



**AFS Interkulturelle
Begegnungen e.V.**

ENERGIZER und SPIELE

SAMMLUNG

Version: 1.2 Oktober 2006
Martin Becker

Inhalt:

<u>Affe-Palme-Toaster</u>	7
<u>Alle die</u>	8
<u>Au ja!</u>	9
<u>Aufstellübung</u>	9
<u>Ausbrecherkönig</u>	9
<u>Bündel jagen</u>	9
<u>Begrüßungsformen</u>	9
<u>Begrüßungsspiel</u>	10
<u>Besteck-Spiel</u>	10
<u>Bewegungskanon</u>	10
<u>BGS</u>	10
<u>Bildhauer und Skulptur</u>	11
<u>Bissiger Hund</u>	11
<u>Blind Walk</u>	11
<u>Blindenfangen</u>	11
<u>Blinzeln</u>	11
<u>Bounce Boing Bowl</u>	12
<u>Brett Vorm Kopp</u>	12
<u>Brücke bauen</u>	12
<u>Das ist ein...</u>	12
<u>Das wandernde Klatschen</u>	12
<u>Daumenwrestling</u>	13
<u>Deckeldrehen</u>	13
<u>Der Castor</u>	13
<u>Der heimliche Freund</u>	13
<u>Der Papst</u>	14
<u>Dibbidab</u>	14
<u>Die Brücke</u>	14
<u>Die Spinne</u>	15
<u>Donauwelle</u>	15
<u>Drachenschwanz-Fangen</u>	15
<u>Durchwerfen</u>	15
<u>Evolution</u>	16
<u>Feuerwerk</u>	16
<u>Freeze</u>	16
<u>Fuchs und Hase</u>	16
<u>Funky Chicken</u>	17
<u>Gemeinsam aufstehen</u>	17
<u>Geräusch</u>	17
<u>Golden Gate Bridge</u>	17
<u>Gordischer Knoten</u>	18
<u>Grüppchenbildung</u>	18
<u>Hahnenkampf</u>	18
<u>Hase & Jäger</u>	18
<u>Hock Dich!</u>	18
<u>Ich fühle mich jetzt so . . .</u>	18
<u>Im Kreis hinsetzen</u>	18
<u>Immun Immun</u>	19
<u>Indianerhäuptling</u>	19
<u>Intelligenztest</u>	19

<u>Joe - Energizer</u>	19
<u>Jurtenkreis</u>	20
<u>Kartensitzen</u>	20
<u>Kissenjagd</u>	20
<u>Kissensitzen</u>	20
<u>Kleiner Mann</u>	21
<u>Klopfen</u>	21
<u>Knäuel weitergeben</u>	21
<u>Kommando Pimperle</u>	22
<u>Kommunikationsmetaphern</u>	22
<u>Kraken Fangen</u>	23
<u>Krankenfängen</u>	23
<u>Kreisflucht</u>	23
<u>Kreisgezerre</u>	23
<u>Kreislauf</u>	23
<u>Labyrinth (Matrix, Katze und Maus)</u>	24
<u>Laurentia</u>	24
<u>Liebling ich liebe Dich, aber</u>	24
<u>Liebst Du Deinen Nachbarn?</u>	25
<u>Luftballonvolleyball</u>	25
<u>Mäh-Bäh</u>	25
<u>Margerite</u>	25
<u>Marionettenspiel</u>	25
<u>Maschine-Spiel</u>	25
<u>Maus hängt die Katze ab</u>	26
<u>Meier-Mayer-Meyer-Maier</u>	26
<u>Menschen-Maschine</u>	26
<u>Monster</u>	26
<u>Nonverbale Flüsterpost</u>	26
<u>Obstsalat</u>	27
<u>Oma</u>	27
<u>Paarfängen</u>	27
<u>Paranoia</u>	27
<u>Persönlichkeitsraten</u>	28
<u>Pferderennen</u>	28
<u>Pinguine auf der Scholle</u>	28
<u>Psycho Pantomime</u>	28
<u>Psycho-Shake</u>	29
<u>Roboter parken</u>	29
<u>Schafsprung</u>	29
<u>Schibbi-Schibb</u>	30
<u>Schlangengrube</u>	30
<u>Schneckenspiel</u>	30
<u>Schnipp-Klatsch-Kreis</u>	31
<u>Schreien</u>	31
<u>Schuhe blind anziehen</u>	31
<u>Schuhsalat</u>	31
<u>Schwere Schultergewichte</u>	31
<u>Sitz-Kreis-Rundlauf-Spiel</u>	31
<u>Skulpturen</u>	32
<u>Smaug</u>	32

Spiegeln.....	32
Taaa-Tung!.....	32
Tropengewitter.....	33
Twister.....	33
Überflieger.....	33
Unsinnsolympiade.....	33
Up-Schubidu.....	34
Vier Gewinnt.....	34
Was machst du denn?.....	34
Wäscheklammern (Geben & Nehmen).....	34
Yin Yang.....	35
Zoo-Spiel.....	35
Zulu.....	35
KENNENLERN-SPIELE.....	36
Catch.....	36
Chaosrunde.....	36
Der Faule Fabian.....	36
Ein Schuh erzählt.....	36
Ich sitze im Grünen.....	36
Kennenlern-Bingo.....	37
Kreuzwort-Namens-Rätsel.....	37
Lügen-Porträt.....	37
Marktplatz.....	37
Namen verkehrt.....	38
Namensalphabet.....	38
Ordentlich Aufstellen.....	38
Partnerinterview.....	39
Pöstchenvergabe.....	39
Schuhberge.....	39
Sortieren.....	39
Spiegelname.....	40
Standpunkte.....	40
Streichholzvorstellung.....	40
Wie bekannt bist Du?.....	40
Wollnetz.....	40
Zeitungsschlagen.....	41
Zipp-Zapp.....	41
GRUPPEN-EINTEIL-SPIELE.....	42
Fäden ziehen.....	42
Sortieren.....	42
Süßigkeiten ziehen.....	42
MÖRDER-SPIELE.....	43
Die Mörder kommen.....	43
Morden mit Gegenständen.....	43
Mörder und Supermörder.....	43
Mörderspiel (die traditionelle Version).....	44
Mörderspiel (alle morden, jeder hat andere Methode).....	44
Mörderspiel mit Detektiv.....	45
Zublinzeln.....	45
VERTRAUENS-SPIELE.....	46

Doppeltes Denkmal	46
Finde den geheimen Eingang	46
Fliegen	46
Lustweide	46
Minenfelder	47
Pferd mit Scheuklappen	47
Vertrauenskreis.....	47
FEEDBACK	48
Auswertungsgalerie	48
Blitzlicht	48
Energiepegel-Anzeige	48
Erwartungsposter.....	49
Feed-back-Bögen	49
Hand-Feed-back	49
Theater.....	49
ABENDS.....	50
Bildhauer	50
Das Ding.....	50
Denkmal bauen.....	50
Gruppenquiz	51
NASA-Spiel	52
Rapunzel.....	53
Reise nach Kanikano (Willi, Newscafé, Piratenschiff).....	53
Schere-Spiel (Flaschenspiel)	53
Schiffbruch	54
Trotzburg.....	56
Wand	57
Werwolf.....	57
Zettel & Körperteile	58
Zwei Euro.....	58
KOPIERVORLAGEN	59
Begrüßungsspiel (Kopiervorlage)	60
Intelligenztest (Kopiervorlage)	61
Kennenlern-Bingo (Kopiervorlage)	62
Feed-back-Fragebogen (Kopiervorlage)	63
NASA-Spiel (Kopiervorlage).....	64
Schiffbruch (Kopiervorlage)	65
Rollenbeschreibung: Krankenpfleger (Kopiervorlage).....	66
Rollenbeschreibung: Schmied (Kopiervorlage)	67
Rollenbeschreibung: Bürgermeister (Kopiervorlage)	68
Rollenbeschreibung: Arzt (Kopiervorlage).....	69
Rollenbeschreibung: Wächter (Kopiervorlage).....	70
Trotzburg Auswertungsbogen (Kopiervorlage)	71
UPDATES:.....	72
#1 – November '06.....	72
Banana.....	72
Pony.....	72
Drei kleine Schweine	73
Oma Tiger Samurai	74

Affe-Palme-Toaster

Dauer: 20 Min

Teilnehmer: egal

Material: nichts

Beschreibung:

Die Teilnehmer bilden einen Kreis. Einer steht als Faules Ei in der Mitte und darf nach Belieben Befehle verteilen: Er schreibt einzelnen Leuten Figuren vor, die sie jeweils zusammen mit ihren direkten Nachbarn ausführen:

Affe:

Die Person in der Mitte kratzt sich unter den Armen, die bei den Äußeren „lausen“ sich auf Kopf und unter Armen. Alle machen dabei Affengebrüll.

Palme:

Die Person in der Mitte schwingt ihre Arme in die Höhe, die bei den Äußeren wedeln jeweils auf ihrer Seite (sie sind die Palmwedel). Alle machen dabei Windgeräusche

Toaster:

Die Äußeren halten die Arme vor und hinter den Mittleren, der auf und ab springt und „Ping, Ping, Ping“ ruft.

Mixer:

Die Person in der Mitte streckt ihre Arme nach oben und hält die Hände über die Köpfe der Personen an den Seiten. Sie ist die Mixmaschine. Die Beiden äußeren drehen sich als Mixer.

Rührer:

Die Person in der Mitte dreht sich als Rührer, während die Äußeren je eine Hand über ihren Kopf halten und so das Gehäuse des Rührers bilden.

Waschmaschine:

Die mittlere Person dreht ihren Kopf und schleudert ihre Haare als Wäsche, während die beiden anderen die Waschmaschine bilden. Dies machen sie in dem sie versuchen mit ihren Armen je eine Hälfte eines Vierecks um die "Wäsche" bilden.

Flamingo:

Die Person in der Mitte stellt sich auf ein Bein und winkelt das andere wie ein Flamingo an. Als langen Hals streckt sie einen Arm über ihren Kopf. Die beiden Äußeren wedeln mit den Armen um die Flügel darzustellen.

Känguru:

Die mittlere Person hält die Arme als Kreis vor sich. Sie bildet den Beutel des Kängurus.

- a) Die beiden Äußeren löffeln aus dem Beutel.
- b) Die beiden Äußeren kotzen (symbolisch) in den Beutel.
- c) a und b kombiniert (erst löffeln, dann kotzen)

Exhibitionist:

Die Person in der Mitte ist der Exhibitionist und tut so als würde sie einen Mantel aufreißen, die Äußeren schreien und halten sich die Hände vor das Gesicht.

Balletttänzerin:

Die Person in der Mitte ist die Balletttänzerin und macht eine ballettartige Bewegung. Die Beiden außen sind das Publikum und applaudieren höflich.

Elefant:

Die mittlere Person macht die typische Elefantenbewegung. Sie fasst sich mit einer Hand an die Nase und steckt den anderen Arm durch die entstandene "Schlaufe" als Rüssel „Benjamin Blümchen Haltung“. Die beiden Äußeren bilden die Ohren, indem sie mit ihren Armen einen Kreis bilden, den sie so an die Person in der Mitte halten, dass es aussieht als habe sie Elefantenohren.

Baby auf der Autobahn:

Die mittlere Person ist das Baby und nuckelt am Daumen. Die beiden Äußeren fahren als Autos um das Baby herum.

Drei Engel für Charlie:

Die Person in der Mitte stellt sich gerade hin und formt mit den Händen eine Pistole, die an den Seiten drehen sich nach außen (mit dem Rücken zu der mittleren Person) und formen ebenfalls Pistolen.

Theo Waigel:

(Ehemaliger Finanzminister der BRD, der immer wegen seinen Augenbrauen auffiel) Die beiden äußeren Personen deuten mit zwei Zeigefingern die Augenbrauen der Mittleren Person an. Diese ruft mit erhobenem Finger: „Runter mit den Steuern!“.

Jesus:

Die mittlere Person steht mit ausgestreckten Armen wie am Kreuz, die anderen Beiden nageln die Arme fest.

Jesus 2000:

Wie Jesus – aber statt Hammer und Nagel gibt es Akku-Schrauber.

Mixer:

Der mittlere streckt die Arme zur Seite, Hände zeigen auf die Köpfe der Äußeren, die beiden Äußeren drehen sich.

Lagerfeuer:

Der mittlere simuliert ein knisterndes Feuer, die beiden äußeren tanzen mit Indianergebrüll drum herum

Pilot:

Der Mittlere formt mit den Händen ne Fliegerbrille, die beiden Äußeren drehen ihre Arme wie Propeller und machen Motorgeräusche.

Arnold Schwarzenegger:

Der Mittlere winkelt seine Arme an und zeigt seine Muskeln, die beiden Äußeren legen ihre Hände um die Oberarme des Mittelmanns und sagen "ooh - bist du stark"

Claudia Schiffer:

Der Mittlere streicht sich über Stirn und Haaransatz und sagt "Ich bin soooo schön", die beiden Äußeren lehnen sich vor den Mittelmann und tun so als halten sie nen Spiegel.

Cowboy:

Der Mittlere schwingt ein imaginäres Lasso und ruft "jipiii", die beiden Äußeren stehen vor bzw. hinter dem Mittelmann; der Vordere spielt Pferd (mit entsprechenden Geräuschen) der Hintere tut so als ob sie in die Luft schießt "Peng Peng"

Döner:

Links streckt die Arme zum Stab aus, Mitte dreht sich an dem Stab wie das Dönerfleisch, Rechts schabt das Fleisch ab...

James Bond:

Der in der Mitte legt die Hände auf die Brust überkreuz, wie 2 Pistolen geformt und Rechts und Links sind Bond-Girls und lehnen sich mit dem Rücken an James und formen mit 2 Händen jeweils eine Pistole und pusten diese ("erotisch"/Bondgirlmäßig) aus.

Klo(schüssel):

Der Mitte geht in die Hocke (aufs Klo), der rechts formt die Kloschüssel und der links zieht am Stricklein (wie bei den alten Toiletten).

Wassermelone:

Der in der Mitte isst ein übergroßes Stück Wassermelone und die links und rechts spucken die Kerne.

Papst:

Der Mittelmann hebt segnend die zitternden Hände zum Himmel und hüstelt dabei. Die beiden Äußeren stützen den Ärmsten von beiden Seiten.

Kellerassel:

Der Mittelmann kauert sich auf den Boden in die typische Kellerassel-Stellung. Die beiden Äußeren treten wie wild mit den Füßen auf der Kellerassel herum – natürlich ohne Vollkontakt .

Verschärfungen:

- Das Faule Ei in der Mitte darf mehrere Befehle gleichzeitig geben und damit noch größere Verwirrung stiften
- Zwei Faule Eier

Alle die

Dauer: ca 3 - 5 Min

Teilnehmer: 10 - 25

Material: nichts

Beschreibung:

Alle sitzen im Stuhlkreis. Einer steht in der Mitte. Er möchte auch einen Platz haben, aber es ist kein Stuhl mehr frei. Er ruft: "Alle tauschen die Plätze, die..." und sagt etwas, das mehrer betreffen könnte. Die betreffenden Spieler stehen schnell auf und setzen sich auf einen freigewordenen Platz. Der Spieler in der Mitte versucht in dem Getümmel auch einen Platz zu ergattern. Schafft er es, steht am Ende wieder einer in der Mitte, der sich eine neue Eigenschaft ausdenkt. Beispiele: "...alle, die gerne Himbeereis essen", "...schon mal in Buxtehude waren", "...schon mal auf die Post geschimpft haben", "...heute gerne länger geschlafen hätten" und, und, und...

Fragen nach Klamotten und Haarfarben sind laaaangweilig, dagegen können Leiter ganz gut einige Reflexionsfragen unterjubeln.

Au ja!

Dauer: 5–10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle stehen im Kreis. Wer anfängt, sagt "Wir machen jetzt alle . . .". Alle rufen "Au ja! Au ja!" und machen das Gesagte. So geht es reihum.

Beispiele:

"Wir machen jetzt alle eine Grimasse.", "Wir klopfen uns alle auf den Bauch (den eigenen)." oder "Wir küssen uns alle auf die linke Schulter."

Das Spiel ist beendet, wenn eine Tutorin sagt: "Wir arbeiten jetzt alle weiter."

Varianten: Margarete (s. u.)

Aufstellübung

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Teilnehmer stellen sich beliebig hin. Mit verbundenen Augen und ohne zu sprechen sollen sich die Teilnehmer nach bestimmten Kriterien in einer Reihe oder im Kreis aufstellen. Mögliche Kriterien sind Größe, Geburtstag, Anfangsbuchstabe des Nachnamens, etc.

Ausbrecherkönig

Dauer: ca. 10 Min **Teilnehmer:** ab 10 **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf und hält sich an den Händen fest. Eine Person stellt sich in die Mitte des Kreises und versucht aus dem Kreis auszubrechen. Da wo der Ausbruch gelingt müssen diese beiden Personen in den Kreis und sind die neuen Ausbrecher.

Bündel jagen

Dauer: 5 - 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Bändchen, etc.

Beschreibung:

Alle Gruppenmitglieder stecken sich einen Bündel hinten in die Hose. Der Bündel muss mindestens 20cm herausragen und darf nicht durch T-Shirt oder Pullover verdeckt sein. Nun versucht jeder jedem (oder in Teams), sich die Bündel aus der Hose zu ziehen. Eroberte Bündel müssen ebenfalls in den Hosenbund gesteckt werden. Wer keine Bündel mehr hat, der kann sich beim Gruppenleiter neue Bündel abholen (solange Vorrat reicht), oder scheidet aus.

Derjenige Mitspieler, der am Schluss die meisten Bündel hat, ist Sieger.

Begrüßungsformen

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Karteikarten

Vorbereitung:

Karten mit verschiedenen Begrüßungsformen beschriftet, dabei darauf achten, dass die Teilnehmer gleichmäßig auf die Begrüßungsformen verteilt werden (es sollten nicht mehr als 5-10 Teilnehmer in einer Gruppe sein). Mögliche Begrüßungsformen sind: Handschlag, Winken, Umarmung, Küsse, Nase reiben, Schulterklopfen...

Beschreibung:

Die Aufgabe der Teilnehmer ist es, ohne Worte die Teilnehmer zu finden, die dieselbe Begrüßungsform haben. Wichtig ist, dass wirklich nicht geredet wird sondern nur die Begrüßungsform angewandt wird.

Kommentare:

Je ausgefallener die Begrüßungsform ist, desto lustiger wird das Ganze.

Begrüßungsspiel

Dauer: 5 – 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Kopiervorlage

Beschreibung:

Man stelle sich folgende Situation vor: Soeben in einem fremden Land auf dem Flughafen eingetroffen, versucht jeder seinen Gastgeber zu finden. Da es sich um eine multikulturelle Gesellschaft handelt, sind die Begrüßungsriten teilweise recht unterschiedlich. Alle Reisetilnehmer haben jedoch rechtzeitig von ihrer Reiseagentur die entsprechende Zeremonie (auf einem Anweisungskärtchen) mitgeteilt bekommen. Jetzt gilt es sich zu finden. Die Gruppe wird je nach Größe in Gastgeber und Gäste aufgeteilt, wobei auf einen Gastgeber durchaus mehrere Gäste treffen können. Jeder erhält dann ein Anweisungskärtchen und den Auftrag, den entsprechend dem jeweiligen Begrüßungszeremonie zu erkennen zu geben. Worte sollen dazu nicht verwendet werden.

Besteck-Spiel

Dauer: 20 Min **Teilnehmer:** 20 **Material:** Besteck

Vorbereitung:

Die Gruppe wird in zwei oder mehr Kleingruppen (min. 10 Teilnehmer pro Gruppe) aufgeteilt und je 1 Bestecksatz wird für jede Gruppe und für den Spielleiter bereitgehalten.

Beschreibung:

Die Gruppen sitzen in einer Reihe eng hintereinander auf dem Boden. Der Spielleiter steht hinter den Teilnehmern, so dass die Teilnehmer den Spielleiter nicht sehen können. Der jeweils letzte in der Reihe darf sich auf Kommando umdrehen und sieht nach, welche Besteckteile der Spielleiter hochhebt. Nun muss diese Information an den Vordersten weitergegeben werden. Dafür gibt es folgende Codes:

Messer: auf die rechte Schulter klopfen
Gabel: auf die linke Schulter klopfen
Esslöffel: auf den Rücken klopfen
Teelöffel: auf den Kopf klopfen

Der Vordermann hebt den Berührungen entsprechend das Besteck hoch und schreit „fertig!“. Vorne stehen die anderen Betreuer und sehen nach, ob das richtige Besteck gezeigt wurde. Wer zuerst fertig geworden ist, wechselt durch (Vordermann geht nach hinten und eine neue Runde beginnt).

Die Gruppe, die als erstes ganz durch ist hat gewonnen.

Bewegungskanon

Dauer: 10 - 15 Min **Teilnehmer:** mind. 12 **Material:** Sitzkreis

Beschreibung:

Der Spielleiter bittet im ersten Durchgang alle, seine Bewegungen nachzumachen:

1. 3x in die Hände klatschen
2. 3x auf die Oberschenkel schlagen
3. 3x die Hände in die Luft strecken
4. 3x mit beiden Füßen auf den Boden stampfen

Wenn der Grundablauf sitzt, wird es zunehmend schwieriger: Der Spielleiter teilt die Gruppe in zwei Hälften. Dann beginnt der Kanon: Die erste Hälfte beginnt mit dem Klatschen. Wenn sie sich zum ersten Mal auf die Schenkel schlägt, beginnt die zweite Gruppe mit dem In-die-Hände-Klatschen. Wenn auch das sitzt, kommt die schwierigste Stufe: Der Spielleiter teilt die Teilnehmer in vier Gruppen und dirigiert.

BGS

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** sauberer Boden

Beschreibung:

Zwei Polizisten bestimmen. Der Rest setzt sich auf den Boden und bildet eine Sitzblockade. Dabei verhakt man sich so gut es geht. Hierbei brüllt man polizeifeindliche Sprechchöre („*Wir wollen keine – Bullenschweine; Grün-Weiß: so ein Scheiß...*“) Die beiden Polizisten versuchen nun, Leute aus der Menge zu lösen. Wer herausgezogen werden konnte, wird selbst Polizist. Bis keine Demonstranten mehr da sind – wie immer.

Vorsicht:

kein Schlagen, Zwicken, Beißen, Kratzen

Verschärfungen:

- Aggressiven Sound (Prodigy...) abspielen → ernsthaft

Bildhauer und Skulptur

Dauer: 10 - 15 Min **Teilnehmer:** ab 5 **Material:** nichts

Beschreibung:

Einer ist der Meister, der "Blindhauer". Im ersten Teil des Spiels sind ihm die Augen verbunden. Die anderen Mitglieder der Gruppe formen aus ihren Körpern eine Skulptur. Dem Einfallsreichtum, gepaart mit individuellem Blödsinn sind dabei (fast) keine Grenzen gesetzt. Wenn die Statue soweit fertig ist, beginnt der Bildhauer die Statue mit den Händen abzutasten und zu erforschen.

Wenn er meint, dass er die Statue genug kennen gelernt hat, um sie nachbauen zu können, tritt er einige Schritte zurück und die Statue löst sich wieder in ihre Einzelteile auf. Der Blindhauer darf jetzt die Augen öffnen und aus dem locker und feixend dastehenden "Rohmaterial" die Statue nachbauen.

Tipps:

Eine Kleingruppe aus drei Leuten ist natürlich das absolute Minimum. Man kann durchaus noch jede Menge verändern. Zum Beispiel kann die Statue aus drei, vier oder zwanzig Leuten gebildet werden (plus ein paar einbeinige darunter), oder es können zwei Blindhauer zusammen arbeiten (zumindest glauben sie das), oder auch im zweiten Teil des Spiels behält der Blindhauer die Augen geschlossen (und darf sie erst öffnen, um sich die Bescherung anzusehen, die er angerichtet hat)

Schmankerl:

Wenn jemand eine Sofortbildkamera hat, kann man den Vergleich von Original und Kopie besonders gut dokumentieren ;)

Bissiger Hund

Dauer: 10 – 15 Min **Teilnehmer:** ab 5 **Material:** Seil, Gegenstände

Beschreibung:

Eine lange Leine/Schnur wird an einem Baum festgebunden. Das andere Ende der Schnur wird um die Hand eines Freiwilligen gebunden. Innerhalb vom Radius der Schnur werden verschiedene Gegenstände (Süßigkeiten/Bierdeckel etc.) verteilt auf den Boden gelegt. Die anderen müssen nun versuchen jeweils die Dinge zu ergattern ohne vom Hund abgeschlagen zu werden. Zeitlimit ca. 3 Minuten - je nach Anzahl der Gegenstände und Schwierigkeitsgrad. Ggf. kann der Hund immer ein Spieler der gegnerischen Mannschaft sein.

Blind Walk

Dauer: 20 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

In Paaren, von denen jeweils einer die Augen verbunden bekommt, geht man durch den Raum/das Gebäude. Es wird nicht geredet. Zuerst wird von hinten an den Schultern geführt, dann, auf Zeichen des Spielleiters hin, werden die Schultern losgelassen und Richtungswechsel nur noch durch kurze Berührungen angezeigt.

Varianten: führen nur durch Stimme, Gegenstände in die Hand geben und erraten lassen.

Blindenfangen

Dauer: 20 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Stühle

Beschreibung:

Die Teilnehmer setzen sich im Kreis hin. Ein Teilnehmer mit verbundenen Augen steht in der Mitte des Kreises. Er nennt einige Namen von Anwesenden. Diese müssen versuchen den Platz untereinander zu wechseln, wobei der Blinde versuchen muss einen zu fassen. Gelingt ihm dies, wird er von dem Gefangenen abgelöst.

Blinzeln

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** 20 **Material:** Stühle

Vorbereitung:

Halb so viele Stühle wie Teilnehmer im Kreis aufstellen. Hinter jedem Stuhl steht jemand. Die restlichen Teilnehmer setzen sich, mit Ausnahme von einem Stuhl, auf die Stühle.

