



SPIELE
mit
Abstand!



Ute Benz

Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend Saar
Waldstraße 50 · 66113 Saarbrücken
fon 06 81-41 620-463 · fax 06 81-41 620 334
mail: benz@aej-saar.de · www.aej-saar.de

Inhalt

1. Einleitung	2
2 Einschätzungsspiel 2.1. Beschreibung	3
2.2 Beispielfragen.....	4
2.3. Als nächstes Folgen ja-nein Kärtchen zum Ausdrucken	6
2.4. Punkteübersicht für die Spielleitung.....	8
3 Activity.....	9
4 TERZETT Moving.....	10
4.1. Spielkarten zum Ausdrucken	11
5 Mausefallen-Minenfeld	14
6 Horizontales Spinnennetz.....	16
7 Kreisspiele.....	17
7.1. Die stille Dirigentin/Der stille Dirigent.....	17
7.2. Zungenmörder*in.....	18
7.3. Menschenmemory	20
7.4. Klatschspiel	21
7.5. Persönliche Eigenschaften	22
7.6. Zwei Wahrheiten und eine Lüge	23
7.7. Wer bin ich?	24
7.8. Kennenlernspiel mit Fragen.....	25
7.9. Zählrunde	26
7.10. Löwenjagd - (im Stuhlkreis)	27
8 Geschichtensteine	28
9 Faxen mit Abstand	29
10 Blindenführung	30
11 Zuhause um zehn, Idee vom 05.05.2020, Evangelisches Jugendwerk Württemberg: Die perfekte Minute.....	31
12 Zimmer-Rallye mit Corona Auflagen.....	33
13 Rallye zum Thema Zoff und Freundschaft 13.1. Spielbeschreibung	34
13.2. Fragenkatalog: Rallye zum Thema „Zoff“ und „Freundschaft“	36
13.3. Es folgen Fragenkärtchen zum Ausdrucken	39



1. Einleitung

Spiele mit Abstand – ein Widerspruch?

Teil 1

Eigentlich ja. Aber schwierige Zeiten erfordern besondere Maßnahmen. Um gemeinsames Spielen in der Gruppe, um Gruppenerlebnisse zu ermöglichen, um gemeinsam Spaß zu erleben, müssen wir vorerst auf Spiele mit körperlicher Nähe verzichten - auch wenn es schwerfällt! In diesen besonderen Zeiten sind wir froh, wenn Spielaktionen in Gruppen überhaupt wieder anlaufen können. Deshalb hier eine kleine Zusammenstellung mit „Spielen auf Abstand“.

Gruppenstunden, Konfi-Unterricht, Seminare in der Ev. Kinder- und Jugendarbeit fallen aus. Wie es im Moment aussieht, werden auch Freizeiten in der Kinder- und Jugendarbeit in diesem Sommer ausfallen. Eltern, Alleinerziehende sind aufgrund der Schul-, Kita- und Kindergartenschließungen und der Kontaktbeschränkungen am Limit! In einigen evangelischen Kirchengemeinden sind sozialpädagogische Angebote eingeschränkt wieder angelaufen. Es wird überlegt, in den Sommerferien Angebote ohne Übernachtung mit Sicherheitsvorkehrungen mit reduzierten Teilnehmendenzahlen anzubieten.

Als kleine Hilfestellung habe ich zunächst Teil 1 „Spiele mit Abstand“ zusammengestellt, bei denen der Mindestabstand eingehalten werden kann. Dazu habe ich mein Spielerepertoire durchforstet, selbstentwickelte Spiele in Form gebracht, in Spielebüchern und im Internet recherchiert. Weitere Teile sind in Planung.

Wenn man einen Sicherheitsabstand von 1,50 m bis 2 m voraussetzt, müssen die Gruppengrößen – vor allem in Räumen - stark verkleinert werden. Um die Abstände einzuhalten, ist es notwendig, Markierungen auf dem Boden für die Teilnehmenden anzubringen, z.B. Kreuze mit Tesakrepp auf den Boden kleben, Spielflächen, z.B. mit Kreide oder Seilen markieren. Bei Kreisspielen ist der Abstand durch das Stellen der Stühle festgelegt. In manchen Spielen habe ich vorgeschlagen, um in 2er-Gruppen agieren zu können, einen Stock/Besenstiel auszuhändigen. An jeweils einem Ende halten sich zwei Spielende fest. So bleibt (hoffentlich) der Sicherheitsabstand gewahrt. Es ist auch vorstellbar, eine Person in der Gruppe (Spielleiter*in oder evtl. auch eine Teilnehmerin/ein Teilnehmer) mit einer Kappe und einem Zollstock auszustatten: die Zollstockfrau/der Zollstockmann, die/der für das Einhalten des Sicherheitsabstandes zuständig ist. Auf Pfiff oder „Stopp!“ müssen alle einfrieren und die Situation wird „bereinigt“.

Viel Erfolg/Spaß beim Ausprobieren.

Falls ihr das eine oder andere ausprobierst, freuen wir uns natürlich über Rückmeldungen.

Ute Benz, Jugendbildungsreferentin aej saar

benz@aej-saar.de; Tel.: +4916096352506

Bexbach, den 18. Mai 2020

2 Einschätzungsspiel

2.1. Beschreibung

Einschätzungsspiel – Wer schätzt die Anderen am Besten ein?

Spielbeschreibung

Alter:	ab 12 Jahre
Dauer:	ca. 45 Minuten
Material:	Ja/Nein-Karten; Fragekarten, Wertungsbogen für die Spielleitung, Besenstiel oder Pizzablechschieber mit Korb, Box oder Tasche.
Bildungskompetenzen:	Wahrnehmung, Kommunikation
Spielform:	Kennenlernspiel
Vorbereitung:	Sitzkreis mit Sicherheitsabstand, eine „Ja“- und eine „Nein“-Karte wird für jede*n Mitspielende*n ausgeteilt.
Ablauf:	Die Spielleitung lässt eine*n Mitspielende*n aus der Box eine Fragekarte ziehen. Sie/er liest die Frage laut vor, beantwortet für sich im Stillen die Frage und legt entsprechend die Ja oder Nein-Karte verdeckt mit einer Hand vor sich. Alle anderen überlegen, wie X die Frage beantwortet hat. Sie schätzen X ein, wie sie/er die Frage beantwortet hat und legen ebenfalls die entsprechende Karte verdeckt mit einer Hand vor sich. Auf Zuruf der Spielleitung decken alle gleichzeitig ihre Karte auf. Es gibt einen Punkt für eine Übereinstimmung mit X.

Anmerkungen:

Es ist wichtig, den Mitspielenden klar zu machen, dass nicht sie selbst die vorgelesene Frage mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. Ihre Aufgabe ist es, zu überlegen wie die/der Spieler*in, die/der die Frage vorgelesen hat, antworten könnte und sich dementsprechend für „Ja“ oder „Nein“ zu entscheiden.

Wir haben dieses Spiel oft am 2. oder 3.Tag auf Freizeiten gespielt, wenn die Teilnehmer*innen sich schon ein bisschen kennengelernt hatten. Empfehlenswert ist es auch nach ein paar Runden, die Teilnehmer*innen eigene Fragezettel aufschreiben zu lassen.

Ute Benz, aej saar



2.2 Beispielfragen

Würdest du gerne zur Bundeswehr gehen?

Würdest du in einem fremden Tagebuch lesen, wenn du es zufällig fändest?

Bist du eifersüchtig?

Würdest du an einem FKK-Strand Nacktbaden gehen?

Bist du willensstark, kannst du dich durchsetzen?

Hast du Angst vorm Älterwerden?

Kannst du gut deine wahren Gefühle nach außen zeigen?

Vermisst du das Fernsehen?

Glaubst du, dass die anderen Leute dich mögen?

Würdest du gerne mit einer Zeitmaschine in eine andere Zeit reisen?

Findest du Männer schöner als Frauen?

Schreibst du Tagebuch?

Bist du für die Todesstrafe für gewisse Verbrechen?

Glaubst du, dass du eine gute Mutter/ein guter Vater wärst?

Findest du dich hübsch?

Hast du Angst beim Einschlafen, wenn du einen Horrorfilm gesehen hast?

Glaubst du, dass Frauen in unserer Gesellschaft benachteiligt sind?

Findest du, dass Treue unbedingt zu einer Beziehung gehört?

Würdest du gerne ein Auslandsschuljahr in den USA verbringen?

Würdest du gerne einmal ein Jahr im Ausland verbringen?

Interessierst du dich ernsthaft für Computer?

Würdest du dich bei der Wahl deines Freundes/deiner Freundin von der Meinung anderer beeinflussen lassen?

Glaubst du an Gott?

Willst du einmal viele Kinder haben (drei oder mehr) ?

Ist es leicht, dich zum Weinen zu bringen? (Hast du „nahe am Wasser gebaut“?)

Würdest du gerne in einem anderen Land leben?

Hast du manchmal Heimweh (z.B. auf Klassenfahrten)?

Glaubst du an Wiedergeburt?

Hast du Angst vorm Zahnarzt?

Lästerst du gerne über andere, ihr Aussehen, ihre Sprache, etc.?

Würdest du dich trauen, einem Schwarzen zu helfen, der von Rechtsradikalen geschlagen wird?

