

Spielesammlung



1. Kennenlernspiele

Gewimmel

Alle Kinder verteilen sich im Raum. Der Spielleiter erklärt: „Stellt euch vor, ihr seid auf einem Marktplatz, da herrscht Trubel und Gewimmel.“ Geben Sie den Kindern immer neue Aufgaben, beispielsweise:

- Geht umher, als würdet ihr jemanden suchen.
- Wenn ihr jemanden trifft, nickt euch mit Abstand zu, begrüßt euch und nennt euren Namen.
- Geht schnell umher und achtet darauf, dass ihr niemand anderen berührt.
- Lächelt alle freundlich an.
- Sucht euch jemanden aus und schlendert mit ihm oder ihr über den Markt.
- Verabschiedet euch und sucht euch jemand anderen.
- Geht rückwärts.
- Bildet große Kreise und hüpf zusammen herum.

Detektiv

Jedes Kind bekommt einen Zettel und einen Stift. Der Spielleiter nennt nun einen Buchstaben, z. B. ein „O“. Alle Kinder fragen sich gegenseitig, wie sie heißen. Wer jemanden gefunden hat, dessen Name mit „O“ anfängt, schreibt den Namen auf. Danach geht das Detektivkind zum Spielleiter und holt sich einen neuen Buchstaben. Diesmal wird der Buchstabe nicht laut genannt. Sinn des Spiels ist, dass die Kinder sich die Namen von Runde zu Runde immer schneller merken. Das Spiel endet, wenn das erste Kind 10 Namen auf seinem Zettel hat.

Namenraten

Alle Kinder gehen zu Musik im Raum herum, auf Ansage des Spielleiters können sie mal hüpfen, mal schreiten oder schleichen. Irgendwann stoppt der Spielleiter die Musik und ruft einen Namen aus der Gruppe, z. B. Luka. Nun sollen alle schnell zu dem Kind laufen und einen großen Kreis um das Kind bilden, von dem sie glauben, dass es Luka ist. In der nächsten Runde darf Luka einen Namen ansagen.

Ameisenbär

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind ist die Ameise, dieser Stuhl wird beiseite gestellt. Die Ameise wird kurz aus dem Zimmer geschickt, während die Mitspieler entscheiden, welches Kind der Ameisenbär ist. Dann wird die Ameise wieder hereingerufen. Sie geht reihum und fragt: „Ich bin die Ameise und wer bist du?“ Die Angesprochenen nennen ihre Namen. Fragt die Ameise jedoch das Kind, das zuvor bestimmt wurde, bekommt sie zur Antwort: „Ich bin der Ameisenbär!“ Sofort wechseln alle Kinder ihre Plätze, dürfen dabei aber nur schleichen auch die Ameise versucht, einen Platz zu ergattern. Das Kind, das keinen freien Stuhl erwischt, ist nun die Ameise und das Spiel beginnt von vorn.

Zipp - Zapp

Dieses Spiel zum Namen merken, eignet sich dann, wenn vielleicht durch eine bereits davor gespielte Vorstellungsrunde jedes Gruppenmitglied wenigstens 1-2-mal bereits die Namen der Anderen gehört hat. Denn das Spiel geht auch ein wenig auf Schnelligkeit. Zudem ist es ein Reaktionsspiel und von Vorteil für diejenigen, die sich Namen schneller merken können.

Zipp-Zapp eignet sich auch noch am 2.ten Tag einer Ferienfreizeit als ein Spiel für Zwischendurch. Es bedarf ja keiner Vorbereitung, benötigt kein Material (außer einem Stuhlkreis) und dauert ja auch nur ca. 10 bis 15 Minuten. Das Alter spielt übrigens auch keine Rolle. Egal ob mit Kindergartenkindern, oder im Seniorenkreis, dieses Spiel kann mit jedem Alter gespielt werden.

Die ganze Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Ein Gruppenmitglied steht in der Mitte und hat keinen Stuhl im Stuhlkreis. Dieser zeigt auf einen Mitspieler und sagt Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss der Angesprochene den Namen des linken Nebensitzers nennen, bei Zapp muss der Name des rechten Nebensitzers genannt werden. (kann auch mal getauscht werden). Wenn der Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3-4 Sekunden genannt hat, dann muss dieser in die Mitte.

Hat der Spieler in der Mitte nach einigen Runden immer noch keinen Platz gefunden dann kann er auch einmal „Zipp-Zapp“ sagen. Bei „Zipp-Zapp“ müssen alle im Stuhlkreis sitzenden Personen sich kreuz und quer einen neuen Sitzplatz suchen. Wer keinen Platz gefunden hat muss nun in die Mitte.