Beschreibung:

Der Teilnehmer, der hinter dem freien Stuhl steht, blinzelt einer sitzenden Person zu. Dieser muss versuchen den Stuhl zu wechseln; der Teilnehmer hinter ihm soll dies verhindern.

Gelingt der Wechsel, setzt sich die Person, die geblinzelt hat auf „seinen“ Stuhl und die Person, die den Stuhl gewechselt hat stellt sich dahinter.

Bounce Boing Bowl

Dauer: egal **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle sitzen im Kreis. Ein imaginärer Ball wird im Uhrzeigersinn im Kreis weitergegeben. Gesprochen werden dürfen nur drei Befehle.

Stufe eins: Bei einem startet der Ball mit dem Kommando "Bounce". Der Ball hüpfert zum nächsten Spieler weiter, dieser gibt ihn mit einem "Bounce" an den nächsten Nachbarn weiter, immer reihum. Wer sich irrt, also wer etwas falsches sagt oder zu spät reagiert, scheidet aus oder gibt ein Pfand ab. Nach einer Weile wird Stufe zwei dazugenommen: "Boing" lässt den Ball gegen die virtuelle Wand hüpfen, dadurch ändert er die Richtung und wandert mit "Bounce" gegen den Uhrzeigersinn wieder im Kreis.

Die dritte Stufe ist "Bowl" und lässt den "Ball" über den nächsten Spieler hüpfen, damit der übernächste weitermacht.

Tipp: Schnelligkeit ist das A und O. Klopfzeichen der Stromstärken zwei und drei müssen schnell kommen, ohne Pausen zwischen den Klopfen

Brett Vorm Kopp

Dauer: 30 Min **Teilnehmer:** 20 **Material:** Klebeband Post-it

Beschreibung:

Jeder bekommt von Nachbar eine berühmte Persönlichkeit auf die Stirn geklebt (Kreppband, Post-it) und reihum versucht jeder zu erraten wer er selber ist. Fragen dürfen nur mit Ja oder Nein beantwortet werden, wobei bei einem Nein der nächste im Kreis dran ist und bei einem Ja eine weitere Frage gestellt werden darf.

Brücke bauen

Dauer: 15 Min. **Teilnehmer:** egal **Material:** Schere, Klebeband;
Pro Gruppe: ein paar Blatt Papier, 2 Tische

Beschreibung:

Die Gruppe wird in Teams von drei bis fünf Mitgliedern aufgeteilt. Jedes Team soll möglichst schnell aus Papier und Klebeband eine tragfähige Brücke zwischen zwei Tischen bauen (je weiter auseinander, desto schwieriger – 50 cm sind Okay). Die Brücke soll die Schere als Belastung aushalten können. Die Teams dürfen dabei die Schere zum Testen benutzen.

Das ist ein...

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung

Ein Betreuer setzt sich mit den Teilnehmern im Kreis hin. Er hat zwei beliebige Gegenstände dabei. Der Betreuer gibt einen Gegenstand x an den rechten Nachbarn weiter mit den Worten:

"Das ist ein x";

worauf der rechte Nachbar fragt: *"was ist das?"*.

Die Antwort vom Betreuer: *"Das ist ein x";*

der Nachbar antwortet: *"Ach, ein x"* und gibt den Gegenstand wiederum in der selben Art an seinen rechten Nachbarn weiter...(die Rückfrage geht jedes Mal bis an den Betreuer zurück, der dann antwortet. Die Antwort geht dann an die Person, die den Gegenstand gerade hält zurück). Der Betreuer beginnt die selbe Prozedur auch zur seiner linken Seite mit einem Gegenstand y.

Das wandernde Klatschen

Dauer: egal **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Spieler stellen sich im Kreis auf. Jemand wendet sich einem Nachbarn zu und klatscht in die Hände. Der Nachbar hat sich inzwischen ebenfalls sich dem ersten zugewandt und klatscht zeitgleich in die Hände. Danach gibt er das Klatschen in die gleiche Richtung weiter – oder gibt es wieder zurück. Direkt nach dem Zurückgeben darf nicht noch einmal zurückgegeben werden. Das Spiel läuft gut und macht richtig Spaß, wenn ein gemeinsamer Rhythmus entstanden ist. Nach und nach kann dann das Tempo erhöht werden.

Besondere Hinweise:

Dieses Spiel ist miteinander, nicht gegeneinander – es geht dabei nicht darum, die anderen auszutricksen! Ziel ist der gemeinsame Rhythmus und das Gruppenerlebnis dabei.

Daumenwrestling

Dauer: egal **Teilnehmer:** 2 – X (Pärchen) **Material:** nichts

Beschreibung:

Die rechten Hände von zwei (oder mehr) Teilnehmern an den Fingerspitzen zusammen, dann die Finger zu einer Faust, Daumen hoch. Wer zuerst den Daumen der anderen runterdrückt und fixiert, hat gewonnen.

Besondere Hinweise:

Aufwärmen per Fingergymnastik nicht vergessen. Achtet auf kurze Fingernägel und spielt fair!

Deckeldrehen

Dauer: 5–10 Min **Teilnehmer:** bis 20 **Material:** Bierdeckel (Stapel von ca. 20 cm)

Vorbereitung:

Spielfeld 3 x 4 Meter markieren und frei räumen

Beschreibung:

Es werden zwei gleich große Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt eine Seite des Bierdeckels zugewiesen (Bild und Text oder so...). Der Spielleiter wirft die Bierdeckel in die Luft, sodass sie alle im Spielfeld landen. Jeder versucht, Bierdeckel so umzudrehen, dass die Seite seiner Gruppe oben liegt. Da das die andere Gruppe gleichzeitig tut, gibt es ein ziemliches Chaos auf dem Spielfeld. Niemand darf sich auf Bierdeckel setzen, es dürfen auch keine Deckel bis Spielende gehortet werden. Alle drehen die Deckel schön einzeln um. Beim "Stopp" des Spielleiters hören alle sofort auf.

Die Gruppe gewinnt, von der die meisten Deckel mit der entsprechenden Seite nach oben liegen.

Achtung: Das Spiel ist sehr wild und braucht Teilnehmer, die Regeln einhalten können! Ist das nicht der Fall, spielt was anderes!

Der Castor

Dauer: 5 bis 10 Min **Teilnehmer:** max. 15 **Material:** Stühle, Zeitungsrute

Beschreibung:

Es gibt einen Castor-Transport: einen Zug der aus mehreren Teilnehmern besteht, der immer im Kreis fährt. Mehrere „Demonstranten“ versuchen nun, diesen Castor-Zug aufzuhalten durch festhalten, in den Weg stellen etc. Zur Eskorte des Zuges sind einige Polizisten abgestellt, die wiederum versuchen, die Demonstranten vom Zug wegzuhalten. Der Zug versucht einige Runden zu drehen

Verschärfungen:

- Parcours, der überquert werden muss, z.B. Tunnel, Brücke, Slalom aus Tischen und Stühlen.
- Die Polizisten bekommen Schlagstöcke wie beim Zeitungsklatschen, die Demonstranten dürfen die Polizei angreifen

Der heimliche Freund

Dauer: immer **Teilnehmer:** egal **Material:** Loszettel mit allen Namen

Vorbereitung:

Am ersten Tag der Veranstaltung werden Zettel mit den Namen aller Teilnehmer gesammelt. Danach zieht jeder einen Zettel. Sollte jemand den eigenen Namen ziehen, wird das Ganze wiederholt.

Beschreibung:

Jeder Spieler hat bis zum Ende der Veranstaltung die Aufgabe, dem Spieler, dessen Namen er gezogen hat, jeden Tag mindestens einmal etwas Gutes zu tun. Was das ist, bleibt ganz der Fantasie des Spielers überlassen: Blumen auf dem Tisch vor dem Platz des Beglückten, eine Tafel Schokolade, ein Liebesbrief, ein frisch gemachtes Bett . . .

Wichtig ist, dass der Beschenkte vor Spielende die Identität seines heimlichen Freundes nicht erfahren soll. Wer etwas Gutes tut, tut dies also heimlich. Natürlich ist es den Spielern trotzdem erlaubt, zu knobeln und zu forschen, wer ihr heimlicher Freund sein könnte.

Die Auflösung:

Zum Ende der Veranstaltung wird das Spiel aufgelöst. Dafür bieten sich beispielsweise an:

Die Party: Bei tanzbarer Musik geben sich alle heimlichen Freunde dem entsprechenden Beschenkten zu erkennen.

Der heiße Stuhl: Nacheinander wird jeder Spieler mit verbundenen Augen auf einen Stuhl in der Mitte des Raumes gesetzt. Jetzt tut ihm sein heimlicher Freund noch ein letztes Mal etwas Gutes. Er tut es so, dass der Beschenkte dabei die Chance hat, die Identität seines heimlichen Freundes herauszufinden.

Besondere Hinweise: Mit Erwachsenen funktioniert dieses Spiel in der Regel sehr gut. Das Spiel funktioniert nicht, wenn die Stimmung in der Gruppe sehr schlecht ist oder zwischen einzelnen Spielern eine große Abneigung besteht.

Der Papst

Dauer: 5 – 10 Min **Teilnehmer:** ab 10 **Material:** Kreide, Taschenlampe

Vorbereitung:

In der Mitte des Spielfeldes wird auf dem Boden ein Kreis markiert.

Beschreibung:

Je dunkler es ist, desto mehr macht das Spiel Spaß. Eine Person ist der Fänger, der Papst und bekommt die Taschenlampe. Die anderen Spieler verteilen sich auf dem Spielfeld. Der Papst sucht nun die anderen Spieler. Meint er, einen gefunden zu haben, leuchtet er ihn an. Damit ist der Mitspieler gefangen und muss in den Kreis. Wer zum dritten Mal erwischt wird, wird selber Papst. Es versteht sich von selber, dass der Papst seine Taschenlampe nur sehr gezielt einsetzen wird, um seine Position nicht zu verraten.

Die anderen können die Gefangenen durch Abschlagen befreien.

Dibbidab

Dauer: 5 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Teilnehmer singen im Chor folgenden Text: „*Dibbidab-dibbidab-dibbidabdab-dibbidibbidabdibbidabdabdabdab- dibbidibbidab-dibbidabdab-dibbidibbidab*“

Der Gruppenleiter kann dies dann noch durch Lautstärke und Geschwindigkeit beeinflussen.

Die Brücke

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Stühle

Vorbereitung:

In einem großen Raum wird eine gerade Stuhlreihe aufgestellt.

Beschreibung:

Jeweils eine Gruppe von Teilnehmern stellt sich auf eine Stuhlreihe. Die Aufgabe der Gruppe ist es, jeweils den letzten Stuhl nach vorne durchzugeben und sich so durch den Raum zu bewegen.

Kommentare:

Man kann auch mehrere Gruppen gegeneinander antreten lassen.

Die Milch kocht über!

Dauer: 5 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Leute bilden zwei Gruppen, die sich gegenüberstehen. Die eine Gruppe sagt: "Die Milch kocht über!", worauf die andere Gruppe erwidert: "Dann hol du sie doch vom Feuer!", worauf die erste Gruppe wieder sagt: "Die Milch kocht über!" und so weiter. Da die jeweils andere Gruppe das eigene Anliegen offensichtlich nicht versteht, werden beide Gruppen nach und nach immer lauter, bis sich beide Gruppen schließlich anbrüllen. Das Spiel ist zu Ende, wenn es der Spielleiter abbricht (oder wenn alle Teilnehmer heiser sind).

Varianten:

Im Restaurant beim Kampf um einen Platz: "Sie stehen jetzt sofort auf!" – "Nein, ich werde jetzt nicht aufstehen!"

Kinder am Gartenzaun: "Nein!" – "Doch!"

Besondere Hinweise:

Es ist nicht weiter schlimm, wenn euch die Leute aus den Nebenräumen später etwas komisch angucken.

Die Spinne

Dauer: 10-15 Min **Teilnehmer:** 4 **Material:** 4 Stühle

Beschreibung:

Vier Stühle werden mit den Lehnen nach außen aneinander gestellt. Vier Teilnehmer setzen sich mit fest abgestützten Füßen auf die Stühle, den Rücken jeweils zum Nachbarn gerichtet. Gleichzeitig lehnen sich alle zurück und lagern ihr Gewicht auf die Oberschenkel des Nachbarn. Der Spielleiter zieht nacheinander alle vier Stühle weg, wobei die Teilnehmer dazu ihren Hintern leicht anheben müssen. Die Spinne steht nun auf acht Beinen. Bevor alles zusammenbricht, sollte der Spielleiter die Stühle wieder unterschieben. Man kann dieses Spiel auch mit mehr Spielern durchführen, wenn man die Stühle mit der Lehne nach außen in einem Kreis aufstellt (Zwischenräume für die Beine lassen!). Spinne kann auch laufen, sich drehen, etc.

Variante: alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf, linke Schulter zur Kreismitte gerichtet, möglichst eng aneinander und setzen sich auf Kommando des Spielleiters. Auch hier kann man sich im Kreis bewegen.

Donauwelle

Dauer: 20 Min **Teilnehmer:** 25 **Material:** Stühle

Vorbereitung:

Alle Teilnehmer setzen sich im Kreis hin, wobei es einen Stuhl mehr als Teilnehmer gibt. Ein Teilnehmer befindet sich in der Mitte.

Beschreibung:

Nun wird gerutscht, wobei alle Sitzenden einen Platz weiter nach rechts oder links rutschen. Die Richtung wird durch die Person in der Mitte vorgegeben, die versuchen muss, sich auf den freien Stuhl zu setzen.

Kommentare:

Nicht zu wild werden lassen, da Stühle und Teilnehmer sonst evtl. Schaden nehmen können.

Drachenschwanz-Fangen

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Handtuch

Beschreibung:

(Draußen mit viel Platz) Acht bis zehn Personen stellen sich hintereinander auf und fassen den Vordermann um die Hüfte. Der Letzte steckt sich ein Handtuch in die hintere Hosentasche, der erste muss dieses herausziehen. Wenn er es hat, wechselt er zum Ende des Drachens und es geht von vorne los.

Man kann auch mehrere Drachen gegeneinander antreten lassen.

Durchwerfen

Dauer: 10-15 Min **Teilnehmer:** 10 **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle Teilnehmer werden in zwei gegenüberstehende Reihen aufgeteilt. Die Arme werden verkreuzt und in Reihe Freiwillige vorsichtig durchgeworfen. Der Freiwillige lässt sich zu Beginn von einem Tisch in die Arme der ersten Paare fallen.

Kommentar:

Verletzungsgefahr

Ein brennendes Streichholz weiterreichen

Dauer: 5 Min **Teilnehmer:** 5 - 10 **Material:** Streichhölzer

Beschreibung:

Ein brennendes Streichholz wird reihum gegeben. Jeder sagt: "Ich hab ein Licht, ich sehe ein Licht, ich gebe ein Licht weiter" und gibt das Streichholz an den nächsten weiter. Derjenige, dem das Licht ausgeht, scheidet aus.

Evolution

Dauer: 20 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Sauberer Boden

Beschreibung:

Alle beginnen als Amöben. Sie kriechen auf dem Boden herum und imitieren die typischen Geräusche, die Amöben von sich geben. Wenn sich zwei Amöben begegnen, spielen sie eine Runde Schere-Stein-Papier. Der Gewinner steigt eine Evolutionsstufe auf und wird zu einem Frosch, der natürlich wild quakend durch die Gegend hüpfet. Jedes Mal, wenn sich zwei Tiere der selben Gattung begegnen, entscheidet wieder eine Runde Schere-Stein-Papier, wer aufsteigt. Die Evolutionsreihe geht weiter mit Huhn, Affen, Rennmäusen etc.

Verschärfungen:

- Nahrungsketten (manche Tiere fressen andere Tiere)
- Naturkatastrophen (bestimmt Tierrassen werden einfach ausgerottet und fangen wieder bei „Amöbe“ an)
- Mimikry (Tiere tarnen sich als andere Tiere und sind jetzt nur noch am Geräusch zu erkennen)

Feuerwerk

Dauer: 3 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Vorbereitung:

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf.

Beschreibung:

Betreuer liest und macht folgendes vor:

„Ihr geht alle in die Knie und stellt euch vor, dass ihr eine Silvesterrakete seid. In der linken Hand haltet ihr ein Streichholz mit dem ihr die Zündschnur anzündet. Pustet während die Zündschnur abbrennt, dann klatscht auf die Oberschenkel, auf die Brust, über dem Kopf, schreit „Bang!“ (o.ä.) und hüpfet hoch, wenn die Rakete explodiert.“

Freeze

Dauer: egal **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Zwei Teilnehmer beginnen eine beliebige Theaterszene zu spielen, ein 3. Teilnehmer ruft „Freeze“ und die Szene erstarbt. Nun wird einer der beiden durch den 3. Teilnehmer ersetzt und dieser beginnt die Szene nach seinem Belieben. Es wird gespielt bis der Nächste Freeze ruft,...usw.

Kommentare:

Manche trauen sich nicht mitzuspielen > müssen motiviert werden. Freeze eignet sich Abends als Abschluss. Bei einer großen Gruppe kann man es einige Stunden spielen, aber Vorsicht: das Spiel läuft sich gegen Ende sehr schnell aus, weil sich die Themen und die Spieler wiederholen.

Fuchs und Hase

Dauer: 5 – 10 Min **Teilnehmer:** ab 8 **Material:** 2 unterschiedlich klappernde Gegenstände (Dosen)

Beschreibung:

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Zwei Freiwilligen - Fuchs und Hase - werden die Augen verbunden und sie stellen sich in die Mitte. Fuchs und Hase erhalten nun jeweils eine Geräuschkdose mit unterschiedlichen Klängen. Der Hase beginnt ein Geräusch zu machen und der Fuchs versucht sich in die Richtung des Hasen zu bewegen. Ist der Fuchs der Meinung, dass er in die Nähe des Hasen gekommen ist, so macht er ebenfalls ein Geräusch. Der Hase hört aufmerksam zu und versucht sich vom Fuchs zu entfernen. Glaubt der Hase weit genug weg zu sein, dann gibt er erneut ein Geräusch ab. Das Spiel endet, wenn der Hase gefangen wurde.

Variation:

Hase und Fuchs dürfen nur eine bestimmte Anzahl mal klappern

Funky Chicken

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle stehen in einer Linie nebeneinander. Der Spielleiter steht davor.
Spielleiter (so laut es geht): „*left – left – left – right – left*“ und stampft jeweils mit dem entsprechenden Fuß

3 mal hintereinander.

Spielleiter: „*Let me see your funky chicken!*“

Teilnehmer(so laut es geht): „*What’s that ‘ you say?*“

Spielleiter: „*I said: Let me see your funky chicken!*“

Teilnehmer: „*What’s that ‘ you say?*“

Spielleiter: „*I said: Let me see your funky chicken!*“

*We go: Uh ah ah ah - uh ah ah ah - uh ah ah ah—uh
one more time: [nochmal uh ah...]*“

Alle Teilnehmer machen die Chicken – Bewegung (in die Hocke, Ellenbogen flattern)

Spielleiter: „*Back in line!*“

wieder marschieren

Weitere Strophen

1. „*Let me see you turn the butter!*“

- Rühr-Bewegung

2. „*Let me see the alligator!*“

- Krokodilmaul mit den Armen

3. „*Let me see your Frankenstein!*“

- Frankenstein – Bewegung

Verschärfungen:

· Der Phantasie sind leider keine Grenzen gesetzt

Gemeinsam aufstehen

Dauer: ca. 5 - 10Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

2,4,6, oder mehr Personen setzen sich Rücken an Rücken auf den Boden, haken sich ineinander und versuchen gemeinsam aufzustehen. Je mehr Personen daran teilnehmen, desto schwierig wird es, dass sich die Gruppe koordiniert. Ist aber ein schönes Kooperationspiel und dient auch als Eisbrecherspiel um Berührungssängste abzubauen.

Geräusch

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Einer beginnt: er sondert, an jemand anderen gerichtet, irgendein Geräusch ab, was er mit Armbewegungen, als ob er etwas wegwirft, untermalt. Die Zielperson muss dieses Geräusch auch wieder dramaturgisch aufnehmen und dann an jemand anderen ein anderes Geräusch weitergeben.

Verschärfungen:

- Mehrfachgeräusche
- Jeder rennt an den Platz seines nächsten Partners
- Namen dazu sagen

Golden Gate Bridge

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** 30 **Material:** Klebeband

Vorbereitung:

Zwei lange Streifen Klebeband parallel nebeneinander auf den Boden kleben, im Abstand von ca. 15cm.

Beschreibung:

Alle Teilnehmer sollen sich in einer Reihe zwischen den beiden Streifen aufstellen. Dann folgende Geschichte vorlesen, bzw. erzählen: „Ihr steht auf einer schmalen Brücke über dem Meer. Links und rechts von euch sind Haie (Betreuer). Ihr dürft die Brücke erst verlassen, wenn ihr Euch der Größe nach aufgestellt habt. Dabei darf keiner ins Wasser treten, sonst wird er von den Haien gefressen.“

Gordischer Knoten

Dauer: 5 -15 Min **Teilnehmer:** 20 **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Teilnehmer stellen sich in einem Kreis auf und schließen die Augen. Nun laufen sie auf die Mitte zu und fassen die ersten beiden Hände, die sie zu fassen bekommen (mit jeder Hand eine Hand ergreifen). Nun sollen die TN den Knoten lösen, ohne sich loszulassen.

Kommentare:

Manchmal kann man den Knoten nicht auflösen → neu beginnen.

Grüppchenbildung

Dauer: egal **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle bewegen sich im Raum. Der Gruppenleiter nennt eine Zahl. Nun müssen sich Gruppen bilden mit genau dieser Gruppengröße. Wer keine Gruppe findet scheidet aus.

Alternative:

Anstatt Zahlen zu nennen müssen sich die Gruppen nach Augenfarbe, gleicher Sockenfarbe, T-Shirt, Schuhgröße zusammenfinden.

Hahnenkampf

Dauer: 5 - 10 Min **Teilnehmer:** mindestens 2 **Material:** Kreismarkierung

Beschreibung:

2 „Kämpfer“ stehen mit verschränkten Armen und nur auf einem Bein stehend in einem Kreis und versuchen sich gegenseitig aus dem Kreis zu schieben bzw. zu schubsen.

Es kann ein Wettkampf jeder gegen jeden erfolgen. Für jeden Sieg gibt es einen Punkt.

Hase & Jäger

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** 15 **Material:** nichts

Beschreibung:

Die TN gehen in Paaren zusammen und stellen sich (am besten im Freien) auf. Zwei Teilnehmer bleiben alleine, wovon der eine der Hase ist und der andere der Jäger. Nun muss der Jäger versuchen, den Hasen zu fangen. Stellt sich der Hase links neben ein Paar xy (also H-x-y), so wird die von ihm entferntere Person (hier y) zum Jäger und der bisherige Jäger wird zum Hasen. Fängt der Jäger den Hasen, so wechseln die beiden die Rollen: Jäger wird Hase und Hase wird Jäger

Hock Dich!

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** 8 **Material:** nichts

Beschreibung:

Ein Viertel der Spieler/innen stellen die Fänger dar. Sie sind irgendwie gekennzeichnet (Bänder, Trikots...). Durch Abschlagen fangen diese die anderen, die dann sofort in die Hocke gehen müssen. Wer hockt, darf erst dann weiterlaufen, wenn ein/e anderer/e über ihn/sie hinweggesprungen ist. Ziel der Fänger/innen ist es, so schnell wie möglich alle in die Hocke zu bekommen. Zeit stoppen! Dann versuchen andere Fänger/innen, diese Zeit zu unterbieten.

Ich fühle mich jetzt so . . .

Dauer: 5 – 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Es geht reihum. Wer dran ist, sagt "Ich fühle mich heute morgen (jetzt) so:" und stellt dies durch eine Bewegung und ein Geräusch dar.

Im Kreis hinsetzen

Dauer: ca. 5 Min **Teilnehmer:** mind. 8 **Material:** Stühle

Beschreibung:

Alle drehen sich um 90 Grad nach links, so dass alle hintereinander im Kreis stehen. Dann rücken alle möglichst nahe zusammen. Dabei wird der Kreis kleiner. Sobald es nicht mehr näher geht (Haut an Haut), setzen sich alle gleichzeitig auf die Beine des Hintermanns. Ist echt bequem!

Besondere Hinweise:

Problematisch bei Menschen, die körperliche Nähe überhaupt nicht mögen

Immun Immun

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle sind Blutkörperchen. Sie trappeln durch die Gegend, die Hände angelegt und Wuselgeräusche verursachend. Es gibt 4 Viren. Diese Viren, die Säue, versuchen so viele Blutkörperchen wie möglich einzufangen. Wenn ein Blutkörperchen gefangen ist, erstarrt es, wo es steht und sieht ziemlich depressiv aus. Es kann befreit werden, indem sich zwei noch intakte Blutkörperchen die Hände um das gefangene geben, dabei im Kreis hüpfen und „Gesund – gesund...“ schreien. Ab dann ist das geheilte Blutkörperchen immun. Die Immunen finden sich immer zu Viererketten zusammen und reichen sich die Hände. Es hüpfert nun ziemlich fidel durch die Gegend und schreit die ganze Zeit „Immun – immun...“. Die Viren können von Immunos gefangen werden, dazu werden sie eingekreist, die Immunos hüpfen im Kreis und schreien „Das Virus ist tot – das Virus ist tot...“ Bis alle Viren vernichtet sind

Indianerhäuptling

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle TN setzen sich in einen Kreis, es wird eine Person vor die Tür geschickt. Aus der Restgruppe wird ein Häuptling bestimmt, der verschiedene Bewegungen ausführt, welche der Rest der Gruppe so schnell wie möglich nachahmt. Der Teilnehmer von draußen muss dann erraten wer die Kommandos gibt. Spiel kann beliebig wiederholt werden.

