



Spiel Ideen



für alle Gelegenheiten



Impressum:

Herausgeber

Kreisjugendring
Franz -Stapf -Str.8
88212 Ravensburg
Tel.: 0751/21081
Fax: 0751/21013
E-Mail: info@kjrrv.de
www.jukinet.de

Redaktion

Tina Frick
Stefanie Nandi



A	Einführung / Tipps	4-6
B	Kennenlernspiele	
1	Kettenglieder	7
2	Hier bin ich	7
3	Namen werfen	7
4	Freunde suchen	7
5	Rateball	8
6	Brückenbauen	8
7	Schnecke	8
8	Hände schütteln	8
9	Plätze tauschen	9
10	Geschwistersuche	9
11	Namen - Kegeln	9
12	Aufsteh-Spiel	10
13	Schoßsitz-Spiel	10
C	Staffelspiele	
14	Ballrollen	10
15	Zeitungsstaffel	10
16	Stafettenball	11
17	Drunter und drüber	11
18	Ball-Hüpfstaffel	11
19	Tausendfüßler	11
20	Chinesenhut	12
21	Luftballon-Löffel Staffel	12
22	Tunnelstaffel	12
D	Gruppenbildungsspiele	
23	Alphabet	13
24	Aufstand	13
25	Tierlaute	13
26	Familie Seier	13
27	Persönlichkeitsraten	14

E	Aufwärmspiele	
28	Fuchs und Hase	14
29	Nachlaufen	14
30	Hase und Igel	14
31	Schwanz ab	15
32	Bäumchen wechsel dich	15
33	Tag und Nacht	15
34	Bauer, treib die Schafe ein!	15
35	Glucke und Geier	16
36	Geh mit lauf weg	16
F	Mannschaftsspiele	
37	Tauziehen	16
38	Nummernwettlauf	17
39	Familie Maier und Müller	17
40	Ball über die Schnur	18
41	Völkerball	18
42	Hol es dir	18
43	Rollerball	19
44	Brennball	19
G	Fallschirmspiele	
45	Fliegender Pilz	19
46	Katz und Maus	20
47	Popcorn	20
48	Herzschlag	20
49	Abheben	20
50	Einhüllen	21
51	Meeresbrise	21
52	Balance	21
H	New Games	
53	Virus im Blut	21
54	Stein - Schere - Papier	22
55	Riesen - Zauberer - Feen	22
56	Ein Mörder geht um	22
57	ZIPP - ZAPP	23
58	Yama Quark	23

I	Vertrauensspiele	
59	Vertrauensspaziergang	23
60	Pendel	24
61	Der Wanderer	24
62	Vertrauenslauf	24
63	Stimmen aus der Dunkelheit	25
64	Bäume im Sturm	25
65	Blinde Raupe	25
66	Die Welle	26
J	Abenteuerspiele	
67	Auf engstem Raum	26
68	Mühle	26
69	Jumping Jack Flash	27
70	Magic Basket	27
71	Der Sandsturm	27
K	Wahrnehmungsspiele	
72	Die menschliche Kamera	28
73	Impulse	28
74	Partnerbalance	28
75	Wie viel Hände?	29
76	Wettermassage	29
77	Förderband	29
78	Count Down	30
79	Die Brücke der Verständigung	30
L	Schlussspiele/ Ausscheidungsspiele	
80	Stehball	30
81	Schatzball	31
82	Springender Kreis	31
83	Kreisfangen	31
84	Gemetzel	32
85	Rettungsinsel	32
86	Zublinzeln	32
87	Blindenführen	33
88	Schlange	33
89	Gordischer Knoten	33

A Einführung / Tipps

Sich zu bewegen, soll Spaß und Freude bereiten und nicht in Eintönigkeit und Langeweile enden. Dies waren die Ziele bei der Erstellung dieser Spielesammlung.

Da man in der Praxis oft vergeblich auf der Suche nach dem richtigen Spiel ist, soll dieses Arbeitspapier helfen, die richtige Auswahl zu finden. Der Anwendungsbereich kann sehr unterschiedlich sein. Die Spiele können als Lückenfüller, Auflockerung oder gezielt in Gruppen-/Trainingsstunden angewendet werden. Die ausgewählten Spiele sind erprobt und auf ihre Funktionsfähigkeit geprüft.

Damit Sie die Spiele richtig anwenden können, sind hier die Zeichen, die unter jedem Spiel stehen, erläutert.

A = Alter

T = Teilnehmer

M = Material

Diese Angaben sind nur Richtwerte, die von Gruppe zu Gruppe auch verändert werden können.

SpielleiterInnen als Mitspieler:

Die SpielleiterInnen sollten immer mitspielen, da die TeilnehmerInnen schneller Vertrauen finden und auf Anweisungen hören. Man merkt schneller ob das Spiel außer Kontrolle gerät, zu langweilig oder zu anstrengend ist. Ein Teil der Aufmerksamkeit des Spielleiters sollte immer der Gruppe gewidmet sein, da er für die Gruppe verantwortlich ist und für Sicherheit sorgen muss.

Sicherheit beim Spiel:

Als SpielleiterIn ist man auch dafür verantwortlich, dass niemand verletzt wird. Deshalb ist folgendes zu beachten:

- Überprüfen, ob das Spielfeld von Gefahrenquellen frei ist (Steine, scharfe Kanten, Löcher,...) sie beseitigen oder MitspielerInnen auf Hindernisse aufmerksam machen.
- Bei Spielen mit hohem körperlichen Einsatz, die MitspielerInnen auf mögliche Gefahren hinweisen (z. Bsp.: sagen um was es sich für ein Spiel handelt, so kann jeder wählen, ob er mitspielen möchte).
- Wenn es für einen SpielerIn zu wild oder zu gefährlich wird, sollte man das Spiel beenden oder es zugunsten größerer Sicherheit verändern. („Wie können wir das Spiel so verändern, dass sich niemand dabei wehtun kann und alle Spaß haben?“).

Emotionale Sicherheit:

Ein SpielleiterIn sollte ein *Gespür* für die Gruppe, die Sicherheit und die emotionale Sicherheit besitzen. Auch hier sollte man folgendes beachten:

- Als SpielleiterIn soll man die MitspielerInnen zum Spielen einladen und ihnen das Gefühl vermitteln, dass sie willkommen sind.
- Zuschauer kann man z. Bsp.: folgendermaßen zum Mitmachen gewinnen: "Wir könnten hier noch ein paar Leute gebrauchen". Aber niemals darauf bestehen, dass jemand mitspielen muss.
- Für Ordnung sorgen, wenn es zu wild/chaotisch wird, offen sein für Vorschläge aus der Gruppe, mit klaren und bündigen Erläuterungen das Spiel erklären.
- Wenn einzelne SpielerInnen das Spiel bewusst stören, bewährt es sich, den Betreffenden freundlich aufzufordern das Spiel für eine Runde auszusetzen. Das ist eine positive Haltung, mit der man die Mitspieler nicht bestraft, sondern von einer Aktivität ausschließt, die anderen Spaß macht und die sie nicht unterstützt haben.

Auswahl von Freiwilligen:

Jedes Kind will zuerst gewählt werden, und wenn es nicht gleich gewählt wird, ist es oft frustriert. Deshalb folgendes:

- Direktes Auswählen sollte vermieden werden. Stattdessen sollte man lieber eine Art von Glücksspiel veranstalten (Bsp: alle Kinder, die blonde Haare haben, kurze Hosen tragen....)
- Eine andere Möglichkeit wäre, die SpielerInnen nach ihrem Geburtstag auszuwählen: „Alle die im Mai geboren sind, gehen für die nächste Runde.....“

Bei Erwachsenen ist es oft umgekehrt, man hat hier oft das Problem, dass man keine Freiwilligen findet. Hier kann man als SpielleiterIn den ersten Schritt tun und Freiwilliger sein. Dies zeigt den Mitspielern, dass es keinen Grund zum Fürchten gibt, und sie zeigen eher die Bereitschaft, mit zu machen.

Zum Stil der Spielleitung:

Spielen ist eine freiwillige Tätigkeit. Wir spielen, weil wir spielen wollen und nicht müssen!

- Man sollte den TeilnehmerInnen nicht im Sinne einer Anordnung sagen, was sie tun sollen. Erläuterungen sollen als Vorschläge, Ermutigung, Hinweise und Tipps formuliert werden, nicht als Befehl.
- Beispiel: „Wie wäre es, wenn alle gleichzeitig den Fallschirm über ihren Kopf heben würden? Und NICHT „bildet einen Kreis“.“

Die Übungsrunde:

Besonders bei der Einführung eines neuen Spiels eignet sich die Übungsrunde, hierbei wird das Spiel probeweise Schritt für Schritt gespielt, ohne dass z. Bsp.: Punkte zählen,...

- Es gibt noch keine Gewinner / Verlierer
- Es werden noch keine Ergebnisse festgehalten

Erstellen einer Liste:

Wenn man eine Spielrunde leitet, ist es sehr beruhigend, eine Liste mit Spielen griffbereit zu haben, geordnet nach dem Aktivitätslevel, der Zahl der Mitspieler oder nach guten Eröffnungs-, Mittel- und Abschlussspielen.

- Rasch hat man das passende Spiel für die jeweilige Situation/Gruppe
- Man behält einen Überblick.

Und jetzt kann es losgehen!

B Kennenlernspiele

1 Kettenglieder

Der Spielleiter ernennt ein Kind zum „Fänger“. Alle anderen laufen weg, der „Fänger“ hinterher. Hat er ein Kind gefangen, dann machen sich beide, Hand in Hand, weiter auf die Jagd. Berühren sie wieder ein Kind, muss sich auch dieses der Kette anschließen. Jedes „Kettenglied“, das gefangen wurde, muss mitjagen.
Neuer „Fänger“ wird, wer bis zuletzt übrig bleibt.

A ab 4

T 6-20

2 Hier bin ich

Wir bilden einen Sitzkreis. Zwei Kinder bekommen die Augen verbunden und stehen in der Mitte. Jedes der beiden bekommt einen Hut in die Hand und die Aufgabe, diesen dem anderen Kind aufzusetzen. Dabei necken sie sich gegenseitig, indem sie dem anderen „Hier bin ich!“ zurufen und ihre Position ständig wechseln. Das Spiel endet, sobald ein Kind die Aufgabe erfüllt hat. Es folgt das nächste Paar.

