

Groß- und Strategiespiele

Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit



Bistum Limburg 

Inhaltsverzeichnis

- 4.1 Activity Live
- 4.2 Mein Teammitglied kann
- 4.3 Parlament
- 4.4 Schlag die Teamer
- 4.5 Werwolf



4.1 Activity Live

Kategorie:	Gruppenspiel	Dauer:	ca. 1 Std.
TN-Anzahl:	10-15	Ort:	Drinnen und Draußen
Material:	Spielaufgaben, Stifte, Flipchart, Flipchart-Papier	Alter:	variabel mit den Aufgaben

Beschreibung:

Vorbereitung:

1. Begriffe für die Kategorien sammeln und auf Papier schreiben. Diese laminieren, sodass sie abgewischt werden können.
2. Stifte und Flipchart für alle Teilnehmende bereitstellen.
3. Es wird ein Plakat erstellt, auf dem die Spielrunden mit den verschiedenen Kategorien abgebildet sind:
 - Pantomime: Das Wort muss komplett ohne Sprache oder Geräusche erklärt werden.
 - Erklären: Der Begriff auf der Spielkarte muss erklärt werden, ohne Die Worte oder Wörter aus dem Wortstamm des Begriffes zu verwenden.
 - Zeichnen: Der Begriff darf nur durch Zeichnen dargestellt werden. Selbstverständlich dürfen keine Wörter geschrieben werden.

Eine erstellte Tabelle kann beispielsweise so aussehen:

	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4	Runde 5	Runde 6
Gruppe 1	Erklären	Pantomime	Erklären	Zeichnen	Pantomime	Zeichnen
Gruppe 2	Zeichnen	Erklären	Zeichnen	Pantomime	Erklären	Pantomime
Gruppe 3	Zeichnen	Pantomime	Erklären	Erklären	Pantomime	Zeichnen

Die Kategorien können entweder am Anfang schon in der Tabelle stehen und von der anleitenden Person nach und nach durchgekennzeichnet werden oder bei jeder Runde eingetragen werden mit der jeweilig erreichten Punktezahl.

Durchführung:

Die anleitende Person moderiert die einzelnen Spielrunden und sorgt dafür, dass genügend Abstand (gemäß der aktuellen Hygienevorschriften) zwischen den Spielenden eingehalten wird. Auch ein gebildetes Team mit 3 oder mehr Personen ist möglich, da sie beim Raten nicht zwangsläufig nah beieinander stehen müssen.



Die Mitspielenden werden in Teams eingeteilt.

Jede Gruppe hat die Chance auszuwählen, in welcher Runde welche Kategorie gespielt werden soll. Werden z.B. sechs Runden gespielt, kann jede Gruppe 2x jede Kategorie frei anwählen.

Wählt Gruppe A beispielsweise als erste Kategorie „Pantomime“ haben sie eine Minute Zeit so viele Begriffe, wie möglich zu erraten. Jeder Begriff gibt einen Punkt. Das Gleiche gilt für die anderen Kategorien. Alle Spielenden sollten ungefähr gleich oft dran kommen, es kann aber ausgewählt werden, wer welche Kategorie wählt – wer also gut erklären kann, nimmt wahrscheinlich auch erklären.

Abwechselnd wird eine Person benannt, welche das Einhalten der Ratezeit der anderen Gruppe kontrolliert.

Wenn alle Spielrunden beendet sind, werden die Punkte zusammengezählt und somit ausgewertet welches Team gewonnen hat. Bei Gleichstand feiern entweder alle gemeinsam den Sieg oder es gibt eine finale Entscheidungsrunde in einer zufällig gewählten Kategorie.

Variationsmöglichkeiten:

Die Rundenanzahl und die Wählbarkeit der Kategorien für die Gruppen kann variabel gestaltet werden.

Die Ratezeit, sowie die zu erratenden Begriffe können variabel ausgewählt werden.

Ziel:

Die Gruppe kann gemeinsam für längere Zeit miteinander spielen und interagieren ohne notwendigen körperlichen Kontakt. Hierbei wird trotzdem ein gewisser Spaßfaktor erzeugt und die Gruppengemeinschaft und –Dynamik gefördert.



