

Spiele für die Gruppenstunde

Kennenlernspiele

Zip-Zap (Zop-Zup)

Die Mitspieler bilden einen Kreis mit Stühlen, einer steht in der Mitte und möchte einen Platz bekommen. Um dies zu erreichen, zeigt er auf einen Mitspieler und sagt „Zip“ oder „Zap“ usw. . „Zip“ bedeutet, dass er den Namen seines linken Nachbarn nennen muss, „Zap“ ist der rechte, „Zop“ ist der Name des „im-Kreis-Stehenden“ und „Zup“ ist der eigene Namen (Tipp: erst mit Zip und Zap anfangen und dann steigern!). Wenn der Name nicht genannt werden kann oder es zu lange dauert, muss der „Unwissende“ in die Mitte. Zum Bewegen und Mischen gibt es noch „Zip-Zap“, bei dem sich alle einen neuen Platz suchen müssen!

Schinkenklopfen

Bei diesem Spiele sitzen wieder alle im Kreis und einer steht in der Mitte und möchte einen Platz. Nun fängt einer aus dem Kreis an und nennt einen Namen der Leute aus dem Kreis. Der Namensinhaber muss dann möglichst schnell einen weiteren Namen nennen, bevor der aus der Mitte ihm mit einem gebastelten Papierstab berührt hat. Der in der Mitte dreht zwar nach einiger Zeit etwas durch, aber irgendwann schafft er bestimmt, den richtigen Namensinhaber schnell genug zu treffen und so aus dem Kreis rauszukommen (dann ist eben dieser im Kreis!).

Varianten:

- „Dem Schorsch sei ´ Sau wurd gestohlen, du hast se!“
- Wenn sich einer aus der Mitte befreit hat, tauscht er den Namen mit dem; der nun in der Mitte steht (kann dann auch in einer sich kennenden Gruppe gespielt werden)

Bewegungsspiele

Der Hannes

Das ganze ist ein halbes Singspiel und ein halbes Bewegungsspiel (und das ganze natürlich in der schönen geometrischen Form des Kreises), weil man den folgenden Text singt: „Hallo, ich bin Hannes, hab ´ne Frau und zwei Kinder und ich arbeite in einer Knopffabrik. Eines Tages kam mein Chef und sagte: Hey, Hannes, hasse Zeit? Ich sagte „Jo!“ „Dann dreh den Knopf mal mit der ... (rechten Hand, dem linken Ohr etc.) ... und dazu natürlich immer die entsprechenden Körperbewegungen ergänzen muss. Das Lied wir so oft wiederholt, wie Leute da sind, denn jeder im Kreis darf sich ein Körperteil aussuchen, so dass zum Schluss alle völlig albern und affig ihre Körperteile durch die Gegend schlackern. (Wer die Melodie gerne hören will, dem sing ich – Annika/Praktikantin – das Lied am Telefon vor...Das ist doch ein Wahnsinns-Angebot!).

„Komm mit, lauf weg“

Mal wieder ein Kreisspiel, bei dem diesmal aber niemand in der Mitte steht, sondern einer außen herum läuft. Er tippt irgendwann jemandem auf die Schulter und ruft „Komm mit!“

oder „Lauf weg!“. Beim Kommando „Komm mit!“ müssen die beiden in die gleiche Richtung loslaufen und einmal um den Kreis herumrennen, um möglichst schnell auf diesen einen freien Platz zu kommen. Bei „Lauf weg!“ laufen beide in entgegengesetzter Richtung los (Tipp: um nicht auf der Hälfte ineinander zu rennen, sollte man ausmachen, dass die beiden sich die Hände geben müssen und z.B. „Guten, Herr Förster!“ sagen).

Variante: - mit genug beteiligten Leuten dürfen die „Angetippten“ schon während des Verfolgens dem Nächsten auf den Rücken tippen

Katz und Maus im Labyrinth

Ein Fangspiel, bei dem die Katze die Maus fangen muss. Die Maus hat allerdings die Chance, mittels ihres „Labyrinths“ abzuhaufen. Das „Labyrinth“ besteht aus den restlichen Mitspielern, die sich in Reihen mit der gleichen Personenanzahl hintereinander und nebeneinander aufgestellt haben. Dabei sollten sie mit ausgestreckten Armen in alle Richtungen genug Platz haben, so dass sie gerade mit den Fingerspitzen Hinter- und Vordermann an den Fingerspitzen berühren können. Alle Mitglieder des Labyrinths gucken immer in die gleiche Richtung. wenn die Maus nun „Hepp“ ruft, springen alle aus dem Labyrinth eine viertel Drehung nach rechts (Tipp: am Besten vorher einmal üben, damit die Maus auch weiß, wie laut sie rufen muss!). Wenn die Maus doch gefangen wurde, wird sie zur Katze und andersherum.