A ab 5

T 6-20

M 2 Hüte und 2 Augenbinden

3 Namen werfen

Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind in der Mitte erhält einen Ball. Beim Hochwerfen des Balls ruft es den Namen eines anwesenden Kindes. Ob der Ball von diesem gefangen wird oder nicht, jedes Kind sollte einmal einen Mitspieler aufrufen können. Der Spielleiter lenkt, wenn bestimmte Kinder zu häufig, andere dafür gar nicht aufgerufen werden.

A ab 3

T 10-20

M Ball

4 Freunde suchen

Die Spieler laufen im Raum oder auf dem Spielfeld frei durcheinander. Ein Mitspieler, anfangs am besten der Spielleiter, ruft eine Zahl zwischen 2 und 8. Daraufhin müssen sich entsprechend viele Spieler zusammentun und sich als Gruppe im Raum bewegen, bis der Spielleiter eine neue Zahl ruft.

A ab 5

T 15-30.

B Kennenlernspiele

5 Rateball

Die Mitglieder stellen sich im Halbkreis oder in einer Reihe auf und werfen abwechselnd auf einen ca. 6-8 Meter entfernt stehenden Spieler, der ihnen den Rücken zukehrt.

Nach jedem Treffer dreht sich das „Opfer“ blitzschnell um und versucht zu raten, wer geworfen hat. Der richtig geratene Spieler muss den Platz des „Opfers“ einnehmen.

A ab 5

T 5-10

M weicher Ball

6 Brückenbauen

Die Kinder stellen sich im Kreis paarweise auf, reichen sich die Hände (mit gestreckten Armen) und bilden so eine Brücke. Ein Spieler steht außerhalb des Kreises. Er schlägt ein Paar an und bleibt auf deren Platz stehen. Die beiden Spieler des angeschlagenen Paares laufen in entgegengesetzter Richtung durch die Brücke hindurch. Wer zuerst wieder auf seinem Platz ankommt, bildet mit dem Stehen gebliebenen eine neue Brücke. Der andere schlägt ein neues Paar an usw. Variation: In verschiedenen Bewegungsarten durch die Brücken gehen. (kriechen, trippeln, Zwergengang usw.)

A ab 5

T 10-20

7 Schnecke

Wir zeichnen eine Schnecke auf den Boden und teilen sie in zwölf Felder ein. Jedes Kind hüpf von einem Feld zum anderen bis ins Zentrum und zurück. Die Trennstriche dürfen dabei nicht berührt werden. Wer dies fehlerlos schafft, darf den Anfangsbuchstaben seines Namens in ein beliebiges Feld zeichnen.

Das nachfolgende Kind muss dieses gekennzeichnete Feld überspringen. Selber darf man sich dort aber bei einem neuen Durchgang ausruhen.

A ab 5

T 3-5 pro Schnecke

M Markierung

8 Händeschütteln

Alle laufen/gehen durcheinander. Auf ein Zeichen hin versuchen alle, innerhalb einer bestimmten Zeit möglichst viele Hände zu schütteln. Interessant wird es, wenn man sich in einer neuen Gruppe dazu noch gegenseitig vorstellt und jeder möglichst viele Namen behalten soll.

A ab 4

T ab 6

B Kennenlernspiele

9 Plätze tauschen

Die Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter verteilt an alle verdeckte Zettel, auf denen die Zahlen von 1 bis zur Teilnehmerzahl stehen.

Jeder Spieler erhält somit eine Nummer, die jedoch nur ihm bekannt ist. In der Mitte des Kreises nimmt nun ein Freiwilliger (oder zu Beginn der Spielleiter) Platz.

Er sagt eine Zahl auf, der Mitspieler mit dieser Nummer ruft nun zwei Zahlen auf. Die Spieler mit diesen Zahlen müssen nun die Plätze tauschen ohne vorher verbalen Kontakt aufgenommen zu haben. Der Spieler in der Kreismitte muss versuchen, einen Platz im Kreis zu erhaschen, wenn die beiden anderen ihre Plätze tauschen. Der Spieler der keinen Platz im Kreis bekommt, muss in die Kreismitte.

A ab 6

T10-25

. M Zettel

10 Geschwistersuchen

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Ein Kind (Nina) geht außen um den Kreis herum, bleibt hinter einem anderen Kind (Flori) stehen und fragt: „Hast du meine Schwester gesehen?“ Flori antwortet: „Wie sieht sie denn aus?“ Nina beschreibt ein von ihr zur Schwester gewähltes Kind: „Sie ist etwas größer als ich, hat blonde Haare und Sommersprossen.....“.

Sobald der Flori errät, wer gemeint ist, sagt er den Namen. Wenn der Name stimmt, ruft Nina „Ja“ und läuft so schnell sie kann um den Kreis herum. Flori rennt hinterher. Schafft es Nina, den frei gewordenen Platz im Kreis zu erreichen, bevor Flori sie fängt, darf sie dort stehen bleiben, und Flori geht auf Geschwistersuche. Wird Nina von Flori gefangen, bevor sie den leeren Platz erreicht, muss sie sich nochmals auf die Suche machen.

Hat Flori einen falschen Namen genannt, so stellt sich Nina hinter einen anderen Mitspieler und fragt wieder: „Weißt du wer meine Schwester ist?“ Wenn dieser die richtige Antwort weiß, muss er versuchen, Nina zu fangen.

A ab 6

T ab 10

11 Namen-Kegeln

Jedes Kind bekommt einen Kegel, auf den es mit einem Schild seinen Namen klebt. Alle Kegel werden aufgestellt. Einer fängt an zu kegeln, wessen Kegel umfällt, muss sofort loslaufen und ihn wieder aufstellen. Zusätzlich bekommt er einen Minuspunkt. Wer nach einer Runde am wenigsten Punkte hat, ist Sieger. Wer im Freien spielt, kann mit Wasser gefüllte Flaschen spielen. In wessen Flasche am Schluss noch am meisten Wasser ist, hat gewonnen.

A ab 6

T 4-10

M Kegel oder Flaschen, kleiner Ball

B Kennenlernspiele

12 Aufsteh-Spiel

Je zwei Spieler sitzen Rücken an Rücken am Boden. Die Arme sind eingehakt. Wenn kein allzu starker Größenunterschied besteht, dürfte es nicht zu schwer sein, gemeinsam aufzustehen. Jetzt wird ein Spieler hinzugefügt und das Ganze zu dritt versucht. Immer mehr Spieler werden hinzugenommen - so viele wie möglich. Welche Gruppe stellt den Rekord im „Massenaufstand“ auf?

A Jugendlicher

T ab 2

13 Schoßsitz-Spiel

Um eine schöne Sitzkette von Lebewesen zu schaffen, bildet man zuerst einen Kreis und gibt sich die Hände. Jetzt wird zusammengerückt, dass die Spieler Schulter an Schulter stehen. Dann dreht sich jeder nach rechts und schaut auf den Rücken des Vordermanns. Alle Spieler setzen sich nun gleichzeitig sanft auf die Knie des Mitspielers hinter sich. Jetzt kann man sich mit seinem Vordermann unterhalten oder gemeinsam versuchen, ein Lied zu singen oder sich so als Tausendfüßler langsam fortzubewegen. Das Spielende wird dem Zufall überlassen.

A ab 5

T ab 20-???

C Staffelspiele

14 Ballrollen

Aufteilung in zwei gleich starken Riegen. Ein Ball wird mit der rechten (oder linken) Hand um einen markierten Wendepunkt gerollt. Einer nach dem anderen kommt an die Reihe.
Variation: Zwei Bälle werden gleichzeitig mit beiden Händen gerollt.
Der Ball wird mit dem Kopf im Zwei- oder Vierfüßlergang geführt.

A ab 4

T 8-14

M 2 Bälle

15 Zeitungsstaffel

Zwei Mannschaften werden gebildet, die auf Stühlen sitzen. Bei „Los!“ Geben sie mit den Füßen eine Zeitungseite weiter.

Variation: Die Kinder sitzen auf dem Boden:

- mit abgestützten Händen
- ohne sich abzustützen.
- Verschiedene Gegenstände werden weitergegeben

A ab 4

T 8-10

M Zeitung usw.

C Staffelspiele

16 Stafettenball

Es werden zwei oder mehrere Staffeln mit mindestens 5 Kindern gebildet. Jede Staffel erhält einen Ball. Auf Kommando geben die ersten Spieler jeder Staffel den Ball über den Kopf an den nächsten Spieler weiter. Dieses geht so lange, bis der Ball beim letzten Spieler der Staffel angekommen ist. Dieser läuft an den Anfang der Staffel und beginnt von neuem. Sieger ist die Staffel, deren ehemals erster Spieler zuerst wieder vorne steht.

Variation:

- Der Ball wird durch eine Beingasse gerollt, oder im Sitzen über den Kopf weitergegeben.

A ab 6

T 10-20

M Je Staffel einen Ball

17 Drüber und drunter

Für dieses Spiel werden zwei gleich starke Gruppen gebildet. Zuvor baut der Spielleiter eine Hindernisstrecke auf. Es soll gelaufen, gekrochen, geklettert und gesprungen werden (Stuhl, Tisch, Hocker, Kiste, Bank usw.).

A ab 4

T 10-20

M verschiedene Gegenstände

18 Ball-Hüpfstaffel

Zwei oder drei gleich große Staffeln werden gebildet, deren Spieler sich jeweils in einer Reihe hintereinander aufstellen. Jede Partei erhält einen Ball. Etwa 15-20 Meter von der Startlinie entfernt wird der Wendepunkt markiert (Eimer, Korb, Fahnenstange, Stuhl). Die ersten Spieler jeder Staffel klemmen sich einen Ball zwischen die Beine und hüpfen los, sobald das Startzeichen erfolgt.