Würdest du dich einer Schönheitsoperation unterziehen?

Würdest du dir für 100€ eine Glatze schneiden lassen?

Wünschst du dir, als Erwachsene/r einmal viel Macht auszuüben oder in eine mächtige Position zu kommen?

Wärst du gerne berühmt?

Tanzt du gerne?

Bist du verliebt?

Kannst du, wenn dir ein Junge/ein Mädchen gefällt, aktiv die Anmache übernehmen?

Glaubst du, dass es eine Bedeutung hat, unter welchem Sternzeichen ein Mensch geboren ist?

Würdest du deiner Freundin sagen, dass ihr das neue Kleid, auf das sie so stolz ist, überhaupt nicht steht?

Findest du dich cool?

Lügst du manchmal?

Könntest du dir vorstellen, dass dein Partner/deine Partnerin wesentlich älter ist als du (z.B. du 17, er/sie 30) ?

Hast du Angst vor Aids?

Wärst du gerne Matrose/Matrosin auf einem Segelschiff?

Hast du viele Albträume?

Kannst du schmutzige Witze erzählen, ohne rot zu werden?

Kannst du Geheimnisse für dich behalten?

Findest du dich klug?

Gehst du gerne früh ins Bett?

Bist du ein Morgenmuffel?

Bist du eine Leserratte?

Würdest du gerne einmal einen Fallschirmsprung machen?

Liest/Guckst du gerne Märchen?

Bist du ein/e Langschläfer/in?

Machst du gerne Sport?

Hättest du gerne (mehr) Geschwister?

Streitest du dich oft mit deinen Eltern?

Bist du glücklich?

Träumst du manchmal mitten am Tag?

Versuchst du, auf andere Rücksicht zu nehmen?

Verkleidest du dich gerne?

Traust du dich, vor vielen Menschen etwas vorzutragen (Vortrag, Referat etc.) ?

Würdest du dich als kreativ bezeichnen?

2.3. Als nächstes Folgen ja-nein Kärtchen zum Ausdrucken

ja	ja	nein	nein
ja	ja	nein	nein
ja	ja	nein	nein
ja	ja	nein	nein
ja	ja	nein	nein
ja	ja	nein	nein
ja	ja	nein	nein
ja	ja	nein	nein
ja	ja	nein	nein
ja	ja	nein	nein

2.4. Punkteübersicht für die Spielleitung

Einschätzungsspiel

Name		Punkte										
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	gesamt
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												
11.												
12.												
13.												
14.												
15.												
16.												
17.												
18.												
19.												

3 Activity

Erraten der Begriffe durch Zeichnen, Erklären, Pantomime

Alter:	ab 10 Jahre
Gruppierung:	ab 4 Mitspielenden
Material:	Stoppuhr Handy oder Sanduhr, große Bögen Papier oder Flipchart, dicke Stifte
Bildungskompetenzen:	Kommunikation, Kreativität
Spielform:	Darstellendes Spiel, Quiz
Vorbereitung:	Begriffe, Doppelwörter durch die Spielgruppe aufschreiben lassen oder Begriffe vorher aussuchen. Je nach Anzahl der Spielenden können zwei oder mehr Mannschaften von mindestens 2 Spielenden teilnehmen. Das Material wird bereitgelegt.
Kurzbeschreibung:	Die gezogenen Begriffe müssen in vorgegebener Zeit durch Zeichnen, Erklären, Pantomime erraten werden.
Ablauf:	<p>Die/der erste Darsteller*in des ersten Teams wählt eine Karte und zwar so, dass ihre/seine Mitspielenden die Karte nicht lesen können. Die/der Darsteller*in entscheidet sich für eine der drei Erklärarten.</p> <p>Beim Zeichnen darf die/der Darsteller*in weder sprechen noch gestikulieren. Durch Kopfnicken darf sie/er den Mitspielenden zu erkennen geben, dass sie einen Teil des Begriffes richtig erraten haben.</p> <p>Beim Erklären muss der Begriff umschrieben werden. Er darf weder das Wort selbst noch Teil oder abgeleitete Formen verwenden.</p> <p>Bei der Pantomime muss der Begriff pantomimisch dargestellt werden. Die/der Darsteller*in darf dabei weder sprechen noch Geräusche machen und keine Gegenstände im Zimmer heranziehen. Sie/er darf jedoch auf eigene Körperteile zeigen.</p> <p>Für jede Aufgabe gilt die vorher festgelegte Zeitbegrenzung. Jeder erratene Begriff gibt einen Punkt. Die Begriffe setzen sich aus mindestens zwei Worten zusammen. Als Gesamtbegriff sind sie oft nur schwer darstellbar. Stellt man aber die zwei Begriffe getrennt dar, so ist die Aufgabe wesentlich leichter zu lösen.</p> <p>Das Original Activity Brettspiel ist aus meiner Erfahrung für viele Gruppen zu schwer. Daher mein Vorschlag, die Spielenden eigene Begriffe aufschreiben zu lassen, die sie kennen und die aus ihrer Erfahrungswelt kommen.</p>

4 TERZETT Moving

Aus: Gruppe & Spiel 2/17

Um den Sicherheitsabstand bei diesem Spiel zu wahren, kann es im Sitzkreis oder aber auch in zwei gegenüberliegenden Stuhlreihen durchgeführt werden. Die zwei Reihen sollten mindestens vier Meter entfernt sein, damit in der Mitte zwischen den Stuhlreihen die Spielleitung mit einem Pizzablechschieber die Karten zwischen den Spielenden hin und herbringen kann.

Das Spiel zum Sofortspielen

TERZETT MOVING

ULRICH BAER

VORBEREITUNG
Alle Karten ausschneiden und mischen.

SPIELREGEL
Das Kartenspiel wird nach den bekannten Regeln des Quartettspiels (s. unten) gespielt, aber mit zwei entscheidenden Abweichungen:

1. Anders als beim Quartett, wo man vier Karten einer Reihe zusammen haben muss, um sie als gewonnen ablegen zu dürfen, besteht hier jede Reihe nur aus drei Karten. Hat man die zusammen, können sie ausgelegt werden und sind ein gewonnenes Set. Unser Terzett verläuft damit wesentlich schneller als ein übliches Quartettspiel.
2. Die Frage an einen Mitspieler nach einer bestimmten Karte geschieht wortlos, d. h. man macht die Bewegungsanweisung der angefragten Karte, ohne zu sprechen vor.

TRADITIONELLE SPIELREGELN FÜR EIN QUARTETT
Die Karten werden gemischt und einzeln an die Spielerinnen und Spieler verteilt – dabei erhalten nicht alle zwangsläufig gleich viele Karten. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer konkreten Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt. Nach einer speziellen Karte darf jedoch nur gefragt werden, wenn man von dem betreffenden Quartett mindestens eine Karte auf der Hand hat. Hat der befragte Mitspieler die entsprechende Karte, so muss er sie demjenigen herausgeben, der sie angefragt hatte und dieser darf den nächsten Mitspieler nach einer weiteren Karte fragen. Hat ein Spieler die gewünschte Karte nicht, ist dieser an der Reihe, nach Karten zu fragen. Hat ein Spieler ein vollständiges Quartett zusammen, z. B. vier Könige, legt er es offen vor sich ab. Hat ein Spieler keine Karten mehr in der Hand, ist für ihn das Spiel beendet und sein linker Nachbar darf als nächster nach Karten fragen.

Wer bis Spielende die meisten „Quartette“ sammeln kann, gewinnt.

Ein quartett-ähnliches Kartenspiel mit Bewegungselementen für Kinder und Jugendliche ab 5 Jahren.

TERZETT MOVING

Illustration: bank/epoh.com

4.1. Spielkarten zum Ausdrucken

 <p>Ohren</p> <p>Mit rechter Hand. ans linke Ohr fassen</p> <p>Mit linker Hand ans rechte Ohr fassen</p> <p>Mit beiden Händen über Kreuz an beide Ohren fassen</p>	 <p>Luft</p> <p>Eine Zahl groß in die Luft malen</p> <p>Einen Buchstaben groß in die Luft malen</p> <p>Ein Fragezeichen mit links in die Luft malen</p>	 <p>Stehen</p> <p>So breitbeinig wie möglich hinstellen.</p> <p>Linkes Knie hochheben / hochziehen</p> <p>Rechtes Knie hochheben / hochziehen</p>	 <p>Stehen</p> <p>So breitbeinig wie möglich hinstellen</p> <p>Linkes Knie hochheben / hochziehen</p> <p>Rechtes Knie hochheben / hochziehen</p>
 <p>Ohren</p> <p>Mit rechter Hand ans linke Ohr fassen</p> <p>Mit linker Hand ans rechte Ohr fassen.</p> <p>Mit beiden Händen über Kreuz an beide Ohren fassen</p>	 <p>Luft</p> <p>Eine Zahl groß in die Luft malen</p> <p>Einen Buchstaben groß in die Luft malen</p> <p>Ein Fragezeichen mit links in die Luft malen</p>	 <p>Luft</p> <p>Eine Zahl groß in die Luft malen</p> <p>Einen Buchstaben groß in die Luft malen</p> <p>Ein Fragezeichen mit links in die Luft malen</p>	 <p>Stehen</p> <p>So breitbeinig wie möglich hinstellen</p> <p>Linkes Knie hochheben / hochziehen</p> <p>Rechtes Knie hochheben / hochziehen</p>