Anna Ananas

Die Spielleitung gibt ein Thema vor, z.B. "Obst". Jeder überlegt sich ein Obst, das mit dem gleichen Buchstaben beginnt, wie der eigene Vorname. Das Obst ist dann der neue Nachname.

Nun stellen sich die Gruppenmitglieder nacheinander vor und wiederholen die Namen von allen, die davor bereits dran waren.

Beispiel:

Anna: "Ich heiße Anna Ananas."

Ben: "Ich heiße Ben Birne und das ist Anna Ananas."

Clara: "Ich heiße Clara Clementine und das sind Ben Birne und Anna Ananas."

So geht es weiter, bis sich alle vorgestellt haben.

Variationen

Weitere Themen könnten beispielsweise "Weltraum" ("Anna Astronaut") oder "Tiere" ("Anna Ameise") sein usw.

2. Bewegungsspiele

Schattenfangen

Ein Kind der Gruppe ist der Fänger und versucht auf die Schatten seiner Mitschüler zu treten. Hat es einen Schatten erwischt, so ist diese Person nun der Fänger und das Spiel beginnt von neuem.

Slalom mit Bechern

Einige Plastikbecher werden mit Wasser gefüllt und mit jeweils einem Meter Abstand in einer Reihe hintereinander aufgestellt. Die Kinder stellen sich ebenfalls in einer Reihe auf. Das erste Kind läuft nun die Strecke Slalom, also um die Becher jeweils herum. Beim zweiten Mal wird die Strecke mit verbundenen Augen gelaufen. Dabei geht es bei dem Spiel darum, während die Kinder rennen die Becher nicht umzuwerfen.

Zombieball

Jägerball

3. Wettkampfspiele

der fliegende Teppich

4 Personen halten eine große Decke fest. Darauf steht eine Person. Es gilt nun eine Strecke so schnell als möglich zurückzulegen. Dabei muss die Person auf dem Teppich hüpfen.

Papierflieger

Jede Gruppe bastelt sich 5 Papierflieger. Anschließend werden die Flugweiten der jeweiligen Papierflieger zusammen addiert.

Schachteltransport:

Die Schachteln werden von Plane zu Plane "katapultiert" Dabei können sich die Teams abwechslungsweise nach vorne bewegen. Fällt eine Schachtel runter geht es wieder zum Start zurück und die nächste Schachtel wird transportiert.

Eisschnell-Lauf

Jede Mannschaft erhält gleichgroße Eiswürfel. Diese Würfel müssen nun als Staffellauf/Hindernislauf mitgenommen werden. Wer schafft die meisten Runden bis der Eiswürfel zerschmolzen ist.

Frisbee-Golf

Wie im echten Golf wird das Frisbee vom Start weg mit möglichst wenigen Würfeln über ein Mehr-Loch-Feld geworfen. Das Loch können z.B. Körbe/ Eimer sein in welchem der Frisbee landen muss. Das Spiel lässt sich sehr gut in hügeligem, buschigen, teilweise unübersichtlichem Gelände spielen. Die Körbe können ca. 200 Meter voneinander entfernt liegen. Gewonnen hat die Mannschaft mit den wenigsten Würfeln über die gesamte Strecke. Variante: zusätzlich wird auf Zeit gespielt.

Zielschießen

Das Drainagerohr wird mit der Öffnung nach oben gehalten. Ein Tennisball wird oben eingeworfen, welcher nach unten kullert. Das untere Ende des Drainagerohres hält der Mitspieler so geschickt, dass der Tennisball hinauskullern kann und in ein Ziel rollen kann. Es können auch verschiedene Zielmarken aufgestellt werden, die dann unterschiedliche Punkte ergeben. Jedes Team hat 5 Schüsse. Wer erzielt die meiste Punktzahl?

Pont du Gard

Jedes Teammitglied bis auf eines bekommt ein Drainagerohr von jeweils 120 cm Länge. Die Drainagerohre werden nun so geschickt aneinandergehalten, dass ein Teammitglied 10 Liter Wasser oben einfüllen kann, welche dann durch alle Drainagerohrteile durchfließen sollen und beim letzten Mitspieler in einen Wassereimer fließen. Welche Mannschaft schafft es, das meiste Wasser ohne Verluste in seinen Eimer zu bekommen?

Auffangschüssel

Es werden von einem Teammitglied 10 Tennisbälle einem Mitspieler aus 2-4 Meter Entfernung zugeworfen. Die Tennisbälle müssen mit einer Schüssel aufgefangen werden. Das ist gar nicht so einfach, da die Tennisbälle je nach Bewegung auch wieder aus der Schüssel herausfallen können. Für jeden in der Wanne befindlichen Tennisball gibt es einen Punkt.