Die Spieler hüpfen um den Wendepunkt herum und wieder zurück zur eigenen Staffel. Dort begibt sich der nächste ebenso auf die Strecke. Wer den Ball verliert scheidet aus oder beginnt von vorne. Welche Staffel erfüllt die Aufgabe zuerst?

A ab 4

T 10-20

M Je Staffel ein Ball,
Wendepunkte

19 Tausendfüßler

Für dieses Spiel - es kann als Wettlauf durchgeführt werden - bildet der Spielleiter zwei gleich starke Riegen. Die Kinder gehen auf allen Vieren. Mit den Händen umfassen sie dabei die Fußgelenke ihres Vordermannes. Welcher „Tausendfüßler“ schafft es, als erster über ein markiertes Ziel zu kriechen?

A ab 5

T 3-5 pro Tausendfüßler

C Staffelspiele

20 Chinesenhut

Die Kinder stellen sich in zwei Riegen auf. Zuvor wurden ein Ziel und eine Startlinie gekennzeichnet. Das erste Kind jeder Riege bekommt einen Chinesenhut aus Pappe (ohne Haltungsband) aufgesetzt. Es muss nun versuchen, ohne dass der Hut herunterfällt, so schnell wie möglich ans Ziel und wieder zurückzulaufen. An der Startlinie wieder angekommen übergibt es dann dem nächsten Spieler den Hut.

Variation:

- Verschiedene Gangarten wählen.
- Mit einem Luftballon zwischen den Beinen laufen.

A ab 4

T 10-20

M zwei Hüte, Markierung, eventuell Luftballon

21 Luftballon-Löffelstafette

Zwei gleich starke Mannschaften werden gebildet. Die Spieler sitzen in zwei Reihen auf dem Boden (Turnmatten). Etwa 10 Meter von der Startlinie entfernt, wird ein Wendepunkt markiert. Die ersten Spieler jeder Mannschaft erhalten einen Kochlöffel. Die Aufgabe besteht nun darin, einen Luftballon mit Hilfe des Löffels um den Wendepunkt herum zur eigenen Mannschaft zurückzutreiben. Dort angekommen, begibt sich der nächste Spieler auf die Strecke.

A ab 5

T 10-14

M zwei Holzlöffel, Luftballon

22 Tunnelstaffel

Mehrere gleich starke Mannschaften werden gebildet. Der erste jeder Mannschaft hat einen Medizinball. Die anderen liegen vor ihm auf dem Bauch in einer Reihe. Auf Kommando gehen alle in den Liegestütz und er rollt den Ball hindurch bis zum letzten. Dieser kommt nach vorne, rollt den Ball wieder unter der Mannschaft hindurch und schließt sich vorne an.

Variation:

- Liegestütz rücklings, Grätsche, Rückenlage, Beine anheben, Bauchlage.

A ab 7

T ab 10

M Medizinball

D Gruppenbildungsspiele

23 Alphabet

Alle Mitspieler stellen sich möglichst schnell in alphabetischer Reihenfolge ihrer Vornamen auf.
 - in einer Reihe (so kann es auch als Kennenlernspiel angewendet werden)
 - die Reihe wird in der Mitte geteilt
 - in zwei Reihen, erste von A-K und die zweite von L-Z.

A ab 8

T 6-20

24 Aufstand

Zwei Spieler stellen sich Rücken an Rücken und haken die Arme ineinander ein. Nun setzen sie sich gemeinsam auf den Boden und stehen wieder auf.

- jeweils zwei Paare gemeinsam
- jeweils zwei 4er-Gruppen gemeinsam- usw. Es geht!

A ab 7

T 8-24

25 Tierlaute

Der Spielleiter teilt an alle Teilnehmer einen Zettel aus, den die Spieler ihren Mitspielern nicht zeigen. Alle Teilnehmer laufen durcheinander. Auf ein Zeichen des Leiters beginnen sie ihre Laute von sich zu geben (welche das Tier macht, das auf ihrem Zettel steht) und ihre Tiergenossen zu suchen. Hierbei sollte kein sprachlicher Kontakt aufgenommen werden.

Haben sich die einzelnen Tiergruppen gefunden, so stellt jede Gruppe ihren Laut der Gesamtgruppe vor, die wiederum den Tiernamen zu erraten haben.

Variation:

- im Dunkeln spielen
- Als Pantomime (sehr schwierig!)
- Laute und Pantomime zusammen

A ab 7

T 10-30

M Zettel mit Tiernamen

26 Familie Seier

Jeder Teilnehmer erhält einen Zettel mit seinem Familiennamen und Familienstand (Oma, Opa, Mutter oder Vater usw.). Diesen Zettel lässt er keinen der anderen Spieler sehen.

Nun laufen alle Spieler stumm durcheinander und auf ein Zeichen des Spielleiters, versucht jeder seine anderen Familienmitglieder zu finden, indem er nach seiner Familie ruft oder sich bei jedem vorstellt und die Hand schüttelt, dem er begegnet.

Haben sich alle Familienmitglieder gefunden, so muss sich die Oma/der Opa mit dem Bauch auf den Boden legen, und die anderen nach Alter darauf, bis die Familie aufeinander liegt.

Jede Familie bildet jetzt eine Gruppe.

A ab 8

T 12-32

M Zettel mit verschiedenen Familiennamen

D Gruppenbildungsspiele

27 Persönlichkeitsraten

Der Spielleiter befestigt jedem Teilnehmer einen Zettel mit einer Persönlichkeit auf den Rücken. Die Teilnehmer verraten niemand seinen Namen auf dem Rücken!

Alle laufen durcheinander. Jeder Mitspieler versucht nun seinen Namen herauszubekommen, indem er die anderen Mitspieler Fragen stellt. Der Antwortgeber darf jedoch nur mit „ja“ oder „nein“ antworten. Wird die Persönlichkeit erraten, so darf der Teilnehmer den Zettel auf die Brust kleben und läuft weiterhin herum und hilft den anderen ihren Namen zu erraten.

Verschiedene Gruppen können jetzt durch Zugehörigkeit der Persönlichkeiten gebildet werden. z. B. Politiker, Sportler, Schauspieler...

A ab 10

T ab 10

M Zettel mit
Persönlichkeitsnamen

E Aufwärmspiele

28 Fuchs und Hase

Eine Gruppe „Hasen“ läuft auf einem abgesteckten „Feld“ umher. Ein Kind der „Fuchs“, hat einen Ball und versucht, die anderen damit abzuwerfen. Gelingt es ihm, sind sie ebenfalls „Füchse“ und dürfen versuchen, mit abzuwerfen.

A ab 5

T 10-20

M 1 Ball

29 Nachlaufen

Es werden zwei Gruppen gebildet. Sie liegen hintereinander, am Hallen Ende, in zwei Linien auf dem Boden. Auf ein vorher vereinbartes Kommando springen alle auf, und die hintere Gruppe versucht die vordere zu fangen. Eine Ziellinie wird vereinbart. Bewusst falsche Kommandos schulen die Aufmerksamkeit.

A ab 6

T 6-30

30 Hase und Igel

Man stellt zwei Markierungspunkte auf, die etwa 30-50 Meter auseinander stehen (z.B. Markierungshütte oder -Stöcke). Die Spieler stellen sich hinter einer Markierung auf. Nach einem Startzeichen rennen alle zum gegenüberliegenden Posten. Wer zuerst angekommen ist, ruft „Hier!“ und bleibt dort stehen. Die andern drehen sich sofort um und laufen zur ersten Markierung zurück. Wer diese wiederum zuerst erreicht, ruft „Hier!“ und bleibt dort stehen, während die anderen Mitspieler das Spiel so lange fortsetzen, bis entweder einer übrig bleibt oder den letzten Kämpfern die Puste ausgeht.

A ab 7

T ab 8

M Markierungspunkte

E Aufwärmspiele

31 Schwanz ab

Jeder Teilnehmer steckt sich ein Band oder ein Tuch als Schwanz in den Hosenbund. Alle Spieler haben die Aufgabe, so viele Bänder wie möglich zu erobern, dabei aber das eigene Band zu behüten. Verliert ein Spieler sein Band, scheidet er aus.

Es ergeben sich zwei Sieger, einmal, wer sein Band bis zum Schluss behütet hat und derjenige, welcher am meisten Bänder erobert hat.

A ab 5

T 10-25

M Bänder

32 Bäumchen Wechsel dich

Jedes Kind bis auf eines steht an einem Baum (im Freien) oder sitzt in einem Reifen. Das Kind ohne Baum oder Reifen ruft: „Bäumchen Wechsel dich!“ Jetzt sucht sich jedes Kind einen neuen Baum oder Reifen. Wer dieses Mal keinen Platz gefunden hat, darf neu aufrufen. Es ist sinnvoll, das Spiel möglichst schnell zu spielen.

A ab 5

T 10-20

M Reifen oder
Markierungspunkte

33 Tag und Nacht

Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Die Gruppen liegen sich an der Mittellinie gegenüber (mit den Füßen nach vorne oder mit dem Kopf, auf dem Bauch oder auf dem Rücken). Die eine Gruppe heißt Tag, die anderen Nacht. Der Spielleiter ruft eine Gruppe auf z. B. Tag. Tag läuft weg und Nacht versucht sie bis zu einer Markierungslinie zu fangen. Man fängt aber nur immer seinen gegenüberliegenden Partner aus der anderen Gruppe.

Variation:

- Man kann alle aus der anderen Mannschaft fangen, wer gefangen wird, geht zur anderen Mannschaft. Spielende ist, wenn nur noch einer in einer Gruppe übrig ist.

A ab 6

T 6-30

34 Bauer, treib die Schafe aus!

Auf den Ruf des sich in der Mitte des Spielfeldes befindenden Wolfes: „Bauer, treib die Schafe aus!“ muss der Bauer mit seiner Herde auf die andere Seite des Feldes wechseln. Dabei versucht der Wolf, ein Schaf zu fangen, woran ihn der Bauer mit ausgebreiteten Armen hindert, ohne den Wolf jedoch zu berühren. Gelingt dem Wolf dennoch ein Abschlag, so werden die Rollen vertauscht. Das Schaf wird Wolf, der Wolf wird Bauer, und der Bauer geht zu den Schafen. Das Übertreten der Spielfeldgrenze bedeutet Abschlag.