Zweierfangen

Alle stellen sich zu zweit nebeneinander überall auf dem Spielfeld verteilt auf. Dann wird noch ein „Fänger“ und ein „Verfolgter“ ausgewählt, und schon kann es losgehen. Der Verfolgte rennt weg, und wann er will, darf er sich auf eine Seite an ein Pärchen dranstellen. Derjenige des Pärchens, der auf der anderen Seite steht, kommt nun ins Spiel, allerdings als Fänger, der vorherige Fänger wird zum Gejagten. Wenn er gefangen wurde, drehen sich die Rollen wieder um.

Popcorn

Dies Spiel ist (mal wieder) ein Fangspiel, bei dem es „Poppendes Popcorn“ und vorerst ein „Klebriges Popcorn“ gibt. Das „Poppende Popcorn“ bewegt sich fort, indem es springt und „POP....POP...POP....POP!“ ruft, das „Klebrige Popcorn“ springt hinterher und ruft „KLEB...KLEB...KLEB...KLEB!“. Wenn das „Klebrige Popcorn“ ein „Poppendes Popcorn“ erreicht, kleben sie ab dann zusammen und springen sich festhaltend und stetig weiter „KLEB...KLEB...KLEB!“ schreiend durch die Gegend, um die nächsten „Poppenden Popcörner“ zu fangen. Das Spiel endet, wenn entweder alle gefangen worden sind oder sich die Waden verkrampfen ;o) oder man legt eine Zeitpunkt fest (5 Minuten reichen), bis wann man als „Poppendes Popcorn“ durchhalten muss.

Konzentrationsspiele

Ampelspiel

Zwei (Stuhl-)Reihen werden hintereinander mit Blick nach vorne aufgestellt; auf denen zwei gleichstarke Mannschaften Platz nehmen sollen. Vor den Reihen steht ein Tisch, auf dem 2 mal eine rote, eine grüne und eine gelbe Karte (oder lila- ros-gestreift, knartschorange und kakifarben, ihr dürft frei wählen) – natürlich für beide Mannschaften dieselbe Ausstattung.

Beim Spiel geht es nun darum, dass hinten eine Karte in einer Farbe den Letzten gezeigt wird, und die Farbe durch vorher abgesprochene Signale (keine Geräusche!!!) weitergegeben werden muss. Der erste in der Reihe muss aufspringen und die (möglichst richtige) weitergegebene Kartenfarbe nach oben halten. Wenn alle richtig geklappt hat und er der erste war, rücken alle einen Platz nach vorne und der erste wird zum Letzten. Wenn die Leute wieder auf ihrem Anfangsstuhl angekommen sind, hat die Mannschaft gewonnen! Variante: - als Erhöhung des Schwierigkeitsgrades kann man auf die Karten, die hinten gezeigt werden, die Farben, die weitergeben werden sollen, draufschreiben (auf grün steht dann „gelb“, auf gelb dann „rot“ und auf rot „grün“). Die „richtige“ Farbe ist dann die, die draufsteht (sehr witzig, weil es ordentlich für Verwirrung sorgt)!

Lockerungsspiele

Versteinert – verzaubert

Ein Rennspiel, bei dem es keinen Sieger gibt (aber genug Auflockerung, deswegen diese Kategorie). Das Spiel funktioniert auf dem Prinzip, dass alle durch die Gegend rennen und sich gegenseitig anschlagen dürfen. Die Gefangenen müssen versteinert stehen bleiben und so lange warten, bis sich jemand erbarmt und sich bei ihm einhakt und eine Runde mit ihm dreht. Darauf ist er wieder erlöst und darf durch die Gegend laufen und Leute versteinern oder erlösen.

Die witzige Erweiterung ist, dass man denjenigen, die versteinert sind, auf Körperteile tippen darf, die sie daraufhin bewegen müssen (man „verzaubert sie!“). Natürlich nur, bis sie wieder erlöst worden sind.