Standweitsprung

Markiert mit Markierspray mehrere Linien nebeneinander vor dem Sandkasten. Die Kids müssen mit beiden Beinen von der Markierung abspringen: Die Füße nebeneinander, mit beiden Armen Schwung holen und beidbeinig aus dem Stand nach vorne springen. **Wichtig:** mit ausreichend Abstand hinten wieder anstellen!

Zeitungsmarathon

Jedes Kind bekommt einen Zeitungsbogen und muss damit 10 Sekunden lang (die Zeit kann variiert werden!) so schnell laufen, dass dieser Bogen vor dem Bauch haften bleibt. Festhalten ist streng verboten!!! Wer seinen Bogen verliert, scheidet aus. - Gewinner ist, wer bis zum Schluss seine Zeitung nicht verliert

Autogramm jagd

Die Spielleitung verteilt Zettel mit Punktezahl im Gelände oder im Haus. Jede_r Spieler_in startet mit einem Stift, um die Zettel zu finden und auf möglichst vielen ihr_sein Autogramm zu hinterlassen. Die Zettel verbleiben an der jeweiligen Stelle. Nach einer vorher vereinbarten Zeit müssen alle wieder am Treffpunkt sein. Die Zettel werden eingesammelt und die erreichten Punktwerte der Spieler_innen addiert. Prämiert werden die höchste Punktzahl und die meisten unterschriebenen Zettel.

4. Spiele fürs Freispiel

Wassereimer Zielwerfen

Gruppenspiele mit Wasser sind immer etwas Besonderes. Es werden 5-7 Wassereimer fast randvoll mit Wasser gefüllt. Jeder Wassereimer steht im Abstand von 2-3 Metern. Von der Startlinie muss nun ein Golfball in den ersten Eimer geworfen werden. Anschließend dient der Eimer Nummer 1 als Markierungslinie für den Wurf in Eimer Nummer 2. Gezählt werden die Treffer. Nach dem letzten Eimer kommt der nächste Spieler an die Reihe. Variante: wenn nicht getroffen wird scheidet die Person aus. Sieger ist, wer alle Eimer in der richtigen Reihenfolge getroffen hat.

Bombe entschärfen

2 Personen halten ein Papierband (Klopapierband) in beiden Händen. Das Team muss eine Bombe transportieren ohne dass das Band zerreißt. Das Band muss allerdings gespannt bleiben. Denkbar wäre auch, dass ein leichter Gegenstand auf dem Papierband balanciert werden muss.

Zielwerfen

Der Frisbee muss zwischen

- 2 Stangen aus 10-20 Meter Entfernung durch fliegen.
- Durch einen Reifen aus 5-7 Meter Entfernung durch fliegen
- Über ein hohes Hindernis (Mauer, Hecke, gespanntes Seil) aus 5-10 Meter Entfernung fliegen und dahinter am Boden landen.

⇒ Parcours wird 3x aufgebaut – jedes Kind hat sein eigene Frisbeescheibe

"Naturmemory":

Rinde, Baumstamm, oder (blattlose) Zweige müssen Früchten bzw. Blättern korrekt zugeordnet werden. Für die richtigen Antworten (bei denen der Eingeborene ggf. nachhilft) erhält die Gruppe eine besondere "Schatzkarte". Auf ihr ist der Ort einer "Wasserstelle" in freier Wildbahn markiert.

Menschenmemory

zwei Kinder gehen von der Gruppe weg. Die anderen gehen als Paare zusammen und überlegen sich die gleiche Bewegung.

Nun dürfen die anderen Kinder immer „zwei Karten“ aufdecken. Wer mehr Paare errät, hat gewonnen. → Kinder können leicht mit Abstand aufgestellt werden.

Schlangenbewegung

Ein ca. 20 Meter langes Drainagerohr wird von der gesamten Gruppe gehalten. Es wird ein Tennisball in eine Öffnung gesteckt, welcher nun durch das gesamte Rohr ans andere Ende „fließen“ soll. Dort soll er in einen Eimer fallen. Nun darf der Ball wieder in das Rohr gesteckt werden und soll wieder „zurückfließen“. Wie oft schafft die Gruppe es innerhalb einer bestimmten Zeit? Oder wie lange benötigt die Gruppe um den Ball 4x durch das gesamte Rohr hin- und wieder zurück rollen zu lassen?

