

3.4. Spiele für die gesamte Seminardauer

Bullshitbingo

Funktion Konzentration auf Gesprochenes erhöhen, Aufmerksamkeit halten

Größe 5-30 TN

Zeit fortwährend

Material vorbereitetes Plakat, je TN ein Papier, Stift

Auf dem Plakat wird eine Tabelle mit neun (oder 16) Feldern erstellt, wie bei einem normalen Bingospiel. In die Felder werden häufig benutzte Wörter eingetragen, die gemeinsam vereinbart werden. Beispiel:

BundesschülerInnenvertretung	Bundesvorstand	Vernetzung
Schule	Geschäftsordnungsantrag	Satzung
Jugendbeteiligung	Methodik	Seminar

Jeder TN erhält ein Blatt Papier und ein Stift und überträgt die Tabelle auf sein Blatt. Wenn die betreffenden Worte genannt werden, kann er sie durchstreichen. Hat man eine Reihe durchgestrichen hat, egal ob horizontal, vertikal oder diagonal, darf man aufstehen und Bingo rufen. Wer als erstes Bingo ruft, hat gewonnen. Erweitern lässt sich das Spiel, indem man erst gewinnt, wenn alle 9 (oder 16) Worte genannt wurden.

Mörderspiel

Funktion Spaß während der Arbeitszeit

Größe 15-500 TN

Zeit fortwährend

Material Flipchart, Stifte, Zettel

Dieses Spiel läuft parallel zu einem Seminar oder Kongress und wird über einen längeren Zeitraum gespielt. Die Spielleitung fertigt kleine Zettel an, auf denen die Namen aller TN stehen (ein Name pro Zettel.) Die Zettel werden gemischt und jede Teilnehmerin, jeder Teilnehmer zieht einen Namen. Diese Person muss er „ermorden“. Er mordet, indem er der anderen Person einen Gegenstand in die Hand reicht, welchen diese annimmt. Niemand ist jedoch verpflichtet, einen Gegenstand anzunehmen, weshalb das Morden ein hohes Geschick erfordert und der Täter sein Opfer in einem möglichst unbedachten Moment überraschen muss, z. B. „Hältst du mal bitte kurz, ich will mir meine Schuhe binden.“ Wenn das Opfer tot ist, gibt es seinen Zettel mit dem Namen der Person, die es selber hätte ermorden sollen, an den Mörder weiter, so hat dieser ein neues Opfer. Wer getötet wurde schreibt seinen Todesort, Zeit und Todesart (überreichten Gegenstand) auf ein dafür bereitgestelltes Flipchart. Gewonnen hat die Person, die am Schluss übrig bleibt und die meisten Morde begangen hat oder man einigt sich nach einer gewissen Zeit auf einen neuen Start. Dieses Spiel wurde auch schon mal mit einer ganzen Schule gespielt!



Vampirspiel

Funktion Spaß in Pausen
Größe ab 15 TN
Zeit fortwährend
Material Flipchart, Stifte, Zettel

Dieses Spiel kann parallel zum Seminar laufen. Alle TN ziehen einen Zettel. Allerdings steht nur auf zwei Zetteln „Vampir,“ alle anderen sind leer. Die beiden Vampire müssen versuchen, möglichst viele Leute zu töten, indem sie, wenn sie mit ihnen allein sind, ihr Opfer berühren und sie in den Hals beißen. Ein Vampir darf auch alleine morden. Das sollte aber nur passieren, wenn er mit dem Opfer alleine ist, da es keine Zeugen geben darf! Bereits verstorbene Opfer können nicht mehr als Zeugen dienen, da sie die Vampire kennen. Ziel des Spieles ist es, dass die TN die Vampire fangen. Die Vampire zu fangen geschieht dadurch, dass mindestens zwei TN einen Verdacht haben und diesen gemeinsam im Plenum äußern. Ist der Verdacht falsch, oder verdächtigen sie unabgesprochen unterschiedliche Leute, so sind sie selber tot. Verdächtigen sie beide einen der Vampire, so ist dieser zur Strecke gebracht und tot. Das Spiel ist beendet, wenn beide Vampire gefangen sind oder die gesamte Gruppe tot ist.

Secret friend

Funktion Spaß während der Arbeitszeit, Gruppengefühl stärken
Größe ab 15 TN
Zeit fortwährend
Material Flipchart, Stifte, Zettel

Dieses Spiel findet auch parallel zum Seminar statt. Jeder TN zieht den Namen eines der Gruppenmitglieder. Wird der eigene Name gezogen, müssen alle noch einmal neu ziehen. Die Person, deren Namen gezogen wurde, wird zum „secret friend.“ Dieser Person möchte man ab sofort Gutes zu tun, indem man verträumte Briefchen schreibt, verzückende Geschenke macht, andere bittet, ihr einen Gefallen zu tun, etc. Am Ende des Seminars muss geraten werden, wer der eigene „secret friend“ war und das Rätsel wird aufgelöst.