4.2 Mein Teammitglied kann

Kategorie: Großspiel

Dauer: 2,5 bis 3 Stunden

TN-Anzahl: ab 16 TN

Ort: großer Raum oder Wiese mit Wand

Material: „Spielfeld“, Material für Aufgaben

Alter: ab 6 Jahre (je nach Aufgaben)

Beschreibung:

Die TN werden in Kleingruppen eingeteilt mit mindestens 4 Spieler*innen. Es sollten mindestens 4 Gruppen sein, damit genügend Gegner da sind. Jede Gruppe bekommt eine*n Teamer*in zugeteilt. Diese*r schreibt alles auf.

Das Spielprinzip ist angelehnt an die Fernsehsendung „Mein Mann kann...“.

Das Spielfeld zeigt die Kategorien an, in denen die TN Aufgaben lösen können. Es gibt in jeder Kategorie einfache und schwierige Aufgaben, welche auch unterschiedliche Punkte geben. Die Kategorie und der Schwierigkeitsgrad werden im Uhrzeigersinn immer von einer Gruppe ausgesucht. Nachdem die Aufgaben vorgelesen wurden, entscheidet jede Gruppe, welcher TN sich der Aufgabe stellen soll. Der*die Teamer*in überprüft, dass jeder TN gleich oft dran kommt. Die ausgewählten TN verlassen den Raum. In der Zeit müssen die Gruppen überlegen, wie ihr Teammitglied die Aufgabe bewältigen wird und teilen dies dem*r Teamer*in mit. Die TN werden zurück in den Raum geholt und erledigen die Aufgaben.

Die volle Punktzahl für die Aufgabe kann nur erreicht werden, wenn der TN die Aufgabe am besten von allen anderen TN erledigt hat und die Gruppe richtig geraten hat. Für die richtige Einschätzung der Gruppe gibt es die Hälfte der Punkte, für das richtige Bestehen der Aufgabe, ebenfalls die Hälfte. Es muss darauf geachtet werden, dass die geschätzten Ergebnisse nicht verraten werden.

Beispiel:

Essen	Sport	Wissen	Spezial	??
50	50	50	50	50
100	100	100	100	100
150	150	150	150	150
200	200	200	200	200
250	250	250	250	250

Gummibärchen erraten (Essen); Seilspringen (Sport); Alle Bundesländer & Hauptstädte aufschreiben (Wissen); Spezial ist eine Aufgabe, die für die Freizeit besonders ist, bspw. Lagerfeuerlied singen, Disney Songs erraten (??) etc.



Variationsmöglichkeiten:

Es können Kategorien hinzugefügt oder weg gelassen werden. Genauso kann man auch die Verteilung der Punkte ändern, wodurch die Spiellänge variiert werden kann.

Ziel: Das Erreichen der meisten Punkte am Ende.



4.3 Das Parlament

Kategorie:	Strategiespiel	Dauer:	mind. 45 Minuten
TN-Anzahl:	ab ca. 14 TN, gerade TN-Zahl	Ort:	Gruppenraum
Material:	keins	Alter:	ab 12 Jahren

Beschreibung:

Die TN sitzen im Stuhlkreis, vier davon stellen ihre Stühle nebeneinander in eine Reihe und bilden somit das Parlament. Ein Stuhl in diesem Parlament bleibt frei.

Die Namen der TN werden auf kleine Zettel geschrieben und verteilt. Jeder TN hat nun den Namen eines* einer anderen, der Zettel muss aufbewahrt werden. Jeder zweite TN kennzeichnet sich, z. B. in dem er*sie die Ärmel hochschiebt. So entstehen zwei Gruppen.

Ziel ist, das Parlament mit TN seiner Gruppe zu besetzen.

Der*die TN, der*die den freien Platz zu seiner*ihrer Rechten hat, beginnt, indem er*sie einen Namen nennt. Die Person, die diesen Namen auf ihrem Zettel stehen hat, wechselt den Platz. Der*die Rufer*in und der*die Angesprochene tauschen nun die Zettel. Jeweils die Person, die links neben dem freien Platz sitzt, darf einen Namen nennen. Nach jedem Zug müssen die Zettel getauscht werden. Nach einigen Spielzügen hat man eine Übersicht darüber, wer welchen Namen hat. Mit diesem Wissen kann im Laufe des Spiels ein freier Parlamentsplatz mit eigenen Spielern besetzt werden, bzw. ein Gegenspieler aus dem Parlament gerufen werden.