Hände

Nach vorne beugen und beide Hände möglichst tief halten

Sich selbst die Hände hinterm Rücken schütteln

Sich selbst mit beiden Händen den Hinterkopf berühren



Hände

Nach vorne beugen und beide Hände möglichst tief halten

Sich selbst die Hände hinterm Rücken schütteln

Sich selbst mit beiden Händen den Hinterkopf berühren



Stuhl

Auf einen Stuhl steigen

Einen Stuhl an der Lehne anheben

Unter einem Stuhl durchkriechen



Gymnastik

Zwei Kniebeugen machen

Einmal möglichst hoch springen

Eine Liegestütze machen



Gymnastik

Zwei Kniebeugen machen

Einmal möglichst hoch springen

Eine Liegestütze machen



Ohren

Mit rechter Hand ans linke Ohr fassen

Mit linker Hand ans rechte Ohr fassen

Mit beiden Händen über Kreuz an beide Ohren fassen



Gymnastik

Zwei Kniebeugen machen

Einmal möglichst hoch springen

Eine Liegestütze machen

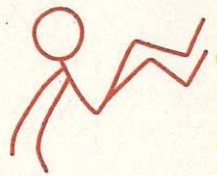


Hausarbeit

Glühbirne in Deckenlampe
einschrauben

Staubsaugen

Spülmaschine ausräumen

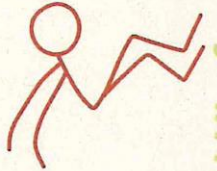


Hüpfen

Auf linkem Bein dreimal
vorwärts hüpfen

Auf rechtem Bein dreimal
vorwärts hüpfen

Mit geschlossenen Beinen dreimal rückwärts hüpfen



Hüpfen

Auf linkem Bein dreimal
vorwärts hüpfen

Auf rechtem Bein dreimal vorwärts hüpfen

Mit geschlossenen Beinen dreimal
rückwärts hüpfen

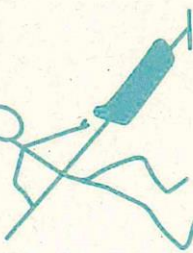


Stuhl

Auf einen Stuhl steigen

Einen Stuhl an der Lehne anheben

Unter einem Stuhl durchkriechen

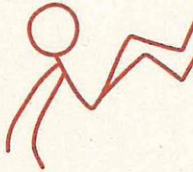


Hausarbeit

Glühbirne in Deckenlampe
einschrauben

Staubsaugen

Spülmaschine ausräumen

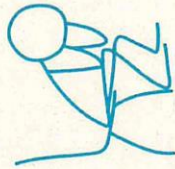


Hüpfen

Auf linkem Bein dreimal vorwärts hüpfen

Auf rechtem Bein dreimal
vorwärts hüpfen

Mit geschlossenen Beinen dreimal
rückwärts hüpfen



Stuhl

Auf einen Stuhl steigen

Einen Stuhl an der Lehne anheben

Unter einem Stuhl durchkriechen

5 Mausefallen-Minenfeld

Alter:	ab 9 Jahre	
Dauer:	ca. 30 Minuten mit anschließender Reflexionsrunde	
Gruppierung:	ab 8 Mitspielenden	
Material:	20 – 30 Mausefallen, je nach Untergrund Seil oder Kreide zum Kennzeichnen des Spielfeldes, Augenbinden	
Bildungskompetenzen:	Vertrauen, Gruppenzusammenhalt, Zusammenarbeit	
Spielform:	Kooperationsspiel	
Vorbereitung:	eine klar umrandete, barrierefreie Strecke von 20 bis 30 Metern markieren (kann je nach Gruppengröße auch kleiner sein), Mausefallen spannen und im Feld verteilen (bei 30 Metern ca. 30 Mausefallen)	
Kurzbeschreibung:	Ein*e blinde*r Mitspielende lässt sich von den anderen Mitspielenden durch ein Minenfeld navigieren.	
Ablauf:	Vorbereitet ist ein Spielfeld mit 20 bis 30 gespannten Mausefallen. Die Mitspielenden stehen gleichmäßig verteilt an der Längsseite des Feldes. Eine Person bekommt die Augen verbunden und bewegt sich langsam und vorsichtig durch das Minenfeld. Dabei hört sie/er auf die Zurufe der anderen Mitspielenden, die ihn sicher durch das Minenfeld steuern.	
Varianten:	<ol style="list-style-type: none">1. Spannender wird die Aufgabe, wenn die Mitspielenden barfuß durch den Parcours gehen.2. Die Gruppe muss die blinde Person nonverbal durch das Minenfeld führen, nur mit Klatschgeräuschen oder anderen zuvor vereinbarten Tönen. Hier ist eine Gruppenplanungsphase wichtig, um eine gemeinsame Strategie und Absprachen zu treffen.	
Hinweis:	Darauf achten, dass das Spiel ernst bleibt und niemand „Späßchen“ macht. Auf die Sicherheit achten.	

Anmerkungen:

Eine solche Aufgabe ist für alle Spieler*innen sehr herausfordernd und intensiv und stellt hohe Ansprüche an die Spielleitung. In diesem Fall gehen die Läufer*innen z.B. das Risiko ein, sich die Zehen zu quetschen und die Lotsenden übernehmen die Verantwortung dafür, ihre Mitspieler*innen unversehrt durch den Parcours zu

dirigieren. Ein solches Risiko sollte auf keinen Fall von der Leitung delegiert werden, sondern muss von den Spieler*innen freiwillig eingegangen werden. Dazu gehört auch, dass die Spielleitung vor Beginn offen alle Risiken dieser Aufgabe benennt und die Spieler*innen für sich entscheiden lässt, welche Rolle sie übernehmen möchten und ob sie mit Schuhen oder barfuß durch den Parcours gehen wollen. Und selbst wenn alle Beteiligten sich freiwillig auf das gestellte Abenteuer einlassen, bleibt die Verantwortung für die Spieler*innen letztendlich immer bei der Leitung und kann nicht zur Gänze an die Gruppe abgegeben werden.

Im Idealfall sind die Aufgaben innerhalb eines solchen Spieles so zu gestalten, dass die Gefahren auf den ersten Blick als durchaus bedrohlich erscheinen, das tatsächliche Risiko jedoch möglichst gering ist. Das Risiko, sich einen der Zehen in den Fallen zu quetschen, lässt sich beispielsweise minimieren, indem die Fallen so positioniert werden, dass die offene Fallenseite immer abgewandt zu den Spieler*innen steht. Dann schnappt die Falle immer noch bei Berührung zu, allerdings ohne einen Körperteil dabei zu erwischen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, bei jeder Mausefalle die Spannfeder um eine Umdrehung zu lösen. Dadurch verliert die Feder an Spannkraft und Schlagkraft.

Abschließend ist zu sagen, dass dieses Spiel nicht für jede Gruppe und auch nicht für jede*n Spielleiter*in geeignet ist. Hinsichtlich der Gruppe sollte dieses Spiel nur nach sorgfältiger Abwägung zum Einsatz kommen, wenn die Spielenden von ihrem Sozialverhalten und ihrem Konzentrationsvermögen in der Lage sind, die gestellte Aufgabe als Gruppe unbeschadet und erfolgreich zu meistern. Die Spielleitung braucht eine gute Wahrnehmung, Empathie für die Spielgruppe, eine gute Gesprächsführung für die anschließende Reflexionsrunde und gegebenenfalls ein „dickes“ Fell, um den Gruppenfrust auszuhalten, falls die Gruppe oder einzelne Spieler*innen das Gefühl haben, gescheitert zu sein.

Literaturhinweise:

Christoph Sonntag: Abenteuer Spiel 1+2, erschienen im ZIEL Verlag

Matthias Klein: Nordpfälzer Spielekartei. Erlebnispädagogische Spieleaktionen

Gruppe und Spiel 3/19

6 Horizontales Spinnennetz



Alter:	ab 6 Jahren
Dauer:	ca. 30 Minuten
Gruppierung:	ab 5 Mitspielende
Material:	Schnur, Glöckchen, Augenbinden
Bildungskompetenz:	Teamwork, Vertrauen
Spielform:	Kooperationsspiel
Vorbereitung:	Zwischen Bäumen im Wald oder Stühlen im Raum auf Kniehöhe kreuz und quer ein Spinnennetz spannen.
Kurzbeschreibung:	Ein Mitspielender bekommt die Augen verbunden und wird von der Gruppe durch das Spinnennetz navigiert.
Ablauf:	Die Gruppe verteilt sich im Sicherheitsabstand um das Spinnennetz. Immer ein*e Mitspielende*r bekommt die Augen verbunden und wird möglichst so durch das Spinnennetz dirigiert, dass die Schnüre dabei nicht berührt werden. Je nach Schwierigkeit bekommt die/der Blinde zwei oder drei Leben.
Variante:	Es werden entsprechend der Anzahl der Spielenden Felder mit Schnüren gespannt. Jede*r Mitspielende wird blind zu seinem Feld dirigiert. Ist dies erreicht, bleibt die/der Mitspielende darin stehen, nimmt die Augenbinde ab und darf ab jetzt mit dirigieren. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Felder besetzt sind.
Anmerkung:	Je nach Alter der Mitspielenden ist es wichtig, die Schnur entsprechend niedrig zu spannen.