Intelligenztest

Dauer: 3 - X Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Kopien des Tests

Beschreibung:

Alle bekommen je eine Kopie des Testes und sollen den Bogen ohne zu sprechen innerhalb von drei Minuten ausfüllen. Wer fertig ist, dreht das Blatt um. Wer den Test schon einmal gemacht hat und im Vorteil wäre, wird gebeten, das Blatt sofort umzudrehen.

Besondere Hinweise:

Dieser "Test" dient nur dem Aha-Erlebnis und kann bei einigen Leuten zu enormen Heiterkeitsausbrüchen führen.
(Kopiervorlage: ANHANG 1)

Joe - Energizer

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter sagt den Text vor, alle machen mit. Der Text geht:

*Hello
My name is Joe
I work in a button factory
I have a house, a dog and a family
If my boss comes up to me
He says: "Joe, are you busy?"
I say: "No"
"Sooooo, turn the button with your right hand."*

Dabei dreht jeder den imaginären Knopf mit der rechten Hand. Bei jeder Wiederholung wird ein Körperteil dazugenommen, mit dem imaginäre Knöpfe gedreht werden. Im Spruch wird dann „right hand“ ersetzt durch

- | | | | |
|--------------|---------------|--------------|---------|
| 1. left hand | 2. right foot | 3. left foot | 4. hips |
| 5. head | 6. tongue | 7. eyes | |

Verschärfungen:

- schieß Wetter

Jurtenkreis

Dauer: 10-15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Teilnehmer stellen sich in einem engen Kreis auf und halten sich an den Händen. Einer nach dem anderem sagt:

„Innen“, „Außen“, „Innen“, „Außen“ usw.

Auf Kommando lehnt sich jeder 2. TN nach außen, die übrigen nach innen. Die Füße bleiben dabei fest auf dem Boden. Das Gleichgewicht wird nur mit den Händen gehalten. Mit ein wenig Übung kann man sich erstaunlich weit aus dem Kreis herauslehnen. Wenn die Jurte stabil ist, kann die Gruppe versuchen die Richtung der Beugung zu wechseln, ohne die Hände dabei loszulassen. Gelingt auch das kann man sich rhythmisch nach innen und außen bewegen.

Kartensitzen

Dauer: 30 Min **Teilnehmer:** 20 **Material:** Spielkarten

Beschreibung:

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis; jeder erhält eine Spielkarte, die dann wieder eingesammelt wird. Die Teilnehmer müssen sich die Farbe (Pik, Karo,...) merken. Der Betreuer liest dann nacheinander die Farben vor. Jeder der seine Kartenfarbe hört, rutscht einen Sitzplatz weiter. Wenn der Stuhl besetzt ist, dann setzt man sich auf den Schoß der Person.

Weiterrutschen ist nur dann möglich, wenn keiner auf einem sitzt. Bei einem As wird die Stapelsitzreihenfolge geändert (der unterste nach ganz oben, der zweitunterste zum zweitobersten Platz usw., umgekehrt genauso).

Gewonnen hat derjenige, der als Erster seinen ursprünglichen Sitzplatz wieder erreicht.

Kissenjagd

Dauer: ca. 5 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** 2 Kissen

Beschreibung:

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. Es wird reihum abgezählt: 1, 2, 1, 2, 1...

Ein Spieler der Gruppe 1 bekommt ein Kissen, der im Kreis gegenüber sitzende Spieler von Gruppe 2 das andere. Auf "Los" startet die Kissenjagd. Jedes Kissen jagt das andere. Die Spieler beider Gruppen geben ihr jeweiliges Gruppenkissen Kissen nach rechts weiter. Die Spieler aus Gruppe 1 fassen nur ihr eigenes Gruppenkissen an, die Spieler aus Gruppe 2 ebenso. Jeder gibt das Kissen also an seinen übernächsten rechten Nachbarn weiter. Die daneben sitzenden Spieler aus der anderen Gruppe und deren Kissen darf nicht behindert werden! Gewonnen hat die Gruppe, deren Kissen das der anderen Gruppe überholt.

Kissensitzen

Dauer: 30 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle Teilnehmer setzen sich in einem großen Kreis hin. Einer steht in der Mitte und versucht sich auf das Kissen zu setzen, das von den Sitzenden herumgegeben wird. Gelingt ihm dies, so muss derjenige, der in diesem Moment das Kissen hatte, dessen Platz in der Mitte einnehmen. Wichtig: Kissen herumgeben, nicht werfen! Kissen immer auf Schoßhöhe halten!

Kleiner Mann

Dauer: 10 Min

Teilnehmer: egal

Material: Straffe Schenkel ☺

Beschreibung:

Alle stehen im Kreis, linke Schulter nach innen. Dabei singen sie das Lied und marschieren im Kreis herum:

*„Ein kleiner Mann wollte tanzen gehen
Dadadidap
und sich dabei schöne Mädchen anseh'n'
Dadadidap
er setzte langsam Fuß vor Fuß
Weil er nicht wusste, wie man's machen muss.“*

Nach dieser ersten Strophe passiert, während sie immer wieder wiederholt wird, folgendes:

1. Die Hände auf die Schultern des Vordermannes
2. Der Kreis rückt zusammen
3. Die Hände auf die Schultern des Vor-Vordermannes

Wenn der Kreis ganz dicht steht, kann man sich auf den Schoß des Hintermannes niederlassen – und der Kreis kann sogar noch weiter laufen!

Wichtig:

Kreis, keine Bohne!

Klopfen

Dauer: 15 Min

Teilnehmer: egal

Material: nichts

Beschreibung:

Alle Teilnehmer setzen sich an einen großen Tisch oder auf den Fußboden und legen die Hände so auf den Tisch/Boden, dass dabei der linke Arm über dem vom linken Nachbarn und der rechte Arm unter dem vom rechten Nachbarn ist. Nun muss der Reihe nach möglichst schnell einmal mit der Hand auf den Tisch/Boden geklopft werden. Zweimal klopfen bedeutet Richtungswechsel. Wer seinen Einsatz verpasst, zu früh klopft oder sonst irgendwie falsch klopft, scheidet mit dieser Hand aus, bis am Ende nur noch zwei Teilnehmer übrigbleiben.

Knäuel weitergeben

Dauer: 10 - 20 Min

Teilnehmer: egal

Material: 2 Knäuels
(z.B. Tücher, Schals, etc.)

Beschreibung:

Die Gruppe sitzt eng im Kreis (auf Stühlen oder im Schneidersitz), so dass sich die Knie berühren. Die Knäuel starten an zwei verschiedenen Stellen im Kreis. Die Spieler geben die Knäuel an einen Nachbarn weiter oder legen sie ihm in den Schoß. Die Knäuel dürfen dabei durchaus öfters die Richtung wechseln. Wer beide Knäuel auf einmal hat, scheidet aus, und der Kreis wird kleiner. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch zwei Spieler übrig sind.

Kommando Pimperle

Dauer: egal **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Eine Person wird zum Kommandant Pimperle ernannt. Die restlichen Gruppenmitglieder versuchen alle Befehle des Kommandanten auszuführen.

<i>Kommando Pimperle:</i>	mit dem Zeigefinger auf die Tischkante klopfen.
<i>Kommando Flach:</i>	die ausgestreckten Hände flach auf den Tisch legen.
<i>Kommando Hoch:</i>	die ausgestreckten Hände hochkant auf den Tisch legen.
<i>Kommando Faust:</i>	die Hände als Faust auf den Tisch legen
<i>Kommando Turm:</i>	Krallenartig die Hände auf den Tisch legen.

Die Kommandos dürfen nur befolgt werden, wenn das Wort Kommando gesagt wurde. Wird zum Beispiel nur Flach gesagt, dann ist das Kommando nicht auszuführen. Je schneller das Spiel gespielt wird, desto interessanter wird es.

Alternative

Diese und natürlich noch weitere Varianten sind denkbar:

<i>Kommando Pimperle:</i>	alle hüpfen hoch und runter
<i>Kommando Rücken:</i>	alle legen sich flach auf den Rücken
<i>Kommando Bauch:</i>	alle legen sich flach auf den Bauch
<i>Kommando Bock:</i>	alle stellen sich gebeugt in Bockstellung auf
<i>Kommando Doppelbock:</i>	jeweils 2 Personen liegen flach übereinander
<i>Kommando Stapel:</i>	jeweils 3 Personen liegen flach übereinander.
<i>Kommando Pferd:</i>	immer 2 Personen bilden ein Huckepackpferd.

Wer Fehler macht kann ausscheiden, oder es kann eine Pfandabgabe vereinbart werden .

Kommunikationsmetaphern

Dauer: 20 - 30 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Gegenstände, die sich werfen / übergeben lassen

Beschreibung:

Das Spiel unterteilt sich in fünf Runden. Am Anfang/Ende jeder Runde trifft sich die Gruppe zum Stehkreis, um die letzte Runde auszuwerten und die Anleitung für die nächste Runde zu bekommen. Der Spielleiter kann auch mitspielen.

Die fünf Runden:

1. Jeder sucht sich eine gute Stelle im Raum und stellt sich dort hin. Dort verhält er sich ruhig und nimmt seine Umgebung wahr. Er kann die Augen dabei offen oder geschlossen halten.
2. Alle laufen kreuz und quer herum und schauen sich den Raum bzw. die Umwelt an.
3. Die gleichen Instruktionen mit dem Unterschied, dass der Spielleiter ankündigt, in dieser Runde etwas ändern zu wollen. 1–2 Minuten nach dem Start gibt er einem Teilnehmer einen Gegenstand in die Hand und schaut, was passiert.
4. Genauso, nur dass der Spielleiter jetzt auch die anderen Gegenstände verteilt.
5. Alle bleiben im Kreis stehen und geben dort die Gegenstände weiter.

Bei der Auswertung nach jeder Runde kann der Spielleiter etwa folgende Fragen stellen:

- Was habe ich mich, die anderen und die Umwelt wahrgenommen? Wie ging es mir dabei?
- Auf welche Kriterien habe ich geachtet?
- Was passiert, wenn sich zwei Teilnehmer begegnen?
- Was wird gebraucht, damit die Übergabe eines Gegenstandes funktioniert?
- Warum und wie ist die Übergabe bei den verschiedenen Gegenständen verschieden?

Bei der Auswertung kann (oder sollte?) herauskommen, dass die Gegenstände Metaphern für Nachrichten in der Kommunikation darstellen. Blickkontakt ist bei der Übergabe wichtig.

Verschiedene Gegenstände sind verschieden beliebt, werden verschieden weitergegeben und regen unterschiedlich zur Kreativität an.

Besondere Hinweise:

Dieses Spiel ist eventuell problematisch bei Gruppen, die auf alles allergisch reagieren, was nach Selbsterfahrung aussieht.

Kraken Fangen

Dauer: 5 Min **Teilnehmer:** ab 15 **Material:** nichts

Beschreibung:

Auf einem großen Spielfeld werden die Grenzen deutlich gekennzeichnet. Ein Mitspieler wird als Krakenbaby bestimmt und muss nun versuchen, die anderen abzuschlagen. Gelingt ihr dies, so hängen sich beide aneinander und werden so zu einer immer größeren Krake. Zuletzt zählt 'nur' noch eine gute Strategie, um den letzten kleinen Fisch einzufangen.

Variante(n):

Es darf nur Kopf und Ende abgeschlagen werden. Wer gefangen ist, wird Kopf oder Ende Unter der Kette darf nicht durchgeschlüpft werden.

Bemerkung:

Das Kraken-Fange ist ein sehr aktives Spiel. Deshalb sollte man es auf einer großen Wiese (oder ähnlichem) spielen, denn es fällt immer mal jemand hin. Dieses Spiel macht um so mehr Spaß, desto mehr Personen mitspielen. Mit 20 und mehr ist es die reinste Gaudi.

Krankenfangen

Dauer: 5 – 10 Min **Teilnehmer:** ab 8 **Material:** nichts

Beschreibung:

Bei dieser Version darf man nicht so laufen, wie man will. Denn: Wenn man abgeschlagen ist, muss man sich beim Fangen der Stelle halten, an der man getroffen worden ist. Eine Hand muss also die getroffene Stelle halten.

Ziel, des Fängers ist es, die anderen möglichst an unbequemen Stellen abzuschlagen. Vorteilhaft ist es, wenn man vor dem Fangenspielen eine Bewegungszone abgrenzt, in der sich die mindestens vier Mitspieler bewegen dürfen

Kreisflucht

Dauer: 5 Min **Teilnehmer:** mind. 5 **Material:** nichts

Beschreibung:

Ein Teilnehmer, der das Spiel noch nicht kennt, verlässt den Raum. Die Spielleiterin kann jetzt das Spiel erklären, bevor die Gruppe den Spieler wieder herein rufe:

Die Teilnehmer halten sich an den Händen und bilden einen Kreis um den einen Spieler. Dieser versucht nun, aus dem Kreis zu entkommen. Die Gruppe hat den Auftrag, den Spieler auf keinen Fall durch zu lassen.

Achtung Lösung: Die Gruppe lässt den Spieler nur dann durch, wenn er (mit Worten) darum bittet.

Besondere Hinweise:

Funktioniert pro Gruppe nur ein mal

Kreisgezerre

Dauer: ca. 3 - 5 Min **Teilnehmer:** mind. 5 - 7 **Material:** ggf. Flaschen, Matte, Tuch

Beschreibung:

Die Gruppe stellt sich im Kreis um einen Baum (Stock) und hält sich an den Händen fest. Nun versucht jeder zu ziehen, so dass eine Person den Baum (Stock) berührt. Wer den Baum (Stock) berührt, der scheidet aus. Wer loslässt scheidet ebenfalls aus. Anstatt eines Baumes geht auch eine Matte, oder ein ausgelegtes Tuch.

Alternative:

Hinter jeder Person steht in 2 Meter Entfernung eine Flasche (Kegel, oder Ball). Jede Person versucht nun die eigene Flasche als erster zum Umfallen zu bringen.

Wertung:

Gewonnen hat bei Alternative 1, derjenige, der am Schluss übrig bleibt, bei Alternative 2, derjenige, der als erster seine Flasche umwirft.

Kreislauf

Dauer: 15-20 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle TN stellen sich in einen Kreis auf und halten sich an den Händen. Der Betreuer gibt Händedrücken nach links und nach rechts ab. Wenn der Durchlauf gut klappt, fängt der Betreuer an AFS-Abkürzungen oder AFS-bezogene Wörter nach links und rechts weiterzugeben. Dazwischen immer Händedruck, in immer schneller werdender Reihenfolge.

Kreisrücken

Dauer: 5 – 10 Min **Teilnehmer:** ab 12 **Material:** Stuhlkreis

Beschreibung:

Die Gruppe setzt sich im (Stuhl)Kreis. Der Spielleiter ruft verschiedene Eigenschaften in die Runde. Dabei dürfen immer nur diejenigen Weiterrücken, auf die diese Eigenschaft zutrifft. (z.B. rote Socken, schwarze Hose, Turnschuhe, blaue Augen usw.). Dabei kommt es vor, dass zwei oder mehr Teilnehmer übereinander sitzen. Allerdings darf immer nur derjenige weiterrücken, der ganz oben auf dem Stapel sitzt. Gewonnen hat der Teilnehmer, der zuerst wieder auf seinem Platz sitzt, egal in welcher Höhe ;-)

Labyrinth (Matrix, Katze und Maus)

Dauer: 10 - 15 Min **Teilnehmer:** mindestens 11 **Material:** Platz

Beschreibung:

Ein Teilnehmer ist die Katze, ein andere die Maus.

Die anderen stellen sich in einer (möglichst quadratischen) Matrix in Armspannen-Abstand auf, also zum Beispiel in 4 Reihen à 4 Teilnehmer. Dabei schauen alle in eine Richtung und halten die Arme in Schulterhöhe ausgestreckt. Die Maus hat nun drei Optionen:

- Vor der Katze weglaufen durch die Reihen und um die Matrix herum. Unter den ausgestreckten Armen dürfen weder Katze noch Maus hindurchgehen.
- "Labyrinth" oder "Matrix" rufen. Daraufhin drehen sich alle stehen Teilnehmer um 90 Grad. Dadurch werden aus den Längsgängen im Labyrinth plötzlich Quergänge.
- An eine Reihe andocken. Die Maus wird dann Teil des Labyrinths. Die alte Katze wird dann Maus, und der Spieler am anderen Ende der Reihe, an die sich die Maus angedockt hat, wird neue Katze (Klicker-Effekt). Die Reihe rückt dann auf, damit sie wieder im Raster drin ist.

Wenn die Katze die Maus fängt, vertauschen sich die Rollen: Aus Katze wird Maus und umgekehrt.

Laurentia

Dauer: 5-10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle Teilnehmer stellen sich in einem großen Kreis auf und halten sich an den Händen. Nun singen sie das Laurentia Lied:

*Laurentia liebe Laurentia mein,
wann werden wir wieder beisammen sein,
Am Mooontag.
Ach, wenn es doch bloß wieder Montag wäre,
und ich bei meiner Laurentia wär, Laurentia wär.*

Wie oben wiederholen und nacheinander alle Wochentage einfügen.

Bei jedem Laurentia und bei jedem Wochentag müssen die Teilnehmer eine tiefe Kniebeuge machen. Am besten morgens nach dem Aufstehen und abends vor dem ins Bett gehen. (Bester Muskelkater-Erfolg!)

Liebling ich liebe Dich, aber

Dauer: egal **Teilnehmer:** ab 10 **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle sitzen im Kreis, ein Stuhl weniger wie Personen und ein Kandidat wird ausgewählt. Dieser Kandidat oder Kandidatin setzt sich zu irgend jemandem auf den Schoß und schaut dieser Person ganz tief in die Augen und sagt: "Liebling, wenn Du mich liebst dann lächle!". Die Person muss antworten ohne zu lachen: "Liebling ich liebe Dich, aber ich kann nur nicht lachen!". Lacht die Person trotzdem werden die Rollen getauscht.

Ziel ist es möglichst ernst zu bleiben, was einigen natürlich schwer fallen dürfte.

Liebst Du Deinen Nachbarn?

Dauer: egal **Teilnehmer:** ab 10 **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Eine Person hat keinen Stuhl und sitzt stattdessen jemandem auf dem Schoß. Diese Person fragt nun diejenige Person, auf dessen Schoß sie sitzt: "Liebst Du Deinen Nachbarn?" Bei Antwort Ja, rutschen alle ein Stuhl weiter. Bei Antwort Nein wird folgende Frage dazu gestellt: "Wen hast Du denn dann lieb?" Daraufhin wird zum Beispiel geantwortet: "Alle Personen mit blauem T-Shirt". Nun müssen alle Personen mit blauen T-Shirts die Plätze tauschen. Wer keinen Platz beim Platzwechseln erhält muss in die Mitte.

Ziel ist es so wenig wie möglich jemandem auf den Schoß zu sitzen.

Luftballonvolleyball

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** max. 15 **Material:** Luftballons

Beschreibung:

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt und sitzen sich auf Stühlen gegenüber. Als Ball dient ein Luftballon. Ziel ist es, diesen Luftballon über die gegnerische Partei zu schlagen, so dass er dort hinter den Stühlen und Spielern/innen den Boden berührt. Beim Spiel müssen die Spieler/innen fest auf ihren Stühlen sitzen bleiben.

Mäh-Bäh

Dauer: 10-15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung

Alle Teilnehmer stellen sich in einen großen Kreis auf. Eine(r) „X“ muss vor die Tür gehen, während die anderen das Spiel erklärt bekommen:

Dem Teilnehmer vor der Tür wird, wenn er reinkommt, erklärt, dass er aus der auf Kommando „Mäh“-schreienden TN-Menge einen (übrigens nicht existierenden) „Bäh“-Schreier herausfinden soll. Der dritte Teilnehmer, „Y“, der dabei willkürlich „erraten“ wird, muss gestehen, dass er der „Bäh“-Schreier war, und muss nun vor die Tür. Jetzt wird „X“ erklärt, dass er der neue „Bäh“-Schreier wird. „Y“ kommt herein und weiß natürlich wer der (diesmal ja existierende) „Bäh“-Schreier ist, rät aber trotzdem 3mal falsch. Beim 4ten Mal sind alle (wie anfangs abgesprochen) bis auf „X“ still, der als einziger laut und deutlich „Bäh“ brüllt.

Kommentare:

Verständnis der Anleitung ist etwas schwierig. Manchmal lässt sich „X“ nicht reinlegen.

Margerite

Dauer: 10–15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Im Prinzip ahmt die Gruppe eine Margeriten-Blüte nach, deren Blütenblätter sich eins nach dem anderen öffnen oder schließen.

Alle stehen im Kreis. Wer anfängt, macht eine Bewegung und ein Geräusch. Der rechte Nachbar macht es nach. Danach macht es dessen rechter Nachbar nach und so weiter, bis alle die Bewegung und das Geräusch machen. Wenn Bewegung und Geräusch wieder bei dem angekommen sind, der es vorgemacht hat, macht dessen rechter Nachbar etwas Neues vor.

Marionettenspiel

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Ein Teilnehmer, oder auch mehrere, führen an gedachten Fäden einen Freiwilligen über einen realen oder fiktiven Parcours

Maschine-Spiel

Dauer: 5 - 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Der Spielleiter fängt an und sagt "Ich bin eine Maschine. Ich mache eine Bewegung und ein Geräusch." Dazu macht er eine wiederkehrende Bewegung und ein Geräusch. Nach und nach wird die Maschine durch weitere Mitspieler erweitert, die sich durch Kontakt mit der schon bestehenden Maschine verbinden und selber eine Bewegung ausführen und ein Geräusch machen.

Am Schluss bilden alle gemeinsam eine große, abgefahrene sinnfreie Maschine.

Maus hängt die Katze ab

Dauer: ca. 10 Min **Teilnehmer:** ab 20 **Material:** nichts

Beschreibung:

2 Teilnehmer werden als Katze bzw. Maus bestimmt. Die restliche Gruppe stellt sich in einem großen Kreis auf. Die Maus versucht die Katze dadurch abzuhängen, dass die Maus immer zwischen 2 Personen hindurch rennt und die beiden Personen sich daraufhin an den Händen fassen, so dass hier kein Durchkommen mehr möglich ist (auch nicht mehr für die Maus). Innerhalb kürzester Zeit werden die Schlupflöcher immer weniger und wenn die Maus es geschickt anstellt kann sie das letzte Schlupfloch rechtzeitig schließen, so dass die Katze nicht mehr in den Kreis hinein- oder herauskommt.

Ziel ist es, nicht von der Katze gefangen zu werden und den Kreis rechtzeitig zu schließen, so dass die Katze nicht mehr an die Maus heran kommt.

Meier-Mayer-Meyer-Maier

Dauer: 5-10 Min **Teilnehmer:** 20 **Material:** Karteikarten

Beschreibung:

Es werden an alle Teilnehmer Kärtchen mit jeweils Titel und Name verteilt, die die Teilnehmer sich merken müssen. Der Name der Familie Meier wird als Maier, Meier, Mayer und Meyer geschrieben, die Familien bestehen aus jeweils Mutter, Vater, Tochter und Sohn. Auf ein Startzeichen hin müssen sich die Familien durch zurufen finden und in einer vorher festgelegten Reihenfolge (z.B. Mutter, Vater, Tochter, Sohn) aufstellen. Gewinner ist, wer zuerst steht.

Kommentare:

Nehmt vor dem Start den Teilnehmern ihre Zettel wieder ab, so dass diese sich wirklich nur durch zurufen (und nicht Zettelzeigen) finden können

Menschen-Maschine

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Einer beginnt mit einer Bewegung und einem Geräusch, die er immerzu wiederholt. Nach und nach kommen die anderen hinzu, mit einer neuen Bewegung und einem neuen Geräusch, bis eine große Maschine entstanden ist, in der jeder ein Rädchen ist.

Monster

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung

Die Teilnehmer verteilen sich über einen großen freien Platz, jeweils in Paaren. Es gibt ein Monster(den Fänger), und ein Opfer(den Gekagten). Das Monster muss wild brüllen, schrecklich aussehen und sich bewegen wie ein Monster. Das Opfer sollte ein bisschen hysterisch drauf sein und wedelnd durch die Gegend trippeln. Wenn das Monster das Opfer gefangen hat, wechseln die Rollen. Wenn sich das Opfer an ein Ende eines Paares stellt, muss das andere Ende losrennen und ist dann das Monster. Auch so wechseln die Rollen.

Verschärfungen:

- Zwei Monster-Opfer-Paare
- Weiteres Paar: Indianer und Cowboy, jeweils mit angemessenem Verhalten

Nonverbale Flüsterpost

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** 15 **Material:** nichts

Beschreibung:

Statt Worten werden Berührungen (z.B. Zwicken, Händedrücker, Streicheln, etc.) in schneller Reihenfolge weitergegeben.

Kommentare:

Die Gruppe sollte sich wegen dem Körperkontakt vorher schon gut kennen.

Obstsalat

Dauer: egal **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Teilnehmer setzen sich in einem Kreis hin. Einer steht in der Mitte, während allen anderen eine Obstsorte zugeordnet wird.

Auf Kommando (z.B. Erdbeeren) der Person in der Mitte wechseln alle genannten den Sitzplatz; wobei der Stehende versucht sich zu setzen. Gelingt ihm dies, stellt sich die Person, die sich nicht setzen konnte in die Mitte. Bei Obstsalat wechseln alle ihre Plätze.

Kommentare:

Mögliche Variation: Statt Obstsorten nennt die Person in der Mitte Punkte bezüglich Aussehen, Alter, Herkunft, Hobbys, etc. (z.B. : Alle mit blauen Jeans; alle mit Brillen; alle die Geschwister haben; etc.)

Oma

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** max. 15 **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle setzen sich in einen Kreis im Schneidersitz auf den Boden. Der Spielleiter beginnt:

„Meine Oma hat einen Daumen.“

Und streckt einen Daumen in die Höhe.

Sein Nachbar tut das gleiche; es geht reihum. Wenn eine Runde beendet ist, beginnt der Spielleiter mit:

„Meine Oma hat einen Daumen; und noch einen Daumen.“

Er streckt nun den zweiten Daumen zusätzlich in die Höhe. Weiter die ganze Runde. Nun kommt jede Runde eine weitere Eigenschaft dieser Oma dazu – jeweils mit Bewegung / Geräusch.

