gut zum lockeren Einstieg in Gruppenarbeit / neu zusammengesetzte Schulklasse

Jede Kleingruppe hat die Aufgabe, vier Gemeinsamkeiten zu finden, die alle Gruppenmitglieder verbindet. Beispiele: Alle sind gute Schwimmer, alle lesen gern, alle haben schon oft an Seminaren teilgenommen, alle haben weniger als fünf Kinder u. Ä. Jede Gruppe malt die gefundenen Gemeinsamkeiten auf und präsentiert allen ihr Plakat.

Thomas Wodzicki



Fingerduell

Die Spielenden duellieren sich paarweise mit ihren Fingern.

Alter	ab 10 Jahren
Dauer	5 Minuten
Material	–
Gruppierung	Paare
Vorbereitung	–
Spielform	Warm-up
Bildungskompetenzen	Koordination, feinmotorische Geschicklichkeit
Spielgelegenheit	Kinder- und Jugendgruppen, Klassen, Spielaktion, Seminararbeit, im Freien oder im Raum

Zwei Spielende bilden immer ein Duellpaar. Sie stellen sich gegenüber und zeigen mit Daumen und Zeigefinger auf den Gegner, die anderen drei Finger zeigen zu sich selbst. Die Zeigefinger werden nun zu Fechtklingen. Die Spielenden begeben sich in die Ausgangsposition und legen ihre Zeigefinger aneinander und überkreuzen diese. Auf ein gemeinsames Signal, z. B. „En Garde“, beginnt das Duell.

Die beiden Spielenden versuchen, mit dem Zeigefinger am Rumpf oder den Oberarmen des Gegners einen Treffer zu landen, indem der Körper eindeutig angetippt (nicht gestochen) wird. Wurde ein Treffer erzielt oder ein Angriff erfolgreich abgewehrt, gehen die Spielenden wieder in die Ausgangsposition und beginnen nach dem Startsignal erneut. Ziel ist es, das Gegenüber fünfmal anzutippen.

Wichtig ist, dass vorher ganz klar angesagt wird, dass das Gesicht und auch alle Körperteile unterhalb der Gürtellinie tabu sind und Treffer dort nicht platziert werden dürfen.

Variante

Anstatt nur die Zeigefinger zu benutzen, können die drei Finger, die zu einem selbst zeigen, mit denen des Gegners verschlossen werden. So nimmt man Tempo aus dem Spiel.

Marietheres Waschk

Besuch in Japan

Ein Impuls wird mit Bewegungen und Geräuschen durch die Gruppe gegeben.

Alter	ab 8 Jahren
Dauer	5 – 15 Minuten
Material	–
Gruppierung	im Kreis
Vorbereitung	–
Spielform	Warm-up
Bildungskompetenzen	Bewegung, Reaktionsvermögen
Spielgelegenheit	zum Auflockern

Die Gruppe steht im Kreis, verschiedene Befehle sollen reihum gegeben werden. Bei der Erklärung ist es hilfreich, die Gruppe zu Beginn ein- oder zweimal alle Bewegungen mitmachen zu lassen.

- Nach rechts/links weitergeben „Tschack“ (Bewegung: Mit der rechten Hand nach links bzw. mit der linken Hand nach rechts kraftvoll zuschlagen, als wolle man einen Holzklotz mit der Hand spalten.)
- Richtungswechsel: „Hotooom“ (Bewegung: In Sumoring-Stellung tief in die Knie gehen, Beine breit, Fäuste geballt nach oben und mit tiefer Stimme laut „Hotooom“ rufen.)
- Eine Person überspringen: „Ahjiiiiiii“ (Bewegung: Mit den Händen eine Brille bilden und diese über den Nachbarn zur nächsten Person hinstrecken, dabei mit hoher Stimme „Ahjiiiiiii“ rufen.)
- Meditationspause: „Gaaaseng“ (Bewegung: Stehende Meditationshaltung einnehmen, ein Bein auf dem Boden, das andere Bein über dem Knie ablegen, beide Arme seitlich heben, die Hände nach oben gestreckt, Daumen u. Mittelfinger liegen aneinander, eine lautes, gleichmütiges „Gaaaseng“ dazu singen.)
- „Gaaaaseng“ bewirkt für die nächsten beiden Personen: „Hotohotohoto“ (Bewegung: Mit voller Kraft auf der Stelle sprinten und dabei „Hotohotohotohoto“ rufen.)

- Sonderregel: Bei Richtungswechsel („Hotooom“) nach „Hotohotohoto“ müssen beide die Bewegung „Hotohotohoto“ wiederholen, bei der dritten Person geht es mit „Tschack“ weiter.

Variante

Das Weitergeben nach rechts und links durch „Tschack“ und „Tschock“ nochmals unterscheiden.

Frauke Haselhorst

Hände schütteln

Ein Handschütteln wird im Kreis herumgegeben und animiert zum Erzählen.