Gruppe und Spiel 3/19

7 Kreisspiele

7.1. Die stille Dirigentin/Der stille Dirigent

Alter:	ab 6 Jahre
Dauer:	ca. 10 Minuten (1 Runde)
Materialien:	keine

Alle sitzen im Kreis mit dem notwendigen Sicherheitsabstand. Ein Kind wird als Detektiv*in rausgeschickt. Nun wird in der Gruppe ein Kind bestimmt, das die Dirigentin/den Dirigenten spielt. Diese Person wird von allen anderen Kindern kopiert. Das heißt, alles, was die Dirigentin/der Dirigent macht –alle Gesten, Bewegungen– sollen von den Anderen nachgemacht werden. Das Kind von draußen stellt sich in die Kreismitte und schaut alle Kinder an, bis sie/er herausgefunden hat, wer die Dirigentin/der Dirigent ist. Die Dirigentin/der Dirigent darf alle möglichen Dinge machen, die ihm einfallen, solange sie/er am Platz bleibt. Sprechen ist nicht erlaubt. Die Anderen versuchen sie/ihn möglichst unauffällig nachzumachen. Wurde die stille Dirigentin/der stille Dirigent entdeckt, beginnt eine neue Runde.

7.2. Zungenmörder*in

Alter:	ab 6 Jahre
Dauer:	ca. 10 Minuten (1 Runde)
Materialien:	keine

Alle sitzen im Kreis mit dem notwendigen Sicherheitsabstand. Ein Kind wird als Detektiv*in rausgeschickt. Nun wird in der Gruppe die/der Zungenmörder*in bestimmt. Dieses Kind soll so unauffällig wie möglich andere Teilnehmende „ermorden“, indem sie/er ihnen kurz die Zunge rausstreckt. Die/der Detektiv*in hat dann die Aufgabe, die/den Zungenmörder*in zu entlarven. Das Kind von draußen wird hereingerufen und das Spiel beginnt. Die Detektivin/der Detektiv stellt sich in die Kreismitte und schaut alle Kinder an, bis sie/er herausgefunden hat, wer die /der Zungenmörder*in ist. Die Zungenmörderin/der Zungenmörder streckt Kindern die Zunge raus – diese fallen „tot“ vom Stuhl ;-). Die Zungenmörderin/der Zungenmörder gewinnt, wenn es ihr/ihm gelingt, alle zu töten. Die Detektivin/der Detektiv gewinnt, wenn es ihr/ihm gelingt, die Zungenmörderin/den Zungenmörder auf frischer Tat zu ertappen.

Variante:

Alle Teilnehmenden ziehen eine Spielkarte aus einer Tasche, Korb, die an einem Besenstiel (Sicherheitsabstand) befestigt ist. Die Karten müssen geheim bleiben. Die Spielkarte mit einem „D“ ist der Detektiv/die Detektivin, die Karte mit einem „K“ ist die Killerin/der Killer.

Wer ist die Mörderin/der Mörder?

Alter:	ab 8 Jahre
Dauer:	ca. 10 Minuten (1 Runde)
Materialien:	1 Kartenspiel

Die Spielleitung spielt mit und leitet das Spiel an. An jede Person wird eine Spielkarte verteilt. Die Person mit dem Herzkönig ist der Mörder/die Mörderin. Niemand weiß vom jeweilig Anderen, was sie/er für eine Karte hat. Alle Teilnehmenden schauen sich die ganze Zeit in die Augen. (Wichtig, damit die Mörderin/der Mörder auch die Gelegenheit zum Morden hat!) Die Mörderin/der Mörder soll so unauffällig wie möglich andere Teilnehmende „ermorden“, indem sie/er jemanden anblinzelt. Wurde ein Kind angeblinzelt, muss es - ein wenig zeitversetzt- seine Karte aufdecken und ist tot. Wer einen Verdacht hat, meldet sich: „Ich habe einen Verdacht!“. Erst wenn eine zweite Person ebenfalls sagt: „Ich habe einen Verdacht!“ müssen beide gleichzeitig ihren Verdacht nennen. Stimmen beide Namen überein, muss die Verdächtige/der Verdächtige sagen, ob sie/er die Mörderin/der Mörder ist. Stimmen die Namen nicht überein, dann sind Beide, die einen Verdacht ausgesprochen haben, ausgeschieden und (auch wenn ein Name eventuell richtig sein könnte). Wichtig: Auch die Ausgeschiedenen müssen sich noch mit Augenkontakt beteiligen, denn es könnte die Mörderin/der Mörder unter ihnen sein!

Variante:

Einen Raum mit altem Papier auslegen und festkleben, so dass alle Teilnehmenden in einem Kreis -im notwendigen Sicherheitsabstand- mit dem Gesicht nach innen liegen können. Der Raum ist abgedunkelt und leise Musik läuft im Hintergrund. Jede Teilnehmende bekommt ein Teelicht, das alle vor sich aufstellen. Zu Beginn werden alle Teelichter angezündet-es ist ihr „Lebenslicht“. Wurde ein Kind „ermordet“ (anblinzeln, Zunge raustrecken), muss es -ein wenig zeitversetzt- sein Teelicht ausblasen. Ganz wichtig: alle „Ermordeten“ und Ausgeschiedenen müssen mit allen im Augenkontakt bleiben. Die Spielleitung muss darauf achten, dass während des Spiels nicht gesprochen wird. Es ist nur erlaubt zu sagen: „Ich habe einen Verdacht.“

7.3. Menschenmemory

Alter:	ab 6 Jahre
Dauer:	ca. 15 Minuten (1 Runde)
Materialien:	Keine

Zwei Kinder gehen vor die Tür. Als „Abstandsgarant“ könnten sie die Enden eines Besenstiels festhalten. Alle anderen suchen sich -erst dann- eine*n Partner*in. Sie einigen sich auf eine bestimmte Bewegung oder Laut, den sie nachher bei Aufforderung vormachen (Abstand!) Dann verteilen sie sich alle durcheinander mit dem nötigen Abstand im Raum. Die Beiden von draußen werden nun hereingerufen und spielen gegeneinander. Sie müssen die zusammengehörenden Paare finden. Dazu dürfen sie -wie im echten Memory-Spiel auch- zweimal raten, das heißt: ein Kind aufrufen, das dann seine Bewegung vormacht und schauen, ob die Bewegung identisch sind. Wenn ja, ist ein Paar gefunden und das Kind ist noch mal dran. Wenn nein, ist die/der zweite Spieler*in an der Reihe. Am besten zählt die Spielleitung mit, wie viele Paare jeweils gefunden wurden, damit am Ende die/der Gewinner*in feststeht.

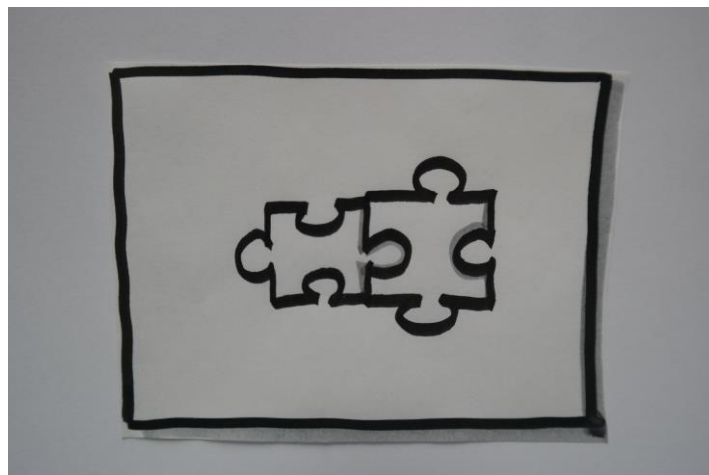
Varianten:

- Die Paare suchen sich Doppelwörter, z.B. Apfel-Baum, Kinder-Garten, Gartenzweig...

Eine schöne Variante für Ältere ist die Vereinbarung von Werbeslogans, z.B.

Merziger – macht herziger, nix wie hin – alles drin (real?), bringt verbrauchte Energie – sofort zurück (Mars),...

Denkbar auch als Fremdsprachenspiel. D.h. es werden immer zwei Wörter (deutsch-englisch oder deutsch-französisch) von den Paaren ausgesucht.



7.4. Klatschspiel

Alter:	ab 8 Jahre
Dauer:	ca. 15 Minuten
Materialien:	Keine

Alle Spielenden sitzen im notwendigen Abstand in einem Stuhlkreis. Alle schlagen im gleichen Rhythmus mit beiden flachen Händen auf die Oberschenkel, dann in die Hände klatschen und nun mit den Fingern schnipsen. Am besten mehrmals einüben, um in den Fluss zu kommen. Bei der weiteren Erklärung der Aufgabe immer weiter im Rhythmus weitermachen. Beim Schnipsen mit den Fingern der rechten Hand wird der eigene Namen gerufen. Beim Schnipsen mit den Fingern der linken Hand wird der Name einer/eines Mitspielenden gerufen. Die/der Gerufene macht weiter. Es ist wichtig am Anfang ganz langsam zu beginnen bis alle verstanden haben um was es geht. Ein Tipp falls es nicht gut klappen sollte: Überlegt Euch gleich zu Beginn einen Namen einer/eines Mitspielenden, dann seid ihr nicht so überrascht, dass ihr dran seid!