Die Reihenfolge ist:

1. Meine Oma hat einen Daumen
2. ...und noch einen Daumen
3. ...und nur ein Auge
4. ...und einen schiefen Mund
5. ...und ein Zucken (Kopf)
6. ...und einen Schaukelstuhl
7. ...und einen Papagei („Loooooraaa!!!“)

Verschärfungen:

noch mehr Bewegungen erfinden

Paarfangen

Dauer: 5 – 10 Min **Teilnehmer:** ab 12 **Material:** nichts

Beschreibung

Jeder findet einen Partner. Einer der beiden ist "ES" und muss den anderen fangen. Wer gefangen wurde muss sich um 360 Grad herum drehen (oder bis drei zählen) und muss dann den anderen fangen. Manchmal sind Spielfeldgrenzen wichtig, sonst muss man seine Leute am anderen Ende der Welt suchen :-)

Variante(n):

Verschiedene Gangarten vorgeben (z.B. Spinnengang)

es darf nicht gerannt werden nur gehen!

es darf nur gehopst werden

Paare müssen Paare fangen

Paranoia

Dauer: 5 – 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Platz

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer sucht sich einen Beschützer und einen Verfolger, teilt dies aber niemandem mit. (Daher weiß niemand, ob und für wen er Beschützer oder Verfolger ist.) Dann versucht er, sich so hinzustellen, dass er den Beschützer zwischen sich und den Verfolger bringt.

Nach der Halbzeit sind die Rollen vertauscht: Jeder Teilnehmer hat jetzt vor dem bisherigen Beschützer Angst und fühlt sich durch den bisherigen Verfolger beschützt.

Persönlichkeitsraten

Dauer: 30 Min **Teilnehmer:** ca. 15 **Material:** nichts

Beschreibung:

Jeder sagt dem Spielleiter den Namen einer Persönlichkeit, die er mag oder bewundert. Sonst darf die Persönlichkeit niemandem verraten werden. Dann werden mindestens 3 Gruppen gebildet. Der Spielleiter liest in gemischter Reihenfolge die Persönlichkeiten vor. Eine Gruppe beginnt zu fragen, ob jemandem eine bestimmte Persönlichkeit zuzuordnen ist. Bei negativer Antwort ist die gefragte Gruppe an der Reihe, bei positiver Antwort wechselt der Erratene in die fragende Gruppe, die weiter fragen darf, und spielt dort mit.

Pferderennen

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Vorbereitung:

Elemente eines Pferderennen vorbereiten, wie z.B.

Zuschauertribüne	>	winken
kleines/große Hindernis	>	nach vorne auf den Boden legen
Holzbrücke	>	auf die Brust klopfen
Latino-Tribüne	>	viva Espana
Zielfoto	>	Foto mit Hand machen
Die etwas andere Tribüne	>	„schwules Winken“
Frauentribüne	>	kicher kicher
Männertribüne	>	grölle grölle
Japanische Tribüne	>	klickklickklick + Fotografengesten
Präsident	>	salutieren/winken

Usw.

Beschreibung:

Die Gruppe setzt oder kniet sich im Kreis hin. Der Betreuer erklärt die Kommandos. Das Rennen beginnt: Laufen wird durch klatschen auf den Oberschenkeln dargestellt. Man „läuft sich ein“ und der Betreuer gibt nun die unterschiedlichen Kommandos.

Pinquine auf der Scholle

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** wie Stuhlanzahl **Material:** Stühle

Vorbereitung:

Stühle in zwei Reihen aufstellen (Lehne an Lehne; wie bei Reise nach Jerusalem)

Beschreibung:

Alle Teilnehmer stellen sich auf die Stühle. Nun werden die Stühle einzeln nach und nach entfernt wobei alle zusammenrücken müssen. Die Stühle werden solange entfernt bis die ersten runterfallen.

Kommentare

Sehr stabile Stühle nötig; wegnehmen der Stühle am besten im Takt zu Musik.

Psycho Pantomime

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Ein Betreuer geht mit einem Teilnehmer raus und sagt ihm eine Tierrolle, die er spielen soll. Der Betreuer bei der Gruppe sagt den Teilnehmern, welche Rolle die Person spielen wird, und dass sie diesen Begriff erst dann nennen dürfen wenn der Betreuer es signalisiert.

Kommentare:

emotionale Unterdrückung, nicht zu sehr übertreiben.

Psycho-Shake

Dauer: 10-15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Der Spielleiter muss das Spiel geheimnisvoll erscheinen lassen, z.B.: „Versetzt euch jetzt in eine meditative Stimmung, vielleicht helfen euch ein paar ruhige Atemzüge. Nun sucht sich jeder eine Zahl von 1 bis 3 aus, die für euch jeweils die richtige metaphysische Schwingung hat. (Hier gibt es keine Richtlinien und Absprachen). Überlegt eine Minute lang, welche Zahl gerade am stärksten zu euch spricht. Jetzt geht es darum eure numerischen Seelenverwandte zu finden. Ihr beginnt still umherzugehen und euch die Hand zu geben.

Wenn du eine eins bist, schüttelst du die Hände deiner Mitspieler nur einmal, bist du eine zwei, dann zweimal, falls du eine Drei bist dann dreimal. Wenn verschiedene Zahlen aufeinandertreffen, dann gibt es einen deutlichen Moment der Spannung, indem einer versucht in der Bewegung innezuhalten, während der andere weitermacht. Hört ihr zur gleichen Zeit auf, so habt ihr euch erkannt. Sucht nun gemeinsam nach weiteren Seelenverwandten. Wichtig ist es während der ganzen Zeit das Schweigen zu wahren.

Dieses Spiel basiert auf nonverbaler Kommunikation. Erstaunlicherweise kommt es häufiger vor, das am Ende ungefähr gleichgroße Gruppen entstehen.

Roboter parken

Dauer: 10 - 15 Min **Teilnehmer:** ab 3 (3 pro Team) **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Teilnehmer finden sich in Dreierteams zusammen. Zwei der Teilnehmer sind die Roboter und stellen sich Rücken an Rücken. Der dritte ist der "Roboterführer".

Die Roboter bewegen sich mit kleinen, stetigen Schritten (stampf stampf /piep piep) immer geradeaus. Läuft ein Roboter gegen ein Hindernis oder einen anderen Roboter, dann läuft er auf der Stelle und piept dabei (miep miep).

Mit drei Kommandos lassen sich die Roboter steuern:

An-Knopf: Durch (leichtes!) Tippen auf den Kopf lassen sich die Roboter anschalten, woraufhin sie loslaufen. Es können immer nur beide Roboter gleichzeitig angeschaltet werden.

Links-drehung: Durch Tippen auf die linke Schulter eines Roboters dreht sich dieser Roboter um 90 Grad nach links.

Rechts-drehung: Analog zur Links-drehung.

Ziel ist, beide Roboter so zu steuern, dass sie schließlich in "Parkposition" (Gesicht an Gesicht gegenüber) stehen und sich dann automatisch abschalten. Stehen alle Roboter in Parkposition, ist das Spiel beendet.

Varianten:

- Die Roboter können auch kontinuierlich beschleunigen – langsam starten und dann immer schneller werden.

- Die Roboterführerin darf die Roboter nur abwechselnd bedienen.

- Die Roboter dürfen nicht parallel oder orthogonal zu einer Wand laufen.

(Das macht die Strategie unmöglich, einfach beide Roboter gegen dieselbe Wand zu steuern und dann beide so zu drehen, dass sie an der Wand entlang aufeinander zugehen.)

Schafsprung

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

2 Betreuer bilden einen Zaun, indem sie die Arme in Schulterhöhe halten. Die schwarzen Schafe (Teilnehmer) müssen versuchen über den Zaun zu fliehen.

Kommentare:

Baut Teamgeist auf; aber hohe Verletzungsgefahr (auch für die 2 Betreuer!)

Schibbi-Schibb

Dauer: 10 Min

Teilnehmer: 15

Material: nichts

Vorbereitung:

viele verschiedene Bewegungen ausdenken, sonst gehen einem beim Spielen schnell die Ideen aus.

Beschreibung:

Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Der Leiter macht eine Bewegung vor und sagt dazu in einem gleichmäßigen Rhythmus „schibbi-schibbi-schibbi-schibb- schibbi-schibbi-schibbischibb“. Der Nachbar macht die Bewegung nach, während der Betreuer schon die nächste Bewegung vormacht. Die Bewegungen laufen im Kreis herum bis das Spiel chaotisch wird. Dann kann man von neuem beginnen.

Kommentare:

„Schibbi etc.“ sollte melodisch gesagt werden, so dass das Ganze nicht zu eingeschlafen wirkt.

Schlangengrube

Dauer: 5 – 10 Min

Teilnehmer: ab 12

Material: 2 Augenbinden, 2 Rasseln

Beschreibung:

Eigentlich spielen nur jeweils 2 TN dieses Spiel. Alle anderen bilden einen Kreis vom mindestens 5m² und sind ansonsten nur Statisten, die ihren Spaß dabei haben.

Zwei TN bekommen die Augen verbunden und erhalten je einen Gegenstand zum Rasseln. Eine von beiden ist die Jägerschlange und versucht, die andere zu fangen. Dazu darf sie insgesamt drei Mal rasseln. Die gejagte Schlange muss jeweils sofort Antwort rasseln und verrät damit natürlich ihren Standort.

Nachdem der Jäger die gejagte Schlange erwischt hat, oder nachdem sie dreimal erfolglos gerasselt hat (natürlich steht ihr nach dem dritten Rasseln noch ein wenig Zeit zur Verfügung), wird gewechselt. Auch wenn der Rest der Gruppe eigentlich nicht spielt, hat er die äußerst wichtige Aufgabe, darauf zu achten, dass keine der beiden Schlangen an die Wand rennt.

Tipps:

Wenn das Spiel nicht spontan gespielt, sondern vorbereitet wird, empfiehlt es sich, laute Rasseln zu besorgen. Kieselsteine in einer Teebüchse eignen sich hervorragend.

Wenn die Gruppe aus sehr wenigen TN besteht, ist es nicht unbedingt notwendig, einen geschlossenen Kreis zu bilden. Die TN können locker außen herum stehen, es ist nur absolut notwendig, dass die Schlangen immer abgefangen werden.

Schlangengrube ist in gewisser Weise auch ein Vertrauensspiel. Wenn die Schlangen nicht sicher sein können, vor jeder Wand abgefangen zu werden, oder wenn die Spielleitung merkt, dass ein gewisses Vertrauen in der Gruppe fehlt, sollte das Spiel besser nicht eingesetzt werden.

Probleme:

Um den Schlangen deutlich zu machen, wenn sie am Rand angekommen sind, kann man ihnen zweimal kurz auf die Schulter klopfen. Besonders mit Jüngeren muss die Spielleitung aufpassen, dass die Gruppe auf die beiden Schlangen achtet. Dies ist besonders wichtig, weil die Jägerschlange mitunter lossprintet. Es kommt sehr oft vor (auch mit Erwachsenen), dass zwei Verantwortliche so fasziniert sind vom Spiel, dass sie gar nicht reagieren, wenn eine Schlange direkt neben ihnen an die Wand knallt.

Die Spielleitung kann gar nicht genug betonen, wie wichtig es ist, auf die Schlangen aufzupassen. Stille ist sehr wichtig bei diesem Spiel. Räume mit knarrenden Holzböden oder Spielorte direkt neben einer Baustelle sind ziemlich ungeeignet.

Schneckenspiel

Dauer: 5-10 Min

Teilnehmer: egal

Material: nichts

Beschreibung:

Alle TN stellen sich in einem großen Kreis auf und halten sich an den Händen. Der Kreis wird an einer Stelle geöffnet. Von den beiden Personen, die den Kreis geöffnet haben, beginnt die eine Person um die andere im Kreis herumzulaufen, so dass sie die anderen Mitspieler immer enger um die stehende Person herumwickelt. Es entsteht eine eingerollte Menschenschnecke.

Schnipp-Klatsch-Kreis

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** 30 **Material:** nichts

Beschreibung:

Betreuer schnipst nach rechts, worauf die Bewegung nach rechts durch den Kreis läuft. Dann stampft der Betreuer mit dem linken Fuß, das Stampfen läuft nach links durch den Kreis etc.

Kommentar:

Es gibt fast immer Taktprobleme, aber dadurch wird das Spiel erst richtig lustig.

Schreien

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** 16 **Material:** nichts

Beschreibung:

Erst klatschen alle zusammen jeweils 4x, danach klopfen sich alle 4x auf die Schenkel, dann stampfen alle 4 x auf den Boden, und als letztes schreien alle 4 x „Hey!“. Dann werden die Teilnehmer in vier Gruppen aufgeteilt und die einzelnen Sachen versetzt (im Kanon) durchgespielt.

Schuhe blind anziehen

Dauer: ca. 3 Min **Teilnehmer:** ab 5 **Material:** Augenbinde, Schuhe

Beschreibung:

Mehreren Gruppenmitgliedern werden die Augen verbunden. Diese ziehen ihre Schuhe aus, welche dann wahllos verstreut auf dem Boden liegen. Auf Kommando muss jedes Gruppenmitglied seine Schuhe finden und anziehen.

Schuhsalat

Dauer: 10 – 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Schuhe der Teilnehmer

Beschreibung:

Alle ziehen ihre Schuhe aus und machen damit in der Mitte einen Haufen.

Anschließend nimmt sich jeder einen rechten und einen linken Schuh (aus unterschiedlichen Paaren). Jede zieht die Schuhe an (so gut es geht . . . nur nicht kaputt machen). Nun müssen sich die Schuhpaare (an den Füßen) wiederfinden und nebeneinander stellen. Es bilden sich dadurch ein oder mehrere Kreise.

Besondere Hinweise:

Funktioniert nur, wenn die Gruppe halbwegs unverkrampft mit Körper- und Fußschweißkontakt umgehen kann.

Schwere Schultergewichte

Dauer: ca 3 - 5 Min **Teilnehmer:** mind. 3 **Material:** Gummi, Taschentuch, etc.

Beschreibung:

Mehreren Gruppenmitgliedern werden die Augen verbunden. Der Gruppenleiter drückt jedem auf die Schulter und lässt bei einem einen Gummi oder Taschentuch liegen. Diejenigen Gruppenmitglieder, die meinen bei ihnen liegt ein Gummiband treten einen Schritt vor oder heben die andere Hand hoch.

Sitz-Kreis-Rundlauf-Spiel

Dauer: 5 – 10 Min **Teilnehmer:** ab 6 **Material:** Stühle

Beschreibung:

Paarweise Weiter-Rutschen im Kreis - teilweise auch auf Nachbars Schoß...

Man teilt die Teilnehmer in Paare ein und gibt jedem Paar einen Namen. Dann setzt man die Teilnehmer in einen Stuhlkreis. Die Paare sollten sich gegenüber sitzen. Dann sagt man den Namen eines Paares und die beiden müssen aufstehen und sich im Uhrzeigersinn einen Platz weiter setzen. Wenn dort schon jemand sitzt? Macht nichts, ab auf den Schoß. Der untere von den beiden kann so lange nicht weiter gehen, wie er jemanden auf dem Schoß sitzen hat. Es ist durchaus möglich das zeitweise alle auf einen Stuhl sitzen. Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich wieder auf den alten Platz zu kommen. Sitz aber jetzt einer da und der Partner sitzt auf seinen alten Platz, hat er Pech gehabt. Gewonnen hat derjenige, der als erster auf seinen alten Platz sitzt, aber nur wenn dort kein anderer sitzt.

Skulpturen

Dauer: 30 Min **Teilnehmer:** 20 **Material:** Karteikarten

Vorbereitung:

Zettel mit 15 verschiedenen Körperteilen vorbereiten.

Beschreibung:

Ein Teilnehmer fungiert als Zettelzieher und zwei weitere als Paar, das die Skulpturen vorführt. Der Zettelzieher zieht immer jeweils zwei Karten, woraufhin jeweils eins der genannten Körperteile des Paares das andere genannte berühren muss; z.B. Knie und Kopf. Der Zettelzieher zieht die nächsten zwei Karten. Der Vorgang von oben wird wiederholt, wobei die vorausgehenden Berührungen bestehen bleiben müssen. Wenn die Skulptur nicht mehr weiterkann, fängt ein neues Paar an.

Smaug

Dauer: 5 - 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Taschentuch, geknoteten Schal

Vorgeschichte:

"Meine Rüstung ist ein zehnfacher Schild, meine Zähne sind Schwerter, meine Klauen Speere, das Aufschlagen meines Schwanzes ist ein Donnerkeil, meine Schwingen sind Wirbelstürme und mein Atem bringt den Tod!", prahlt der Drache Smaug vor Bilbo Beutlin.

In J. R. R. Tolkiens Fantasy-Erzählung Der kleine Hobbit zieht Bilbo aus, um Smaugs unermesslichen Gold- und Juwelenschatz zu rauben. In unserer Version der Geschichte ist zwar weder der Einsatz so hoch noch der Drache so schrecklich, aber auch hier geht es darum, den Kontakt mit dem tödlichen Drachen zu meiden und den Schatz zu rauben.

Beschreibung:

Ein Spieler verwandelt sich in Smaug, der über seine Juwelen wacht. Ein am Boden ausgebreitetes Taschentuch ist zwar kein so kostbarer Schatz, aber doch sehr viel praktischer. Die anderen Spieler bilden um Smaug einen Kreis und versuchen, den Schatz zu stehlen ohne erwischt zu werden.

Smaug der Mächtige kann sich von seinem Schatz so weit entfernen, wie er es wagt. Wenn er einen Spieler berührt, erstarrt diesen auf der Stelle und bleibt so bis zum Ende des Spieles.

Aber keine Sorge: Drachen, die länger als dreißig Sekunden regieren, sind äußerst selten. Ein beliebter Trick der Schatzräuber ist es, sich von hinten anzuschleichen und die Juwelen zwischen Smaugs Beinen hindurch an sich zu reißen. Auch wenn man nur so tut, als ob man schon erstarrt wäre, kann man manchmal den Drachen überlisten. Und schließlich bleibt euch noch die Möglichkeit eines Massenangriffs, bei dem es zwar die meisten erwischt, aber doch jemand den Schatz zu fassen kriegt. Der erfolgreiche Schatzräuber ist der nächste Drache. Sollte es Smaug gelingen, alle zu versteinern, bevor es jemand schafft, den Schatz zu ergattern, dann darf er alle für die nächsten fünfhundert Jahre als Salzsäulen stehen lassen. ☺

Spiegeln

Dauer: 10-15 Min **Teilnehmer:** Zweiergruppen **Material:** nichts

Beschreibung:

Die beiden Spieler stellen sich in einem Abstand von 1-1/2 Metern gegenüber auf. Einer der Spieler führt Bewegungen durch, die der andere versucht als Spiegelbild nachzumachen.

Lustig sind dabei vor allem Bewegungen wie Schwimmen, Schmerzen, etc.

Taaa-Tung!

Dauer: 10 - 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Kniekreis, Stift/Teilnehmer

Beschreibung:

Alle knien dicht zusammen im Kreis. Jeder hat einen Stift vor sich liegen.

Der Spielleiter gibt den Rhythmus vor: Taaa-tung (Taaa: Stift mit der rechten Hand greifen, tung: Stift dem rechten Nachbarin hinlegen), Taaa-tung, Ta-tung-ta-tung (Ta: Stift greifen, tung: Stift nach rechts legen und dabei in der Hand behalten, ta: den selben Stift wieder nach links legen, tung: Stift dem rechten Nachbarn hinlegen). Also: Taaa-tung, Taaa-tung, Ta-tung-ta-tung, Taaa-tung und so weiter. Dabei immer schneller werden. Wer gurkt, fliegt raus. Danach geht es von vorne los, bis nur noch eine übrig ist.

Besondere Hinweise:

Solange es niemand merkt, kann man bei diesem Spiel auch gut schummeln.

Tropengewitter

Dauer: 5 - 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Der Spielleiter stellt sich in die Mitte des Kreises. Wenn er einen Teilnehmer anschaut und etwas vormacht, macht dieser es nach – solange, bis er etwas anderes machen soll. Der Spielleiter lässt alle zusammen nacheinander folgendes machen:

<i>Die Ruhe vor dem Sturm:</i>	konzentrierte Ruhe, Schweigen!
<i>Das erste Rauschen der Blätter im Wind:</i>	Fingerspitzen in einer Geldzählbewegung aneinander reiben
<i>Rauschen des nahenden Regens:</i>	Hände aneinander reiben
<i>Die ersten schweren Tropfen:</i>	mit den Fingern einer Hand langsam schnippen (können eventuell nicht alle)
<i>Die Tropfen fallen dichter:</i>	mit den Fingern beider Hände schnell schnippen
<i>Der Regen prasselt vom Himmel:</i>	schnell in die Hände klatschen (wie beim Applaus)
<i>Es donnert:</i>	auf den Boden springen (nur ein, zwei Leute)

Nachdem der Höhepunkt des Unwetters erreicht ist, baut die Tutorin das Gewitter in umgekehrter Reihenfolge wieder langsam ab, bis am Ende die Ruhe nach dem Sturm folgt: Die Sonne ist wieder hervorgekommen!

Twister

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Gegenstand (zum werfen)

Beschreibung:

Alle stehen im Kreis. Der Spieler wirft den Gegenstand (Kugelschreiber oder so) irgendwo in den Kreis hinein und nennt dabei einen Namen. Der Genannte muss den Gegenstand aufheben, darf dabei aber nur ein Bein bewegen. Er bleibt u.U. im Spagat stehen. Höhö. Wenn er den Gegenstand aufgehoben hat, darf er ihn wieder in den Kreis werfen und dabei einen anderen Namen nennen. → der nächste muss ihn aufheben. Das Spiel läuft, bis die ersten umkippen.

Verschärfung:

Leute müssen auch die Hand auf der Stelle lassen, wo der Gegenstand lag.

Überflieger

Dauer: 20-30 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Zeitungspapier

Beschreibung:

In Fünfergruppen müssen die Teilnehmer aus Zeitungspapier ein riesiges Papierflugzeug bauen, ohne ihre Hände zu benutzen.

Unsinnssolympiade

Dauer: egal **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Vorbereitung:

Spiele und Preise ausdenken

Beschreibung:

Man bildet kleinere Gruppen, die in unterschiedlichen Disziplinen gegeneinander antreten. Mögliche Disziplinen: Sackhüpfen, Eierlaufen, Besenrennen, Drachenschwanzfangen, etc.

Kommentare:

Als Aufwachspiel geeignet; nicht übertreiben!

Up-Schubidu

Dauer: 5 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle stehen im Kreis. Ein Spielleiter beginnt in der Mitte mit folgendem Text:

Äääänd...

Up! Schubidu schubidu schubidu

- Hände wedeln nach oben

And down! schubidu schubidu schubidu

- Hände wedeln nach unten

And left! schubidu schubidu schubidu

- Hände wedeln nach links

And right! schubidu schubidu schubidu

- Hände wedeln nach rechts

And up and down and left and right

Hey! Du bist doch auch cool drauf

- zeigt auf die Jemanden

Komm, mach mit!

[wieder von vorne]

Man darf auch herumlaufen; das ganze wird so lange gespielt, bis keiner mehr übrig ist, der herumsteht.

Vier Gewinnt

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** 20 **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Teilnehmer setzen sich in einem Kreis hin und die Gruppe erhält folgende Aufgabe: Es müssen zu jedem Augenblick exakt 4 Teilnehmer aus dem Kreis stehen, jedoch darf keiner länger als 10 Sekunden stehen.

Wichtig:

es darf keine offensichtliche Kommunikation (verbal oder Gestik/Mimik) zwischen den Teilnehmern stattfinden.

Was machst du denn?

Dauer: 5 - 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Kreis

Beschreibung:

Ein Beispielablauf:

A macht eine Bewegung, z. B. er kratzt sich am Kopf. Der Nachbar B fragt: "Was machst du denn?" A sagt etwas anderes: "Ich hüpfte auf einem Bein." Daraufhin hüpfte B auf einem Bein und vom nächsten Nachbarn gefragt, was sie denn macht. Er antwortet z. B.: "Ich spiele Klavier." Und so weiter.

Das Spiel ist nach ein, zwei Runden beenden, wenn ein Spielleiter antwortet: "Ich beende dieses Spiel."

Besondere Hinweise:

Es kann sehr unterschiedlich lange dauern, bis alle die Regeln auf die Reihe bekommen haben. Erschwert wird das Spiel, wenn die Spielleiter die Regeln nicht explizit erklären, sondern einfach anfangen, und die Teilnehmer die Regeln dann selbst herausfinden müssen.

Wäscheklammern (Geben & Nehmen)

Dauer: 10 – 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** 3 Wäscheklammern / Teilnehmer

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer bekommt drei Wäscheklammern und steckt sich diese gut sichtbar an die Kleidung. der Spielleiter erklärt vor jeder Runde die Regeln und eröffnet und beendet die Runden.

Erste Runde: Jeder versucht, den anderen Teilnehmern ihre Wäscheklammern abzunehmen und sich selbst an die Kleidung zu stecken.

Zweite Runde: Jede versucht, ihre eigenen Wäscheklammern anderen Teilnehmern an die Kleidung zu stecken. Wer eine Wäscheklammer fallen lässt, steckt diese wieder bei sich selbst an die Kleidung.

Besondere Hinweise:

Räumt mögliche Stolperfallen, Flaschen und Ähnliches vorher aus dem Weg. Wenn möglich, zieht Kleidungsstücke, die leicht reißen (beispielsweise dünne Stoffjacken), vorher aus.

Yin Yang

Dauer: 15-20 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Der Spielleiter erklärt den TN, dass sie Zen-Schüler seien. Mit dieser Übung könnten sie ihre Konzentration und Geistesgegenwart trainieren.

