

Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit



Bistum Limburg 

Inhaltsverzeichnis

Kennenlernspiele

- 1.1 Anwalt
- 1.2 Auf und Ab
- 1.3 Das schnellste Namensspiel der Welt
- 1.4 Datenkarussell
- 1.5 Ich bin der*die Einzige
- 1.6 Kugellager
- 1.7 Lügenbaron*in
- 1.8 Oh, diese Namen...
- 1.9 Spürnase
- 1.10 Teamer*innen Pinnwand
- 1.11 Wer bin ich?
- 1.12 Wer ist es?
- 1.13 Wilder Willi
- 1.14 Zipp-Zapp

Warm ups

- 2.1 Banane
- 2.2 Bodenshao-Do
- 2.3 Concentration
- 2.4 Duell der Augen
- 2.5 Ha He Ho
- 2.6 Hannes
- 2.7 Hüpfrunde
- 2.8 Klatschyoga
- 2.9 Kommando
- 2.10 Kreuzapotheke
- 2.11 Menschenmemory
- 2.12 Nachts im Museum
- 2.13 Oh, diese Namen
- 2.14 Päm-Master
- 2.15 Pferderennen
- 2.16 Stumme*r Dirigent*in
- 2.17 Whiskeymixer
- 2.18 Zick Zack Zuck
- 2.19 Zungenmörder
- 2.20 Lüge oder Wahrheit?
- 2.21 Familie Meyer im Zoo

Wald- & Geländespiele

- 3.1 Blackstory
- 3.2 Cluedo
- 3.3 Fußballgolf



- 3.4 Goldhändlerspiel
- 3.5 Postenlauf
- 3.6 Virenspiel
- 3.7 WaWiPa
- 3.8 Eiersuche
- 3.9 Autogramm jagd
- 3.10 Farben suchen
- 3.11 Konferenz der Tiere
- 3.12 Leuchtjäger
- 3.13 Leuchtmaler
- 3.14 Leuchtsignal
- 3.15 Lichtfalle
- 3.16 Meisterdieb
- 3.17 Nächtliche Schnitzeljagd
- 3.18 MIB
- 3.19 Orientierungslos
- 3.20 Pfeifer
- 3.21 QR-Code Jagd
- 3.22 Saboteure und Agenten
- 3.23 Schatzkarte
- 3.24 Schnitzeljagd
- 3.25 Die große Bank
- 3.26 Agentenjagd
- 3.27 Alle Sinne gefordert
- 3.28 Eier stehlen
- 3.29 Betreuersuchspiel
- 3.30 Das Labyrinth
- 3.31 Memory
- 3.32 Wikingerschach selber bauen

Groß- & Strategiespiele

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

Kooperations- & Vertrauensspiele

- 5.1 Blindes Zählen
- 5.2 Flucht durch das Netz
- 5.3 Kommunikationspuzzle



- 5.4 Die Saufpiratencrewschatzinseljagd
- 5.5 Vertrauensparcours
- 5.6 Zeichnen nach Anweisung
- 5.7 Tretminen
- 5.8 Klatschparcours
- 5.9 Drüber oder drunter
- 5.10 Stop-Motion-Film
- 5.11 Ampelrun
- 5.12 Grabräuber
- 5.13 Surferball
- 5.14 Astronaut