Variante:

Kommt jemand aus dem Takt oder verspricht sich, bekommt sie/er einen „Dibbel“ mit Nivea-Creme. Am Ende hat diejenige/derjenige mit den wenigstens Dibbeln gewonnen.

7.5. Persönliche Eigenschaften

Alter:	ab 8 Jahre
Dauer:	ca. 30 Minuten
Materialien:	Zettel und Stifte

Jede*r schreibt auf einen Zettel eine x-beliebige Zahl und 2-4 Eigenschaften. Die Zettel werden durch die Spielleitung mit einem Besenstiel, an dem eine Tasche befestigt ist (Abstand!) eingesammelt. Die Spielleitung liest nacheinander die Zettel vor und die Gruppe überlegt gemeinsam, zu welcher Person die Eigenschaften passen könnten. Anhand der Zahl kann die Person bestätigen, ob richtig geraten wurde, falls mehrere Personen dieselben Eigenschaften auf ihre Zettel geschrieben haben.

Anmerkung: Vor dem Spiel könnten Eigenschaften gesammelt werden, die die Mitspielenden kennen. Eventuell können weitere Eigenschaften vorgestellt werden, um das Repertoire der Teilnehmenden zu erweitern und so zu vermeiden, dass immer die gleichen Adjektive genannt werden. Je nach Gruppe kann es auch sinnvoll sein, sich auf positive Eigenschaften zu beschränken.

7.6. Zwei Wahrheiten und eine Lüge

Alter:	ab 8 Jahre
Dauer:	ca. 20 Minuten
Materialien:	Zettel und Stifte

Alle sitzen im Stuhlkreis im notwendigen Abstand. Alle schreiben zwei Wahrheiten und eine Lüge auf. Ein*e Spieler*in liest ihren Zettel vor und alle anderen müssen erraten (Moderation Spielleitung), welche Aussagen die Wahrheiten und welche Aussage die Lüge ist. Eventuell Abstimmung durch die Spielleitung notwendig. Nach der Auflösung ist die/der nächste Spieler*in an der Reihe.

7.7. Wer bin ich?

Alter:	ab 10 Jahre
Dauer:	ca. 30 Minuten
Materialien:	vorbereitete Zettel mit Namen berühmter Personen aus Film, Musik, Politik, Märchen, Youtube oder Social Medi, Kirchengemeinde, die den Teilnehmenden bekannt sein sollten; Tesa-Krepp-Band

Alle sitzen im Stuhlkreis im notwendigen Abstand. Alle bekommen einen Zettel mit dem Namen einer Bekannten Person auf die Stirn geklebt. Durch Fragen, die nur mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sind, muss nun jede*r herausfinden, wer sie/er ist. Wird eine Frage mit „Ja“ beantwortet, darf die/der Spieler*in weiterfragen. Wird eine Frage mit „Nein“ beantwortet, ist die/der Nächste dran.

7.8. Kennenlernspiel mit Fragen

Bei Vorstellungsrunden in Gruppen fällt es manchen Kindern und Jugendlichen schwer, etwas über sich zu erzählen. Eine Möglichkeit Impulse zu geben, ist es, Fragen aus einem Korb/einer Tasche (Sicherheitsabstand z.B. Besenstiel mit angebundener Tasche oder Pizzaofenschieber mit Stiel) zu ziehen und diese neben der normalen Vorstellung (Name, Vorname und evtl. Alter) zu beantworten.

Alle Teilnehmenden sind in einem Sitzkreis mit dem nötigen Sicherheitsabstand.

Was ist das lauteste Geräusch, welches Du jemals gehört hast?

Was ist dein größter Wunsch?

Nenne alle Orte, in welchen Du schon Urlaub gemacht hast!

Was ist der lustigste Film, den du gesehen hast?

Wie ist oder war Dein Spitzname?

Was war Dein schönstes Erlebnis in einer Kinderfreizeit?

Wo ist Dein Lieblingsplatz in der Natur?

Was ist Dein Lieblingstier?

Was ist Dein Lieblingsgetränk?

Was ist Dein Lieblingsessen?

Was machst du am liebsten in deiner Freizeit?

Was ist Deine Lieblingsmusik oder dein Lieblingslied?

Was ist Dein Lieblingssport?

Wie viele Geschwister hast du?

Hast du / Habt ihr Haustiere, und welche?

Was war Dein bisher schrecklichstes Erlebnis?

Was war Dein bisher schönstes Erlebnis?

Was war die beste Note in der Schule und in welchem Fach?

Welcher Popstar würdest du am liebsten sein?

Welche*r Fußballer*in oder Sportler*in würdest du am liebsten sein?

Was ist deine Lieblingsfarbe?

Hast du ein Lieblingsbuch oder eine Lieblingsgeschichte?

Was wolltest du schon immer mal machen?

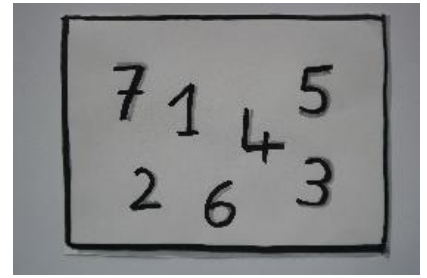
Wo würdest du gerne mal Urlaub machen?

Was willst du später mal beruflich machen?



7.9. Zählrunde

Alter:	ab 10 Jahre
Dauer:	ca. 15 Minuten
Gruppierung:	ab 10 Mitspielenden
Bildungskompetenzen:	Wahrnehmung, Konzentration
Spielform:	Kooperationsspiel
Vorbereitung:	Stuhlkreis im Sicherheitsabstand bilden
Kurzbeschreibung:	Die Gruppe zählt in beliebiger Reihenfolge. Keine Zahl darf doppelt genannt werden.
Ablauf:	<p>Alle Mitspielenden sitzen im Kreis. Die Gruppe muss einmal durchzählen, aber nicht der Reihe nach im Kreis, sondern willkürlich: Ein Mitspielender beginnt mit „1“, ein*e andere*r sagt „2“, ein*e Weitere*r „3“ usw.</p> <p>Sagen zwei Mitspielende gleichzeitig eine Zahl, beginnt das Spiel von vorn.</p> <p>Die Aufgabe ist schwierig und erfordert Konzentration, Geduld und Einfühlungsvermögen.</p>



7.10. Löwenjagd - (im Stuhlkreis)

Ref.: Heut gehn wir auf Löwenjagd (Stampfen)
Halt! (Hand ausstrecken)
Ist das ein Löwe? (In die Mitte zeigen)
Nein, das ist kein Löwe.

1. Das ist ein Fluss! Da müssen wir jetzt durchschwimmen!
Schuhe aus, Strümpfe aus, Hose aus, Pulli aus und schwimmen
(entsprechende Bewegungen)
Geschafft! Also alles wieder anziehen und dann gehen wir weiter!

Ref.:

2. Das ist ein Sumpf! Da müssen wir jetzt durch!
Pitsch, Patsch, Pitsch, Patsch ...
(Beine anheben als seien sie ganz schwer)
Geschafft! Jetzt noch Schuhe abschütteln, die sind ja ganz dreckig!

Ref.:

3. Das ist ein Nilpferd! Schnell weg rennen, bevor es uns erwischt!

Ref.:

4. Das ist ein Urwald! Da müssen wir jetzt durch!
Also Buschmesser rausnehmen und Witsch, Watsch, Witsch, Watsch ...
(entsprechende Bewegungen)
Und das Buschmesser wieder einstecken!

Ref.:

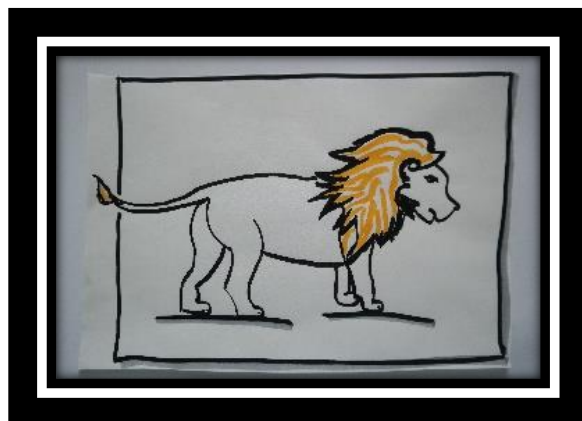
5. Das ist eine Höhle! Da gehen wir jetzt rein!
Taschenlampe raus und anknipsen!

Heut gehen wir auf Löwenjagd (flüstern) – Halt! Was ist denn das?
Weiches Fell, langer Schwanz, dichte Mähne, spitze Zähne
(in der Mitte fühlen, Stimme immer lauter und Angst erfüllter)

DAS IST EIN LÖWE! (laut) – Schnell weglaufen!