Einer beginnt das Spiel, indem er eine Hand mit ausgestreckten Fingern auf den Kopf legt und Yin sagt. Hat der Spieler seine linke Hand auf den Kopf gelegt, so zeigen seine Finger nach rechts, und der Nachbar zur rechten muss weitermachen. Liegt seine rechte Hand auf dem Kopf, so ist der linke Nachbar an der Reihe. Der nächste Spieler legt nun eine Hand mit ausgestreckten Fingern unters Kinn und sagt Yang. Wieder kommt der Spieler an die Reihe, auf den die Finger zeigen, ob er nun rechts oder links sitzt. Der dritte, der an die Reihe kommt, hat es am leichtesten: er zeigt mit den Fingerspitzen auf irgendjemand im Kreis und sagt überhaupt nichts. (Zen-Schüler bzw. Hopees müssen auch schweigen können) Derjenige auf den er gezeigt hat, beginnt den Vorgang von neuem, indem er eine Hand auf den Kopf legt und Yin sagt, usw. . Das Spiel geht solange weiter, bis irgendein zerstreuter Schüler das falsche Wort sagt, die falsche Bewegung macht oder die Reihenfolge nicht einhält. Zur Strafe wird er aus dem Kreis verbannt. Er scheidet aber nicht gänzlich aus, sondern hat die wichtige Aufgabe eines Konzentrationsstörers. Er steht außerhalb des Kreises und darf alles tun oder sagen, was die anderen irritiert - außer einen Mitspieler zu berühren oder ihm die Sicht zu nehmen. Jeder aus dem Kreis der einen Fehler gemacht hat, wird auch zu den Ruhestörern verbannt, bis nur noch einige Meister übrig sind, die sich bemühen in diesem Durcheinander die Konzentration zu wahren. Sobald nur noch drei Meister übrig sind, wird das Spiel abgebrochen und kann von neuem begonnen werden.

Zoo-Spiel

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** 10 **Material:** nichts

Vorbereitung:

Jeder Teilnehmer überlegt sich eine kurze Tiergrimasse und stellt sie der Gruppe vor.

Beschreibung:

Alle sitzen im Kreis und klatschen abwechselnd auf die Oberschenkel und in die Hände. Ein Spieler macht seine Grimasse in der Zeit des Händeklatschens vor, klatscht dann auf seine Oberschenkel und macht die Grimasse einer anderen Person vor. Diese Person wiederum macht seine eigene und dann die eines anderen, usw.

Kommentare:

Verwirrung, Gedächtnisschwund, Identitätskrise

Zulu

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle stehen in einen Kreis und singen das Zulu-Lied:

*If you look at me
A Zulu you will see
If you stand by me
a Zulu you will be
Hey, Zulus!
Attention!
Go on !
Right Hand !*

Bei jeder Wiederholung des Liedes wird hinten ein Vers angefügt. Die Reihenfolge ist:

1. Right Hand: mit der rechten Hand auf den eigenen rechten Schenkel schlagen
2. Left Hand: mit der linken Hand auf den eigenen linken Schenkel schlagen
3. Right Foot: mit dem rechten Fuß auf den Boden stampfen
4. Left Foot: mit dem linken Fuß stampfen / hüpfen
5. go down: in die Hocke gehen
6. Circle: Der Kreis hüpfte langsam im Kreis
7. Turn around: Die Zulus drehen sich um die eigene Vertikalachse

Verschärfungen:

- Bei Winter zocken
- Bei Regen zocken
- Bei schieß Gewitter zocken

KENNENLERN-SPIELE

Catch

Dauer: 10 Min **Teilnehmer:** 15 **Material:** Ball

Beschreibung:

Alle stellen sich im Kreis auf. Einer wirft einen Ball hoch und ruft den Namen einer Person. Diese Person muss den Ball dann fangen.

Chaosrunde

Dauer: 15 -20 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle gehen kreuz und quer durch den Raum. Wenn der Spielleiter in die Hände klatscht, finden sich die Teilnehmer zu zweit zusammen und fragen sich gegenseitig aus. Wenn der Spielleiter wieder klatscht, gehen alle weiter, bis sie sich beim nächsten Klatschen mit jemand anderem unterhalten. Nach mehreren Durchgängen setzen sich alle wieder in den Kreis. Dann werden reihum die Teilnehmer vorgestellt, indem alle erzählen, was sie (eventuell) in den Gesprächen von dem Teilnehmer erfahren haben.

Der Faule Fabian

Dauer: 20 Min **Teilnehmer:** 15 **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Teilnehmer bilden einen Kreis. Der Erste (z.B. Fabian) stellt sich mit seinem Namen vor und verbindet ihn mit jeweils einem Beruf und/ oder einem Adjektiv, wobei der Name und der Beruf bzw. Adjektiv den gleichen Anfangsbuchstaben haben. Der zweite wiederholt den Namen und/ oder den Beruf des Ersten und fügt seinen an, usw. Sehr gut zum Namenmerken, kann aber, bei großen Gruppen, sehr lange dauern.

Kommentare:

Bei größeren Gruppen sollten man nach ca. 15 Teilnehmern neu beginnen.

Ein Schuh erzählt

Dauer: ca 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Schuhe der Teilnehmer

Beschreibung:

Jeder nimmt einen seiner Schuhe wirft oder legt ihn in die Mitte des Kreises und stellt sich durch den Schuh vor. z.B. Ich bin der rechte/linke Schuh von XXX und laufe mit ihm meistens durch die Stadt. Er/Sie ist ... Jahre alt und hat folgende Hobbys. Und so könnt ihr eine kurze Geschichte über euch - aus der Schuhperspektive erzählen. Vielleicht auch lustig erzählt, wo ihr heute wart.

Ich sitze im Grünen

Dauer: ca 3 - 5 Min **Teilnehmer:** bis 20 **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis, wobei ein Stuhl frei bleibt. Der Teilnehmer links vom freien Platz sagt 'Ich sitze' und rutscht dabei auf den freien Platz. Weiter geht es mit den Satzteilen 'im Grünen', 'und liebe' und 'ganz heimlich'. Der nun folgende Teilnehmer sagt den Namen eines Mitspielers, während er weiterrutscht. Natürlich rufen Jungen einen Mädchennamen und umgekehrt. Die Spieler, die links und rechts neben dem aufgerufenen Spieler sitzen müssen diesen davon abhalten, sich auf den freien Platz zu setzen. Schafft er es, geht das Spiel mit dem nun neuen freien Platz, weiter. .

Kennenlern-Bingo

Dauer: 15 – 20 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Kopie für jeden Teilnehmer

Beschreibung:

Alle bekommen eine Kopie des "Kennenlern-Bingo"-Zettels und gehen damit im Raum herum. Dabei versuchen sie jemanden zu finden, auf die Beschreibung in einem der Kästchen zutrifft. Derjenige unterschreibt dann im entsprechenden Kästchen. Wer vier Kästchen in einer Reihe ausgefüllt bekommen hat – vertikal, horizontal oder diagonal –, hat ein Bingo und ruft laut "Bingo". Das Spiel geht dann aber trotzdem noch weiter, bis es vom Spielleiter nach 10–15 Minuten beendet wird. Danach in der Runde können alle noch kurz sagen, was sie besonders Interessantes beim Spielen herausgefunden haben (z. B. "Niemand trägt etwas Handgemachtes." oder ". . . spricht russisch."). (Kopiervorlage siehe Anhang)

Kreuzwort-Namens-Rätsel

Dauer: max. 15 Min **Teilnehmer:** weniger als 15 **Material:** Papier und Stifte

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer überlegt sich zu jedem Buchstaben seines Namens eine Frage, in deren Antwort der Anfangsbuchstabe des jeweiligen Buchstabens des Namens ist. Zum Beispiel Tim:

- Aus was besteht eine Zigarette? (T abak)
- Wie nennt man die Ureinwohner Nordamerikas? (I ndianer)
- Wie heißt die bayerische Hauptstadt? (M ünchen)

Alternative:

Die Fragen können sich aber auch nur auf Hobbys und sonstigen Freizeitbeschäftigungen beziehen. Dadurch bekommen die anderen Gruppenmitglieder noch einige zusätzliche Informationen zur Person.

Lügen-Porträt

Dauer: 30–45 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Stifte, Flipcharts

Beschreibung:

Funktioniert wie das Partnerinterview. Bei der Vorstellungsphase gibt es allerdings Unterschiede: Der Interviewer berichtet der Gruppe die vier interessantesten Einzelheiten über den Interviewten. Der Spielleiter kann diese Einzelheiten auf einem Plakat visualisieren, da sich die Teilnehmer erfahrungsgemäß nicht alles merken können. Eine Einzelheit soll dabei "gelogen" (vom Interviewer erfunden) sein. Die ganze Gruppe soll dann raten, welches die erfundene Information war.

Marktplatz

Dauer: ca. 15 Min **Teilnehmer:** 6 bis 15 **Material:** nichts

Beschreibung:

Ruhiges Spiel zum Kennenlernen und zur ersten Kontaktaufnahme

Die Teilnehmer gehen langsam im Raum umher. Eventuell läuft Musik. Zwischendurch stellen sie sich in Gruppen oder Reihen nach Anweisung des Spielleiters auf:

- Stellt Euch dem Alter nach.
- Stellt Euch dem Wohnort nach.
- Stellt Euch der Körpergröße nach auf.
- Stellt Euch nach der Anzahl der Familienmitglieder auf.
- Stellt Euch nach Geschlecht auf.
- Stellt Euch nach der Schuhgröße auf.
- Stellt Euch zu der Person, die Ihr am längsten kennt.
- Stellt Euch zu der Person, die Ihr gern noch näher kennen lernen wollt.*
- Stellt Euch zu der Person, mit der Ihr vermutlich am meisten gemeinsam habt.*
- Stellt Euch dort hin, wo Ihr euch am wohlsten fühlt.*

Bei den *-Fragen sollten die Spieler ein gewisses Maß an Offenheit besitzen.

Namen verkehrt

Dauer: max. 15 Min **Teilnehmer:** weniger als 15 **Material:** nichts

Beschreibung:

In der Vorstellungsrunde nennt jeder seinen Namen verkehrt herum. Die anderen versuchen dann so schnell wie möglich (falls sie es nicht eh schon wissen), den richtigen Namen zu nennen.

Anschließend werden Hobbys usw. genannt. Durch das verkehrt Herum aufsagen können sich die anderen den richtigen Namen zum Teil besser merken, gerade dann, wenn der verkehrt herum aufgesagte Name lustig und äußerst komisch klingt.

Namensalphabet

Dauer: ca 5 Min **Teilnehmer:** ab 10 **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Teilnehmer sitzen oder stehen im Kreis und nennen alle der Reihe nach ihren Namen. Je nach Veranstaltung und Teilnehmerkreis kann dies der Vor- und/oder Nachname sein. Die Gruppe erhält nun die Aufgabe, sich in alphabetischer Reihenfolge im Kreis zu ordnen. Dabei darf nicht mehr gesprochen werden. Vor dem Start sollte ausgemacht werden, an welchem Platz das Alphabet beginnen soll. Das Ergebnis wird durch eine neue (laute) Namensrunde überprüft und so lange korrigiert, bis das die Anordnung stimmt.

Bemerkung:

Mit diesem Spiel kann man ganz elegant Sitzordnungen aufbrechen und die Teilnehmer untereinander mischen. So ganz nebenbei lernt jeder dabei die Namen der Beteiligten relativ gut und schnell.

Ordentlich Aufstellen

Dauer: ca 3 - 5 Min **Teilnehmer:** bis 20 **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Teilnehmer müssen sich nach bestimmten Eigenschaften der Reihe nach Aufstellen. Dabei müssen sie selber die Reihenfolge herausfinden.

Vorschläge:

- Alphabetisch (nach Vornamen, letztem Buchstaben des Vornamens etc.)
- Alter
- Größe
- Länge der Haare
- Schuhgröße
- etc.

Partnerinterview

Dauer: 20 Min +2/TN* **Teilnehmer:** egal **Material:** Schreibzeug für alle
Beschreibung:

Die Teilnehmer finden sich zu Pärchen zusammen (oder werden vom Spielleiter eingeteilt), die sich im Raum oder Gebäude verteilen. Beide Teile jedes Pärchens interviewen sich gegenseitig je 10 Minuten (also insgesamt 20 Minuten pro Pärchen). Der Interviewer kann alles fragen, was ihn interessiert: Namen, Wohnort, Arbeit, Alter, Hobbys, Erwartungen, Haustiere, Anekdoten, Erlebnisse, etc. Wenn es für das Seminar sinnvoll ist, kann der Spielleiter auch vorher ein paar Leitfragen anschreiben, an denen sich die Teilnehmer orientieren können.

Beispiele:

- Was ging dir auf dem Weg hierher durch den Kopf?
- Was würdest du tun, wenn Geld keine Rolle spielte?
- Als was für ein Tier wärest du geboren worden?
- Was möchtest du in 5–10 Jahren sein?
- Was für Erwartungen hast du an das Seminar/Wochenende?

Beim Interview kann es hilfreich sein, sich die Fakten aufzuschreiben.

Nach der Interviewphase kommen die Teilnehmer wieder zum Stuhlkreis zusammen. Die Teilnehmer stellen nun zwei Minuten lang ihren jeweiligen Partner der Gruppe vor (und entsprechend umgekehrt natürlich auch).

Nach jeder Vorstellung fragt der Spielleiter, ob der Vorgestellte sich gut dargestellt findet. Wenn dem so ist, geht es mit einem Applaus und der nächsten Vorstellung weiter.

Besondere Hinweise:

Weist die Teilnehmer darauf hin, dass sie selbst auf die Zeit achten sollen, damit beide Interviews etwa gleich lang werden. Die Interviews können auch auf einem Spaziergang stattfinden. Dann wird es allerdings mit dem Aufschreiben schwierig.

Pöstchenvergabe

Dauer: 20 Min +2/TN **Teilnehmer:** egal **Material:** Schreibzeug für alle
Beschreibung:

Funktioniert wie das Partnerinterview. Die Leitfragen sind allerdings:

- In welcher Rolle hast du dich beim letzten Plenum / letzten Gruppendiskussion gesehen? (Für diesen "Posten" wird der Interviewte kandidieren.)
Beispiele: Zwischenrufer, Flaschenumstoßer, Protokollant, Sprüchermacher, Inzurückhaltungüber, Zusammenfasser etc.
- Warum bist du für diesen "Posten" gut geeignet?
- Was sind deine weiteren Qualifikationen?

Nach der Vorstellung jedes "Kandidats" darf das Publikum noch Fragen an ihn stellen. Gewählt wird allerdings nicht.

Schuhberge

Dauer: ca. 5 Min **Teilnehmer:** ab 10 **Material:** nichts
Beschreibung:

Jeder der Gruppe zieht den rechten Schuh aus und legt diesen in die Mitte. Anschließend schnappt sich jeder aus dem Haufen einen Schuh (nur nicht seinen eigenen) und versucht dem Eigentümer diesen Schuh anzuziehen.

Alternative:

Die Schuhe werden einer nach dem anderen ausgewählt. Zum Schluss geht's dann schneller.

Sortieren

Dauer: 1 - 5 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts
Beschreibung:

Der Spielleiter gibt vor, wonach sich die Teilnehmer sortieren, zum Beispiel:

- nach Artikelnummern
- nach Anzahl der Semester
- nach Länge des Anreiseweges
- nach Anzahl der bisher besuchten Seminare

* TN = Teilnehmer

Spiegelname

Dauer: ca 10 Min **Teilnehmer:** bis 20 **Material:** Zettel (Post-It), vll.. Spiegel

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer erhält einen Zettel und einen Stift. Der Zettel wird auf die Stirn gelegt und der eigene Name draufgeschrieben. Zur Belustigung aller ist der Name mit größter Wahrscheinlichkeit in Spiegelschrift gemalt worden. Und schon kommen die Teilnehmer darüber ins Gespräch, was das da auf der Stirn wohl heißen soll.

Standpunkte

Dauer: 1 – 5 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Der Spielleiter gibt vor, welcher Platz was bedeutet, zum Beispiel:

- am Fenster: will Thema 1 bearbeiten
- in der rechten hinteren Ecke: will Thema 2 bearbeiten
- an der Tür: will Thema 3 bearbeiten

Dann stellen sich die Teilnehmer entsprechend ihrer Interessen auf. Es wird schnell sichtbar, wie viele sich für welches Thema interessieren, und ob eine Gruppe möglicherweise zu klein oder zu groß wird.

Varianten:

Meinungsbild: Stimme ich der These zu oder nicht?

Meinungsbild mit Zwischenstufen: Die Teilnehmer stellen sich auf einer gedachten Linie auf. Die beiden Endpunkte stellen jeweils die Extrempositionen dar, alles dazwischen sind entsprechend ein abgestuftes "Sowohl-als-auch".

Orgakram: Kaffee, Tee oder Kakao zum Frühstück? Vegetarisch oder totes Tier?

Streichholzvorstellung

Dauer: 30 Sek / TN **Teilnehmer:** egal **Material:** Schachtel Streichhölzer

Beschreibung:

Eine Schachtel Streichhölzer geht im Sitzkreis herum. Wer die Schachtel hat, entzündet ein Streichholz und stellt sich der Gruppe vor. Wenn das Streichholz ausgeht (oder der Teilnehmer es ausschüttelt, um sich nicht die Finger zu verbrennen), gibt er die Schachtel (und damit das Wort) weiter.

Besondere Hinweise:

Nicht auf Polstersesseln oder bei Tischdecken benutzen, da Spieler heiße Streichhölzer schon mal fallen lassen. Vorsicht ist auch bei praktisch extrem unbegabten Teilnehmern geboten. Einige Teilnehmer fallen bei der Vorstellung erfahrungsgemäß heraus, da ihnen das Streichholz sehr kurz nach dem Anzünden wieder ausgeht.

Wie bekannt bist Du?

Dauer: 5-10 Min **Teilnehmer:** 5-20 **Material:** Zettel und Stifte

Beschreibung:

Zunächst schreibt jeder für sich auf einen Zettel seinen Namen und mindestens 4-5 Eigenschaften. Anschließend liest der Gruppenleiter die jeweiligen Zettel vor. Die Gruppe muss erraten um wen es sich handelt, wobei jedes Gruppenmitglied für sich einen Namen notiert.

Wollnetz

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** großes Wollknäuel

Beschreibung:

Alle TN setzen sich in einen großen Kreis hin. Der Betreuer hat ein großes Wollknäuel in der Hand und sagt sowohl seinen Namen als auch eine persönliche Eigenschaft. Er wirft das Wollknäuel zu einem anderen Teilnehmer, der jetzt seinerseits seinen Namen und eine Eigenschaft nennt. Das Spiel geht weiter bis alle ihren Namen genannt haben und ein riesiges Netz entstanden ist.

Anschließend wird der Knäuel zurück geworfen, wobei die Fakten über die nächste Person genannt sind.

Im Anschluss kann über das AFS-Netzwerk oder Spinnen gesprochen werden...

Zeitungsschlagen

Dauer: 30 Min **Teilnehmer:** 10 **Material:** Zeitung

Beschreibung

Die Teilnehmer setzen sich in einem Kreis hin. Eine Person steht in der Mitte; jemand aus dem Kreis nennt den Namen einer Person aus dem Kreis; die Person in der Mitte muss versuchen diese mit der Zeitung zu treffen bevor die genannte Person einen anderen Namen nennt. Schafft er dies, wird er abgelöst.

Zipp-Zapp

Dauer: 5–10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Wieder sitzen alle im Kreis, nur diesmal ein Teilnehmer in der Mitte. Dieser dreht sich herum, zeigt auf Personen und sagt:

- Zipp: Betreffende Person nennt den Namen des linken Nachbarn, oder auch nicht
- Zapp: Name des rechten Nachbarn
- Zipp-Zapp: Alle tauschen die Plätze

Die angesprochene Person muss schnell reagieren und den richtigen Namen nennen! Gelingt ihr das nicht, muss sie in die Mitte. Dadurch ändert es sich schnell, wenn man zum Nachbarn hat.

GRUPPEN-EINTEIL-SPIELE

Fäden ziehen

Dauer: 2–3 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** 1 m Bindfaden/Person

Beschreibung:

Die Spielleitung hält alle Fäden mit einer Hand in der Mitte hoch, so dass ganz viele Fadenenden herunterhängen. Dann greifen sich alle Teilnehmer je ein Fadenende. Die Teilnehmer, (nach dem Entwirren) die zwei Enden jeweils eines Fadens erwisch haben, gehören danach zusammen.

Besondere Hinweise:

Macht natürlich nur bei einer geraden Anzahl Teilnehmern Sinn.

Sortieren

Dauer: 1–5 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** ein bisschen Platz

Beschreibung:

Der Spielleiter gibt vor, wonach sich die Teilnehmer sortieren, zum Beispiel:

- nach Artikelnummern
- nach Anzahl der Semester
- nach Länge des Anreiseweges
- nach Anzahl der bisher besuchten Seminare

Wann einsetzen:

- um die Gruppe neu zu mischen
- um das Kennenlernen in Bezug auf eine bestimmte Eigenschaft zu fördern und etwas Bewegung in die Gruppe zu bringen

Süßigkeiten ziehen

Dauer: 2–3 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** versch. Sorten Süßigkeiten, 1 p.P.

Beschreibung:

Der Spielleiter hat vorher die Süßigkeiten entsprechend sortiert. Dann darf sich jeder Teilnehmer ein Teil nehmen. Je nach Art des Teils bestimmt sich die Gruppenzugehörigkeit.

Beispiel:

Grünes Weingummi ist Gruppe 1, rotes Weingummi Gruppe 2 usw.

Besondere Hinweise:

Die Teilnehmer sollten sich die Süßigkeiten merken, bevor sie sie essen!

Lakritz ist nicht so gut für dieses Spiel geeignet, weil es viele Leute nicht mögen oder dagegen allergisch sind. Gelatine ist problematisch, wenn Veganer mitspielen.

MÖRDER-SPIELE

Die Mörder kommen

Dauer: Immer **Teilnehmer:** egal **Material:** Namenszettel

Beschreibung:

Bei dieser Version wird jedem Teilnehmer das Mordopfer zugelost. Dazu schreibt jeder seinen Namen auf einen Zettel, diese werden eingesammelt und gemischt, danach wird gelost. Wer sich selbst erwischt, wirft den Zettel wieder zurück. Gemordet wird durch die Übergabe eines beliebigen Gegenstandes von Hand zu Hand. (Nach dem Motto: Halt mal schnell... oder so). Wenn ein Dritter dazwischen ist oder der Gegenstand auf dem Boden, dem Tisch etc. liegt, bevor er genommen wird, gilt's nicht. Wenn das Ding entgegengenommen wurde, verkündet der Mörder, dass er eben seinen Auftrag erfüllt hat und erhält den Zettel seines Opfers und muss jetzt dessen Mord ausführen. Hat man sich selbst erwischt, gibt's nur einen Ausweg: Selbstmord.

Der Tote trägt sich sofort in eine öffentlich aushängende Liste ein, unter Angabe des Namens, der Uhrzeit und des Mordinstruments. Sieger ist der oder sind die, die am Ende der festgelegten Spielzeit (kann man auch flexibel regeln, man sieht ja, wenn nur noch wenige übrig sind, dann kann man noch ein paar Stunden zugeben) noch am Leben sind.

Steigerung:

Um zu verhindern, dass passive Spieler am Ende als Sieger hervorgehen behält jeder alle Zettel der Leute, die er getötet hat. Sieger ist dann der, der am Schluss die meisten Zettel hat; das kann dann natürlich auch ein Toter sein

Morden mit Gegenständen

Dauer: Immer **Teilnehmer:** egal **Material:** Namenszettel, Gegenstände

Beschreibung:

Man legt innerhalb der Spielfläche (Haus, Zeltplatz, etc.) Je nach der Größe der Fläche verschiedene Mordinstrumente (Korkenzieher, Buch, Kerzenständer,...) ab. Der Mörder muss sich diese Gegenstände dann unbemerkt nehmen und kann mit dem Vorzeigen des Gegenstandes eine Person ermorden.

Wichtig:

Die Person muss mit dem Mörder alleine sein. Indem andere Personen den Gegenstand nehmen, kann man noch zusätzlich ein bisschen mehr Verwirrung stiften. Auch ein Zeitlimit, wie lange die Gegenstände nicht an ihrem Ort liegen dürfen, macht das Spiel noch spannender.

Mörder und Supermörder

Dauer: Immer **Teilnehmer:** egal **Material:** Kartenspiel

Beschreibung:

Viele werden jetzt sagen, "Ach schon wieder". Aber dieses ist etwas anders. Es muss zuerst heimlich ein Mörder und ein Supermörder bestimmt werden, z.b. mit einem Kartenspiel. Nun geht es. An einer bestimmten Stelle (nicht direkt im Gruppenraum) wird ein Zettel in den sich jeder eintragen muss der getötet wurde (mit Datum, Uhrzeit und Tötungsort). Getötet wird mit einer zärtlichen Umarmung, einem Kuss, oder ähnlichem. Es töten beide Mörder. Treffen sie sich tötet der Supermörder den Mörder. Es kommt sehr auf die Mörder an, ob das Spiel lange dauert, oder am ersten Abend beendet ist (mir noch nie passiert). Das Spiel geht die ganze Zeit ohne Unterbrechung. Einige haben sich nicht mehr allein aus dem Raum getraut.

Wenn jemand (der noch lebt!!) einen Verdacht hat, sagt er/sie es dem vermeintlichen Mörder (am besten natürlich in Gesellschaft). Wenn die Vermutung richtig ist, ist mindestens ein Mörder entlarvt. Entweder gibt es dann noch den zweiten, oder das Spiel ist beendet! Ist die Vermutung falsch darf sie/er sich auch mit zu den Toten gesellen. Bei uns hat es bisher der Mörder immer geschafft alle zu ermorden. Wichtig ist, dass der Weg vom Aufenthaltsraum zur Liste nicht zu kurz ist. Wenn es gut läuft, bringt es eine schöne Stimmung in die Gruppe.