Wenn sich Spieler absichtlich fangen lassen, um die Rolle des Wolfes zu übernehmen, kann der Spielleiter die Rollen neu verteilen. Wer z.B. zuerst auf der gegenüberliegenden Seite ist, darf Wolf sein.

A ab 4

T 10-20

E Aufwärmspiele

35 Glucke und Geier

Die Spieler stehen in einer Reihe und fassen sich an der Hüfte oder an den Händen an. Der erste Spieler der Reihe ist die „Glucke“. Er breitet schützend seine Arme aus, um den vor ihm stehenden Spieler, den „Geier“, am Fangen eines der „Küken“ zu hindern. Der Geier versucht, durch schnelle Wendungen an der Glucke vorbeizukommen, um ein Küken zu haschen. Den Abwehrbewegungen der Glucke müssen die Küken folgen, so dass sich die ganze Reihe bewegt. Glucke und Geier dürfen sich gegenseitig nicht anfassen und festhalten. Sobald ein Küken abgeschlagen ist oder die Kette reißt, schließt sich der Geier am Ende der Reihe an, die Glucke übernimmt die Rolle des Geiers, und der bisherige zweite in der Reihe wird Glucke.

Man wählt möglichst zu Beginn des Spiels einen gewandten Spieler als Geier!

Das Spiel ist durch die ständige Bewegung für den Geier und für die Glucke recht anstrengend, so dass man diese Spieler bei erfolglosem Geier bald auswechselt. Dabei sollten Geier und Glucke mit Spielern aus der Mitte der Reihe ausgetauscht werden, weil diese am wenigsten beansprucht sind.

Variation:

- Es darf immer nur das Küken am Ende der Reihe abgeschlagen werden.

A ab 8

T 6-15

36 Geh mit, Lauf weg!

Die Teilnehmer teilen sich in dreier Gruppen auf, wobei einer übrig bleiben muss. Die Gruppen stellen sich in einem Kreis auf. Der Einzelne umkreist die Gruppen. Zu einer Gruppe, an der er gerade vorbeikommt ruft er: „Geht mit“ oder „Lauft weg“

Die Spieler dieser Gruppe rennen ihm hinterher, bzw. laufen in die entgegengesetzte Richtung, bis sie den leeren Platz wieder erreicht haben. Sie bilden wieder eine Dreiergruppe, der Letzte springt alleine um den Kreis, bis er zu einer Gruppe ruft: „Geh mit“ oder „Lauf weg“.

(Die Gruppen können auch aus kleineren oder größeren Mitgliedern bestehen).

A ab 9

T 13-25

F Mannschaftsspiele

37 Tauziehen

Die Mitte des Seiles wird markiert. Zwei gleich starke Gruppen nehmen das Seil an den Enden in die Hände und beginnen auf Kommando mit aller Kraft zu ziehen. Sieger ist die Gruppe, der es gelingt, die andere Gruppe auf ihre Seite zu ziehen.

Variation:

- Reifen sind geeignete Hilfsmittel, um Partnerübungen im Ziehen durchzuführen.

A ab 4

T 10-10

M 1 langes, dickes Seil

F Mannschaftsspiele

38 Nummernwettlauf

Es werden gleich große Gruppen gebildet, die in der Grätsche auf einer Bank sitzen. Jedes Gruppenmitglied erhält eine Nummer, die jeweils in jeder Gruppe vertreten ist. Der Spielleiter ruft eine Nummer auf und die Spieler mit der genannten Nummer aus jeder Gruppe müssen nun gegeneinander um ein bestimmtes Mal laufen. Es können auch mehrere Nummern gleichzeitig aufgerufen werden. Wer wieder auf seinem Platz sitzt ruft „alle“. Wer als erster ruft, ist Sieger.

A ab 6

T ab 10

M Bänke, Markierungspunkt

39 Familie Maier und Müller

Es werden zwei Gruppen gebildet, die jeweils eine Familie darstellen und auf einer Bank sitzen. Die zwei Familien sitzen Rücken an Rücken.

Das Spiel verläuft wie beim Nummernlauf zuvor, nur erhält jeder Spieler statt einer Zahl einen Familien- oder Tiernamen. Der Spielleiter liest eine Geschichte vor. Wenn hier ein Name eines Spielers fällt, muss dieser aufstehen, einmal um die ganze Gruppe laufen und wieder auf seinen Platz sitzen.

Die Gruppe, welche als erstes sitzt, erhält einen Punkt. Es können auch mehrere Mitglieder oder die ganze Familie auf einmal laufen.

Beispiel für eine Geschichte:

„ Ein Besuch in Zoo“

Oma und Opa kamen zu Besuch. Fritz, ihr Enkel, war darüber hocherfreut. Oma stand bei ihm sofort hoch im Kurs, denn sie hatte Fritz` s Lieblingskuchen gebacken. Hierüber freute sich natürlich die ganze Familie. Mutter setzte sofort Wasser für den Kaffee auf, während der Vater und Fritz den Tisch deckten. Oma und Opa schmeckte der Kaffee gut. Für den Nachmittag plante die gesamte Familie einen Verdauungsspaziergang in den Zoo. Fritz konnte endlich wieder einmal seine Lieblingstiere die Affen, Löwen und Elefanten bestaunen. Als sie im Zoo angekommen waren, gingen Fritz, Vater, Mutter und Oma sowie Opa sofort zum Käfig der Affen. Dort wurde Opa beinahe von einem Affen gebissen. Glücklicherweise konnte Oma den Opa noch rechtzeitig von den gefährlichen Affen zurückreißen. Dann ging es weiter zum Käfig der Löwen. Als die ganze Familie alle Tiere gesehen hatte ging sie nach Hause. Der Besuch im Zoo war ein gelungener Abschluss des sonntäglichen Programms, darüber war sich die gesamte Familie einig. Dies war die Geschichte von der Familie Maier und Müller.

A ab 6

T 10-20

M Stühle

F Mannschaftsspiele

40 Ball über die Schnur

Je nach örtlichen Gegebenheiten und der Anzahl der Spieler wird ein Spielfeld abgesteckt und eine Schnur in etwa 1,50 m Höhe gespannt, zum Beispiel von Baum zu Baum. Ziel beider Gruppen ist es, den Ball nicht auf den Boden fallen zu lassen. Der Ball wird eingeworfen und geht über die Schnur hin und her. Jede Gruppe darf, wenn nötig, sich dreimal in ihrem Feld den Ball zuwerfen, bevor der Ball dann endgültig über die Schnur muss.

Wem das noch zu einfach ist, der spielt mit Zusatzregeln, zum Beispiel nur mit der rechten Hand werfen.

A ab 8

T ab 6

M Ball.

41 Völkerball

Völkerball beschreibe ich wegen seines hohen Bekanntheitsgrads nicht.

Ich möchte jedoch auf eine Variation hinweisen.

2-3 Spieler beginnen im Feld, die anderen stehen außen und versuchen durch Treffer ins Feld zu kommen. Wer zuerst alle Spieler im Feld hat, gewinnt.

A ab 8

T 10-20

M Ball

42 Hol es dir

Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet, die nicht größer als 10 Personen sind. Beide Mannschaften stehen gleich weit von einer Stange entfernt (die Stange steht in der Mitte von beiden Mannschaften).

Auf der Stange befindet sich ein x-beliebiger Gegenstand z.B. ein Hut.

Auf ein Zeichen des Spielleiters wird von jeder Mannschaft ein Spieler losgeschickt, deren Aufgabe es ist, den Hut von der Stange zu holen und sicher, ohne abgeschlagen zu werden, in die eigene Mannschaft zu retten. Der Mannschaftsmitspieler der den Gegenstand nicht erhält, muss also schnell versuchen den mit dem Gegenstand zu fangen.

Holt Mannschaft A den Hut und bringt ihn sicher über die Linie bei seiner Mannschaft, ohne von Spieler B abgeschlagen zu werden, so erhält Mannschaft A den Spieler von Mannschaft B. Wird er vor der Linie erwischt, muss er zu Mannschaft B. Spielende ist, wenn nur noch eine Mannschaft vorhanden ist.

A ab 9

T 6-20

M Stange und Gegenstand

F Mannschaftsspiele

43 Rollerball

In einem abgesteckten Feld wird mit einem Ball (auch leichter Softball), der die Größe eines Softballs hat, mit der flachen Hand bzw. zu einer Schaufel geformten Hand, der Ball gerollt. Die Torgröße und die Anzahl der Mannschaftsmitglieder bestimmt man selbst. Regeln gibt es keine, außer dass der Ball mit dem Fuß nicht gespielt oder gestoppt werden darf. Natürlich sollte der Ball auch nicht über Kniehöhe einander zugespielt werden.

A ab 9

T 8-20

M Ball.

44 Brennball

Die Teilnehmer sind in zwei gleich große Gruppen eingeteilt. Es befinden sich vier Markierungen an den Spielfeldecken (z.B. Matten oder Reifen). Eine Gruppe bildet die Werfenden, die sich an einer Markierung in einer Reihe aufstellen. Die anderen sind die Fangenden und verteilen sich auf dem ganzen Spielfeld. In der Mitte des Feldes liegt ein Brennmal, (Matte, Kasten oder Reifen) das von einem Fänger besetzt ist. Dieser Fänger darf das Brennmal nicht verlassen. Der erste Werfer fängt an und versucht den Ball in eine unerreichbare Richtung zu werfen und läuft im gleichen Moment los.

Er muss jede Spielfeldecke durchlaufen. Die Ecken sind Freimale in denen der Läufer warten kann, bis ein folgender Mitspieler den Ball ins Feld wirft. Die Fangpartie hat die Aufgabe, den geworfenen Ball so schnell wie möglich dem „Brennballspieler“ zuzuspielen, der den Ball mit lautem Ruf „verbrannt“ auf die Brennmatte wirft. Befindet sich in diesem Augenblick ein Läufer zwischen den Freimalen, muss er sich wieder bei den Werfenden anstellen. Gelingt es einem Werfenden alle Eckpunkte zu durchlaufen und wieder am Anfang zu sein, bekommt die Mannschaft einen Punkt.