Kommunikationsleitung

Das ca. 20 Meter lange Rohr dient als Telefonleitung. Ca. vorgegebene Begriffe (Sätze) müssen durch das Rohr einem Mitspieler am anderen Ende durchgesagt werden. Wie viel der Begriffe (Sätze) kommen am anderen Ende an?

Schiffchen aus Papier schwimmen lassen

Aus Papier werden Papierschiffchen gefaltet. Auf Kommando werden alle Schiffchen ins Wasser gesetzt und dürfen losschwimmen. Wessen Schiffchen schafft es in 5-10 Meter entfernte Ziel? Welches Schiffchen geht schon vorher unter?

Alles anders machen

Ein Kind ist der "Vorturner", die anderen müssen kräftig aufpassen. Weil sie nämlich nichts nachmachen dürfen, sondern genau das Gegenteil tun müssen. Also: Reißt der "Vorturner" die Arme hoch, müssen die anderen ihre Arme zum Boden strecken, lacht er, müssen die anderen schluchzen. Wer etwas falsch macht, scheidet aus.

Weitschreien

Alle Spieler_innen stehen in einer Reihe. Der_die erste fängt an und läuft so weit, wie er_sie am Stück schreien kann, ohne Luft zu holen bzw. abzusetzen. Sobald er_sie nicht mehr schreien kann bzw. Luft holen muss, bleibt er_sie stehen. Dann ist der_die nächste Spieler_in an der Reihe. Wer am weitesten kommt, hat gewonnen.

HA-HE-HO

Die Spieler_innen stehen im Kreis und stellen Samurai dar, die einen Trainingswettkampf veranstalten. Jede_r Samurai hält ein Schwert (= die nach vorne ausgestreckten Arme mit zusammen gedrückten Handflächen). Das Training läuft in dreistufigen Runden ab:

1. Ein Samurai (zu Beginn die Spielleitung) reißt das Schwert (also die Arme) über den Kopf und ruft dabei laut "HA!".
2. Die Samurai links und rechts "greifen an": Sie führen mit ihren Schwertern einen angedeuteten (Berührungen sind verboten!) Schlag in Richtung der Brust des Ersten. Dabei rufen sie laut „HE!“.
3. Der erste Samurai wehrt den Angriff ab, indem er mit den Armen zurück auf Brusthöhe schnellt. Mit dem "Schwert" zeigt er auf eine andere Person im Kreis und stellt mit ihr deutlichen Augenkontakt her. Er ruft dabei "HO!".

Die nächste Runde startet mit der Person, auf die gedeutet wurde usw. Wer nicht korrekt, schnell genug oder zum falschen Zeitpunkt reagiert, scheidet aus. Die drei Samurai, die am Schluss übrig bleiben, gewinnen das Spiel.

Pferderennen

Die Spieler_innen stehen im Kreis und spielen ein Pferderennen nach. Nach dem Startschuss galoppieren die Pferde los, d.h. die Spieler_innen klatschen sich mit ihren Händen abwechselnd auf die eigenen Oberschenkel.

Während des Rennens gibt die Spielleitung immer wieder unterschiedliche Kommandos für unterschiedliche Figuren, die alle darstellen sollen. Beispiele hierfür sind:

- Linkskurve: Alle lehnen sich stark nach links.
- Rechtskurve: Alle lehnen sich nach rechts.
- Sprung: Alle springen hoch und rufen "hui".
- Wassergraben: Alle kneifen sich in die Backen und machen durch Bewegung "Wassergeräusche".
- Fotograf: Alle sagen "Klick, Klick, Klick!" und halten sich eine imaginäre Kamera vor das Gesicht.
- Queen: Alle winken wie die Queen majestätisch mit einer Hand.
- Oma_Opa: Alle halten sich ein imaginäres Fernglas vor die Augen.

Am Ende kommt man auf die Zielgerade und gibt noch einmal richtig Gas. Natürlich reißen im Ziel alle Ihre Hände nach oben und jubeln.

Kevin allein zu Haus

Alle Spieler_innen stehen in einem Kreis und schauen auf den Boden. Jede_r überlegt für sich eine Person, die sie_er gleich anschauen wird. Auf das vorherbestimmte Kommando der Spielleitung hin (z.B. "1,2,3!"),

schaut jede_r die ausgewählte Person an. Schauen sich zwei Personen in die Augen, schreien sie laut und verlassen den Kreis. Gespielt wird so lange, bis nur noch zwei bzw. drei Personen im Kreis stehen.