Mörderspiel (die traditionelle Version)

Dauer: Immer **Teilnehmer:** egal **Material:** Namenszettel

Beschreibung:

Der Name jeder Person wird auf kleine Zettel geschrieben, die gefaltet und gemischt werden. Anschließend zieht jede Person einen dieser Zettel. Der Name auf dem Zettel ist das Mordopfer. Wer seinen eigenen Namen zieht wird zum „Gelegenheitsmörder“ und darf eine beliebige Person umbringen. (das ist dann Pech für den ursprünglichen Mörder, der kein Opfer mehr hat) Umgebracht wird, indem man mit BEIDEN Zeigefingern in die Seiten des Opfers sticht und der Person ins Ohr flüstert, dass sie tot ist.

Der Mord darf aber nicht von einem Dritten gesehen werden. Wird er doch beobachtet, und der Beobachter meldet ich zu Wort – und das sollte er auf Fairness tun- , so ist der Mord ungültig. (Das Opfer ist dann aber gewarnt)

Der Getötete muss dem Mörder den Zettel mit seinem Opfer übergeben. Somit hat der Mörder automatisch ein neues Opfer.

An Zentraler Stelle gibt es eine Liste, der „Friedhof“. Dort tragen sich die Ermordeten möglichst kreativ ein (mit Todeszeit etc., aber ohne den Mörder zu entlarven)

Tote können noch immer als Zeugen eines Mordes aktiv werden!

Gewonnen hat der Jenige, der zum ende des Wochenendes noch am Leben ist

→ Während der Programmpunkte wird das Mörderspiel normalerweise ausgesetzt.

Mörderspiel (alle morden, jeder hat andere Methode)

Dauer: Immer **Teilnehmer:** egal **Material:** Zettel

Vorbereitungen:

Man braucht dazu doppelt so viele Zettelchen wie Leute mitspielen und zwei Behälter. Der Name eines jeden Mitspielers wird auf die Zettel geschrieben (1 Name pro Zettel). Auf die anderen Zettel werden nun Aufgaben geschrieben die es zu erledigen gilt. z.B. "Hand schütteln", oder "umarmen", „Wasser über den Kopf leeren“ oder ... alles Mögliche halt. Wenn möglich soll nur einer die Zettel schreiben, damit nicht schon zu viele Leute die verschiedenen möglichen Aufgaben kennen!

Das eigentliche Spiel:

Die Zettel mit den Namen kommen alle in einen Behälter, und die mit den Aufgaben in den Anderen. Jeder zieht sich nun einen Namen und eine Aufgabe (wer seinen eigenen Namen zieht legt ihn zurück und zieht einen anderen). Keiner darf einem anderen die Zettel zeigen. Der Abend geht jetzt ganz normal weiter, als ob nichts wäre, und jeder muss halt nebenbei versuchen die von ihm gezogene Person "umzubringen". Wie geht das? Ganz einfach: man muss die geloste Aufgabe mit der gelosten Person erledigen.

Der Trick bei der Sache:

Niemand (bis auf den der die Zettel geschrieben hat) weis, was für Aufgaben dabei sind, und niemand weis von wem er umgebracht werden soll!

Vorsicht:

Bei dem Spiel wird man voll paranoid - man kriegt Verfolgungswahn weil jeder ein potentieller "Mörder" ist und keiner weis, wie er "umgebracht" werden soll!

Wer es schafft jemanden "umzubringen" kriegt dessen Zettel und kann mit dem Zettel "des Toten" weiter spielen; der "Tote" ist raus aus dem Spiel (was aber nicht weiter schlimm ist, da das Spiel nur so nebenbei läuft...)

Vorsicht - man kriegt Verfolgungswahn und es besteht erhöhte Suchtgefahr. Wenn man nicht klar festlegt wann das Spiel aufhört, kann es sein dass man erst Tage später mit irgendeiner blödsinnigen Aktion überrascht - also umgebracht - wird!

Variante:

Es wird eine dritte Sorte von Zetteln vorbereitet auf denen jeweils ein Ort steht (der sich innerhalb eines festgelegten Spielgeländes befindet. z.B. "unter dem Küchentisch"). Jeder zieht dann jetzt also 3 Zettel, und muss die geloste Aufgabe mit der gelosten Person am gelosten Ort erledigen um diese "umzubringen".

Mörderspiel mit Detektiv

Dauer: Immer

Teilnehmer: egal

Material: nichts

Beschreibung:

Gemordet wird durch zuzwinkern. Ein Mörder, der den anderen natürlich nicht bekannt sein darf, wird ausgelost. Wer tot ist, trägt sich auf eine Liste ein. Ein- oder zweimal täglich Treffen, bei dem immer nur zwei Teilnehmer (Detektive) zusammen einen Verdacht äußern können. Ist er richtig, ist der Mörder entlarvt und das Spiel zu Ende. Ist er falsch, sind die beiden Detektive auch tot und das Spiel geht weiter. Liegt ein Detektiv richtig und der andere falsch, sind auch beide tot und das Spiel geht auch weiter.

Zublinzeln

Dauer: ca. 5 Min

Teilnehmer: 10 - 20

Material: 1 Teelicht / TN , Feuerzeug

Beschreibung:

Die Teilnehmer sitzen am Tisch. Jeder hat vor sich ein brennendes Teelicht stehen. Ein "Mörder" wird ausgelost, die anderen dürfen nicht wissen, wer es ist. Der Mörder mordet, indem er einem anderen Spieler zuzwinkert. Der so ermordete scheidet aus dem Spiel aus, er bläst sein Teelicht aus. Der Mörder kann beliebig viele Spieler ermorden. Für ihn ist das Ziel, als letzter übrig zu bleiben. Die anderen Spieler müssen den Mörder herausfinden. Sobald jemand einen Verdacht hat, meldet er sich (und sieht den Mörder schlauerweise nicht mehr an...). Wenn drei Spieler sich melden, zeigt jeder von ihnen auf ein Zeichen auf den Spieler, den er für den Mörder hält. Zeigen sie alle auf denselben Spieler und ist dies der Mörder, ist er erkannt und das Spiel ist zuende. Zeigen sie auf verschiedene Spieler, sind alle tot und pusten ihr Licht aus. Der Mörder kann dann weiter sein Unwesen treiben.

VERTRAUENS-SPIELE

Doppeltes Denkmal

Dauer: ca. 5 -10 Min **Teilnehmer:** egal **Material!:** Augenbinde

Beschreibung:

Immer 2 Mitspieler bilden ein Paar. Einem Mitspieler werden die Augen verbunden, während der andere Mitspieler sich als Denkmal in irgendeiner Pose (liegend, auf einem Bein stehend, Arme angewinkelt, etc.) hinstellt. Der blinde Partner versucht nun sich ebenfalls in dieselbe Position zu stellen.

Finde den geheimen Eingang

Dauer: 10 - 15 Min **Teilnehmer:** 8 - 10 **Material!:** nichts

Beschreibung:

1-2 Kandidaten werden vor die Tür geschickt. Die restliche Gruppe bildet einen Kreis und überlegt sich eine Berührung, die den Kreis öffnet. Anschließend werden die Kandidaten hereingerufen. Sie müssen nun die Berührung herausfinden, die den Kreis (=Burg) öffnet. Das kann z.B. eine Berührung hinter dem Ohr (einer bestimmten Person, oder egal bei wem), oder zum Beispiel auch streicheln des rechten Knies sein.

Zu Beachten:

Berührungsspiele sind wohlüberlegt einzusetzen, eröffnen jedoch auch die Möglichkeit über Tabuzonen zu sprechen, sowie sich über körperliche Empfindungen auszutauschen.

Fliegen

Dauer: 5 – 10 Min **Teilnehmer:** ab 8 **Material!:** nichts

Beschreibung:

Einer legt sich auf den Fußboden. Links und rechts stellen sich je 3- 5 Leute auf, die die Person nun langsam hochheben. Die Person kann in der Luft ein bisschen gekippt werden, hin- und hergewogen, etc. Dann wird sie sanft wieder abgesetzt, und die/ der Nächste ist an der Reihe.

Lustweide

Dauer: 5 – 10 Min **Teilnehmer:** je 8 **Material!:** nichts

Beschreibung:

„Stellt euch eine warme Sommernacht vor. Grillen zirpen, Weiden schwingen in einem sanften, duftenden Windbauch hin und her. Wollt ihr wissen, wie es so einer Weide zumute ist? Dann probiert dieses Spiel aus. „

Ihr bildet einen Kreis mit 7 Spielern, die Schulter an Schulter stehen, zur Mitte schauen und ihre Hände mit den Handflächen nach vorne in Brusthöhe halten. Um fest zu stehen, solltet ihr einen Fuß etwas nach hinten setzen. Jetzt habt ihr euch in den Sommerwind verwandelt und braucht nur noch jemanden, der Lust hat, Weide zu spielen.

Die Weide (der 8. Spieler) steht mit geschlossenen Füßen in der Mitte des Kreises, kreuzt die Arme vor der Brust und schließt die Augen. Ohne die Füße zu bewegen, mit geradem aber entspannten Körper, lässt sie sich fallen und schwankt so als Weide von rechts nach links und von vorne nach hinten. Die im Kreis stehen, stützen und bewegen sie mit sanften Händen und untermalt mit Sommerwindgeräuschen. Es sollten immer zwei Leute die Weide stützen. Lasst euer Gesäusel aber nicht zur Lautstärke eines Sturms anwachsen! Jeder darf einmal die Weide sein, die zärtlich vom Wind hin und hergeschaukelt wird. Der Spieler in der Mitte hat die Möglichkeit, den anderen völlig zu vertrauen, und die im Kreis spüren das Vertrauen, das in sie gesetzt wird.

Minenfelder

Dauer: ca 3 Min **Teilnehmer:** egal - Pärchen **Material:** Augenbunden
Paper oder Flaschen

Beschreibung:

Immer 2 Personen bilden ein Team. Der einen Person werden die Augen verbunden und diese muss ein Minenfeld überqueren. Die Minen bestehen aus Papierblätter, leere Flaschen oder ähnliches und dürfen nicht berührt werden. Die andere Person führt nun den Blinden durch Anweisungen von außerhalb des Minenfeldes durch das Minenfeld.

Alternative:

Sind gleich mehrere Teams im selben Minenfeld unterwegs, dann wird das Spiel noch etwas schwieriger, da der Blinde die Stimme seines Partners heraushören und sich darauf konzentrieren muss.

Der Blinde soll spüren, wie wichtig plötzlich andere Sinne werden um sich zu orientieren und die Umwelt wahrzunehmen. Zusätzlich erkennt der Blinde, wie wichtig es ist, auf die richtige Stimme zu hören und wie wichtig eine gute Kommunikation ist.

Pferd mit Scheuklappen

Dauer: ca. 5 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Flaschen, etc. Augenbinde

Beschreibung:

Im Huckepack geht es durch einen Flaschenparcour (Flaschen, Kegel, etc.). Dem einen (Pferd) sind dabei die Augen (=Scheuklappen) verbunden. Durch Schenkeldruck bekommt dieser Anweisungen vom aufsitzenden Reiter. Der Reiter darf ansonsten nicht sprechen. Das Pferd muss auf die Drucksignale des Reiters reagieren.

Der beste Reiter und das folgsamste Pferd haben gewonnen.

Vertrauenskreis

Dauer: 5 – 10 Min **Teilnehmer:** ab 12 **Material:** nichts

Beschreibung:

Alle Teilnehmer stellen sich hintereinander in einen engen Kreis. Dann gehen alle langsam und gleichmäßig in die Hocke und setzen sich auf die Knie ihres Hintermannes. Wenn alles gut gegangen ist müsste jetzt jeder auf den Knien seines Hintermannes sitzen.

Jetzt kann man den Kreis drehen lassen - vorwärts oder rückwärts usw.

Variationen:

Man kann das ganze auch im Liegen machen. Hierbei setzt sich die Gruppe zu erst auf Stühle, legt sich dann langsam auf die Knie des Hintermanns. Dann werden sie Stühle entfernt.

FEEDBACK

Auswertungsgalerie

Dauer: 15 – 30 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** (Pinn-)Wände, Plakate, Stifte

Beschreibung:

Der Leiter hat Plakate mit Fragen vorbereitet, zu denen er etwas von den Teilnehmern erfahren möchte. Mögliche Fragen:

- Die Seminarmoderation: Was hat mir gut gefallen, was hat mir nicht so gefallen?
- Wie hat mir die Unterkunft gefallen?
- Wie ging es mir mit der Gruppe auf diesem Seminar?
- Was mir klar(er) geworden ist:
- Was mir unklar (geblieben) ist:
- Ein Gedanke, der mich fasziniert:
- Ein Gedanke, dem ich nicht zustimme:
- ein großer gemalter Koffer: Was ich von diesem Seminar an Erfahrungen und Wissen mit nach Hause nehme:
- ein großer gemalter Mülleimer: Was ich lieber hier lassen möchte:
- Was ich sonst noch sagen möchte:

Wenn alle Plakate aufgehängt sind und genügend Stifte in der Nähe jedes Plakats liegen, können sich die Teilnehmer ans Werk machen und ihre Gedanken zu Plakat bringen.

Wenn niemand mehr etwas schreiben möchte, ist die Galerie noch einmal für alle zum Anschauen eröffnet.

Besondere Hinweise:

Schau als Leiter den Teilnehmern nicht beim Schreiben über die Schulter! (Sonst fühlen sie sich beobachtet, und es ist nicht mehr anonym.)

Varianten:

Auch per Kartenabfrage möglich. Dann können auch 2 oder 4 Aspekte auf ein Plakat. Beliebt ist auch die Variante "Koffer und Mülleimer".

Blitzlicht

Dauer: 1 Min/Pers **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer bekommt eine Minute "Sprechzeit". Darin kann er ein kurzes Statement dazu abgeben, wie er sich momentan fühlt; ob er zufrieden ist mit dem, was er erlebt hat; wie die Zusammenarbeit in der Gruppe klappte usw.

Besondere Hinweise:

Jeder kommt zu Wort, die Aussagen werden nicht diskutiert oder gewertet. Auch der Leiter haben die Möglichkeit etwas zu sagen.

Energiepegel-Anzeige

Dauer: 2 – 5 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

der Spielleiter gibt vor, welche räumliche Höhe den Maximalpegel darstelle (z. B. Gürtelhöhe, Brusthöhe, Scheitel oder so). Der Boden bedeutet keine Energie. Dann zeigen alle gleichzeitig mit der Hand, wie viel Energie sie im Moment noch haben.

Wann einsetzen:

Vor längeren Arbeitseinheiten, oder wenn die Gruppe insgesamt irgendwie schlapp aussieht. Oder später am Tag vor einer nicht mehr elementar wichtigen "Zusatz-Arbeitseinheit".

Erwartungsposter

Dauer: 10 – 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Plakat, Stifte, Kleber, Kärtchen (grün/rot)

Beschreibung:

Der Leiter hat ein Plakat mit der Überschrift „*Was erwarte ich von diesem Seminar?*“ und zwei Spalten vorbereitet:

- Das Seminar wird gut wenn, . . .
- Das Seminar wird nicht so gut wenn, . . .

Die Hintergrundfarben der beiden Spaltenüberschriften sollten mit den beiden Farben der Moderationskarten übereinstimmen.

Wenn das Plakat hängt, bekommen alle Teilnehmer Karten und Stifte. Der Leiter sammelt die fertigen Karten ein, mischt sie und klebt sie an (geordnet nach den beiden Farben).

Besondere Hinweise:

Eventuell sollte der Leiter nach dieser Aktion das Programm anpassen, wenn abzusehen ist, dass die Teilnehmer etwas überhaupt nicht mögen werden.

Am Ende der Veranstaltung kann es interessant sein, zusammen mit den Teilnehmern zu schauen, welche Erwartungen sich erfüllt, nicht erfüllt oder verändert haben.

Feed-back-Bögen

Dauer: 5 – 10 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Feedback-Bogen

Beschreibung:

Alle Teilnehmer bekommen einen Feed-back-Bogen, füllen ihm anonym aus und geben ihn der Spielleitung zurück.

Besondere Hinweise:

Die Zettel werden bei den Gruppen-Packs dabei sein. Bitte an beiden Tagen je einen Bogen ausfüllen lassen.

(Kopiervorlage siehe Anhang)

Hand-Feed-back

Dauer: 10 – 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** Plakat mit Hand und Fragen

Beschreibung:

Beginnend beim Daumen, geben die Teilnehmer nacheinander ihr Feed-back zu allen Fragen auf dem Plakat:

<u>Daumen:</u>	Daumen hoch für . . .
<u>Zeigefinger:</u>	Darauf möchte ich hinweisen . . .
<u>Mittelfinger:</u>	Im Mittelpunkt stand für mich . . .
<u>Ringfinger (mit Ring):</u>	Mein Schmuckstück heute/auf dem Seminar war . . .
<u>Kleiner Finger:</u>	Zu kurz kam für mich . . .

Theater

Dauer: 15 – 20 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** vorbereitetes Plakat, Eddings

Beschreibung:

Auf das Plakat hat der Leiter den Grundriss eines Theaters gemalt: Bühne, Garderobe für Gäste, Foyer, Sitzplätze, Stehplätze, Loge, Regie, Maske, Künstlergarderobe, Telefonzellen, Klos, Park, Technik, Bar . . .

Alle Teilnehmer tragen sich nun ein an der Stelle, an der sie sich (im übertragenen Sinne) heute (oder während des Seminars) gesehen haben. Wer sich gar nicht entscheiden kann, darf sich auch doppelt eintragen.

Varianten:

Wenn das Feed-back anonym sein soll, können die Teilnehmer auch Klebepunkte kleben, anstatt ihre Namen einzutragen.

Für ein zeitlich genaueres Feed-back kann der Leiter auch mehrere Farben benutzen (für Vormittag, Nachmittag, Abend . . .). Dann sollte er aber eine Legende in das Plakat integrieren.

Eine Alternative zum Theater kann auch ein anderes Gebäude, die Enterprise oder ein Piratenschiff sein.

ABENDS

Bildhauer

Dauer: 20-25 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Die Teilnehmer teilen sich in Dreiergrüppchen auf. In jeder Gruppe ist einer der Künstler, einer das Modell und der dritte ein Klumpen Ton. Der Ton und der Künstler schließen die Augen und das Modell (das die Augen offen hat) nimmt irgendeine phantasievolle Pose ein. Sie/Er sollte diese Pose jedoch 5 Minuten halten können. Nun können der Künstler seine Begabung und der Ton seine Formbarkeit unter Beweis stellen. Zunächst tastet der Künstler das Modell ab (Augen zu) um seine Haltung herauszufinden. Dann formt er den Ton exakt zu einer Statue. Wenn der Künstler meint, seine Statue sei fertig, können er und der Ton die Augen öffnen und Kunstkritiker werden, die das Werk begutachten. Anschließend kann es mit den vertauschten Rollen weitergehen.

Das Ding

Dauer: 10 - 15 Min **Teilnehmer:** ab 8 **Material:** nichts

Beschreibung:

Ein heiteres Spiel, das in jedem Falle für gute Stimmung sorgt. Vier Kandidaten verlassen den Raum. Der Spielleiter erklärt den Übrigen, was das "Ding" symbolisch darstellt (ein Huhn, ein Auto, die Freundin....). Den Kandidaten, erklärt der Spielleiter (draußen), sie sollten eine Couch beim Publikum zum Verkauf anpreisen - dabei aber stets nur vom "Ding" reden (nicht etwa Couch oder Sessel oder Teppich). Das versucht nun jeder der Kandidaten, wobei die Zuschauer alle möglichen Fragen stellen. Wenn der Kandidat mit seinen Ausführungen und Antworten fertig ist, wird ihm schonend erklärt, worum es sich bei dem Ding in Wirklichkeit drehte.

Denkmal bauen

Dauer: 15 - 20 Min **Teilnehmer:** ab 5 **Material:** nichts

Beschreibung:

Vier oder mehr Spieler werden gebeten, den Raum zu verlassen. Der Spielleiter bittet zwei weitere Mitspieler aus dem Kreis, sich für ein "Denkmal" zur Verfügung zu stellen. Er stellt beide Mitspieler aus dem Kreis in eine entsprechende Pose. Nun wird der erste der draußen wartenden Kandidaten hereingebeten:

Er darf das Denkmal nach seinen Wünschen verändern (die beiden Denkmalspieler nehmen jeweils die gewünschte Stellung ein.) Dabei darf er jedoch nur die Figuren bewegen oder in eine andere Stellung bringen - ohne zu reden!

Sobald er fertig ist, muss er die Position eines der beiden Denkmalspieler selbst einnehmen. Der nächste Kandidat kommt herein, verändert das Denkmal - und muss die Position seines Vorgängers einnehmen usw. Zum Schluss dürfen die "Künstler" noch mitteilen, was ihr Denkmal darstellen soll.

Gruppenquiz

Dauer: 30 - 45 Min

Teilnehmer: egal

Material:

Flipchart, Kärtchen, Stifte,
Stoppuhr

Beschreibung:

Die Teilnehmer teilen sich in 3–5 gleich große Gruppen auf, die sich Namen geben (oder welche bekommen), z. B. Hennen, Eier, Hämmer und Krokodile. Jede Gruppe überlegt sich Fragen zu einem vorgegebenen Thema (eine pro Gruppenmitglied) und schreibt diese auf Moderationskarten. Jede aus der Gruppe muss die Frage beantworten können. Die Fragen sollen interessant, aber nicht zu einfach sein.

In der Zwischenzeit erstellt der Spielleiter eine Punktetabelle auf Flipchart:

Eine Zeile pro Runde sowie eine Spalte pro Gruppe.

Wenn alle Gruppen ihre Fragen gesammelt und diskutiert haben, geht das eigentliche Spiel los: Aus der ersten Gruppe kommt ein Teilnehmer nach vorne und liest seine Frage vor. Jetzt haben die anderen Gruppen eine Minute Zeit, Gruppenintern über eine Antwort zu diskutieren. Die Gruppe, die nach Ablauf der Zeit (oder schon vorher) glaubt die Frage beantworten zu können, ruft laut "Hier!" (oder so).

Der Fragensteller zeigt dann willkürlich auf jemanden aus der „Hier-Gruppe“, der dann die Frage beantworten muss. Befindet der Fragensteller die Antwort für richtig, bekommt die antwortende Gruppe einen Punkt (Strich in der Punktliste). War die Antwort falsch, darf eine andere Gruppe antworten. Pro Runde darf jede Gruppe nur einmal antworten. Weiß keine Gruppe die richtige Antwort, zeigt der Spielleiter auf jemanden aus der fragenden Gruppe, der dann die gewünschte Antwort sagt. Dann stimmen die anderen Gruppen darüber ab, ob sie die Frage (und die Antwort natürlich) interessant fanden. Wenn mindestens ein Viertel der Teilnehmer aus den anderen Gruppen sich für "interessant" melden, bekommt die fragende Gruppe einen Punkt pro Gruppe, die eine falsche Antwort gesagt hat. Sonst bekommt die fragende Gruppe nichts (deswegen interessante, aber nicht zu einfache Fragen).

NASA-Spiel

Dauer: 1,5 – 2 Std. **Teilnehmer:** egal **Material:** Spielanleitung, Stifte

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer erhält das Blatt aus dem Anhang. Für die zweite Phase bilden sich Gruppen von etwa acht Teilnehmern.

Verlauf: Zum Verlauf des Spiels wird den Teilnehmern Folgendes erklärt:

„In dieser Übung spielen wir unsere Möglichkeiten, Entscheidungen zu treffen, an einem Modell durch.

Wir erfahren dabei, wie sich Entscheidungen sinnvoll durchführen lassen und was für Hindernisse im Wege stehen können.“

Bitte achtet bei den ersten drei Spielphasen darauf, dass die Teilnehmer die vorgegebene Zeit nicht überschreiten. Zeitdruck ist ein sehr wichtiges Element bei diesem Spiel!

1. Einzelentscheidung (5 Minuten): Ihr versucht – jeder für sich allein – die gestellte Aufgabe zu lösen.

2. Gruppenentscheidung (15 Minuten): Das Ziel ist ein Beschluss der Gruppe, mit dem jeder von euch einverstanden ist. Das bedeutet, dass der Rang jedes der 15 Gegenstände, die für das Überleben notwendig sind, die Zustimmung eines jeden von euch haben muss, um ein Teil des Gruppenbeschlusses zu werden.

Es wird sich nicht in allen Punkten erreichen lassen, dass alle Gruppenmitglieder zu der gleichen Meinung kommen. Ihr versucht aber als Gruppe, jeden Punkt so zu diskutieren und zu beschließen, dass alle Mitglieder zumindest teilweise zustimmen können.

3. Delegiertenentscheidung (10 Minuten): Jede Gruppe wählt aus ihrer Mitte zwei Vertreter, die nach Meinung der Gruppe am besten mit der Materie umgehen können. Die Vertreter aller Gruppen setzen sich zusammen und entscheiden im Plenum noch einmal. Die anderen Teilnehmer dürfen dabei zuhören und -schauen, aber während der Verhandlung nichts sagen. Diesen Durchgang könnt ihr bei Zeitknappheit wegfassen lassen.

4. Auswertung (15–30 Minuten): Die verschiedenen Ergebnisse werden untereinander und mit dem Sachverständigenergebnis der NASA-Fachleute verglichen:

Lösung:

- | | | | |
|------------------------|-----------------------|--------------------|-------------------|
| 1. Sauerstofftanks | 6. Sender | 11. Signalpatronen | 16. Streichhölzer |
| 2. Wasser | 7. Nylonseil | 12. Pistole | |
| 3. Sternenkarte | 8. Erste-Hilfe-Koffer | 13. Trockenmilch | |
| 4. Nahrungskonzentrat | 9. Fallschirmseide | 14. Heizgerät | |
| 5. Fernmelde-Empfänger | 10. Schlauchboot | 15. Magnetkompass | |

Dies ist nicht die einzig wahre Lösung. Ziel des Spieles ist nicht ein möglichst gutes Ergebnis, sondern die verschiedenen Wege dort hin und die Erfahrungen und Erkenntnisse dabei.

Bitte macht unbedingt die Auswertung!