Wenn ein Werfer auf einen Wurf ganz herum kommt, so erhält die Mannschaft zwei Punkte. Nach einer bestimmten Zeit werden die Gruppen getauscht.

A ab 8

T 10-20

M Ball,
Markierungsgegenstände

G Fallschirmspiele

45 Fliegender Pilz

Wenn alle SpielerInnen den Fallschirm gleichzeitig loslassen, dann schwebt er geradewegs in Richtung Himmel. Wenn jeder Spieler den Fallschirm über den Kopf hält, ruft der Spielleiter ein vorher vereinbartes Kommando, z. Bsp.: „Jetzt“, „Loslassen“, „Alle Pilze fliegen hoch“... und alle versuchen gleichzeitig, den Fallschirm loszulassen.

A ab 4

T 6-50

M 1 Fallschirm

G Fallschirmspiele

46 Katz und Maus

Katzen jagen Mäuse, und die verstecken sich in unserem Spiel vorzugsweise unter dem Fallschirm. Zunächst wird, eine Katze und eine Maus ausgewählt. Die anderen Spieler halten den Fallschirm locker in Taillenhöhe. Die Katze schließt die Augen, Maus begibt sich unter den Fallschirm. Die anderen beginnen derweil mit dem Fallschirm Wellen zu machen. Die Maus huscht unter dem Fallschirm umher, und die Katze versucht auf allen vieren die Maus, unter den Wellen zu fangen. In der Regel hat die Katze nur begrenzt Zeit die Maus zu fangen. Zum Beispiel bis alle anderen bis 30 gezählt haben,.... Dann suchen Katz und Maus ihre Nachfolger für die nächste Runde aus. Die Anzahl der Katzen und Mäuse kann variiert werden.

A ab 4

T 12-50

M 1 Fallschirm

47 Popcorn

Werft einen Ball auf den Fallschirm und versucht ihn mit dem Fallschirm hoch zu werfen, ohne das er zu Boden fällt.
Wenn ihr mehrere kleine leichte Gegenstände (Softbälle) auf dem Fallschirm hüpfen lasst, entsteht eine überdimensionale Popcornmaschine.

A ab 3

T 6-50

M 1 Fallschirm, Bälle

48 Herzschlag

Wenn alle beim Bilden eines Pilzes in regelmäßigem Rhythmus ein oder zwei Schritte nach vorne und, beim sinken des Fallschirms, wieder zurückgehen, dann könnt ihr einen schönen, gleichmäßigen Herzschlag nachahmen.

A ab 3

T 6-50

M 1 Fallschirm

49 Abheben

Zuerst wird der Schirm flach auf dem Boden ausgebreitet. Dann legt sich ein Freiwilliger in die Mitte. Die übrigen Spieler halten den Rand fest. Auf ein Zeichen heben alle den Fallschirm langsam und vorsichtig an. Für den Träumer in der Mitte wird es noch angenehmer, wenn die anderen Spieler mit dem Tuch im Kreis gehen. Achtung! Den Schirm langsam herunterlassen, damit es keinen harten Aufprall gibt.

A ab 3

T 12-50

M 1 Fallschirm

G Fallschirmspiele

50 Einhüllen

Jeder Spieler liegt auf einem Teil des locker ausgebreiteten Fallschirms. Jedem sollte soviel Stoff zur Verfügung stehen, dass er oder sie sich ganz darin einwickeln kann. Danach wird das Spiel variiert: Die SpielerInnen wickeln jeweils das vom Spielleiter aufgerufene Körperteil ein.

A ab 4

T 6-24

M 1 Fallschirm

51 Meeresbrise

Drei bis fünf SpielerInnen legen sich unter den Fallschirm. Die übrigen sorgen für starken Seegang über den Tiefseetauchern. An einem heißen Sommertag ist dies eine wunderbare Erfindung. Vergesst nicht euch abzuwechseln!

A ab 3

T 6-50

M 1 Fallschirm

52 Balance

Alle Spieler halten sich am Rand des Fallschirms gut fest. Dann lehnen sich alle gleichzeitig langsam zurück. Dabei spannt sich der Fallschirm mehr und mehr, doch ein guter Schirm aus widerstandsfähigem Material hält dieser Zerreissprobe ohne weiteres stand.

A ab 5

T 6-50

M 1 Fallschirm

H New Games

53 Virus im Blut

Stell dir vor der Boden/Raum um dich, wäre Blut und darin schweben unzählige Blutkörperchen (Mitspieler/innen), aber es gibt auch einen Virus, der die Blutkörperchen fängt und sie vorerst mit seinen Bakterien infiziert. Der Virus fängt die Blutkörperchen, ein gefangenes Blutkörperchen muss stehen bleiben und „Piep-Piep“ um Hilfe rufen. Die anderen Blutkörperchen können dann das Kranke gesund machen, wenn sie es zu zweit umringen und rufen „Werde gesund liebes Blutkörperchen, werde gesund!“. Auch der Virus kann vernichtet werden, wenn sich drei Blutkörperchen zusammen tun, ihn umringen und rufen „Böser, böser Virus, pfui, pfui, pfui“.

A ab 5

T 10-40

H New Games

54 Stein-Schere-Papier		
<p>Das alte Kinderspiel! - Papier bedeckt den Stein - Stein zerschlägt Schere - Schere schneidet Papier!</p> <p><i>Variante:</i> Beginn: immer in zweier Gruppen, muss man Rücken an Rücken stehen, sich umdrehen und wer dreimal das selbe Zeichen hat - kann sich eine Viere Gruppe suchen und muss nun zu viert zweimal dasselbe haben - wer dann in der achter Gruppe dasselbe Zeichen einmal hat, ist der Sieger</p>		
A ab 6	T 12-? (es muss eine gerade Zahl sein)	
55 Riesen - Zauberer - Feen		
<p>Ist eine verzauberte Variante von Stein - Schere - Papier. Hier sind die Riesen zu stark für die Zauberer, die Zauberer können die Elfen verzaubern, die Elfen besiegen dafür aber mit ihrem Zauber die Riesen.</p> <p>Das Spiel gewinnt durch die Geschichte herum, vom Zauberwald, in den man sich flüchten kann, von der Lichtung auf der Zauberer, Riesen und Elfen sich begegnen. Wichtig ist die Gestik - Riesen werden riesengroß, Zauberer fuchteln mit ihrem Zauberstab und Elfen tänzeln auf einem Bein.</p>		
A ab 7	T 12-?	
56 Ein Mörder geht um		
<p>Ein Mörder wird bestimmt und zwar so - alle schließen die Augen, gehen eng zusammen, heben einen Arm in die Mitte des Kreises und strecken den Daumen empor, der/die Spielleiter/in drücken einen Daumen und der/die Teilnehmer/in wird zum Mörder - und los kann es gehen. Die Gruppe bewegt sich kreuz und quer durch den Raum, man begegnet einander im Vorübergehen, in dem man sich tief in die Augen sieht. Nun hast du Pech gehabt und den Mörder erwischt, der ist nämlich der einzige, der blinzelt, wenn er dich ansieht, dann ist es für dich vorbei. Du kannst gerade noch 2-3 Schritte gehen und fällst dann mit einem lauten Schrei tot um. Der Mörder kann auch entdeckt werden und angeklagt werden, dazu braucht es aber mindestens zwei Mutige, die glauben den Mörder zu kennen, die rufen laut „Ich klage an“ und deuten auf den Mörder.</p> <p>Mutig musst du deswegen sein, denn wenn du rufst „Ich klage an“ und es gibt keine/n zweite/n Ankläger/in, musst du sterben. Und habt ihr euch vielleicht geirrt, dann ist es auch vorbei und der Mörder geht weiter um.</p> <p><i>Variation:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Eine Seuche breitet sich aus - jede/r Getötete kann während dem Schreien und Umfallen noch versuchen andere zu berühren und sie anzustecken. 		
A ab 8	T 8-30	

H New Games

57 ZIPP-ZAPP		
<p>Die Mitspieler sitzen im Kreis. Es ist ein Stuhl weniger im Kreis als Mitspieler da sind. Ein Spieler steht in der Mitte. Er zeigt nun auf einen beliebigen Spieler und sagt entweder „ZIPP“, „ZAPP“ oder „ZIPP-ZAPP“. bei „ZIPP“ muss der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn sagen, bei „ZAPP“ den des rechten. Weiß er den entsprechenden Namen nicht, so muss er in die Mitte und der Spieler aus der Mitte darf sich auf den freigewordenen Stuhl setzen. Ruft der Spieler aus der Mitte „ZIPP - ZAPP“, so müssen alle Mitspieler aufstehen und sich auf einen anderen Platz setzen (jedoch nicht auf einen direkt benachbarten Platz). Der Spieler in der Mitte hat in dem entstehenden Chaos die Gelegenheit, sich auf einen freien Stuhl zu setzen. Derjenige, der keinen Stuhl mehr findet, setzt das Spiel fort.</p>		
A ab 6	T 10-50	M Stühle

58 Yama - Quark		
<p>Ein Kreis und die Geschichte des Yama - Quarks wird erzählt, die in einem Tal wohnen, aus dem sie nie den Ausgang finden, nur einmal in einer Generation von Yama - Quarks findet eine/r den Ausgang.</p> <p>2-3 Yama - Quarks werden bestimmt, der Kreis wird geschlossen, die Yama - Quarks stehen mit dem Rücken zum Kreis, schließen die Augen und der Kreis macht eine Öffnung - nun begeben sich die Yama - Quarks mit ihrem Rücken den Kreis abtastend auf die Suche nach dem Ausgang aus dem Tal und rufen dabei „quak, quak, quak“ . Hat einer den Ausgang gefunden, beginnt er schnell seine Freunde herbeizurufen, in dem er fröhlich und schnell zu quaken beginnt, die Freunde versuchen sich an seinem Rufen zu orientieren und den Ausgang zu finden.</p>		
A ab 5	T 10-30	

I Vertrauensspiele

59 Vertrauensspaziergang		
<p>In einem abwechslungsreichen Gelände wird ein möglichst langes Seil gespannt. Dabei sollen so viel verschiedene Geländeformen wie möglich von dem Seil durchquert werden. Die Spieler starten nacheinander und gehen blind am Seil entlang durch die Natur. Die Zeitabstände sollen so bemessen sein, dass sich die Spaziergänger unterwegs nicht treffen.</p> <p>Variation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Durch Knoten im Seil können interessante Tasterfahrungen gemacht werden. 		
A ab 8	T 6-18	M 50-100m langes Seil oder fester Bindfaden

I Vertrauensspiele

60 Pendel

Bei diesem Spiel geht es darum, einem in der Kreismitte stehendem Mitspieler das Erlebnis von Vertrauen zu vermitteln. Deshalb wird mit ihm nicht grob umgegangen; es wird nicht gesprochen und nicht gelacht.