Das Spiel endet, wenn nur TN aus der selben Gruppe das Parlament besetzen.

Ziel: Kommunikation und Strategie



4.4 Schlag die Teamer

Kategorie:	Großspiel	Dauer:	2,5 bis 3 Stunden
TN-Anzahl:	ab 12 TN	Ort:	großer Raum, Wiese mit Wand
Material:	„Spielfeld“	Alter:	ab 6 Jahren

Beschreibung:

Das Spielprinzip ist angelehnt an die Fernsehsendung „Schlag den Star“. Das Spielfeld zeigt die Kategorien an, in denen die TN gegen die Teamer*innen Aufgaben lösen können (es gibt in jeder Kategorien einfache und schwierige Aufgaben, diese sind dann aber auch unterschiedlich gepunktet). Die Kategorie + Schwierigkeitsgrad wird abwechselnd von den TN und den Teamer*innen ausgesucht.

Nachdem die Aufgaben vorgelesen wurden, entscheiden die TN und Teamer*innen, wer die Aufgabe für das Team bewältigen soll. Bei einer großen Gruppe sollte darauf geachtet werden, dass die Aufgaben möglichst für viele TN gleichzeitig machbar sind, damit jede*r mal drankommt. Das Team, das die Aufgabe gewinnt, bekommt die Punkte. Es sollten ein paar Teamer*innen im Team der TN sein, um zu kontrollieren, dass niemand ausgeschlossen wird und gleichzeitig für Stimmung sorgen (falls manche TN keine Lust mehr haben). Man kann auch gut eine „Werbepause“ mit Eis einführen.

Beispiel:

Essen	Sport	Wissen	??
50	50	50	50
100	100	100	100
150	150	150	150
200	200	200	200
250	250	250	250

Gummibärchen erraten (Essen), Sahne steif schlagen (Essen), wer kann den Ball am weitesten Werfen (Sport), Quizduell-Fragen, ein Teamer gegen 5 TN (Wissen), Disney Songs erraten (??)

Variationsmöglichkeiten:

Es können Kategorien hinzugefügt oder weggelassen werden. Genauso kann man auch die Punktgewichtung ändern, wodurch man auch die Spiellänge variieren kann.

Ziel:

Die meisten Punkte erreichen.



4.5 Werwolf

Kategorie: Strategiespiel	Dauer: pro Runde ca. 15 Minuten
TN-Anzahl: ab 6 Personen	Ort: beliebig, Platz zum Hinsetzen
Material:	Alter: ab 10 Jahren
Kärtchen mit zugewiesenen Rollen (im Idealfall laminiert, da diese desinfiziert werden können)	

Beschreibung:

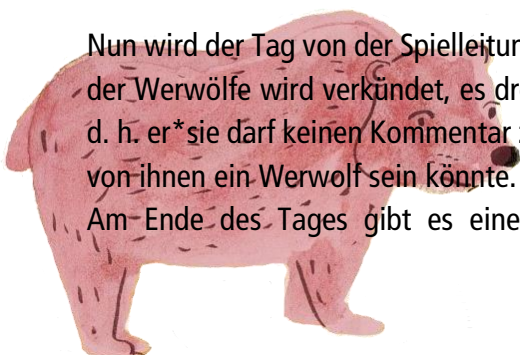
Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Damit ist die Vorbereitung für das Spiel erledigt. Ein*e Erzähler*in leitet durch das Spielgeschehen – je besser dies angeleitet wird, desto höher ist der Spaßfaktor. Kreativität ist hier sehr hilfreich!

Das kleine Dörfchen Düsterwald wird von Werwölfen heimgesucht. Die Gruppe der Bürger*innen versucht, die Werwölfe, die sich als Bürger getarnt haben, zu entlarven. Dagegen versuchen die Werwölfe als einzige zu überleben und Widersacher auszuschalten. Darüber hinaus gibt es Charaktere mit eigenen Zielen. Die Spielleitung mischt alle Charakterkarten. Jeder TN bekommt eine Rolle zugeteilt, indem Kärtchen mit der jeweiligen Rolle an die TN verteilt werden.