➔ Ohne Auswertung ist das NASA-Spiel wertlos!

- neue/andere/bessere Ideen durch Gruppenarbeit statt Einzelarbeit
- vorher sollte man die Fakten klären und einen gleichen Wissensstand herstellen
- vorher sollte man auch das Ziel und die Prioritäten bei der Aufgabe klären
- es ist wichtiger, dass die Gruppe ein Ergebnis bekommt, als dass Einzelne ihr Ergebnis versuchen durchzubringen
- vorher sollte man sich über die Vorgehensweise einigen
- auch knappe Zeit sollte in Ruhe genutzt werden; Hektik ist kontraproduktiv
- man sollte sich bewusst machen, was man nicht weiß und keine Zeit mit sinnlosem Herumraten verschwenden
- mögliche Entscheidungsfindungsmodelle:

Konsens: alle können gut mit dem Ergebnis leben; möglichst Win-Win-Lösung, die nicht unbedingt in der Mitte zwischen den Ausgangspositionen liegen muss; erfordert das Klären von Interessen

Kompromiss: man trifft sich in der Mitte; es reicht, die Standpunkte zu klären
Mehrheitsentscheid: schnelle Entscheidungen, auch wenn nicht jeder damit einverstanden ist; das Gegenteil von Konsens;
Nachteile:

– nicht alle stehen unmittelbar dahinter und sabotieren eventuell das Ergebnis

– nicht alle verstehen unbedingt die Lösung

– kompetente Lösungen werden eventuell überstimmt

–

(Kopiervorlage im Anhang)

Rapunzel

Dauer: 13 - 30 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Ein Spieler ist die "Rapunzel" (also diejenige, die raten soll). Jemand, der das Spiel schon kennt, sagt:

Rapunzel, Rapunzel, hör auf Wort!

Geh nicht eher, bis ich sage: Geh!

Nach einiger Zeit schickt er Rapunzel mit dem Wort "Geh!" aus dem Raum. Nach ein paar Sekunden wird Rapunzel durch die geschlossene Tür wieder hereingerufen. Sie muss dann einem Spieler die Hand geben.

Das Ganze wiederholt sich mit dieser Rapunzel so lange, bis diese das Muster erkannt hat oder keine Lust mehr hat. Dann ist jemand anderes die Rapunzel.

Rapunzel muss demjenigen die Hand geben, der nach dem obligatorischen Spruch als Erster redet.

Deswegen kann Rapunzel auch erst hinausgeschickt werden, wenn jemand etwas gesagt hat.

Reise nach Kanikano (Willi, Newscafé, Piratenschiff)

Dauer: 15 Min – x Std. **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung:

Der Spielleiter spielt einen „Grenzwächter“ oder „Torwächter“, der die Spieler nur mit bestimmten Gegenstände und Personen hineinlässt. Die Spieler machen daher Vorschläge, was sie mitnehmen möchten, die der Zollbeamte dann zulässt oder ablehnt.

Wenn ein Spieler das Muster erkannt hat, sollte er es nicht laut sagen, sondern zuerst durch weitere Versuche zu bestätigen versuchen. Danach sollte er den Mund halten, damit er den anderen den Spaß nicht verdirbt. Das Spiel geht so lange, bis alle das Schema herausbekommen haben.

Varianten (Achtung - mit Lösungen!):

Reise nach Kanikano: Der Spielleiter spielt den Grenzwächter des Landes Kanikano. Er lässt nur Gegenstände und Personen ins Land, die in ihrem Namen **kein I** und **kein O** haben.

Willi: Willi will nur Gegenstände und Personen, in deren Namen mindestens ein Buchstabe **doppelt** vorkommt.

Newscafé: Ins Newscafé kommen nur Gegenstände und Personen, die den Namen einer Zeitung oder Zeitschrift tragen. Beispiel: ein Bild, deine Freundin, einen Gong, Zeit . . .

Piratenschiff: Die Piraten auf dem Schiff (alles harte Männer und Frauen) nehmen nur mit, was mit einem Buchstaben anfängt, der in "Piratenschiff" enthalten ist.

Oma: Der Spielleiter sagt den Mitspielern „*Meine Oma mag Kaffee aber kein T(ee)*“. Die Aufgabe der Spieler ist, herauszufinden was die Oma denn so mag (oder auch nicht). Sie mag nur Gegenstände, die **kein „T“** in sich haben.

Schere-Spiel (Flaschenspiel)

Dauer: 15 Min – x Std. **Teilnehmer:** egal **Material:** Sitzkreis, Schere/Flasche

Beschreibung:

Beim Schere-Spiel wird eine Schere im Kreis herumgegeben. Dabei ist es egal, wie die Schere weitergegeben wird (also offen, geschlossen, mit dem Griff nach vorne oder nach hinten), aber der Spieler sagt beim Weitergeben "Die Schere ist offen" oder "Die Schere ist geschlossen".

Wenn ein Spieler das Muster erkannt hat, sollte er es nicht laut sagen, sondern zuerst durch weitere Versuche zu bestätigen versuchen. Danach sollte er den Mund halten, damit er den anderen den „Spaß“ nicht verdirbt. Das Spiel geht so lange, bis alle das Schema herausbekommen haben.

Achtung Lösung:

"Offen" sagt der Spielleiter, wenn der entgegennehmende Spieler die Beine offen (also nicht gekreuzt) hält, und "geschlossen" entsprechend umgekehrt.

Varianten:

- Beim Flaschenspiel wird eine Flasche mit Schraubverschluss im Kreis herumgegeben.
- Offen/geschlossen kann sich auch auf den Mund des weitergebenden Spielers beziehen.

Schiffbruch

Dauer: 1,5 – 2 Std. **Teilnehmer:** egal **Material:** Spielanleitung, Stifte

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer erhält das Blatt aus dem Anhang. Für die zweite Phase bilden sich Gruppen von etwa acht Teilnehmern.

Verlauf: Zum Verlauf des Spiels wird den Teilnehmern Folgendes erklärt:

„In diese Übung spielen wir unsere Möglichkeiten, Entscheidungen zu treffen, an einem Modell durch. Wir erfahren dabei, wie sich Entscheidungen sinnvoll durchführen lassen und was für Hindernisse im Wege stehen können.“

Bitte achtet bei den ersten drei Spielphasen darauf, dass die Teilnehmer die vorgegebene Zeit nicht überschreiten. Zeitdruck ist ein sehr wichtiges Element bei diesem Spiel!

1. Einzelentscheidung (5 Minuten): Ihr versucht – jeder für sich allein – die gestellte Aufgabe zu lösen.

2. Gruppenentscheidung (15 Minuten): Das Ziel ist ein Beschluss der Gruppe, mit dem jeder von euch einverstanden ist. Das bedeutet, dass der Rang jedes der 15 Gegenstände, die für das Überleben notwendig sind, die Zustimmung eines jeden von euch haben muss, um ein Teil des Gruppenbeschlusses zu werden.

Es wird sich nicht in allen Punkten erreichen lassen, dass alle Gruppenmitglieder zu der gleichen Meinung kommen. Ihr versucht aber als Gruppe, jeden Punkt so zu diskutieren und zu beschließen, dass alle Mitglieder zumindest teilweise zustimmen können.

3. Delegiertenentscheidung (10 Minuten): Jede Gruppe wählt aus ihrer Mitte zwei Vertreter, die nach Meinung der Gruppe am besten mit der Materie umgehen können. Die Vertreter aller Gruppen setzen sich zusammen und entscheiden im Plenum noch einmal.

Die anderen Teilnehmer dürfen dabei zuhören und -schauen, aber während der Verhandlung nichts sagen. Diesen Durchgang könnt ihr bei Zeitknappheit wegfassen lassen.

4. Auswertung (15–30 Minuten): Die verschiedenen Ergebnisse werden untereinander und mit dem Sachverständigenergebnis (von US-Marineoffizieren) verglichen.

Laut den Experten sind bei einem Schiffbruch diejenigen Artikel am wichtigsten, die einem helfen, sich bei potenziellen Rettern bemerkbar zu machen sowie um kurzfristig zu überleben.

Navigationsartikel sind nicht wichtig, weil man zu weit vom Land entfernt ist, um aus eigener Kraft dorthin zu kommen. Weder Nahrung noch Wasser würden außerdem lange genug dafür reichen. Der Mensch kann – ohne bleibenden Schaden zu nehmen – 36 Stunden ohne Wasser auskommen und 30 Tage ohne Nahrung.

Auf der südlichen Halbkugeln sind die Jahreszeiten den unsrigen entgegengesetzt: Dort ist also Sommer, wenn bei uns Winter ist (und umgekehrt). Die Meeresströmungen bewegen sich dort gegen den Uhrzeigersinn (auf der nördlichen Halbkugel im Uhrzeigersinn). Das Rettungsboot treibt also in Richtung Antarktis.

1. **Rasierspiegel:** Damit kann man die Sonne reflektieren und Signale senden.
2. **Dieselöl:** Kann aufs Meer ausgegossen und entzündet werden (mit einem Geldschein oder einen Stück Kleidung und Streichhölzern).
3. **Wasser:** Um nicht zu verdursten.
4. **Nahrungsration:** Diese besteht nur aus Grundnahrungsmitteln und kann notfalls über mehrere Tage gestreckt werden.
5. **Plastikfolie:** Damit kann man Regenwasser und Tau sammeln sowie sich gegen Unwetter schützen.
6. **Schokolade:** Als Reservenahrung.
7. **Angel und Zubehör:** Da es nicht sicher ist, ob man hier damit Fische fangen kann, ist die Schokolade wichtiger.
8. **Nylonschnur:** Um bei einem Sturm wichtige Dinge festzubinden.
9. **Aufblasbares Kopfkissen:** Als Schwimmhilfe/Rettungsring, wenn jemand ins Wasser gefallen ist.
10. **Haifisch-Abwehr-Flüssigkeit:** Bringt nur etwas, wenn man ins Wasser geht.
11. **Cognac:** Zum Desinfizieren von Wunden. Als Getränk ist Cognac in dieser Situation nicht geeignet, weil er die Poren öffnet (Wasserverlust) und durstig macht.
12. **FM-Transistorradio:** Bringt nichts, da wegen der Erdkrümmung die Empfangsreichweite maximal 30 Kilometer beträgt und das Festland zu weit entfernt ist.
13. **Karte von indischen Ozean:** Bringt nichts, da die Schiffbrüchigen weder ihre eigene Position genau bestimmen noch sich aus eigener Kraft landwärts fortbewegen können.
14. **Moskitonetz:** So weit von Land entfernt gibt es keine Mücken. Zum Fischen ist das Netz auch nicht geeignet.
15. **Sextant:** Ist ohne Chronometer und Tabellen relativ wertlos, weil man ihn dann für die Positionsbestimmung nicht einsetzen kann.

Dies ist nicht die einzig wahre Lösung. Ziel des Spieles ist nicht ein möglichst gutes Ergebnis, sondern die verschiedenen Wege dort hin und die Erfahrungen und Erkenntnisse dabei. Bitte macht unbedingt die Auswertung! Ohne Auswertung ist dieses Spiel wertlos!
Die Ergebnisse sollten ähnlich wie beim NASA-Spiel sein.

Trotzburg

Dauer: 1 – 1.5 Std

Teilnehmer: egal

Material: Podium mit 5 Plätzen,
Kopiervorlagen für Spieler und Beobachter

Beschreibung:

Fünf Teilnehmer aus der Gruppe erhalten – am besten einige Zeit vor dem Spiel – ihre Rollenbeschreibungen. Sie spielen fünf Bürger einer mittelalterlichen Stadt: Bürgermeister, Arzt, Krankenpfleger, Wächter und Schmied.

Die anderen Teilnehmer übernehmen im folgenden Spiel eher passive Rollen: Sie beobachten und dokumentieren den Spielverlauf.

Die fünf Spieler werden angewiesen, ihre Rollen genau zu studieren und die Informationen auf keinen Fall einer anderen Person mitzuteilen.

Die Spielleitung sollte in Rollenspielen unerfahrene Spieler darauf hinweisen, dass sie versuchen sollen, sich gut in die beschriebene Rolle einzufühlen und im Spiel stimmig zu agieren. Sich in die Rolle einzufühlen bedeutet auch, die Rolle entsprechend auszubauen und sich zu überlegen, welche Informationen von seiner Rolle man im Spiel sofort, später oder überhaupt nicht preisgibt.

Die Spielleitung teilt der Gruppe kurz das Szenario mit:

„Die mittelalterliche Stadt Trotzburg wird von den Hochbergern belagert. Sie beschuldigen die Trotzburger, einen Kaufmann umgebracht zu haben und fordern innerhalb einer Stunde die Auslieferung der schuldigen Person.“

Die Spielleitung kann der Gruppe auch gleich zu Beginn den Zweck des Spieles erläutern:

Es geht darum, Verhaltensweisen zu studieren, die in jeder Gruppe oder Gesellschaft ablaufen können, die aber in einer ausweglosen Situation wie in diesem Spiel besonders deutlich hervortreten. Daher sollten die Zuschauer das Verhalten der Spieler beobachten und auf den Auswertungsbögen dokumentieren.

Sinnvoll ist es auch, einzelnen Zuschauer bestimmten Spielern zuzuordnen, so dass nicht alle alles beobachten.

Für die Spieler wird eine Art kleiner Bühne vorbereitet, die zu den Zuschauern hin offen ist, so dass der Spielverlauf gut beobachtet werden kann.

Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, wird die Beratung der fünf Beteiligten gespielt, in der entschieden werden muss, wer den Hochbergern als Schuldiger ausgeliefert werden soll.

Es wird relativ schnell passieren, dass den fünf Bürger die Idee kommt, mit den Hochbergern zu reden. Wenn der Spieler im Spiel auch weitgehend frei in seinen Entscheidungen ist: Die Forderung der Hochberger ist klar ausgesprochen, und sie werden auch nicht davon abrücken.

Ebenso werden sie nach genau einer Stunde die Stadt stürmen und niederbrennen, wenn nicht ein Schuldiger ausgeliefert wird.

Auch eine Verteidigung ist für das arme Städtchen Trotzburg nicht denkbar oder sinnvoll.

Besondere Hinweise:

Wie andere Rollenspiele mit einer starken Dynamik kann auch Trotzburg weit über den Rahmen des Spiels hinausgehen und zu Wut, Ohnmachtgefühlen o. Ä. übergehen. Die Spielleitung sollte auf jeden Fall deutlich machen, dass die gespielte Entwicklung der Beratung nicht von speziellen Personen abhängig ist, sondern in allen Gruppen so ähnlich ablaufen wird.

Dieses Spiel hat die Form eines Entscheidungsspiels, ist aber der Sache nach ein Experiment, und man sollte es auch so vor der Gruppe bezeichnen. Denn die Situation ist so konstruiert, dass eine Entscheidung gegen den Sündenbock-Mechanismus kaum mehr möglich ist. Denkbar wäre höchstens, dass alle fünf sich stellen – was praktisch nie vorkommt, weil mindestens einer sich weigert und seine Unschuld beteuert, – oder dass der Auszuliefernde ausgelöst wird, nachdem alle eingesehen haben, dass sie mitschuldig sind.

In der Regel wird heftig gekämpft – meist mit unsachlichen Argumenten –, bis schließlich einem, bei dem es am leichtesten geht, alle Schuld zugeschoben wird.

Brauchbare, kreative Lösungen: (KEINE Musterlösungen)

- Die Spieler erzählen alle wahrheitsgemäß ihre Geschichte und stellen dabei fest, dass alle eine Teilschuld trifft. Sie lösen aus, wer ausgeliefert wird. Die restliche Zeit nutzen sie, um eine alternative Lösung zu finden.
- Es wird ein Gefangener aus dem Kerker ausgeliefert, der ohnehin hingerichtet werden sollte

Wand

Dauer: 10 - 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** 1 Gegenstand pro Person

Beschreibung:

Die Gruppe stellt sich in einer (gedachten) Linie in etwa 4m Entfernung von einer Wand auf. Jeder Spieler erhält einen Gegenstand (Stein o.ä.). Der Reihe nach geht der Spieler mit geschlossenen Augen auf die Wand zu und versucht, seinen Gegenstand so nah wie möglich an der Wand auf den Boden zu legen. Wer die Augen öffnet, oder die Wand berührt, wird disqualifiziert. Wer seinen Gegenstand am nächsten zur Wand ablegen konnte, gewinnt.

Werwolf

Dauer: bis zu x Std. **Teilnehmer:** 6 - 11 **Material:** Zettel mit den Rollen

Vorbereitung:

Neben den Spielern, die in einem Kreis sitzen, braucht es mindestens für die ersten 5 Minuten einen externen Spielleiter. Vor dem Spiel werden so viele Zettel vorbereitet, wie es Spieler hat. Auf den Zettel stehen die Rollen. Jeder Spieler zieht vor dem Spiel einen Zettel und erfährt so vorerst als einziger seine Rolle.

Mögliche Rollen sind: Werwolf, Hellseher, Hexe, Amor, Jäger oder Dorfbewohner.

Das Spiel verläuft in Phasen (Nacht, wo alle Unbefugten die Augen schließen; und Tag, wo diskutiert wird), Die Werwölfe versuchen am Schluss noch als einzige zu „leben“ (nicht ausgeschlossen zu sein), dann haben sie gewonnen; die anderen Rollen (Menschen) versuchen die Werwölfe „umzubringen“, dann haben sie (die Menschen) gewonnen.

Fähigkeiten der Rollen:

Werwolf: Die Werwölfe wählen jede Nacht eine Person aus, die umgebracht werden soll.

Hellseher: Ihm wird eine Person gezeigt, die ein Werwolf ist.

Hexe: Einmal darf die Hexe eine von den Werwölfen zum Tode bestimmten Person noch in der selben Nacht das Leben wiedergeben. Zudem darf die Hexe einmal in einer Nacht eine Person selbst töten.

Amor: Er bestimmt in der ersten Nacht zwei Personen, die „verliebt“ sein sollen.

Jäger: Wenn ein Jäger erfährt, dass er getötet wurde, darf er spontan eine weitere Person „abschießen“ (zusätzliche töten).

Dorfbewohner: Keine besondere Fähigkeit.

Verliebte: Die Verliebten erfahren erst in der ersten Nacht, dass sie verliebt sind. Es ist eine Zusatzrolle, es kann auch ein Werwolf verliebt sein. Die beiden Verliebten erfahren, wer der andere Verliebte ist, und welche Rolle er hat. Während dem Spiel müssen sich die Verliebten gegenseitig schützen.

Beschreibung:

Das Spiel beginnt mit der ersten Nacht. In jeder Nacht „reißen“ die Werwölfe eine Person. Vor jeder Nacht (zum ersten Mal also vor der zweiten Nacht) bestimmen alle Spieler eine Person, die gelyncht (getötet) wird per Abstimmung.

Ablauf der ersten Nacht:

Alle haben die Augen geschlossen. Der Spielleiter sagt, die Werwölfe sollen „erwachen“ (die Augen öffnen). Die Werwölfe bestimmen, wer von ihnen dem Hellseher gezeigt werden soll, sie einigen sich auch auf eine Person, die sie in der ersten Nacht reißen möchten, in dem sie auf diese Person zeigen, so dass der Spielleiter es sieht. Nachdem die Werwölfe wieder eingeschlafen sind, ruft der Spielleiter den Hellseher aufzuwachen; ihm wird der eine Werwolf gezeigt, dann schließt er wieder die Augen. Der Spielleiter zeigt dann der Hexe, wer von den Werwölfen ausgewählt wurde; die Hexe kommuniziert per Handzeichen, ob sie diese Person erretten will oder nicht, sie wird auch gefragt, ob sie selbst jemanden umbringen will; danach schläft sie wieder ein. Nun erwacht der Amor, er zeigt auf zwei Personen (kann auch sich selbst nehmen) und schläft wieder ein. Der Spielleiter läuft um die Gruppe herum und gibt den Verliebten ein Zeichen (auf die Schulter tippen), diese wachen auf und zeigen sich gegenseitig leise ihre Zettel. Sie schlafen auch wieder ein, dann erwachen alle und der Spielleiter gibt bekannt, wer nicht mehr lebt.

Nun wird diskutiert, jeder darf lügen oder die Wahrheit sagen, wie er will. Eine Diskussionsrunde (ein Tag) sollte aber nicht länger als 5 Minuten dauern (Empfehlung). Dann stimmen alle ab, wer von ihnen gelyncht werden soll (jeder Spieler hat eine Stimme, ist die Abstimmung nicht eindeutig, wird sie wiederholt wobei nur noch die Personen mit den meisten Stimmen gewählt werden können). Die gewählte Person scheidet dann gleich aus.

In der zweiten oder jeder weiteren Nacht wachen die Werwölfe auf, nach ihnen die Hexe, sonst niemand. Der erste Ausgeschiedene kann die Funktion des Spielleiters ab der zweiten Nacht selbst übernehmen.

Der Spielleiter gibt immer nach der Nacht bekannt, wenn jemand getötet wurde. Der Spielleiter gibt auch sofort an, wenn das Spiel fertig ist.

Wenn am Schluss nur noch ein Werwolf und ein Mensch leben und sie sich (logischerweise) in der Lynch-Abstimmung nicht einig werden, geht das Spiel unentschieden aus.

Ansonsten hat diejenige Partei (Werwölfe oder Menschen) gewonnen, die als einzig noch im Spiel ist.

Vorschlag für die Rollen-Anzahl je nach Anzahl Spieler:

Bei 6 Spielern: 2 Werwölfe, 1 Hexe, 1 Jäger, 1 Amor, 1 Dorfbewohner
Bei 7 Spielern: 2 Werwölfe, 1 Hellseher, 1 Hexe, 1 Jäger, 1 Amor, 1 Dorfbewohner
Bei 8 Spielern: 2 Werwölfe, 1 Hellseher, 1 Hexe, 2 Jäger, 1 Amor, 1 Dorfbewohner
Bei 9 Spielern: 3 Werwölfe, 1 Hellseher, 1 Hexe, 2 Jäger, 1 Amor, 1 Dorfbewohner
Bei 10 Spielern: 3 Werwölfe, 1 Hellseher, 1 Hexe, 2 Jäger, 1 Amor, 2 Dorfbewohner
Bei 11 Spielern: 4 Werwölfe, 1 Hellseher, 1 Hexe, 2 Jäger, 1 Amor, 2 Dorfbewohner

Erweiterungen:

Die Rolle „Hund“: Wer die Rolle des Hundes zieht, verhält sich anfänglich wie ein Dorfbewohner, wenn er aber von den Werwölfen getötet wird, stirbt er nicht, sondern er mutiert zu einem Werwolf. Ab dann spielt er in der Rolle eines zusätzlichen Werwolfes weiter (kann dann also auch getötet werden). Die Umwandlung findet nur statt, wenn er von Werwölfen (somit in der Nacht) zum Tod bestimmt wird, wird er von den Dorfbewohnern (vor der Nacht) gelyncht, stirbt er ganz normal. In der ersten Nacht fordert der Spielleiter den Hund auf, sich ihm zu zeigen. Somit weiß der Spielleiter wer die Rolle des Hundes hat; wenn er irgendwann feststellt, dass die Werwölfe diejenige Person zum Tod bestimmen, die der Hund ist, sagt der Spielleiter am nächsten Morgen dazu nur: „der Hund hat mutiert“, die Identität des Hundes muss unbedingt geheim bleiben. Für die Verteilung der Rollen ersetzt man eine Dorfbewohner-Rolle durch die Hund-Rolle, die anderen Rollen in ihrer Anzahl belassen.

Die Rolle „Selbstmörder“: Wer die Rolle des Selbstmörders zieht, verhält sich so, dass er von den Menschen gelyncht wird. Wird er von den Menschen gelyncht, ist das Spiel fertig und er hat gegenüber allen andern gewonnen. Wird der Selbstmörder von den Werwölfen getötet, stirbt er wie ein normaler Dorfbewohner. Der Selbstmörder muss sich dem Spielleiter nicht zeigen.

Es empfiehlt sich die Rolle des Selbstmörders an der Stelle eines Dorfbewohners einzuführen, aber nur bei weniger als 8 Spielern. In einer größeren Gruppe ist sonst die Wahrscheinlichkeit, dass der Selbstmörder gewinnt, zu groß.

Zettel & Körperteile

Dauer: 10 - 20 Min **Teilnehmer:** ab 20 **Material:** ca. 20 Zettel mit Körperteilen

Beschreibung:

Die Zettel werden verdeckt auf dem Boden verteilt. Nun hebt ein Paar den 1. Zettel auf und klemmt ihn zwischen den bezeichneten Körperteilen ein (z.B. zwischen den Nasenspitzen). Nun hebt einer des Paares einen weiteren Zettel vom Boden auf, ohne den 1. Zettel fallen zu lassen usw. Welches Paar schafft es, die meisten Zettel einzuklemmen, bevor ein Zettel runter fällt?

Zwei Euro

Dauer: 10 – 20 Min. **Teilnehmer:** egal **Material:** Pro Gruppe 2 € Münze

Beschreibung:

Die Gruppe wird in Teams von drei bis fünf Mitgliedern aufgeteilt. Jedes Team soll möglichst schnell und möglichst genau das Gewicht eines 2-Euro-Stücks bestimmen. An "Werkzeug" steht dafür alles zur Verfügung, was sich im Raum befindet (Also besser diese Beschreibung verstecken!). Der Raum darf während des Spiels nicht verlassen werden.

Das Team, das das Gewicht zuerst (und möglichst genau) angeben kann, hat das Spiel gewonnen.

Achtung Lösung: Ein 2-Euro-Stück wiegt acht Gramm.

KOPIERVORLAGEN

Begrüßungsspiel (Kopiervorlage)

Du gehörst zu den	Kupfer-Eskimos
Sie begrüßen sich durch:	Faustschlag gegen Kopf und Schulter.

Du gehörst zu den	Kupfer-Eskimos
Sie begrüßen sich durch:	Faustschlag gegen Kopf und Schulter.

Du gehörst zu den	Eipo auf Neuguinea
Sie begrüßen sich durch:	Schweigen.