Zurück durch 4., 3., 2., 1. mit
entsprechenden Bewegungen

GESCHAFFT!



8 Geschichtensteine

Alter:	ab 8 Jahre
Material:	helle Kieselsteine, wasserfeste Filzstifte oder besser Acrylmalstifte, Säckchen, Besenstiel mit Sicherheitsabstand mit befestigter Tasche /Säckchen mit den Geschichtensteinen
Bildungskompetenz:	Kreativität, Kommunikation, Motorik
Spielform:	Kooperationsspiel
Ablauf:	Wer gerne Geschichten hört oder erfindet, für den sind die Geschichtensteine genau das Richtige. Dafür werden auf weiße oder helle Kieselsteine mit wasserfester Farbe unterschiedliche Symbole und Bildchen gemalt. Ein Ball, die Sonne, ein Eis, ein Blitz, ein Hund, ein Hut,...je mehr Steine, umso besser. Man kann auch Steine dazunehmen, auf denen z.B. „Streit“ steht oder „unerwartetes Ereignis“ oder „Überraschung!“ Wenn die Kiesel getrocknet sind, werden sie alle in ein Säckchen gefüllt. Nach und nach werden die Steine aus dem Säckchen gezogen und zu einer Geschichte verknüpft. Der erste gezogene Stein gibt Auskunft über die Hauptfigur der Geschichte. Ziehe ich als erstes einen Ball, so kann entweder dieser Ball meine Hauptfigur sein oder aber ein Mädchen, das jeden Tag nach der Schule mit diesem Ball spielt. Dann zieht die/der Nächste einen neuen Stein. Das Symbol darauf muss in den nächsten Satz oder den nächsten Abschnitt der Geschichte eingebaut werden.
Anmerkung:	Als Vorlage für die Symbole eignet sich auch ein einfaches Memory Spiel.

Quelle: Gruppe & Spiel 3/18

9 Faxen mit Abstand

Alter:	ab 10 Jahre
Dauer:	ca. 5-10 Minuten (1 Runde) x die Anzahl der Spielenden
Materialien:	Papier und Vorlagen mit einfachen Symbolen, 2 dicke Stifte; Besenstiele (im Sicherheitsabstand) x Anzahl der Teilnehmenden - 2, die vorne etwas zugespitzt sind und den „Finger“ ersetzen sollen.
Bildungskompetenzen:	Wahrnehmung, Kommunikation, Konzentration
Spielform:	Wahrnehmungsspiel
Vorbereitung:	2 Stuhlreihen parallel mit der Lehne vorne aufstellen -- mindestens vier Meter voneinander entfernt nach
Ablauf:	<p>Die/der hinterste Teilnehmende in jede Reihe bekommt ein Symbol gezeigt. Auf ein Zeichen der Spielleitung wird das Symbol weitergegeben: es wird mit dem „Finger“ auf den Rücken des Vordermenschens gemalt. Ist das Symbol bei der ersten Person in der Reihe angekommen, zeichnet sie/er auf ein Papier, was angekommen ist. Sie/er zeigt, was bei ihr angekommen ist. Die Spielleitung zeigt, was für ein Symbol, sie/ er losgeschickt hat.</p> <p>Wichtig: Die Spielleitung achtet darauf, dass während der Runde nicht gesprochen wird.</p> <p>Dann rücken alle einen Stuhl nach vorne und die erste Person nimmt ganz hinten Platz. Die nächste Runde kann beginnen.</p>

10 Blindenführung

Alter:	ab 10 Jahre
Dauer:	je nach Teilnehmerzahl
Gruppierung:	paarweise
Material:	Augenbinden, Besenstiele/Stöcke im Sicherheitsabstand
Bildungskompetenzen:	Wahrnehmung, Vertrauen, Konzentration
Spielform:	Wahrnehmungsspiel
Vorbereitung:	Ein Spielfeld für ein Paar markieren. Je nach Raumgröße oder wenn es im Freien stattfindet, können mehrere Spielflächen markiert werden.
Kurzbeschreibung:	Ein*e blinde*r Mitspielende*r lässt sich von ihrem/seinem Partner durch das Spielfeld führen.
Ablauf:	Vorbereitet ist ein Spielfeld. Das erste Paar erhält zwei Besenstiele, die sie zwischen sich – mit den flachen Handinnenflächen - auf Druck halten. Die/der Sehende bewegt die/den Blinde*n durch Druck oder Nachgeben des Drucks auf den Besenstiel durch das Spielfeld. Spürt die/der blinde Mitspielende Druck in beiden Handflächen bedeutet das „Rückwärtsgehen“. Die/der blinde Mitspielende muss die Handflächen immer an den Besenstielen haben. Druck in der rechten Handfläche und Nachgeben in der linken Handfläche der/des Blinden bedeutet: rechts zurück, links vor – eine Kurve nach links. Danach Wechsel der Rollen.
Anmerkungen:	Es sollte eine langsame Einführung in die Aufgabe mit Ausprobieren geben. Die erste Runde kann mit einem Paar absolviert werden. Ist der Raum groß genug, können mehrere Paare in ihren markierten Spielflächen agieren. Die Spielleitung sollte darauf achten, dass das Spiel ernst bleibt und keine Späßchen gemacht werden. Es muss allen klar sein, dass die Führenden verantwortlich für die „Blinden“ sind.

11 Zuhause um zehn, Idee vom 05.05.2020, Evangelisches Jugendwerk Württemberg: Die perfekte Minute

Alter:	ab 7 Jahre
Dauer:	20 bis 60 Minuten (je nachdem, ob hintereinander oder parallel gespielt wird)
Material:	für alle Spiele: Tisch, Stoppuhr (Handy) Die Materialangaben sind pro Spieler*in
Bildungskompetenzen:	Koordination, Konzentration
Spielform:	Geschicklichkeitsspiel
Vorbereitung:	alle Materialien bereitstellen. Bei kleiner Gruppengröße kann hintereinander gespielt werden. Denkbar auch jeweils zwei Spielende gegeneinander gleichzeitig.
Kurzbeschreibung:	Die einzelnen Spiele werden gegen die Zeit (je eine Minute) gespielt. Es gibt drei Versuche pro Spiel.

- Spiele:**
- 1.) Teebeutelweitwurf
 - 2.) Streichholzstapeln
 - 3.) Muffinförmchenstapeln
 - 4.) Mutternstapeln
 - 5.) Balanceakt
 - 6.) Pennespießer



1.) Teebeutelweitwurf

Ein Teebeutel soll mit dem Mund über 2m geschleudert werden. Für den eigentlichen „Weitwurf“ darf man die Hände nicht benutzen. Das Teebeutelende wird in den Mund gesteckt. Durch ein mehrmaliges Schwingen des Kopfes von rechts nach links und wieder zurück entsteht die Wurftechnik. Ist der Beutel schön in Schwung, lässt der Mund den Beutel los. In der einen Minute können beliebig viele Teebeutel geschleudert werden, um die Aufgabe zu lösen.

Hierfür werden zehn Teebeutel und ein Maßband benötigt.

2.) Streichholzstapeln

Auf dem Flaschenhals einer Getränkeflasche müssen zehn Streichhölzer gestapelt werden, Dabei dürfen höchstens drei Streichhölzer in einer Reihe parallel liegen, danach muss die nächste Reihe darauf gestapelt werden.

Nach einer Minute müssen alle zehn Streichhölzer auf dem Flaschenhals liegen.

Hierfür werden zehn Streichhölzer, eine Getränkeflasche aus Glas mit ebenem Verschluss und ein Tisch benötigt

3.) Muffinförmchenstapeln

Die Aufgabe besteht darin, eine Muffinförmchen-Pyramide aus sechs Förmchen zu stapeln. Die Pyramide besteht aus drei Reihen (unten drei, dann zwei, dann eins). Die Förmchen liegen dabei mit der Öffnung nach unten. Ausgangslage: Alle Förmchen liegen in einer Reihe mit der Öffnung nach unten. Durch Luft-Ansaugen mit dem Mund transportiert man die Förmchen direkt daneben und baut so eine Pyramide. Die Hände dürfen nicht benutzt werden. Es werden zehn Förmchen zu Beginn bereit gestellt, da auch welche herunterfallen könnten.

Hierfür werden zehn Muffinförmchen und ein Tisch benötigt

4.) Mutternstapeln

Hier wird ein Turm aus drei Sechskantmuttern gebaut. Dazu nimmt man ein Essstäbchen mit der breiten Seite in den Mund, mit dem dünnen Stäbchenende nimmt man die Schraubenmutter und transportiert sie direkt daneben auf den Tisch. Die nächste Mutter muss auf die erste gestapelt werden, die dritte auf die zweite Schraube...Wieder dürfen die Hände nicht benutzt werden. Wichtig ist, dass die Muttern zu Beginn hochkant stehen. So ist es mit dem Aufnehmen leichter. 6. Muttern sollten zu Beginn zur Verfügung stehen, falls mal eine Schraube runterfällt.

Hierfür werden sechs Sechskantmuttern, ein Essstäbchen und ein Tisch benötigt.