Es werden Gruppen von 7-8 etwa gleich großen Mitspielern gebildet, die sich im Kreis aufstellen. Ein Teilnehmer stellt sich möglichst entspannt in die Mitte, schließt die Augen und hält den Körper gerade und angespannt. Seine Füße stehen dicht nebeneinander. Der in der Mitte Stehende soll nun nach einer Seite schwingen und ein Mitspieler aus dem Kreis soll ihn sanft auffangen. In Pendelbewegungen schwingt das Gruppenmitglied in der Gruppe hin und her. Das Spiel endet, wenn der in der Mitte stehende Spieler die Augen öffnet.

Um den Teilnehmern ein Gefühl der Sicherheit zu geben, muss der Kreis eng sein. Mit wachsendem Vertrauen kann der Kreis erweitert werden.

A ab 14

T 8-18

61 Der Wanderer

Die Gruppe hat die Aufgabe dem Wanderer von A nach B zu helfen, ohne dass er den Boden dabei berührt. Dazu stehen der Gruppe halb so viele Stäbe zur Verfügung wie Teilnehmer. Spieler oder Stangen, die von dem Wanderer berührt werden, können sich bis zur Beendigung des Kontakts nicht von der Stelle bewegen. Die Spielleiter sollten darauf achten, dass die Stangen nur in Hüfthöhe gehalten werden, wenn die Spieler damit eine Art Leiter bilden. Jeder Mitspieler sollte die Möglichkeit erhalten, einmal in der Rolle des Wanderers zu sein

A ab 14

T 12-18

M Halb so viele stabile Holzstäbe (1,2m lang, Durchmesser 8 bis 10 cm) wie Teilnehmer

62 Vertrauenslauf

Ein Spieler beginnt mit der Rolle des Läufers. Er begibt sich an ein Ende des Spielfelds. Von dort soll er mit verbundenen Augen zum anderen Spielfeld Ende laufen. Die Schnelligkeit bestimmt er selbst, Ziel ist ein hohes Tempo. Die Gruppe soll ihn auf dem Weg sanft, aber auf einen Schlag stoppen.

Es soll im Vorfeld das Stoppen des Läufers erprobt werden.

Ein Pfiff des Leiters ist das Zeichen, dass der Läufer seinen Lauf unmittelbar abbrechen hat.

A ab 14

T 12-18

M Spielleiter benötigt
1 Trillerpfeife

I Vertrauensspiele

63 Stimmen aus der Dunkelheit		
<p>Zu Beginn benötigt man einige Mitspieler, die zu einer Wanderung im Dunkeln bereit sind. Die Wanderer erhalten Augenbinden und haben dann die Aufgabe, sich durch den Raum zu bewegen und dabei auf jeden Fall sämtlichen mysteriösen Hindernissen aus dem Weg zu gehen. Die übrigen Mitspieler verteilen sich im Raum und warnen auf sie zukommende Wanderer durch Stimmen und Geräusche, die sie frei erfinden können. Sie haben auch die Möglichkeit heimlich den Platz zu wechseln und überraschend an ganz anderer Stelle wieder aufzutauchen. Gegebenfalls können die Rollen nach einer Weile getauscht werden.</p>		
A ab 10	T 10-30	M Augenbinden

64 Bäume im Sturm		
<p>Gruppe wird geteilt: Baumriesen und Förster. Die Baumriesen verteilen sich gleichmäßig im Raum, schließen die Augen und lassen die Arme locker am Körper herab hängen. Sie stellen sich vor, uralte Baumriesen zu sein, die in einen fürchterlichen Sturm geraten und bereiten sich innerlich darauf vor, diesem bald zum Opfer zu fallen. Die Förster teilen sich je nach Gruppengröße in mehrere Gruppen zu mindestens vier Spieler auf. Sturz und Abtransport der Baumriesen gehen nach folgendem Muster vor sich:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ein Baumriese, der angetippt wird, weiß. Das seine Stunde geschlagen hat und macht sich steif. - Die Förster kippen ihn vorsichtig nach hinten und fangen ihn auf. - Der Abtransport soll eine Entschädigung für den erlittenen Sturz bieten: Der Baumriese wird mit schaukelnder Bewegung auf eine imaginäre Reise flussabwärts geschickt und schließlich dicht neben allen anderen Stämmen auf einer weichen Unterlage abgelegt. <p>Wenn alle Stämme am Bestimmungsort angekommen sind, wird die Hintergrundmusik ausgeblendet und nach einer kurzen Auswertung können die Rollen getauscht werden.</p>		
A ab 12	T 10-30	M Decken, Matten oder sonstige weiche Unterlagen, CD-Player und CD mit Sturm -oder Urwaldgeräuschen

65 Blinde Raupe		
<p>Alle Spieler bilden eine Kette (durch Auflegen der Hände auf den Schultern der Vorderfrau), jetzt werden die Augen verbunden. Lediglich die Letzte in der Reihe ist davon ausgenommen. Diese Person lotst die Anderen.</p> <p><i>Variante 1: SLALOMSTRECKE</i> - der Weg führt überwiegend an Hindernissen vorbei, diese dürfen nicht berührt werden</p> <p><i>Variante 2: HINDERNISPARCOURS</i> - verschiedene Passagen sind kriechend, kletternd, balancierend,... zu überwinden.</p> <p><i>Variante 3: IM LAND DER STILLE</i> - die gesamte strecke muss schweigend zurückgelegt werden. Auch das „Schlusslicht“ darf nicht sprechen.</p>		
A ab 10	T 8-18	M Augenbinden, je nach Ort: Seile, Stühle, Kästen,..

I Vertrauensspiele

66 Die Welle		
<p>Die Teilnehmer werden gebeten eine Gasse zu bilden, bei der eine Hälfte der Gruppe der anderen Hälfte im Abstand einer Armlänge gegenübersteht. Uhren und Ringe müssen abgelegt werden, dann wird die Gasse durch Ausstrecken der Arme geschlossen. Nach einander dürfen nun alle, einmal durch die Gasse laufen. Dazu begeben sie sich an einen Punkt in ca. 10m Abstand und in Fluchtrichtung der Gasse. Vor dem Loslaufen muss ein klares Ritual durchgeführt werden, bei dem die Gruppe zunächst ihre Bereitschaft signalisiert und die Läufer/in dann den Start ihres Laufes laut ankündigt.</p> <p>Erreicht dann die Läuferin die Gasse, reißen die Mitspieler/innen nacheinander ihre Arme kurzfristig in die Höhe und geben somit die Passage frei. Unmittelbar danach senken sie ihre Armen wieder, so dass eine Art Wellenbewegung entsteht.</p>		
A ab	T 10-30	

J Abenteuerspiele

67 Auf engstem Raum		
<p>Die Gruppe erhält die Aufgabe, sich einen Raum zu suchen, indem alle Mitspieler Platz finden. Von allen zur Auswahl stehenden Räumen soll dies jedoch der kleinstmögliche sein. Der Begriff „Raum“ hingegen kann hier weit verstanden werden, es kann sich auch um einen Teil eines größeren Raumes oder um einen natürlichen Raum handeln. Entscheidend ist nur, dass die Gruppe die Grenzen dieses „Raumes“ vorher eindeutig festlegen kann. Auch die Verweildauer in dem gewählten Raum sollte von der Gruppe festgelegt werden.</p>		
A ab 5	T 8-18	

68 Mühle		
<p>Das klassische Mühlespiel wird in Szene gesetzt. Zunächst wird der klassische Spielplan erstellt (24 Kreuzungs- und Eckpunkte mit insgesamt 32 Wegen). Die Teilnehmer verteilen sich in 2 gleichgroße Gruppen und versammeln sich an den gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes. Nun beginnt das Spiel. Regeln wie beim klassischen Brettspiel</p>		
A ab	T 12-18	M Seile, Tesakrepp oder Kreide (zur Markierung), farbige Bänder oder Tücher (zur Kennzeichnung von 2 Teams)

J Abenteuerspiele

69 Jumping Jack Flash		
<p>Aus jeweils 2-3 Springseilen werden 4 längere Seile zusammen gebunden. Je zwei Spieler platzieren sich an den Enden der Seile und stellen sich so auf, dass die Seile in etwa ein Quadrat eingrenzen. Alle anderen Spieler halten sich zu Beginn in der Mitte dieses Quadrats auf. Die Gruppe hat dann folgende Aufgabe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die vier Seile müssen ständig in Bewegung sein - Alle Spieler müssen eines der Seile überspringen, um nach draußen zu gelangen - Kommt ein Seil zum Stehen müssen alle Spieler wieder in die Ausgangssituation <p>Je nach Gruppengröße kann eine Höchstzeit gesetzt bzw. die Zeit gestoppt und anschließend Möglichkeiten diskutiert werden, diese weiter zu verbessern.</p>		
A ab 8	T 12-30	M 8-12 Springseile

70 Magic Basket		
<p>Jeder Spieler bekommt einen Tennisball. Problem der Gruppe: so schnell wie möglich alle Tennisbälle in einen relativ hohen Behälter zu werfen. Der Spielleiter stoppt die Zeit, die die Gruppe benötigt, um alle Bälle in das Ziel zu bekommen. Nach dem ersten Spieldurchgang, soll sich die Gruppe beraten wie sie ihren Spielvorgang verbessern könnte. Die Gruppe kann nach jedem Durchgang selbst entscheiden, ob sie die vorangegangene Zeit noch unterbieten will oder die Grenze des Machbaren erreicht hat.</p> <p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Statt der Tennisbälle Gymnastikreifen nehmen und diese über einen entsprechend hohen Pfosten werfen lassen. 		
A ab 12	T 12-18	M soviel Tennisbälle wie Spieler, eine Seil, ein Korb oder Eimer