Wusch, He, Zack

Die Spieler_innen stellen sich im Kreis auf. Eine Person beginnt das Spiel. Sie kann zwischen drei Aktionen wählen:

- Den linken Arm mit Schwung nach links ausstrecken und dabei „Wusch“ sagen.
- Den rechten Arm mit Schwung nach rechts ausstrecken und dabei „He“ sagen.
- Auf jemanden zeigen, der im Kreis gegenüber steht und „Zack“ sagen.

Bei den ersten zwei Aktionen soll die nebenstehende Person, in deren Richtung gezeigt wurde, die gleiche Aktion weitergeben oder Richtung und Aktion wechseln. Dann ist wieder die Person dran, auf die gezeigt wurde usw.

Bei der dritten Aktion geht es bei der Person weiter, auf die gezeigt wurde. Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell und fehlerfrei zu agieren.

Lügenwappen

Jedes Gruppenmitglied zeichnet vier Dinge auf einen Zettel (= Wappen), die es mag bzw. gerne tut. Eine Aussage davon soll erfunden sein. Im Anschluss stellt jede_r ihr_sein Plakat reihum vor, die anderen müssen erraten, was gelogen ist.

Kombi-Wort-Spiel

Auf Zetteln werden zusammengesetzte Hauptwörter notiert. Je zwei Personen stellen pantomimisch je einen Teil dieses Wort dar (z.B. "Hühnerleiter": Eine_r spielt die Hühner, die_der Andere die Leiter). Der Rest der Gruppe errät das Wort.

Brüllpost

"Brüllpost" ist das Gegenteil von "Flüsterpost": Eine Nachricht soll über eine große Distanz von der ersten bis zur letzten Person der Gruppe weitergesagt - bzw. "weitergebrüllt" werden. Die Vorgabe kann dabei sein, einen bestimmten Zielort zu erreichen oder möglichst weit zu kommen, ohne dass sich die Nachricht verändert.

Nach der Erklärung soll sich die Gruppe absprechen. Die Teilnehmer_innen postieren sich so, wie ihrer Meinung nach die Weitergabe funktionieren kann. Dabei ist es sinnvoll, dass sie zum_zur Nächsten Blickkontakt haben. Stehen alle auf ihren Positionen, gibt die Spielleitung der_dem ersten Spieler_in einen kurzen Satz als Nachricht vor, die dann bis zum_zur Letzten durchgegeben werden muss.

Hüpf rein, hüpf raus!

Alle stehen im Kreis. Die Spielleitung - ebenfalls im Kreis - gibt Kommandos:

- "Hüpf rein": kleiner Schritt nach vorne
- "Hüpf raus": kleiner Schritt nach hinten
- "Hüpf links": Kleiner Schritt nach links
- "Hüpf rechts": Kleiner Schritt nach rechts

Das Spiel kann in mehreren Runden gespielt werden:

1. Alle sprechen nach und führen den Schritt aus.
2. Alle sprechen nach und führen den gegenteiligen Schritt aus.
3. Das Gegenteil wird ausgesprochen und der Schritt ausgeführt.
4. Alle sagen das Gegenteil und führen das Gegenteil aus

Und wenn ihr noch was anderes sucht, hier noch ein paar gute Links:

Elfe, Zauberer, Riese

Dieses Spiel „Elfe – Zauberer – Riese“ kann zum einen als Fang- und Verfolgungsspiel gespielt werden, oder wie beim Spiel „Schere – Stein – Papier“ als „Auswahl- oder Ausscheidungsspiel bzw. Spiel für die Gruppeneinteilung Verwendung finden.

Als Fangspiel

Beim Fangspiel wird ein Spielfeld in 2 Hälften geteilt. Die Mittellinie teilt das Spielfeld. Die 2 Mannschaften stehen sich jeweils 2 Meter zur Mittelfeldlinie entfernt gegenüber. Jede Mannschaft hat unter sich sich für eine Figur entschieden.

Auf Kommando werden die Figuren Elfe, Zauberer, Riese alle gemeinsam im 4er Takt dargestellt und anschließend als 4.Figur die Figur gespielt, die die jeweilige Mannschaft vereinbart hatte. Je nach Figur muss die Mannschaft nun fangen oder flüchten. Wer gefangen wurde, bevor er hinter die Spielfeldbegrenzung flüchten konnte muss in das andere Team überwechseln.

5.Linkliste:

<https://www.kjr.de/?p=spielsuche>

<https://www.backwinkel.de/blog>

<https://www.spielefuerviele.de/>

<https://www.gruppenspiele-hits.de/>

<https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-spielstrasse-gruppenspiele.html>

<https://www.jugendleiter-blog.de/2010/11/23/die-50-besten-gruppenspiele/>

<https://www.kjr.de/?p=spieletags&sort=tag&wo=kontaktlos>