Du gehörst zu den	Deutschen
Sie begrüßen sich durch:	Händeschütteln.

Du gehörst zu den	Indern
Sie begrüßen sich durch:	Handflächen aneinanderlegen, vor den Körper halten und sich leicht verbeugen.

Du gehörst zu den	Lateinamerikanern
Sie begrüßen sich durch:	Den Kopf auf die rechte Schulter des Partners, drei Schläge auf den Rücken. Dann Kopf auf die linke Schulter des Partners, drei Schläge auf den Rücken

Du gehörst zu den	Dani auf Neuguinea
Sie begrüßen sich durch:	minutenlanges umarmen und tränen der Rührung und Erschütterung.

Du gehörst zu den	Loango
Sie begrüßen sich durch:	Händeklatschen.

Du gehörst zu den	Assyrern
Sie begrüßen sich durch:	Kleider hergeben.

Du gehörst zu den	Mongolen
Sie begrüßen sich durch:	Sich gegenseitig die Wangen beriechen und sich mit den Nasen berühren und reiben.

Intelligenztest (Kopiervorlage)

Datum: _____

Lesen Sie bitte zuerst alle Fragen gründlich durch, bevor Sie sie beantworten. Sie haben insgesamt drei Minuten Zeit.

1. Wer komponierte die Oper Aida?

2. Wer schrieb das Buch Krieg und Frieden?

3. Wo fand 1954 die Fußballweltmeisterschaft statt?

4. Setzen Sie die Zahlenreihe fort: 2 – 4 – 6 –

5. Von wem stammen die Figuren Max und Moritz?

6. Wann lebte Karl der Große?

7. Wie viele Kontinente gibt es auf der Erde?

8. Wer erfand die Glühbirne?

9. Welches Land produziert das meiste Öl?

10. Wie heißt das westliche Verteidigungsbündnis?

11. Wie viele Tierkreiszeichen gibt es (Stier, Wassermann etc.)? Nur die Anzahl:

12. Durch wen wurde Napoleon besiegt?

13. Füllen Sie nur das heutige Datum oben links aus. Alles andere können Sie sich sparen. Genießen Sie noch zwei Minuten Ruhe.

Kennenlern-Bingo (Kopiervorlage)

Gehe im Raum herum und finde Personen, die den Anforderungen in den Kästchen entsprechen.

Für jedes Kästchen soll eine Person gefunden werden, die dann in dem entsprechenden Kästchen unterschreibt.

Wer vier Kästchen in einer Reihe ausgefüllt bekommt – waagrecht, senkrecht oder schräg – , ruft laut „Bingo!“. Je mehr Bingos, desto besser.

Denk daran, dass es Ziel des Spieles ist, die anderen Teilnehmer/Innen kennen zu lernen: Deshalb unterhalte dich ruhig ein wenig mit ihnen, auch wenn du schon die Unterschrift hast! Finde jemanden, der/die . . .

. . . eine Sprache spricht, die du überhaupt nicht sprichst:	. . . ein Haustier hat	. . . die gleiche Augenfarbe wie du hat:	. . . in den letzten drei Jahren einmal (als Patient/In) im Krankenhaus war:
. . . das selbe Lieblingsfach wie du hat.	. . . das gleiche Musikinstrument spielt wie du:	. . . eine andere Staatsangehörigkeit als du hat:	. . . im gleichen Monat Geburtstag hat wie du:
. . . den gleichen Lieblingsfilm hat wie du:	. . . etwas Handgemachtes trägt:	. . . im gleichen Jahr geboren wurde wie du:	. . . keinen Fernseher hat:
. . . gleich viele Geschwister wie du hat:	. . . genau so eine lange Anreise hatte wie du.	. . . in einem Land war, in dem du noch nie warst:	. . . denselben Sport wie du betreibt:

Feed-back-Fragebogen (Kopiervorlage)

Lieber Teilnehmer

deine Meinung zu unserer Orientierungseinheit ist uns wichtig, denn sie hilft uns, die nächste Veranstaltung noch besser zu gestalten.

Bitte fülle diesen Fragebogen so vollständig wie möglich aus. Sei ruhig schonungslos ehrlich – der Fragebogen ist anonym.

Wenn dir etwas besonders gut gefallen hat, darfst du uns natürlich ebenso schonungslos loben.

Vielen Dank fürs Ausfüllen!

Das Betreuer Team

Was hat dir heute besonders gut gefallen?

Was hat dir heute nicht so gut gefallen?

Wie fandest du die Atmosphäre in deiner Gruppe heute?

Was hast du heute verstanden und behalten?

Was hast du verstanden, aber nicht in allen Einzelheiten behalten?

Was hast du heute nicht verstanden?

7. Was möchtest du uns sonst noch mitteilen? (Auf der Rückseite ist auch noch Platz.)

NASA-Spiel (Kopiervorlage)

Sie sind Mitglied einer Raumfahrtgruppe, die ursprünglich geplant hatte, auf der erhellten Oberfläche des Mondes mit einem Mutterschiff zusammenzutreffen. Infolge technischer Schwierigkeiten ist Ihr Raumschiff jedoch gezwungen worden, an einer Stelle in der Tagzone zu landen, die etwa 300 km von dem Treffpunkt entfernt liegt. Während der Landung ist ein großer Teil der Ausrüstung an Bord beschädigt worden. Da die Aussicht zu überleben davon abhängt, ob Sie das Mutterschiff erreichen, müssen die wichtigsten der vorhandenen Dinge für den 300 km langen Weg gewählt werden. Unten finden Sie eine Liste von 15 Gegenständen, die nach der Landung unbeschädigt geblieben sind. Ihre Aufgabe ist es, diese Gegenstände in eine Rangordnung zu bringen, je nachdem, wie notwendig Sie Ihnen zum Erreichen des Treffpunktes erscheinen. Setzen Sie Nummer 1 neben den wichtigsten Gegenstand, Nummer 2 neben den zweitwichtigsten usw. Liste der unbeschädigten Dinge
Rangordnung Artikel Individuell Gruppe Plenum

- 1 Schachtel Streichhölzer
- 1 Dose Nahrungskonzentrat pro Person (mit Spezialventil an den Raumanzug anschließbar)
- 15 m Nylonseil
- 30 m² Fallschirmseide (15x2 m)
- 1 tragbares Heizgerät (mit Infrarot-Strahler als Wärmequelle)
- 2 Pistolen 7,654 mm
- 1 kleine Kiste Trockenmilch pro Person
- 2 Sauerstofftanks zu je 50 l pro Person
- 1 Sternenkarte (aus Mondperspektive)
- 1 Schlauchboot (automatisch aufblasbar durch integrierte CO₂-Kartuschen)
- 1 Magnetkompass
- 22 l Wasser pro Person (mit Spezialventil an den Raumanzug anschließbar)
- 20 Signalpatronen (auch im luftleeren Raum zündend, ohne Pistole abschießbar)
- 1 Erste-Hilfe-Koffer (u. a. mit Injektionsnadeln)
- 1 Fernmelde-Empfänger und -Sender mit Solarzellen

Schiffbruch (Kopiervorlage)

Sie segeln zu Weihnachten mit einer Privatjacht auf dem offenen Meer, etwa 800 Seemeilen südöstlich von Südafrika, als an Bord ein Brand ausbricht. Sie können nur noch die unten aufgelisteten 15 Gegenstände in das einzige vorhandene Rettungsboot mitnehmen. Da das Boot damit aber überlastet ist, müssen Sie sich einigen, welche Artikel Sie wegwerfen und welche Sie behalten wollen.

Ihre Aufgabe ist es, diese Gegenstände in eine Rangordnung zu bringen, je nachdem, wie notwendig Sie Ihnen in dieser Situation erscheinen. Setzen Sie Nummer 1 neben den wichtigsten Gegenstand, Nummer 2 neben den zweitwichtigsten usw.

Einige der Schiffbrüchigen haben außerdem Streichhölzer und Geld (Münzen und Scheine) dabei.

Die Liste der Gegenstände

- 1 Sextant (ohne weitere Dokumente)
- 1 Rasierspiegel
- 25 l Trinkwasser
- 1 großes Moskitonetz
- 1 Nahrungsration, reicht für 1 Tag (pro Person)
- 1 Karte des Indischen Ozeans
- 1 aufblasbares Kopfkissen
- 24 l Dieselöl
- 1 FM-Transistorradio
- 1 l Haifisch-Abwehr-Flüssigkeit
- 10 m² Plastikfolie
- 1,5 l Cognac
- 5 m Nylonschnur
- 400 g Schokolade (pro Person)
- 1 Angel mit Zubehör

Trotzburg

Rollenbeschreibung: Krankenpfleger (Kopiervorlage)

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Zum Krankenpfleger von Trotzburg kommt eines Tages der Schmied und sagt:

”Draußen vor der Stadt liegt ein Kaufmann aus Hochberg. Er ist verwundet. Er hat mich angefallen, da habe ich mich gewehrt und ihn zusammengeslagen. Wir können ihn nicht im Schnee liegen lassen. Komm und hilf mir, ihn hereinzutragen!“

Der Krankenpfleger hat wenig Lust, einem Hochberger zu helfen. Deswegen sagt er:

”Du hast mir nicht zu sagen, was ich zu tun habe. Wenn’s der Bürgermeister sagt, dann gehe ich hinaus, sonst nicht!“ Eigentlich ärgert er sich ja oft über den

Bürgermeister, dass dieser ihn herumkommandiert. Aber jetzt ist es ihm ganz recht, dass er auf die Autorität des Bürgermeisters verweisen kann. Der Schmied sagt, er

sei sowohl schon beim Bürgermeister gewesen und auch beim Arzt. Beide wollen nicht wirklich etwas tun. Der Krankenpfleger bleibt trotzdem hart in seiner Position.

Der Schmied läuft weg. Nach einer Weile kommt er wieder und berichtet, der

Bürgermeister habe es jetzt befohlen. Da geht der Krankenpfleger mit ihm hinaus, und sie holen den Verwundeten herein. Der Arzt verbindet seine Wunden. Trotzdem

stirbt der Kaufmann noch in der Nacht. Der Arzt sagt: ”Der war nicht mehr zu retten.

Die Kälte hat ihn fertig gemacht. Wenn der Wächter gleich gesehen hätte, was los war, und uns Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht.

Sie lassen den Trotzburgern eine Botschaft überbringen: ”Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!“

Trotzburg

Rollenbeschreibung: Schmied (Kopiervorlage)

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Der Schmied von Trotzburg sieht eines Tages vor der Stadt einen Kaufmann aus Hochberg

vorbeikommen. Er denkt sich: "Dem nehme ich sein Geld ab!" Er überfällt ihn, schlägt ihn

zusammen und raubt ihm Geld. Beim Anblick des Verwundeten bekommt der Schmied dann

aber doch Angst und rennt in die Stadt, um Hilfe zu holen. Zuerst geht er allerdings zum Wächter auf den Turm. Der Wächter hat alles beobachtet. Der Schmied gibt ihm deswegen die Hälfte des geraubten Geldes, damit er nichts verrät. Der Wächter

verspricht zu schweigen. Danach läuft der Schmied zum Bürgermeister und sagt zu ihm: "Eben hat mich ein Kaufmann aus Hochberg überfallen wollen. Ich habe mich

gewehrt und ihn verwundet. Jetzt liegt er draußen im Schnee." Der Bürgermeister zählt gerade die Stadtkasse nach und sagt nur "Das werden wir schon wieder

hinbekommen!", tut aber nichts. Da läuft der Schmied zum Arzt und sagt: "Komm mit vor die Stadt hinaus und hilf dem verwundeten Kaufmann!" Der Arzt sagt: "Was? Zu einem Hochberger soll ich hinausgehen?"

Fällt mir gar nicht ein. Wenn ihr ihn herein schafft, werde ich ihn vielleicht behandeln, sonst nicht." Da rennt der Schmied zum Krankenpfleger und bittet ihn: "Trage doch mit mir den Kaufmann herein! Allein schaffe ich es nicht." Der Krankenpfleger sagt:

"Du hast mir nicht zu sagen, was ich zu tun habe. Wenn's der Bürgermeister sagt, komme ich mit, sonst nicht."

Der Schmied läuft wieder zum Bürgermeister, der immer noch beim Geldzählen ist. Dieser sagt schließlich: "Meinetwegen soll er ihn hereinschaffen." Der Schmied läuft

zum Krankenpfleger, und beide tragen den Kaufmann in die Stadt. Der Arzt verbindet seine Wunden, aber noch in derselben Nacht stirbt der Kaufmann.

Der Arzt sagt: "Der war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat ihn fertig gemacht. Wenn der Wächter gleich gesehen hätte, was los war, und uns Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht."

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzburgern eine Botschaft überbringen: "Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!"

Trotzburg

Rollenbeschreibung: Bürgermeister (Kopiervorlage)

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Der Bürgermeister kann die Hochberger nicht ausstehen. Eines Tages, als er gerade die Stadtkasse nachzählt, kommt der Schmied angerannt und erzählt: "Eben hat mich ein Kaufmann aus Hochberg überfallen wollen. Ich hab mich gewehrt und ihn verwundet. Jetzt liegt er draußen im Schnee." Der Bürgermeister denkt sich: "Das geschieht dem Hochberger recht!" Und weil er die Hochberger nicht mag, bleibt er hinter seinem Geld sitzen und sagt nur: "Das werden wir schon wieder hinbekommen!"

Der Schmied läuft daraufhin zum Arzt, aber der will auch nichts tun. Er sagt, er werde den Verwundeten vielleicht behandeln, wenn man ihn hereinbringe. Der Schmied bittet daraufhin den Krankenpfleger, zusammen mit ihm den Kaufmann hereinzutragen. Aber der sagt: "Wenn's der Bürgermeister sagt, komme ich mit, sonst nicht." Da geht der Schmied zum Bürgermeister zurück und erzählt ihm alles. Der Bürgermeister sagt: "Na, meinerwegen soll er ihn herein schaffen." Sie schaffen den Kaufmann herein, und der Arzt verbindet seine Wunden, aber noch in der Nacht stirbt der Kaufmann.

Der Arzt sagt zu den anderen: "Der war nicht mehr zu retten, die Kälte hat ihn fertig gemacht. Wenn der Wächter gesehen hätte, was los war, und uns sofort Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht." Der Wächter sagt, er habe von dem ganzen Vorfall nichts gesehen.

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzburgern eine Botschaft überbringen: "Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!"

Trotzburg

Rollenbeschreibung: Arzt (Kopiervorlage)

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Eines Tages kommt der Schmied zum Arzt und sagt: "Draußen vor der Stadt liegt ein Kaufmann aus Hochberg verwundet im Schnee. Komm doch raus und hilf ihm! Er hat mich überfallen wollen, ich habe mich gewehrt und ihn verwundet. Eben war ich schon beim Bürgermeister, aber der will nichts unternehmen!" Der Arzt denkt sich: "Geschieht ihm recht, dem Hochberger!" Er sagt: "Was?! Ich soll zu einem Hochberger herausgehen in dieser Kälte? Fällt mir gar nicht ein. Bringt ihn rein, dann kann ich ihn vielleicht behandeln." Der Schmied läuft zum Krankenpfleger und bittet ihn, den Kaufmann mit in die Stadt zu tragen. Aber der will erst etwas unternehmen, wenn es der Bürgermeister befiehlt. Daraufhin rennt der Schmied zum Bürgermeister. Dieser befiehlt endlich, den Verwundeten herein zu schaffen. Gemeinsam tragen der Schmied und der Krankenpfleger den Kaufmann zum Arzt. Der Arzt sieht, dass der Kaufmann sterben wird, weil er solange im Schnee gelegen hat. Er verbindet die Wunden, aber Arznei gibt er dem Kaufmann nicht, weil er sich denkt: "Wozu soll ich diesem Hochberger auch noch kostenlos meine teure Arznei geben?" In der Nacht stirbt der Kaufmann. Der Arzt sagt zu den anderen: "Der war nicht mehr zu retten, die Kälte hat ihn fertig gemacht. Wenn der Wächter gesehen hätte, was los war, und uns sofort Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht."

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht.

Sie lassen den Trotzburgern eine Botschaft überbringen: "Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!"

Kurz vor der Beratung, in der entschieden werden soll, wer den Hochbergern als Schuldiger ausgeliefert werden soll, kommt der Wächter zum Arzt und bezahlt eine längst fällige Rechnung.

Trotzburg

Rollenbeschreibung: Wächter (Kopiervorlage)

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Der Wächter steht auf seinem Turm und beobachtet die Straße, die an der Stadt vorbei führt. Eines Tages sieht er, wie der Schmied von Trotzburg einen Hochberger Kaufmann überfällt, niederschlägt und ausraubt. Der Wächter meldet es aber nicht in der Stadt, weil er sich denkt: "Was geht mich ein Hochberger an?" Kurz darauf kommt der Schmied zu ihm auf den Turm und gibt ihm Geld, damit er in der Stadt sagt, er habe nichts gesehen. Dem Wächter ist das durchaus recht, und er verspricht, nichts zu sagen. Der Schmied läuft weiter zum Bürgermeister und stellt die Sache so dar, als wäre er vom Kaufmann angefallen worden und hätte diesen in Notwehr verwundet. Der Bürgermeister tut nichts.

Danach läuft der Schmied weiter zum Arzt, der Arzt aber nicht hinausgehen will. Er würde den Hochberger höchstens dann behandeln, wenn jemand den Verwundeten hereinbrächte. Also rennt der Schmied zum Krankenpfleger. Dieser allerdings will nur hinausgehen, wenn es der Bürgermeister befiehlt. Nachdem der Schmied vom Bürgermeister endlich den Befehl eingeholt hat, den Kaufmann zu holen, geht der Krankenpfleger zusammen mit dem Schmied vor die Stadt.

Aber es ist schon zu spät für den Kaufmann, der in der Nacht stirbt. Der Arzt sagt: "Der war nicht mehr zu retten, die Kälte hat ihn fertig gemacht. Wenn der Wächter gesehen hätte, dass da einer verwundet im Schnee liegt, und uns Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht."

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzburgern eine Botschaft überbringen: "Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!"

Kurz vor der Beratung, wer den Hochbergern als Schuldiger ausgeliefert werden soll, kommt der Wächter zum Arzt und bezahlt eine längst fällige Rechnung.

Trotzburg Auswertungsbogen (Kopiervorlage)

Beobachteter Spieler:	Verteidigt sich	Gibt eigene Fehler zu
	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
Andere Spieler:	Greift andere an:	Hilft anderen:
1	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
2	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
3	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
4	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
Schließt Koalitionen mit:	Hetzt gegeneinander auf:	Vermittelt zwischen:
1	1 gegen 2	1 und 2
2	1 gegen 3	1 und 3
3	1 gegen 4	1 und 4
4	2 gegen 3	2 und 3
	2 gegen 4	2 und 4
	3 gegen 4	3 und 4

Anleitung:

In der linken Spalte werden, von oben nach unten, Name und Rolle des beobachteten Spielers eingetragen, darunter Namen und Rollen seiner Mitspieler (1, 2, 3, 4).

Jedes Mal, wenn der beobachtete Spieler etwas sagt, wird ein Strich in das passende Kästchen gesetzt. Die Zeilen 1–4 betreffen die Spieler, die den beobachteten Spieler angreift oder denen er hilft. Also kein Strich, wenn "Spieler Nr. 3" etwas sagt, sondern wenn der beobachtete Spieler zu Spieler 3 etwas sagt.

Entsprechend werden Striche im unteren Bereich gemacht, wenn der beobachtete Spieler zwischen zwei anderen vermittelt, oder sie gegeneinander aufhetzt.

Trotzdem wird bei der Protokollierung eines Spiels bei bestimmten Äußerungen immer noch eine Grauzone übrig bleiben, etwa wenn es darum geht zu entscheiden, ob eine Aussage nun sachlich oder unsachlich war. In wichtigen Fällen sollten die Beobachter zusätzliche Anmerkungen an den Rand schreiben.

UPDATES:

#1 – November '06

Banana

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung

Die Gruppe steht im Kreis

Leiter: *"All bananas of the world, unite!"* (arme heben und bei „Unite“ über dem Kopf falten)
dann singen alle zusammen:

Peel banana - peel peel banana (Schälende Bewegung)

Rock banana ... (Headbängen)

Swim banana ... (Schwimmbewegungen)

Strip banana.... (Strip-Bewegungen)

etc.

Pony

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung

Die Gruppe steht im Kreis, 2 Betreuer machen vor, fordern danach jeweils andere zum Mitmachen auf.

Gruppe singt:

*"Here she comes on a pony,
riding on a big fat pony,
here she comes on a pony
(and) this is what she told me:*

(bei diesem Teil läuft man mit
Reitbewegungen durch den Kreis)
(vorwärts den nächsten im Kreis antanzen)
(seitwärts den nächsten im Kreis antanzen)
(rückwärts den nächsten im Kreis antanzen)

*front to front to Front my baby
Side to side to side my baby
back to back to back my baby
this is what she told me"*

Die Person, die "angetanzt" wurde macht nun mit im Kreis. Das Spiel endet, wenn alle tanzen.

Oma Tiger Samurai

Dauer: 15 Min **Teilnehmer:** egal **Material:** nichts

Beschreibung

Es werden zwei etwa gleich starke Gruppen gebildet, und steckt jeweils eine Endzone an beiden Enden des Spielfelds ab.

Die Gruppen besprechen sich unter einander, was von den drei Charakteren sie jeweils sind:

Oma: gebückte Haltung mit Spazierstock „drohend“ (zitterige Omastimme)

Tiger: Arme ausgebreitet, die Finger als „Krallen“ – Angriffspose (Brüllen)

Samurai: mit zwei Händen das (imaginäre) Schwert halten und es umher schwingen
(Kampfgeschrei)

Haben sich die beiden Gruppen geheim abgestimmt treffen sie sich mit etwas Abstand zu einander an der Mittellinie. Auf ein Kommando machen sie ihre Pose und ihr Geräusch.

Es gibt folgende „Rangordnungen“, nach denen vorgegangen wird:

Die Oma verjagt den Tiger

Der Tiger jagt den Samurai

Der Samurai verjagt die Oma

So entscheidet sich, wer Jäger und wer Gejagter ist. Raum zum Fangen ist jeweils bis zur Endzone. Wer bis dahin von den Jägern berührt wurde wechselt zu dieser Gruppe.

Dann geht das ganze von vorne los. Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende noch existiert.

Dann beraten sich die Gruppen neu und das Spiel geht solange weiter, bis eine Gruppe nicht mehr existiert.

Drei kleine Schweine

Dauer: 15 Min

Teilnehmer: egal

Material: nichts

Beschreibung

Alle stehen im Kreis und singen das folgende Lied (denkt euch ne Melodie aus, die dazu passt)
Immer wenn eine Zahl kommt, wird diese mit der entsprechenden Anzahl von Fingern der rechten Hand angezeigt.

Bei "Schweine" ziehen alle mit einem Finger die Nasenspitze hoch.

*Drei kleine Schweine
saßen an der Leine
saßen an der Leine
saßen an der Leine.
Drei kleine Schweine
saßen an der Leine
an einem schönen heißen Tag. (den Schweiß weg wischen)*

*Das erste Schwein
das steckt den Rüssel rein (alle stecken den "Rüssel" in die Leine)
das steckt den Rüssel rein (und wieder)
das steckt den Rüssel rein. (und wieder)
Das erste Schwein
das steckt den Rüssel rein (und wieder)
an einem schönen heißen Tage (Stirn abwischen)*

*Das zweite Schwein,
das steckt das Schwänzchen rein, (Hintern in die Mitte strecken)
das steckt das Schwänzchen rein, (...)
das steckt das Schwänzchen rein. (...)
Das zweite Schwein,
das steckt den Rüssel rein (...)
an einem schönen heißen Tage (Stirn abwischen).*

*Das dritte Schwein,
das springt gleich ganz hinein, (kleinen Sprung zur Mitte)
das springt gleich ganz hinein, (...)
das springt gleich ganz hinein. (...)
Das dritte Schwein,
das springt gleich ganz hinein (...)
an einem schönen heißen Tag. (Stirn abwischen!)*

*Das vierte Schwein,
das kann ja gar nicht sein, ("böse,böse" Bewegung mit Zeigefinger)
das kann ja gar nicht sein, (...)
das kann ja gar nicht sein. (...)
Das vierte Schwein,
das kann ja gar nicht sein, (...)
an einem schönen heißen Tag. (Stirn abwischen!)*

Oma Tiger Samurai

Dauer: 15 Min Teilnehmer: egal Material: nichts

Beschreibung

Es werden zwei etwa gleich starke Gruppen gebildet, und steckt jeweils eine Endzone an beiden Enden des Spielfelds ab.

Die Gruppen besprechen sich unter einander, was von den drei Charakteren sie jeweils sind:

Oma: gebückte Haltung mit Spazierstock „drohend“ (zitterige Omastimme)
Tiger: Arme ausgebreitet, die Finger als „Krallen“ – Angriffspose (Brüllen)
Samurai: mit zwei Händen das (imaginäre) Schwert halten und es umher schwingen

(Kampfgeschrei)

Haben sich die beiden Gruppen geheim abgestimmt treffen sie sich mit etwas Abstand zu einander an der Mittellinie. Auf ein Kommando machen sie ihre Pose und ihr Geräusch.

Es gibt folgende „Rangordnungen“, nach denen vorgegangen wird:

- Die Oma verjagt den Tiger
- Der Tiger jagt den Samurai
- Der Samurai verjagt die Oma

So entscheidet sich, wer Jäger und wer Gejagter ist. Raum zum Fangen ist jeweils bis zur Endzone. Wer bis dahin von den Jägern berührt wurde wechselt zu dieser Gruppe.

Dann geht das ganze von vorne los. Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende noch existiert.

Dann beraten sich die Gruppen neu und das Spiel geht solange weiter, bis eine Gruppe nicht mehr existiert.

presented by:

BUM

Martin Becker
Finkenweg 15
63762 Großostheim
BeckerMartin@gmx.de