Dies kann geschehen, indem alle ihre Augen schließen und die Spielleitung einzeln die Namen der Mitspieler*innen aufruft, diese die Augen öffnen und dadurch ihre Rolle sehen können, ohne, dass die anderen Mitspieler*innen das mitbekommen bzw. das Kärtchen nicht berührt werden muss. Die TN erkennen, ob sie einen Werwolf, ein*e Bürger*innen oder eine Sonderrolle verkörpern. Danach werden verdeckt alle Kärtchen vor die jeweilige Person in die Mitte gelegt. Danach ruft die Spielleitung die erste Nacht aus und das eigentliche Spiel kann beginnen.

In der Nachtphase schließen alle Spieler*innen die Augen. Die Spielleitung ruft die handelnden Charaktere einzeln auf. Sie öffnen ihre Augen und führen ihre Aktion aus. Im einfachen Spiel sind das nur die Seherin und die Werwölfe. Im erweiterten Spiel mit mehr Sonderrollen dauert die Nacht entsprechend länger. Werden die Werwölfe von der Spielleitung aufgerufen, wachen sie auf und erkennen sich gegenseitig. Je nach Spielerzahl gibt es zwei bis drei Werwölfe. Die Werwölfe einigen sich durch Gesten auf ein Opfer und schlafen dann wieder ein. Die Spielleitung merkt sich das Opfer der Werwölfe. Die alte Seherin erwacht in der Nacht alleine und zeigt auf eine*n Spieler*in. Die Spielleitung zeigt der Seherin nun die entsprechende Charakterkarte der Person. Die Seherin weiß dadurch mehr als die übrigen Bürger*innen, muss aber mit ihrem Wissen sorgfältig umgehen, um nicht von den Werwölfen enttarnt zu werden.

Nun wird der Tag von der Spielleitung eingeläutet. Am Tag wachen alle Spieler*innen auf. Das Opfer der Werwölfe wird verkündet, es dreht seine Karte um, gilt als tot und scheidet aus der Runde aus, d. h. er*sie darf keinen Kommentar zum Spiel mehr abgeben. Nun diskutieren die Bürger*innen, wer von ihnen ein Werwolf sein könnte. Diese Diskussionsphase ist das eigentliche Herzstück des Spiels. Am Ende des Tages gibt es eine sogenannte Abstimmung durch das Dorfgericht, wobei auf



Kommando der Spielleitung jeder, außer den ausgeschiedenen Personen, mit dem Finger auf eine für ihn verdächtige Person deutet. Wer die meisten „Stimmen“ erhält, scheidet aus. Den verbleibenden Spieler*innen wird die Charakterrolle des*der ausgeschiedenen Spieler*in bekannt gegeben. Nach dem Tag wird es wieder Nacht und der Zyklus beginnt von vorn.

Das Spiel endet, sobald entweder alle Werwölfe oder alle Bürger*innen tot sind. Das Ziel der Werwölfe ist es, alle Bürger*innen auszulöschen, während die Bürger*innen den Werwölfen den Garaus machen wollen. Lediglich wenn „das Liebespaar“ aus einem Werwolf und einem*einer Bürger*innen besteht, können diese beiden Spieler nur dann gewinnen, wenn außer ihnen niemand überlebt.

Spielfiguren

Außer der Seherin und den Werwölfen, die in jeder Spielrunde aktiv werden, können zusätzliche Charaktere in das Spiel integriert werden. Die entsprechenden Karten ersetzen jeweils eine Bürger*innenkarte.

Hexe:

Die Hexe erwacht immer direkt nachdem die Werwölfe ihr Opfer ausgesucht haben. Sie hat im Verlauf des gesamten Spiels einen Gift- und einen Heiltrank. Die Spielleitung zeigt auf die Person, die von den Werwölfen als Mordopfer gewählt wurde und die Hexe kann diese mit ihrem Heiltrank heilen (auch sich selbst), sodass es am nächsten Morgen keinen Toten gibt. Sie kann aber auch den Gifttrank auf eine*n andere*n Spieler*in anwenden, dann gibt es mehrere Tote.

Jäger:

Scheidet der Jäger aus dem Spiel aus, feuert er während seinem letzten Atemzug noch einen Schuss ab, mit dem er eine*n Spieler*in der Wahl mit in den Tod reißt, d. h. er bestimmt eine*n Spieler*in, der mit ihm aus dem Spiel ausscheidet.