5.) Balanceakt

Auf der Stirn einen Turm aus fünf Schokokeksen balancieren lautet die Aufgabe. Auf einem Tisch liegen fünf Doppelkekse. Diese werden auf der Stirn zu einem Turm gestapelt, es darf kein Keks herunterfallen.

Hierfür benötigt man Doppelkekse (oder Holzscheiben in der gleichen Größe)

6.) Pennespießer

Am Tischrand liegen vier ungekochte Penne mit der Öffnung zum Spielenden hin. Der/Die Spieler*in bekommt eine ungekochte Spaghetti. Das Spaghetti-Ende wird in den Mund genommen, mit dem anderen Ende versucht der/die Spielende nacheinander die vier Penne auf die Spaghetti aufzufädeln. Dabei dürfen die Hände nicht benutzt werden und die Spaghetti nicht brechen.

Hierfür benötigt man eine Spaghetti, vier Penne und einen Tisch

Quelle: www.zuhauseumzehn.de

12 Zimmer-Rallye mit Corona Auflagen

Alter:	ab 8 Jahre
Dauer:	ca. 30 Minuten
Material:	verschiedene Gegenstände, Boxen, Tüten, Taschen, Kisten, Packpapier, Decken, 2 Stellwände oder Stühle
Bildungskompetenz:	Bewegung, Wahrnehmung
Spielform:	Bewegungsspiel, Wettkampfspiel
Vorbereitung:	in einem großen Raum zwei nebeneinanderliegende Ecken mit je einer Stellwand oder mit Stühlen und Decken so abgrenzen, dass sie von den Gruppen nicht eingesehen werden können. Gegenstände einpacken, in Boxen, unter Decken verstecken etc. Identische Gegenstände und Verstecke für beide Gruppen. Markierungen für die 2 gegeneinander spielenden Gruppen (Sicherheitsabstand) in den zwei gegenüberliegenden freien Ecken anbringen. Die Spielleitung schreibt eine Liste der versteckten Gegenstände.
Ablauf:	Auf Zuruf suchen je ein*e Spieler*in pro Gruppe den geforderten Gegenstand in ihrer Ecke und bringen ihn zur Gruppe. Die/der nächste Spieler*in startet bis alle Gegenstände gefunden wurden. Um den Sicherheitsabstand zwischen den Gruppen zu wahren, sollten die Spielenden immer an den Wänden entlang laufen.

13 Rallye zum Thema Zoff und Freundschaft

13.1. Spielbeschreibung

Alter:	ab 10 Jahre
Dauer:	60 bis 90 Minuten (je nach Anzahl der Teilnehmer*innen)
Gruppierung:	paarweise (Sicherheitsabstand Besenstiel)
Material:	Besenstiele, Fragekarten 1 bis 50 (oder weniger), Stühle, Tische, Würfel, Schmierpapier, Stifte, Blatt mit allen Fragen, Augenbinden
Bildungskompetenzen:	Bewegung, Kommunikation, Kooperation, tieferes Kennenlernen
Spielform:	Rallye
Vorbereitung:	<p>Die Fragekarten werden in einem Raum oder im Freien in einem festgelegten Bereich mit der Zahl nach außen (Rückseite die Frage) aufgehängt. Die Spielleitung bereitet Material zur Gruppenauslosung vor: Süßigkeiten, Memory Bilder, etc.</p> <p>Für jede Spielleitung wird in großem Abstand ein Tisch, ein Stuhl, ein Würfel, Blatt mit allen Fragen, Papier und einen Stift, Papier und Stifte für Teilnehmer*innen-aufgaben, Augenbinden bereit gelegt.</p>
Kurzbeschreibung:	Die Kleingruppen erwürfeln sich die Fragen, die sie gemeinsam suchen, finden, diskutieren und bei „ihrer“ Spielleitung beantworten bzw. die gestellte Aufgabe vorführen
Ablauf:	<p>Alle Mitspielenden sitzen im Sicherheitsabstand in einem Sitzkreis. Zunächst erklärt die Spielleitung die Rallye. Die Fragekarten sind in einem festgelegten Bereich angebracht. Alle Karten müssen hängen bleiben, da auch andere Kleingruppen diese Karten brauchen. Alle Karten haben Zahlen. Die Kleingruppe erwürfelt sich die Fragekarte, die sie suchen, finden, diskutieren und dann bei „ihrer“ Spielleitung beantworten. Eventuell kann die Spielleitung nachfragen, um ein Gespräch in Gang zu bringen. Ist die Frage erledigt, würfelt die Kleingruppe erneut. Im ersten Durchgang hatten sie eine „3“ gewürfelt, jetzt eine „5“. „3“ + „5“ = „8“, das heißt, sie suchen die Frage „8“. Im nächsten Durchgang würfeln sie eine „6“: „8“ + „6“ = „14“, das heißt sie suchen die Frage „14“ usw. bis sie bei der letzten Frage angekommen sind.</p>

Wenn das Prinzip allen klar ist, teilt die Spielleitung die Gruppen ein. Alle Mitspielenden ziehen aus einer Tasche, die an einem Besenstiel befestigt ist, z.B. eine Süßigkeit. Wenn alle gezogen haben, gruppieren sich die Paare im Sicherheitsabstand. Um den Sicherheitsabstand während des ganzen Spiels einzuhalten, bekommen alle Paare einen Besenstiel/Stab, an deren Enden sie sich festhalten. Dann geben sich die Kleingruppen einen Namen und ordnen sich einer Spielleitung zu.

Anmerkungen:

Das ist kein Wettkampfspiel. Wichtig ist, sich in der Kleingruppe besser kennenzulernen, gemeinsam unterwegs zu sein, sich auszutauschen und dann erst mit der Antwort zur Spielleitung zu gehen. Für die Spielleitung empfiehlt es sich, auf einem Papier, den/die Namen „ihrer“ Kleingruppe/n zu notieren und die Frage, die sie jeweils sucht. Um Warteschlangen bei der Spielleitung zu verhindern, hat jede Spielleitung nur eine oder zwei Kleingruppen. Schöne Ergebnisse können für die Auswertung festgehalten werden. Haben alle Gruppen die letzte Frage erreicht, ist eine Pause notwendig. Danach empfiehlt sich eine kurze Auswertung mit der Präsentation schöner Ergebnisse.

Diese Methode eignet sich sehr gut, um Themen spielerisch einzuführen.

Ute Benz, aej saar



13.2. Fragenkatalog: Rallye zum Thema „Zoff“ und „Freundschaft“

1. Seid Ihr in einem Verein, einer Kinder- oder Jugendgruppe?
Tauscht Euch aus. Wenn ja, wo? Wenn nein, warum nicht?
2. Was gehört zu einem netten Jungen / einem netten Mädchen?
Einigt Euch auf drei Eigenschaften.
3. Welche Person aus Deiner Umgebung, aus Fernsehen, You Tube, Social Media wärst Du manchmal gerne? Tauscht Euch aus!
4. Wann kriegst Du sogar mit Deiner besten Freundin / Deinem besten Freund Krach? Tauscht Euch aus.
5. Einigt Euch auf drei Eigenschaften, die Euch bei einer Freundschaft wichtig sind.
6. Erzählt eine kurze Geschichte, in der folgende Wörter vorkommen: Eltern, Bruder oder Schwester, helfen, Türe zuknallen, Zoff.
7. Erzählt eine kurze Geschichte, in der folgende Wörter vorkommen: Schule, Tischgruppe, beschimpfen, Klassensprecher*in.
8. Singt ein Lied über die „Liebe“.
9. Was verletzt Dich am meisten? Tauscht Euch aus!
10. Worüber streiten sich Erwachsene am meisten? Einigt Euch.
11. Worüber streitet Ihr Euch in der Gruppe/Klasse? Nennt drei Beispiele.
12. Schreibt ein Gedicht mit vier Zeilen über „Zoff“.

13. Kennst Du jemanden, die/den Du noch nie wütend gesehen hast?
14. Mit wem willst Du keinen Streit haben? Warum? Tauscht Euch aus.
15. Zwei in der Gruppe streiten sich immer und werfen sich vor: „Du redest dauernd!“, „Du nervst!“ Was würdest Du tun?
16. Laura erzählt Ihrer Freundin: „Bei meiner Tante muss ich immer brav sein und darf nie anderer Meinung sein wie sie. Denn dann gibt es endlose Diskussionen! Und jetzt soll ich in den Ferien schon wieder hin!“ Was meint ihr dazu? Tauscht Euch aus.
17. Mit wem in der Familie kommst Du am besten aus? Tauscht Euch aus.
18. Ist für Dich Streiten was ganz Normales oder meinst Du, man kann auch ganz ohne Streiten auskommen? Tauscht Euch aus.
19. Du hast Dich mit Deinem Freund/Deiner Freundin gestritten. Wie geht es dann weiter?
20. Du hast Dich mit Deiner Freundin/Deinem Freund gestritten. Was muss passieren, dass Ihr Euch wieder verträgt?
21. Wie würdest Du gerne in 10 Jahren leben? Mit Freundinnen und Freunden, allein, bei den Eltern, mit Deiner Freundin/Deinem Freund? Warum?
22. Stell Dir vor, Du arbeitest und hast am Ende des Monats wenig Geld. Worauf könntest Du verzichten?
23. Wenn Du ein Tier wärst, welches? Und warum?
24. Wenn Du eine Pflanze wärst, welche? Und warum?
25. Karin gibt eine falsche Antwort und wird von einigen in der Klasse ausgelacht. Findest Du das gemein oder ist das für Dich in Ordnung? Tauscht Euch aus.