71 Der Sandsturm		
<p>Die Gruppe (die Augen sind geschlossen/verbunden) wird von einem allen bekannten Ort in einem kleinen Spaziergang zu einem anderen (je nach Gelände und Alter zwischen 100 und 500 m entfernten) Ort geführt. Dort stellt der Spielleiter die Aufgaben vor:</p> <p>Die Gruppe hat sich auf einer Wüstenexpedition von ihrer Oase entfernt, als plötzlich ein Sandsturm hereinbricht. Ohne irgendetwas sehen zu können, muss die Gruppe wieder zurück zur Oase (Ausgangspunkt). Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Teilnehmer die Oase erreicht haben. Sie ist beendet, wenn der erste die Augenbinde abnimmt.</p>		
A ab 12	T 10-18	M Augenbinden

K Wahrnehmungsspiele

72 Die menschliche Kamera		
<p>Teilnehmer teilen sich in Paare auf. Jedes Paar bestimmt, wer zuerst Fotograf, und wer Kamera sein möchte. Die Kamera schließt die Augen, der Fotograf führt sie behutsam durch die Gegend. Wenn er ein interessantes Motiv entdeckt, richtet er die Kamera danach aus und betätigt den Auslöser (ein vorher vereinbartes Zeichen). Dabei öffnet die Kamera ganz kurz ihre Augen und nimmt die Szene auf. Nun werden mehrere, verschiedene Fotos gemacht (5-10). Anschließend berichtet die Kamera über die Bilder, und während die beiden ihre Erfahrungen austauschen, suchen sie die Originalmotive noch einmal auf. Dann werden die Rollen getauscht.</p> <p><i>Variante:</i> Während der Fotosafari wird nicht gesprochen!</p>		
A ab 12	T 10-30	

73 Impulsi		
<p>Ziel: so schnell wie möglich verschiedene Impulse in der Gruppe weitergeben.</p> <p>Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Alle Spieler fassen sich an den Händen. Auf ein Zeichen des Leiters drückt ein Spieler dann seinem rechten Nachbarn kurz die Hand. Dieser gibt das Signal sofort weiter, und so wandert es von Person zu Person, bis es schließlich wieder seinen Initiator erreicht. Dieser sagt „Stopp“ und die Zeit wird genommen. Die Gruppe soll von Runde zu Runde versuchen die Zeit zu verbessern. Als Steigerung können auch mehrere Impulse hintereinander gesendet werden.</p> <p><i>Variante:</i> es können auch verschiedene Impulse geschickt werden (auf die Schulter klopfen, antippen, Kopf berühren,...)</p>		
A ab 8	T 12-30	M 1 Stoppuhr

74 Partnerbalance		
<p>Jeweils 2 Spielpartner stehen sich gegenüber. Die Arme sind angewinkelt und die Handflächen beider Spielpartner liegen gegeneinander. Die Füße stehen Fußspitze an Fußspitze. Beide beginnen jetzt langsam rückwärts zu gehen, ohne dass sich die Hände voneinander lösen. Sie halten sich dabei gegenseitig im Gleichgewicht. Nachdem der äußerste Punkt nach Einschätzung von beiden erreicht ist, bewegen sie sich wieder aufeinander zu.</p>		
A ab 12	T 8-18	

K Wahrnehmungsspiele

75 Wie viel Hände ?		
<p>Ein Spieler stellt sich in die Mitte und schließt die Augen. Die anderen Mitspieler können nun eine oder beide Hände von sich irgendwo auf den Körper des „Blinden“ legen. Dieser hat dann die Aufgabe, die Hände, die ihn berühren, blind zu erspüren und zusammenzuzählen. Dann wird ein anderer Spieler ausgewählt und kann sich im Spüren erproben. Während des Spiels sollte es ruhig sein.</p> <p>ACHTUNG: vor dem Spiel müssen Tabuzonen benannt und ausgeschlossen werden.</p>		
A ab 10	T 8-18	

76 Wettermassage		
<p>Gruppe wird in Kleingruppen von 8 bis 9 Personen eingeteilt. In jeder Gruppe legt sich ein Spieler mit Gesicht und Bauch nach unten auf die Decke. Die anderen knien sich um ihn herum und betätigen sich als Wettermacher.</p> <p><u>Nieselregen</u>: Fingerspitzen spielen auf dem Körper</p> <p><u>Dicke Regentropfen</u>: Zeige und Mittelfinger „platschen“ zusammen auf den Körper des Liegenden</p> <p><u>Landregen</u>: Geschwindigkeit der Platschbewegung wird erhöht</p> <p><u>Platzregen</u>: Mit der ganzen Hand wird auf den Körper geklopft</p> <p><u>Wind</u>: Vom Kopf in Richtung Füße den Regen vom Körper streifen</p> <p><u>Sturme</u>: Der Körper wird auf der Decke hin und her geschaukelt</p> <p><u>Sonnenschein</u>: Die Hände werden flach auf den Körper aufgelegt</p> <p>Anschließend können die Rollen nach Bedarf getauscht werden.</p>		
A ab 12	T 8-18	M Wolldecken als Unterlage und eventl. Hintergrundmusik

77 Förderband		
<p>Alle Spieler legen sich mit den Köpfen aneinander zugewandt in eine Reihe auf den Boden. Dabei zeigen die Beine des ersten Spielers genau in die entgegengesetzte Richtung wie die des zweiten, die Beine des dritten in die gleiche Richtung wie die des ersten und die des vierten in die gleiche Richtung, wie die des zweiten und so weiter. Wenn sich diese Reihe gebildet hat, legt sich der erste Spieler, der befördert werden soll, vorsichtig auf die hochgestreckten Arme der ersten Förderbandspieler und wird von der ganzen Gruppe dann bis zum Ende weitertransportiert. Wer die ganze Strecke befördert wurde, wird nun Teil des Förderbandes. Und der nächste kann transportiert werden.</p>		
A ab 12	T 12-18	

K Wahrnehmungsspiele

78 Count Down		
<p>Beginnend mit der Zahl, die der Gruppengröße entspricht, soll schrittweise bis auf Null herunter gezählt werden. Bedingungen sind lediglich:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle Mitspielerinnen müssen mit einer Zahl an diesem Count Down beteiligt sein - Es darf keinerlei verbale oder nonverbale Verständigung über die Reihenfolge stattfinden - Sobald zwei Spielerinnen gleichzeitig mit einer Zahl ansetzen, muss wieder von vorn begonnen werden 		
A ab 12	T 8-18	

79 Die Brücke der Verständigung		
<p>Es werden Paare gebildet. Die ersten beiden Paare stellen sich gegenüber auf die beiden Seile direkt beim Baum 1. Ihre Aufgabe ist es, sich soweit wie möglich in Richtung Baum 2 oder 3 herüberzuarbeiten, ohne ihre jeweiligen Seile zu verlassen oder weitere Hilfsmittel zu benutzen. Aus Sicherheitsgründen dürfen sie außerdem nicht die Finger ineinander verschränken. Alle anderen Teilnehmer unterstützen diese Anstrengung durch aktive Sicherheit. Hinter jedem Akteur sollte ein Teilnehmer auffangbereit mit ausgestreckten Armen stehen. Zwischen den beiden geht am Anfang ein, später zunehmend mehr Teilnehmer in gebückter Haltung. Hände auf den eigenen, leicht angewinkelten Knien, genau in deren Höhe mit, um einen evntl. Einsturz abfangen zu können.</p> <p><i>Vorbereitung:</i> Bäume, die ein Dreieck bilden. Abstand Baum1 zu Baum2 ca. 6 m, Baum1 zu Baum3 ca. 6m, Baum2 zu Baum3 ca. 3m. Zwischen Baum1 und Baum2 sowie Baum1 und Baum3 werden jeweils ein Seil oder Tau in etwa 60 cm Höhe fest verspannt.</p>		
A ab 14	T 10-18	M 2 statische Seile (keine Kletterseile) oder Taue, Schlingen und Karabiner

L Schlussspiele/Ausscheidungsspiele

80 Stehball		
<p>Die Spieler bilden einen engen Kreis um den Spielleiter, der einen Ball hält. Sobald er ihn in die Luft wirft, müssen alle Mitspieler schnell auseinanderlaufen. Hat der Spielleiter den Ball wieder gefangen, ruft er: „Setzen!“ Dann darf sich niemand mehr bewegen. Wer es dennoch tut, scheidet aus. Der Spielleiter wirft seinen Ball nun nach einem Mitspieler. Trifft er ihn, dann löst der Getroffene ihn ab. Trifft er nicht, so wird er von demjenigen abgelöst, der ihm am nächsten steht.</p>		
A ab 5	T 10-20	M 1 Ball

L Schlussspiele/Ausscheidungsspiele

81 Schatzball		
<p>Der Spielleiter legt zwei Kreise mit Seilen. Einen großen Kreis von ca. 7 Meter Durchmesser, der einen kleineren Kreis von ca. 3 Meter Durchmesser einschließt.</p> <p>Der kleine Kreis ist das „Schloss“, in dessen Mitte der „Schatz“ ruht, z.B. eine Konservendosenpyramide oder etwas Ähnliches.</p> <p>Am Rand des kleinen Kreises stehen 3-4 „Wachen“ des „Schatzes“. Sie dürfen das Innere des kleinen Kreises nicht betreten. Am Rande des größeren Kreises stehen beliebig viele „Räuber“. Auch sie dürfen ihre Kreislinie nicht nach innen übertreten. Mit drei Bällen wird nun versucht, an den „Wachen“ vorbei, den „Schatz“ zu treffen. Die „Wachen“ können mit allen Körperteilen abwehren.</p> <p>Wer von den „Räubern“ die meisten Treffer erzielt, ist Punktesieger.</p>		
A ab 6	T 10-20	M 3 Bälle, Konservendosen, Markierungsmaterial (Seil)
82 Springender Kreis		
<p>Die Spieler stehen in einem Kreis um den Übungsleiter herum. Dieser lässt eine Zauberschnur, an der ein Turnschuh oder ein Ball befestigt ist, über den Fußboden kreisen, so dass die Teilnehmer springen müssen. Wer das Seil berührt, bekommt einen Minuspunkt oder scheidet aus.</p>		
A ab 5	T 6-20	M Zauberschnur, Schuhe oder Ball
83 Kreisfangen		
<p>Alle stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Fänger und einer, der gefangen werden soll, werden bestimmt. Der Fänger löst sich aus dem Kreis, alle anderen bleiben angefasst. Los geht's! Der Kreis kann mit allen Mitteln versuchen, den zu Fangenden zu beschützen.</p> <p>Es hat sich als günstig herausgestellt, den Fänger vorher daran zu erinnern, niemandem weh zu tun, da der Fänger auch durch den Kreis darf, wenn er kann.</p>		
A ab 5	T 10-20	