Amor:

Amor erwacht nur einmal in der allerersten Nacht, um zwei Spieler*innen seiner Wahl miteinander zu verkuppeln (eventuell auch sich selbst, natürlich auch gleichgeschlechtliche Spieler*innen). Danach schläft er wieder ein. Anschließend berührt die Spielleitung die beiden Verliebten an der Schulter, sodass diese kurz erwachen können und wissen, wer der*die jeweilige Partner*in ist. Die Verliebten haben im Laufe des Spiels die Aufgabe, den*die Partner*in zu beschützen, denn wenn einer der beiden stirbt, macht es ihm*ihr der*die Partner*in zu beschützen, denn wenn einer der beiden stirbt, macht es ihm*ihr der*die Partner*in trauernd nach; sie dürfen nie gegeneinander stimmen.

Dieb:

Der Dieb ist der erste, der im Spiel erwacht. Wird mit Dieb gespielt, werden zwei Karten mehr ausgeteilt. Der Dieb darf diese ansehen und seine Karte gegen eine der beiden übriggebliebenen Karten austauschen. Er hat ab jetzt also eine neue Rolle. Möchte er nicht tauschen, ist er für den Rest



des Spiels einfache*r Bürger*innen. Bleiben am Ende zwei Werwölfe übrig, muss der Dieb seine Karte tauschen, da die Werwölfe sonst im Spiel keine realistische Chance hätten.

Mädchen:

Das kleine Mädchen darf nachts in der Werwolf-Phase heimlich blinzeln, um so die Werwölfe zu erkennen. Die Werwölfe ihrerseits hingegen achten natürlich darauf, das Mädchen dabei zu ertappen, es besteht also beim Blinzeln ein gewisses Risiko.

Seherin:

Die Seherin erwacht, während alle anderen schlafen und darf sich eine Person aussuchen, deren Rolle ihr die Spielleitung offenbaren soll. Dabei sollte die Spielleitung möglichst unauffällig vorgehen, idealerweise wiederum durch Gesten, sodass die Schlafenden nicht hören und raten können, welche Person erwählt wurde. Da die Seherin in jeder Runde die Rolle einer weiteren Person im Spiel kennt, kann sie großen Einfluss nehmen, muss aber ihr Wissen vorsichtig einsetzen.

Geist:

Manchmal gehen im Düsterwald Geister verstorbener Dorfbewohner*innen um. Sie versuchen ihren Mitbürger*innen eine Nachricht zu hinterlassen. Doch dabei können sie nur sehr langsam vorgehen, da die Überreste ihrer Seelen nicht mehr viel Kraft haben. Der Geist gewinnt mit den Bürger*innen und entsteht aus dem*der ersten Spieler*in, der*die stirbt. Er erfährt von der Spielleitung die Rollen der anderen Spieler*innen. Der Geist darf am Anfang jeder Nacht einen Buchstaben aufschreiben, um seinen Mitspieler*innen eine Nachricht zu hinterlassen. Es ist hierbei verboten, den Namen eines*einer Spieler*in aufzuschreiben.

Bürgermeister:

Er bestimmt in jeder Nacht nach dem Erscheinen der Werwölfe und der Hexe einen Untertanen, der tagsüber zwar mitdiskutieren darf, aber für eine Runde nicht abstimmungsberechtigt ist. Der*die Betroffene erfährt dieses durch Berührung der Spielleitung. Der*die Betroffene darf in der Diskussion nicht erwähnen, dass er*sie Abstimmungsverbot hat. Der Bürgermeister kann somit, falls er einen Werwolf im Verdacht hat, die Chance, dass sie durch ihr Voting tagsüber auch noch Unschuldige eliminieren, verringern – kann aber auch u. U. eigenen Leuten das Wort verbieten. Der Bürgermeister kann auf seinen Spielzug verzichten! Die Spielleitung gibt erst nach vollzogener Abstimmung bekannt, wer nicht mitgevotet hat, sofern es der Fall war und die Spieler*innen es noch nicht bemerkt haben!

Ihr könnt natürlich frei entscheiden, mit welchen Charakteren ihr spielt – und euch auch gerne neue ausdenken.

Variationsmöglichkeiten: Hinzufügen oder Weglassen von Rollen verändern das Spiel in seiner Dynamik



Ziel: Das eigene Team muss am Ende überleben, um zu gewinnen