Alter	ab 5 Jahren
Dauer	5 – 10 Minuten
Material	–
Gruppierung	im Kreis stehend
Vorbereitung	–
Spielform	Darstellungsspiel
Bildungskompetenzen	Darstellung, Kooperation
Spielgelegenheit	beliebige Spielsituation, Warm-up

Ein Handschütteln wandert durch einen deutlichen Handbewegungsimpuls von Person A zu Person B. Erst wandert das Händeschütteln im Kreis herum und dann kreuz und quer durch den Kreis. Wichtig ist dabei der Blickkontakt zum Adressaten, bevor der Handschüttler losgeschickt wird. B muss dann zeitnah durch deutliches Schütteln der Hand reagieren. Anschließend sagt jeder reihum, was seine Handbewegung gern macht, und zeigt dies, z. B.: „Mein Händeschütteln bringt gerne meine Haare durcheinander.“

Rainer Kreuz

Gegenteil oder Gemeinsamkeit

Die Spielenden aus der Großgruppe müssen sich in Gemeinsamkeiten oder Gegensätzen zusammenfinden.

Alter	ab 8 Jahren
Dauer	5 – 10 Minuten
Material	ggf. Musik
Gruppierung	Großgruppe und Paare
Vorbereitung	–
Spielform	Warm-up
Bildungskompetenzen	Bewegung, Kommunikation, Kennenlernen
Spielgelegenheit	zum Auflockern, zur Paarbildung

Alle bewegen sich zur Musik einzeln im Raum. Die Spielleitung nennt eine Eigenschaft bzw. ein Merkmal, wie z. B. „Haarlänge“ und sagt entweder „Gemeinsamkeit“ oder „gegensätzlich“. Bei „Gemeinsamkeit!“ müssen sich z. B. blitzschnell Paare bilden, bei denen die Spielenden die gleiche Haarlänge haben.

Spannend und kommunikativ wird das Spiel, wenn keine sichtbaren Eigenschaften eingegeben werden, sondern Begriffe wie „ordentlich“, „faul“, „kreativ“ und so weiter. Hier wird dieses Spiel zu einem Kennenlernspiel. Anschließend kann ein Spiel oder eine Übung erfolgen, in der in Paaren weitergearbeitet wird.

Marietheres Waschk



Ich wär dann mal ...

Die Spielenden stellen sich über einen ausgesuchten Impuls-Gegenstand vor.

Alter	ab 8 Jahren
Dauer	10 – 15 Minuten
Material	eine große Auswahl von Impuls-Gegenständen
Gruppierung	im Kreis
Vorbereitung	Impuls-Gegenstände bereitstellen
Spielform	Kommunikation
Bildungskompetenzen	symbolische Selbstdarstellung
Spielgelegenheit	zu Beginn der Gruppenarbeit

Alle Spielenden suchen sich aus einer großen Auswahl unterschiedlicher Impuls-Gegenstände denjenigen heraus, der geeignet erscheint, sich selbst (reihum) vorzustellen. Als Impulsgegenstände können z. B. angeboten werden:

- Schlümpfe
- Plastiktiere
- Abbildungen von Kunstwerken
- Landschaftsfotos
- Werbepostkarten
- verschiedene Gegenstände aus Küche, Werkstatt, Krimskramskisten.

Beispiel „Schlumpfrunde“: Auf einem Tisch sind viele Schlümpfe aufgebaut. Jeder Spielende wählt sich einen oder zwei Schlümpfe aus und stellt sich damit kurz vor. „Ich heiße Jessica und habe mir den Bäcker-Schlumpf genommen, weil ich so gerne Süßigkeiten esse.“ „Ich heiße Jens und habe mir die Cheerleader-Schlumpfine genommen, weil ich beim Sport lieber zuschaue, als mitzumachen.“

Rüdiger Pieck

Gemeinsam einsam

Die Spielenden in einer festen Kleingruppe finden Gemeinsamkeiten und Unterschiede und stellen diese als Bild dar.

Alter	ab 8 Jahren
Dauer	30 – 45 Minuten
Material	Zeitschriften und Kataloge, Bilder, Scheren, Stifte, Papier (mind. DIN A3), Klebestifte
Gruppierung	mehrere Kleingruppen
Vorbereitung	Material vorbereiten
Spielform	Kommunikationsspiel
Bildungskompetenzen	Kommunikation, Kooperation, Kreativität
Spielgelegenheit	für Gruppen, die sich besser kennenlernen und / oder Beziehungen entwickeln sollen

Die Gruppe wird in etwa gleich große Kleingruppen aufgeteilt. Die Spielenden versuchen herauszufinden, welches Merkmal alle gemeinsam haben und welches nur jede bzw. jeder selbst (Beispiel: Alle drei Gruppenmitglieder haben Geschwister, doch nur A hat blonde Haare, B ein Fahrrad und C ist aus Afghanistan). Dieses „gemeinsame Einsame“ versucht die Gruppe dann, auf einem Plakat festzuhalten. Danach präsentieren alle Teilgruppen ihre Ergebnisse.



Pädagogischer Hinweis

Auch hier sollte sich die Spielleitung eine attraktive Form der Präsentation überlegen (Ausstellung, Rundgang, ...)

Jörg Memmel

My Bonnie lies over the ocean

Das Lied „My Bonnie lies over the ocean“ wird gemeinsam mit Bewegung gesungen.