26. In der Pause streiten sich die fußballspielenden Jungs und Mädchen, weil Theo zu hart spielt. Was ist für Dich noch erlaubt? Tauscht Euch aus!
27. Wie würdet Ihr Eure Betreuer*innen am liebsten verkleiden?
28. Ihr seid Artist*innen. Baut ein Denkmal. Beachtet dabei den Sicherheitsabstand und benutzt den Besenstiel. Führt das Ergebnis Eurer Spielleitung vor.
29. Geht direkt zur Spielleitung. Sie sagt Euch, was zu tun ist.
*nur für die Spielleitung: Ein*e Blinde*r und ein*e Sehende*r: Sehende*r führt die/den Blinde*n durch Druck oder Nachgeben auf den Besenstiel -ohne Worte- einmal im großen Bogen um den Tisch oder über eine vorbereitete Strecke. Dabei wird der Besenstiel zwischen die flachen Handflächen geklemmt. Rollentausch.*
30. Gehe 3 Felder vor und suche Frage 33.
31. Nennt 3 Eurer Lieblingsspiele!
32. Aus welchen Ländern kommen die Mädchen und Jungen aus Eurer Gruppe?
33. Spielt uns etwas aus der Schule vor. Eine Person spielt die Lehrerin oder den Lehrer, die anderen spielen die Schülerinnen und Schüler.
34. Stell Dir vor, Du hast eine schlechte Note geschrieben. Wie bringst Du es Deinen Eltern bei? Tauscht Euch aus und bringt das Ergebnis zur Spielleitung.
35. Was ist Dein Lieblingsfach? Tauscht Euch aus!
36. Tretet als Musikgruppe auf!
37. Du sollst 1 Stunde auf ein 5-7jähriges Kind aufpassen. Was machst Du mit ihm?

38. Nenne 2 Dinge, die Du gut an Dir findest. Tauscht Euch aus. (Wenn Dir nichts einfällt, dann sage, was andere an Dir gut finden.)
39. Nennt 3 Schimpfwörter, die Ihr absolut nicht leiden könnt.
40. Woran merken andere, dass Du verletzt bist?
41. Woran merken andere, dass du wütend bist?
42. Ihr dürft der Spielleitung einen Witz erzählen.
43. Geht 4 Felder zurück. Sucht Frage 39.
44. Was würdet Ihr am liebsten jeden Tag essen?
45. Nennt 3 Gründe, warum man manchmal auf eine Gleichaltrige/einen Gleichaltrigen neidisch sein kann.
46. Freikarte. Ihr dürft die Spielleitung etwas fragen.
47. Welche Musik hört Ihr am liebsten?
48. Worüber streitest Du Dich am häufigsten? Tauscht Euch aus.
49. Du hast eine Weltreise gewonnen, wen würdest Du mitnehmen?
50. Ratet, wie alt alle Betreuer*innen zusammen sind.

Ute Benz, aej saar

13.3. Es folgen Fragenkärtchen zum Ausdrucken

**1. Seid Ihr in einem Verein, einer Kinder- oder Jugendgruppe?
Tauscht Euch aus. Wenn ja, wo? Wenn nein, warum nicht?**

**2. Was gehört zu einem netten Jungen / einem netten Mädchen?
Einigt Euch auf drei Eigenschaften.**

**3. Welche Person (evtl. auch aus Buch oder Fernsehen) wärst Du manchmal gerne?
Tauscht Euch aus.**

**4. Wann kriegst Du sogar mit Deiner besten Freundin / Deinem besten Freund Krach?
Tauscht Euch aus.**

5. Einigt Euch auf drei Eigenschaften, die Euch bei einer Freundschaft wichtig sind.

6. Erzählt eine kurze Geschichte, in der folgende Wörter vorkommen: Eltern, Bruder oder Schwester, helfen, Türe zuknallen, Zoff.

7. Erzählt eine kurze Geschichte, in der folgende Wörter vorkommen: Schule, Tischgruppe, beschimpfen, Klassen-sprecher*in.

8. Singt ein Lied über die „Liebe“.

**9. Was verletzt Dich am meisten?
Tauscht Euch aus!**

**10. Worüber streiten sich
Erwachsene am meisten? Einigt Euch.**

11. Worüber streitet Ihr Euch in der Gruppe/in der Klasse? Nennt drei Beispiele.

12. Macht ein Gedicht mit vier Zeilen über „Zoff“.

13. Kennst Du jemanden, die/den Du noch nie wütend gesehen hast?

14. Mit wem willst Du keinen Streit haben? Warum? Tauscht Euch aus.

**15. Zwei in der Gruppe streiten sich immer und werfen sich vor: „Du redest dauernd!“, „Du nervst!“
Was würdest Du tun? Tauscht Euch aus.**

16. Laura erzählt Ihrer Freundin: „Bei meiner Tante muss ich immer brav sein und darf nie anderer Meinung sein wie sie! Denn dann gibt es sonst endlose Diskussionen! Und jetzt soll ich in den Ferien schon wieder hin!“

Was meint ihr dazu? Tauscht Euch aus.

17. Mit wem in der Familie kommst Du am besten aus? Tauscht Euch aus.

18. Ist für Dich Streiten was ganz normales oder meinst Du, man kann auch ganz ohne Streiten auskommen? Tauscht Euch aus.

**19. Du hast Dich mit Deinem
Freund/Deiner Freundin gestritten. Wie
geht es dann weiter?**

**20. Du hast Dich mit Deiner
Freundin/Deinem Freund gestritten.
Was muss passieren, dass Ihr Euch
wieder vertragt?**

21. Wie würdest Du gerne in 10 Jahren leben? Mit Freundinnen und Freunden, allein, bei den Eltern, mit Deiner Freundin/Deinem Freund? Warum?

22. Stell Dir vor, Du arbeitest und hast am Ende des Monats wenig Geld. Worauf könntest Du verzichten?

**23. Wenn Du ein Tier wärst, welches?
Und warum?**

**24. Wenn Du eine Pflanze wärst,
welche? Und warum?**

25. Karin gibt eine falsche Antwort und wird von einigen in der Klasse ausgelacht. Findest Du das gemein oder ist das für Dich in Ordnung? Tauscht Euch aus.

26. In der Pause streiten sich die fußballspielenden Jungs und Mädchen, weil Theo zu hart spielt. Was ist für Dich noch erlaubt? Tauscht Euch aus!

**27. Wie würdet Ihr Eure
Betreuer*innen am liebsten verkleiden?**

**28. Ihr seid Artist*innen. Baut ein
Denkmal. Beachtet den
Sicherheitsabstand und benutzt dabei
auch den Besenstiel.**

29. Geht direkt zur Spielleitung. Sie sagt Euch, was zu tun ist.

30. Gehe 3 Felder vor und suche Frage 33.

31. Nennt 3 Eurer Lieblingsspiele!

32. Aus welchen Ländern kommen die Jungen und Mädchen aus Eurer Gruppe?

33. Spielt uns etwas aus der Schule vor. Eine Person spielt die Lehrerin oder den Lehrer, die anderen spielen die Schülerinnen und Schüler.

**34. Stell Dir vor, Du hast eine schlechte Note geschrieben. Wie bringst Du es Deinen Eltern bei?
Tauscht Euch aus und bringt das Ergebnis zur Spielleitung.**

**35. Was ist Dein Lieblingsfach?
Tauscht Euch aus!**

36. Tretet als Musikgruppe auf!

37. Du sollst 1 Stunde auf ein 5-7jähriges Kind aufpassen. Was machst Du mit ihm?

38. Nenne 2 Dinge, die Du gut an Dir findest. Tauscht Euch aus. (Wenn Dir nichts einfällt, dann sage, was andere an Dir gut finden.)

39. Nennt 3 Schimpfwörter, die Ihr absolut nicht leiden könnt.

40. Woran merken andere, dass Du verletzt bist?

41. Woran merken andere, dass du wütend bist?

42. Ihr dürft der Spielleitung einen Witz erzählen.

43. Geht 4 Felder zurück. Sucht Frage 39.

44. Was würdet Ihr am liebsten jeden Tag essen?

45. Nennt 3 Gründe, warum man manchmal auf eine Freundin/einen Freund neidisch sein kann.

46. Freikarte. Ihr dürft die Spielleitung etwas fragen.

47. Welche Musikgruppe hört Ihr am liebsten?

48. Worüber streitest Du Dich am häufigsten? Tauscht Euch aus.

49. Du hast eine Weltreise gewonnen, wen würdest Du mitnehmen?

50. Ratet, wie alt alle BetreuerInnen zusammen sind.

2

1

4

3

6

5

8

7

10

9

12

11

14

13

16

15

18

17

20

19

22

21

24

23

26

25

28

27

30

29

32

31

34

33

36

35

38

37

40

39

42

41

44

43

46

45

48

47

50

49



Viel Spaß



Illustrationen/Fotos/Ideen: Wiebke Kopmeier und Ute Benz