Spiele mit Worten

A-B-I

Dieses Spiel kann auch gut auf einer langweiligen Busfahrt gespielt werden, da kein Material oder Platz gebraucht wird. (man muss sich nur eine Reihenfolge festlegen)

Es geht los, in dem der erste einen Buchstaben nennt und sich dabei ein Wort denkt. Der nächste überlegt sich nun auch ein Wort und ergänzt den zweiten Buchstaben. Der dritte überlegt nun auch, ergänzt und so geht es weiter. Es kann natürlich jeder ein anderes Wort im Kopf haben! Letztlich geht es darum, dass das Wort nicht beendet wird, da derjenige, der das Wort beendet, entweder: 1. Was blödes machen muss 2. einen Minuspunkt bekommt 3. einen „viertel Geist“ bekommt (wird je Wort immer zusammen addiert und wenn einer ein ganzer Geist ist, muss er ignoriert werden; wenn er doch von jemandem die Aufmerksamkeit auf sich ziehen kann, dann ist derjenige auch ein „Geist“ und wird ignoriert).

Natürlich kann man bei dem Spiel auch bluffen, und einfach, obwohl man sich kein Wort vorstellt, einfach einen Buchstaben sagen. Deswegen darf auch immer der, der nach dem letzten Buchstaben-Nenner drankommt, nachfragen, was für ein Wort rauskommen soll – hat sich der andere doch ein Wort gedacht, kriegt der Nachfrager die „Strafe“; hat er ihn richtig ertappt, dann der, der kein Wort wußte. Weitere Regeln sind, dass man nicht nach-

fragen darf, welcher Buchstabe genannt worden ist und wer dran ist, dafür würde auch eine „Strafe“ kassiert werden – und natürlich, wenn man selbst „verpennt“, dass man dran ist.

Spiele ohne Worte /Wahrnehmungsspiele

Leise fangen

Bei diesem Spiel gibt es einen Fänger, der die Augen verbunden bekommt. Die anderen dürfen vor ihm weglaufen, aber nur mit insgesamt 10 Schritten. Diese werden für alle sichtbar mit den Fingern in der Luft angezeigt, wenn die Person einen Schritt geht, wird von der Person ein Finger „weggeklappt“. Wichtig: eine Person sollte nicht mitspielen, sondern sich um die „Gesundheit“ des Fängers kümmern, d.h. aufpassen, dass er nirgendwo gegen läuft (Tipp: dem Fänger sagen, dass er sich langsam bewegen soll, manche Kinder rennen nämlich einfach drauf los, so dass man sie evtl. nicht früh genug stoppen kann!). Das Spielfeld sollte hierzu nicht zu groß sein!

Wettkampfspiele

Zauberer, Riese, Elfe

Bei diesem Spiel braucht man zwei Mannschaften, eine Mittellinie und zwei Linien, die parallel zur Mittellinie verlaufen und am hinteren Ende das Feld begrenzen.

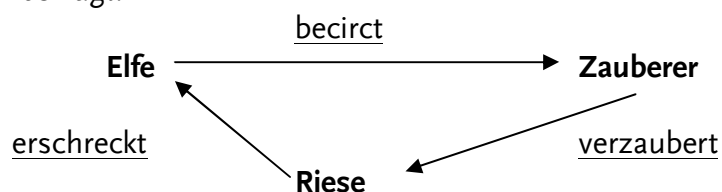
Die beiden Mannschaften stehen sich an der Mittellinie gegenüber und entscheiden über das Stein-Papier-Schere Prinzip, wer weglaufen muss (klar, der Verlierer) und möglichst schnell versuchen sollte, hinter seine Endlinie in Sicherheit zu kommen. Dafür muss sich vorher in den Gruppen abgestimmt werden, welche „Figur“ dargestellt werden soll: der Zauberer, der Riese oder die Elfe.

Der Zauberer: schwingt seinen unsichtbaren Zauberstab nach vorne und ruft: „Kazuuu-uusch!“

Der Riese: macht sich groß, reist die Arme nach oben und ruft: „Uahhh!“

Die Elfe: nimmt ihre Hände in die Hüften, schwingt den Po hin und her und singt wie nervige Kinder: „Nanananana!“

Die Übersicht zeigt, wer wen schlägt:



Wer vor der Endlinie gefangen wurde, der geht in die andere Mannschaft.