L Schlussspiele/Ausscheidungsspiele

84 Gemetzel		
<p>Wir teilen uns in zwei gleich große Gruppen (alle mit geradem Geburtsdatum = Gruppe A und alle mit ungeradem = Gruppe B). Jede Mannschaft hat eine Burg (in der Halle z.B. eine Matte), in der ihr Ball - der Schatz- liegt und bewacht wird.</p> <p>Jede Burgbesatzung versucht, den Schatz aus der anderen Burg zu rauben, darf seinen eigenen natürlich nicht unbewacht lassen! Erlaubt ist alles, was nicht weh tut oder jemanden verletzt.</p> <p>Das Spiel entwickelt rasch eine Eigendynamik und kann sehr heftig werden, so dass eine Sicherheitsregel vorher abgesprochen werden sollte: wenn sich jemand gefährdet fühlt, ruft er „Stopp“. Diejenigen, die den Ruf hören, halten sofort im Spiel inne und rufen ebenfalls „Stopp“, bis das Spiel steht und die Gefahrensituation beseitigt ist. Dann kann es weitergehen.</p>		
A ab 7	T 10-20	M zwei Bälle, Matten
85 Rettungsinsel		
<p>Auf dem Boden breiten wir so viele Bögen Zeitungspapier aus, wie Kinder mitspielen. Die Papierbögen stellen unsere Rettungsinsel dar. Die Kinder tummeln sich im Wasser bei den Inseln, solange die Musik spielt. Sobald sie ausgeschaltet wird, rettet sich jeder auf eine Rettungsinsel. Nun wird nach jeder Runde eine Rettungsinsel weggenommen. Die Kinder müssen sich dann gegenseitig helfen und denen, die keine Rettungsinsel erreicht haben, Platz auf ihrer Insel machen. So wird das Spiel von Runde zu Runde spannender, bis es schließlich nur noch eine Rettungsinsel für alle Kinder gibt. Aber die Kinder helfen einander, damit jeder wenigstens ein Stückchen Zeitungspapier zu fassen bekommt und somit gerettet ist.</p>		
A ab 6	T ab 6	M Zeitungspapier
86 Zublinzeln		
<p>Die Hälfte der Spieler sitzt im Kreis. Hinter jedem Spieler steht ein weiterer Mitspieler, die Hände hinter dem eigenen Rücken. Ein Spieler steht alleine, also hat keinen sitzenden Partner im Kreis. Dieser Spieler blinzelt nun einem der sitzenden Spieler zu. Dieser muss sehr schnell versuchen, seinem Hintermann zu entweichen und sich auf den freien Platz im Kreis setzen. Es sollte darauf geachtet werden, dass alle Spieler an die Reihe kommen. Nach einer Zeit kann man die Positionen der Spieler wechseln.</p>		
A alle	T 10-20	

L Schlussspiele/Ausscheidungsspiele

87 Blindenführen		
<p>Die Spielgruppe teilt sich in Paare auf. Ein Partner übernimmt die Rolle des Führenden, der andere die des Geführten, der die Augen geschlossen hält.</p> <p>Aufgabe des Führers ist es, seinen Partner behutsam am Handgelenk durch den Raum zu führen und ihm die Umwelt erfahrbar zu machen. Der Blindenführer vermeidet möglichst verbalen Kontakt und lässt, den Geführten Dinge ertasten, riechen und erlauschen. Das Spiel ist gut im Freien durchzuführen. Nach einem anfänglichen Gefühl der Unsicherheit gewinnt der Geführte Vertrauen und wird es genießen, sich auf seinen Partner verlassen zu können.</p> <p>Nach etwa 5 Minuten haben die Partner Gelegenheit, über ihre Erlebnisse und Gefühle miteinander zu sprechen. Dann werden die Rollen getauscht. In der Gesamtgruppe wird das Spiel abschließend gemeinsam besprochen.</p>		
A ab 10	T 8-16	M evtl. entspannende Musik

88 Schlange		
<p>Durch Anfassen an den Schultern oder Händen bilden die Gruppenmitglieder eine Schlange. Nur der erste in der Schlange (in Anfangsphasen der Spielleiter) lässt die Augen geöffnet und führt die Schlange über vorhandene oder imaginäre Hindernisse, über Treppen, um Gegenstände herum, in engen Schleifen, auf Zehenspitzen, in der Hocke, unter Gegenständen hindurch. Es dürfen nur durch Berührung Signale weitergegeben werden!</p>		
A ab 10	T 10-20	M verschiedene Gegenstände

L Schlussspiele/Ausscheidungsspiele

89 Gordischer Knoten		
<p>Bildet einen dicht gedrängten Haufen, schließt die Augen und streckt die Hände nach oben. Jeder versucht zwei Hände der Mitspieler festzuhalten. Die Augen dürfen anschließend geöffnet werden. Nun könnt ihr den Gordischen Knoten deutlich erkennen. Ihr alle seid Teil dieses Knotens.</p> <p>Die Aufgabe ist es nun, den Knoten aufzulösen damit wieder geordnete Verhältnisse vorliegen. Bedingung ist es die Hände nicht loszulassen. Einigt euch, wer sich wie bewegt, über, unter oder zwischen zwei Händen durchkriechen.</p> <p>Am Ende findet ihr euch in einem großen oder in zwei ineinander verschlungenen Kreisen wieder. Manchmal gibt es auch Stellen, die selbst durch „Gummimenschen“ nicht entwirrt werden können. Dann öffnet kurz die Hände, um freizukommen und beginnt wieder ein neues Spiel.</p>		
A ab Jugendliche	T 12-30	

Und dann gibt's da noch ...

Die beste Literatur rund um das Thema Spiel findet ihr bei:

www.oekotopia-verlag.de

Auch im Netz gibt es Interessantes zum Thema Spiel:

www.spieleboerse.de

www.spielekiste.de

www.jong.de

www.spieledatenbank.de

Verleih:

Spielofant und Minifant

Zwei buntbemalte Anhänger mit allerlei Spielgeräten wie Rollenrutsche, Pedalos, Skate Bikes, Fallschirm, Stelzen, Jonglage, ... gibt's beim KJR für Feste, Aktionen, und Veranstaltungen jeglicher Art.

Ludothek:

Die Ludothek ist eine Entleihstelle für Spiele (Familien-, Gesellschafts-, Lern-, Strategiespiele und viele mehr) und Spielsachen (Puppenhaus, Puppenwagen, Duplo, Dreirad, Bobbycar, Diabolo, Bodenpuzzle, ...). Ziel der Ludothek ist, allen Menschen ohne großen finanziellen Aufwand ein interessantes Spiele Angebot anzubieten und zum bewussteren Umgang mit gutem Spielmaterial anzuregen.



www.ludothek-ravensburg.de

Diese Arbeitshilfe soll allen Aktiven in der Jugendarbeit eine Hilfe sein.
Wir hoffen, einige Ideen und Anregungen geliefert zu haben und wünschen viel Spaß und gutes Gelingen !!!

Diese Arbeitshilfe gibt's auch zum Download auf www.jukinet.de!

Das Serviceangebot des Kreisjugendring Ravensburg e. V.

Schulungen und Fortbildungen:

Bei uns finden regelmäßig Seminare zu Themen rund um die Kinder- und Jugendarbeit statt: Spiel- und Freizeitpädagogik, Arbeit mit Medien und PC, Recht und Finanzen, Öffentlichkeitsarbeit, Erlebnispädagogik,

Hierfür können Sie einfach unser Jahresprogramm anfordern.

Außerdem besteht die Möglichkeit bei uns die Jugendleiterausbildung zu machen. Und die Jugendleitercard zu beantragen.

Arbeitshilfen:

Beim KJR gibt es jede Menge Infos zu Partizipation Jugendlicher, Förderprogramme, Freizeitstätten, Spielaktionen, Mädchenarbeit, Ludothekenarbeit.

Zelt- und Busverleih:

Zelte für 8 - 25 Personen können bei uns ausgeliehen werden.

Für den Personentransport steht Ihnen unser 9-Sitzer-Kleinbus zur Verfügung.

Medi@Mobil:

Dieser Verleih Service bietet Beamer, DVD-Player, Digitalkamera, Verstärker, Boxen und Leinwand für alle, die mit den neuen Medien aktiv werden möchten. Außerdem können bei uns Kinder- und Jugendfilme für die Gruppenstunde, Zeltlager u. a. ausgeliehen werden. Die Filmübersicht gibt es im Internet oder einfach auf der Geschäftsstelle anfordern.

Zuschüsse:

Die im Landkreis tätigen Jugendverbände und Jugendorganisationen können bei uns Zuschüsse für Freizeiten, Schulungen, Internationale Begegnungen oder spezielle Projekte beantragen.

Beratung und Unterstützung:

von Städten und Gemeinden bei ihren Ferienprogrammen, der Durchführung von Jugendhearings, der Einrichtung von Jugendtreffs, der Entwicklung von Kinder- und Jugendförderprogramme,...

von Jugendverbänden und Einrichtungen der offenen Jugendarbeit bei der Programm- und Veranstaltungsplanung, der Entwicklung neuer Projektvorhaben, finanziellen Fragen, Kontaktadressen, Versicherungen,...

www.jukinet.de