Alter	ab 8 Jahren
Dauer	5 – 10 Minuten
Material	–
Gruppierung	im Kreis
Vorbereitung	–
Spieleform	Warm-up
Bildungskompetenzen	Bewegung, Reaktion
Spielgelegenheit	zum Auflockern

Falls das Lied „My Bonnie ...“ nicht bekannt ist, so singt die Spielleitung es vor und übt es gemeinsam mit den Spielenden. Die Gruppe steht dabei im Kreis, gegebenenfalls kann der Text an einem Flip Chart visualisiert werden. Sobald sich alle das Lied eingeprägt haben, kommt die Bewegung dazu. Jedes Mal, wenn der Buchstabe „B“ gesungen wird, geht man einen Schritt in die Kreismitte, beim nächsten „B“ geht man wieder einen Schritt zurück. Besonders im Refrainteil „Bring back, bring back, oh bring back my Bonnie to me ...“ wird es sehr schwer, jedes „B“ auch mit Bewegung umzusetzen. Hier ist heiteres Scheitern vorprogrammiert, was die Gruppe aber zum Lachen einlädt.

Marietheres Waschk

Vorstellungsrunde mal anders

Hier stellen sich alle in der dritten Person vor.

Alter	ab 10 Jahren
Dauer	je nach Gruppengröße bis zu 30 Minuten
Material	–
Gruppierung	Klein- und Großgruppen
Vorbereitung	–
Spielform	Kennenlernspiel
Bildungskompetenzen	Wahrnehmung, Kommunikation, Präsentation
Spielgelegenheit	Kennenlernen in Schulklassen, Seminaren, Freizeiten,
	Gruppen

Alle Spielenden stellen sich nacheinander hinter ihren Stuhl und stellen sich selbst in der dritten Person vor. Der hierfür benötigte Perspektivwechsel macht einigen Spielenden die Vorstellung leichter.

Variante

Trifft man als Spielleitung neu auf eine sich untereinander kennende Gruppe, gibt es Vorstellungsvarianten: Alle Spielenden stellen ihren rechten Sitznachbarn vor. Das sollte – in einer angenehmen Atmosphäre – wertschätzend und positiv geschehen. Auch könnte jeder Spielende einen Zettel mit einem Gefühl oder einer Art und Weise ziehen und sich selbst entsprechend vorstellen, z. B. ängstlich, cool, mit Schluckauf, pappsatt, fröhlich, als Opernsänger usw. Anschließend errät die Gruppe, was auf dem Zettel stand.

Marietheres Waschk

Typisch für mich

Alle stellen sich über einen persönlichen Gegenstand vor.

Alter	ab 6 Jahren
Dauer	5 – 15 Minuten
Material	–
Gruppierung	im Kreis
Vorbereitung	–
Spielform	Kommunikationsspiel
Bildungskompetenzen	Individualität und Identität ausdrücken
Spielgelegenheit	zu Beginn der Gruppenarbeit

Jeder holt aus seinem Gepäck einen persönlichen Gegenstand und stellt sich den anderen darüber vor: „Dieser Gegenstand ist typisch für mich, weil ...“



Pädagogischer Hinweis

Wenn jemand seinen Gegenstand nur sehr kurz und lapidar benennt, sollte die Gruppenleitung gezielt nachfragen und damit den Mut zur detaillierten Präsentation stärken.

Rüdiger Pieck

Was macht die Person, wenn ...?

Zwei Spielende erraten anhand von Antworten, welche Person aus der Gruppe gemeint ist.



Alter	ab 14 Jahren
Dauer	45 Minuten
Material	vorbereitete Situationszettel
Gruppierung	paarweise in der Großgruppe
Vorbereitung	Situationen überlegen („Was macht die Person, wenn...“)
Spielform	intensives Einschätzungsspiel, Kennenlernspiel
Bildungskompetenzen	Empathie
Spielgelegenheit	Teamtrainings, Seminare, Klassenfahrten

Die Gruppe sitzt paarweise im Kreis. Zwei Freiwillige verlassen den Raum. Zurückgekehrt sollen sie erraten, wen die Gruppe ausgewählt hat, indem sie Fragen „Was macht die Person, wenn ...“ in die Runde stellen. Die Fragen werden immer von einem Paar beantwortet, welches sich vorher berät, wie denn „die Person“ in einer dieser Situationen reagieren würde, und antwortet entsprechend, „... die Person würde ...“. Auf diese Weise wird das Geschlecht der gesuchten Person nicht verraten. Nach etwa sechs bis acht Antworten sollten die beiden Ratenden einen ersten Antwortversuch starten.

Mögliche Fragen sind z. B.:

- Was macht die Person, wenn sie einen Reisegutschein über 1 500 Euro gewinnt? Welches Reiseziel würde die Person wählen?
- ...sie einen wichtigen Termin total verschlafen hat? Welche Ausrede würde ihr einfallen?
- ...sie zu einer Talkshow eingeladen wird und das Thema bestimmen kann? Welches Thema würde sie wählen?
- ...sie beim Einparken mit ihrem Auto an einem anderen Wagen einen kleinen Kratzer verursacht? Was würde sie tun?