(Tipp: Die Übersicht auf einem großen Papier für alle sichtbar am Spielfeld-Rand hilft, sich das „Wer schlägt wen?“ zu verdeutlichen)

Toaster/Affe/Superman („Dschungelspiel“)

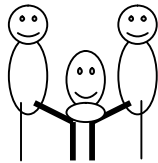
Ein sehr beliebtes Spiel, was auch mit großen Gruppen auf Lagern gespielt werden kann. Es stellen sich alle in einen Kreis, und Einer (bei größeren Gruppen empfehlen sich mehrere) steht in der Mitte. Der in der Mitte geht nun durch die Gegend, zeigt auf eine Person

und ruft den Namen einer Figur. Nun müssen die Person, auf die gezeigt wurde, und die rechts und links neben dieser zu dritt die Figur darstellen. Klappt das, geht der in der Mitte weiter, bei Fehlern oder wenn es zu lange dauert, darf der aus der Mitte raus, und der, an dem die Figur gescheitert ist, muss in die Mitte.

Die Figuren können sein (allen viel Spaß mit meinen semi-professionellen Zeichenkünsten):

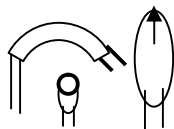
- Elefant: der in der Mitte macht den Rüssel (wie wir halt einen Elefanten darstellen würden), die beiden außen sind die großen Ohren
- Toaster: die außen drehen sich zur mittleren Personen und strecken ihre Arme entgegen („Toaster-Schlitz“), der in der Mitte ist der Toast und Springt mit an den Körper angelegten Armen hoch und runter und ruft „Ping...Ping...Ping“ (wahlweise auch „Sproing!“ oder „Toast ...Toast fertig!“)
- Couch: die beiden außen winkeln das zur Mitte zeigende Bein an und stellen die Beine aneinander, der in der Mitte setzt sich auf ihre Oberschenkel

Skizze:



- Waschmaschine: die außen strecken den inneren Arm vor dem Bauch des Mittleren zueinander, den äußeren Arm oben drüber und bilden so den von vorne zu sehenden Waschmaschinen Kasten, der in der Mitte guckt durch und schingt dabei seinen Kopf im Kreis
- Superman: der in der Mitte geht in eine leichte Schräglage nach vorne und streckt seinen Arm „Superman-like“ mit einer Faust in die Luft, die anderen gehen in die Knie, strecken den inneren Arm nach oben und den äußeren zur Seite und schreien „Tada!“
- Affe: Der rechte legt die Hände auf die Ohren, der in der Mitte auf die Augen und der linke auf den Mund (Nichts hören, nichts sehen, nichts sagen!)
- Palme: Der in der Mitte ist die „Palmenkrone“ und streckt die Arme über die Köpfe der anderen, die außen sind die Blätter, winkeln Arme vor dem Körper an, schwingen dieses hin und her, und alle zusammen singen „Aloha-he!“
- Seelenbohrer: der in der Mitte macht sich klein in der Hocke mit Kopf nach unten (er ist der Punkt), der rechte wölbt sich über ihn drüber und der linke bildet mit den Händen eine Spitze über dem Kopf und springt (er ist der Pfeil)

Skizze:



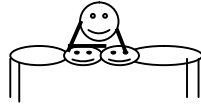
- Tarzan: der in der Mitte trommelt sich auf die Brust, der rechte springt mit einer unsichtbaren Liane in der Hand nach vorne und der linke schreibt „Aiiiiiiiiiiii!“
- Kamel: Der in der Mitte beugt sich nach vorne, der linke legt den Kopf hinten auf den Rücken, der rechte nach vorne (Wichtig: ganz klar sagen, wer den Kopf wohin legt, sonst böse Zusammenstöße!)
- Das „Känguruh Junior“ („das kotzende Känguruh“): der in der Mitte macht den Beutel vor sich, die beiden außen „Kotzen“ hinein
- Das „Känguruh Senior“: wieder der Beutel in der Mitte, doch diesmal schuaen die beiden außen rein, schütteln den Kopf und den erhobenen Mittelfingern und machen „Tztztzt!“

(schwer zu schreiben, halt ´son Schnalzen mit der Zunge – hat eure Mama bestimmt früher auch mal gemacht!)

- Fahrrad: der in der Mitte hält den Lenker und schellt mit der unsichtbaren Schelle, wobei er natürlich auch „BingBingBing!“ macht, der rechte (!!!) springt zuerst nach oben, dann der linke, dann der rechte, dann der linke... (wichtig: rechts springt zuerst – sollte der „Zeiger“ drauf achten, ein schöner Fehler!)

- Der Beamte: die beiden außen bilden den Schreibtisch, wobei sie sich vor den in der Mitte beugen, der in der Mitte stützt sich auf und macht ein gelangweiltes Gesicht

Skizze:



- Mixer: Der in der Mitte ist die „Halteung“ und streckt seine Hände über die Köpfe der anderen beiden, die außen drehen sich umeinander, und zwar als gutes Mixergerät immer nach innen (Wichtig: auch hier hat der Zeiger die Chance, aus dem Kreis zu kommen!)

Das waren ein paar Vorschläge, wenn euch noch eine Figur einfällt oder ihr euch eine tolle ausdenkt, schreibt sie auf, malt sie oder fotografiert sie und schickt sie uns, so dass wir die Sammlung noch ergänzen können!

Geschicklichkeitsspiel

Flamingo-Fangen

Unter der Kategorie „Geschicklichkeit“ sind normal andere Spiele zu finden, doch wir dachten, wir packen es mal hierhin, weil man schon etwas geschickte sein muss, um bei diesem Spiel gut wegzukommen.

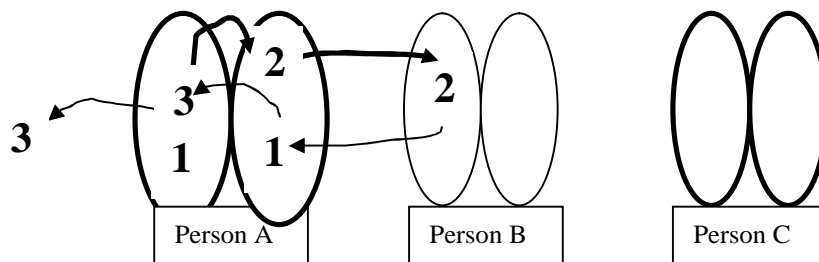
Erst mal ist es ganz einfach: Es gibt einen Fänger, der so lange Fänger ist, bis er jemanden angeschlagen hat. Die anderen haben nun zwei Möglichkeiten, nicht Fänger zu werden: entweder, sie laufen immer vor ihm weg, oder sie gehen in die „Flamingo-Position“. Die sieht so aus, dass im Stehen ein Knie Richtung Nase gezogen wird, und der entsprechende Arm unter dem Oberschenkel hindurch gesteckt wird und die „dranhängende“ Hand an die Nase packt.

Wer in dieser Position verharrt, darf nicht gefangen werden; wenn die Person umkippt, geht es wieder darum: wegrennen oder möglichst schnell wieder in Position, um nicht gefangen zu werden.



Singspiel

„Wir sind die Rapsbauern, haben null Punkte, Biobauern wieviel Punkte habt denn ihr?“
So, der ungefähre Text ist klar, das Spiel noch nicht. Das geht folgendermaßen: ihr teilt euch in Gruppen ein, so dass mindestens 3 Personen eine Gruppe bilden (je mehr Gruppen und je mehr Personen, desto mehr Spaß und Action). Die einzelnen Gruppen überlegen sich nun, welche Mitglieder der Bauernschaft sie denn darstellen wollen (z.B. Reisbauern, Biobauern etc.). Das wird dann allen verkündet, die anderen sollten sich das merken. Jetzt fängt eine Gruppe an, das obere Lied zu singen (wobei für „Rapsbauern“ der Name der Gruppe eingesetzt werden soll und für Biobauern der Name einer anderen beteiligten Gruppe). Die einzelne Person muss dabei folgendermaßen handeln, erst klatscht sie mit beiden Händen auf ihre Oberschenkel (Punkt Nr.1), dann rückt sie mit den Händen eine „Position“ weiter und haut mit der linken Hand auf ihren rechten Oberschenkel und auf den linken Oberschenkel des Nebenmannes/der Nebenfrau (Punkt Nr. 2). Dann wieder Mitte (Wieder Nr.1) und das ganze nach links (Nr.3). Ich versuchs (!) mal zu zeichnen:



Das ganze natürlich rhythmisch zum Text. Wenn die Mannschaft gut zusammen geklatscht und gesungen hat, ist die von ihnen genannte Gruppe dran. Wenn sie es nicht schaffen, kriegen sie erst einen, dann zwei usw. Punkte, die im Lied miteinfließen und anzeigen, wieviel Fehler bereits aufgetreten sind. Dies Spiel ist der Stimmungsmacher, gerade für große Gruppen, wie z.B. im Lager.

Zusammenstellung: Annika van Deest