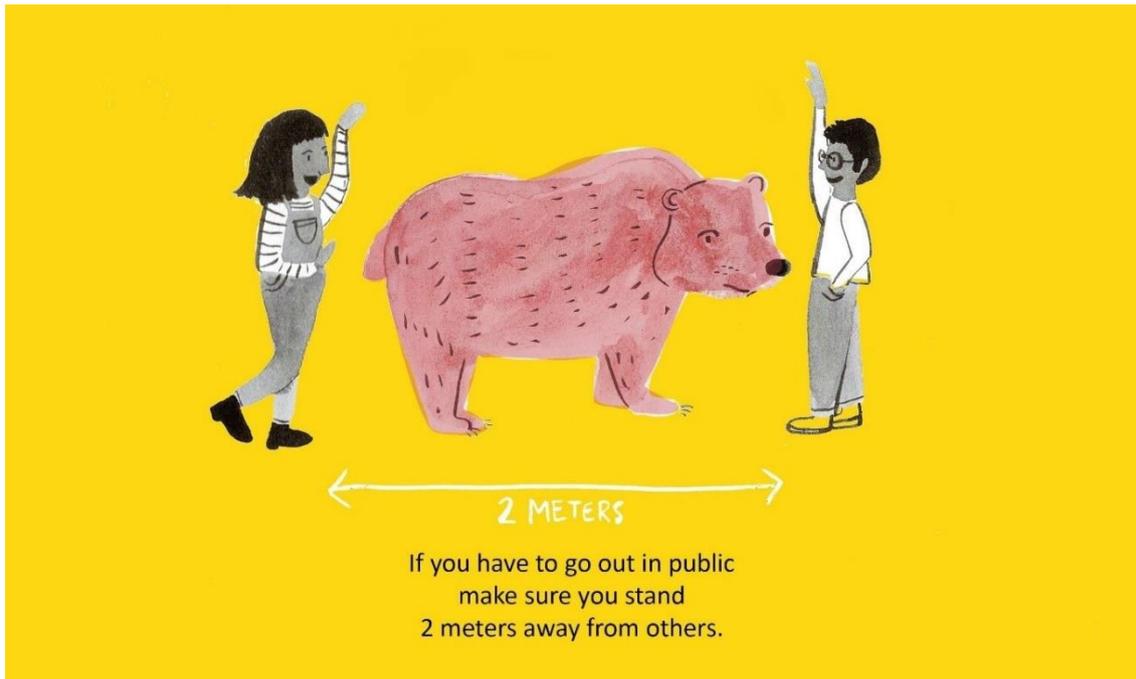
Bastel- und Bauideen

- 6.1 Naturbilderahmen
- 6.2 Naturbingo
- 6.3 Pfeil und Bogen bauen
- 6.4 Traumfänger basteln
- 6.5 Tischkicker
- 6.6 Corona-Katapult
- 6.7 Straßenkreide



1. Kennenlernspiele

Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit



Bistum Limburg 



1.1 Anwalt

Kategorie:	Kennenlernspiel	Dauer:	ca. 30 Minuten (je nach TN Anzahl)
TN-Anzahl:	gerade TN Zahl	Ort:	beliebig
Material:	Zettel und Stifte	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Alle Teilnehmenden finden sich zu zweit zusammen. Am besten Personen, die sich nicht gut kennen. Nun haben die gebildeten Paare insgesamt 10 Minuten Zeit sich gegenseitig zu interviewen.

Nach 10 Minuten kommen alle Teilnehmenden im Kreis zusammen. Nun vertreten nacheinander alle Teilnehmenden als Anwalt*Anwältin die*den jeweils andere*n Partner*in aus den Paarungen. Die Gruppe hat die Aufgabe dem Anwalt*der Anwältin verschiedene Fragen zur Person des Mandanten*der Mandantin zu stellen. Der Anwalt*die Anwältin muss alle Fragen ausführlich beantworten ohne die Antwort zu verweigern. Während der Befragung ist die Anwältin*der Anwalt so positioniert, dass sie*er die Gesichtsmimik des*der Mandanten*Mandantin nicht sehen kann.

Ziel:

Kennenlernen, Warm werden, Spaß



1.2 Auf und Ab

Kategorie:	Kennenlernspiel	Dauer:	ca. 15 Min.
TN-Anzahl	ab 10 TN	Ort:	Stuhlkreis
Material:	Aussagen	Alter:	ab 6. Klasse

Beschreibung:

Die Teilnehmer*innen sitzen im Kreis. Eine*r aus dem Team liest eine Aussage vor. Wenn diese auf die*den jeweiligen Teilnehmer*in, steht diese*r auf oder falls nicht, bleibt er*sie sitzen. Die Teilnehmer*innen werden gebeten, auf das Bild nach der Aussage zu achten. Wer steht? Wer sitzt? So kann man schon mal ins Gespräch kommen und bekommt einen Eindruck von den anderen...

Mögliche Aussagen:

- Ich wurde geboren.
- Bei meiner Geburt war mein Vater dabei.
- Bei meiner Geburt war meine Mutter dabei.
- Ich wurde zu Hause geboren.
- Ich wurde in einem Krankenhaus geboren.
- Ich wurde in Deutschland geboren.
- Ich wurde im Ausland geboren.
- Ich bin ein Einzelkind.
- Ich habe ältere Geschwister.
- Ich habe jüngere Geschwister.
- Ich habe 1,2,3... Brüder/Schwestern.
- Bei mir wohnen die Großeltern mit im Haus.
- Ich wohne alleine.
- Ich habe ein eigenes Zimmer.
- Ich habe ein eigenes Haustier.
- Ich habe eine Katze, Hund, Fische, Meerschweinchen, Kaninchen, Pferd, Schlange...
- Ich war im Kindergarten.
- Im Kindergarten hatte ich ein Lieblingsspiel.
- Ich war damals lieber zuhause geblieben.
- Als Kind habe ich gerne mit Puppen gespielt.
- Ich wollte damals nie aufräumen.
- Ich wurde eingeschult.
- Ich hatte eine Schultüte.



- In der Grundschule hatte ich eine Klassenlehrer/in.
- Ich war gerne auf Klassenfahrt.
- In der 5. Klasse bin ich auf die... Schule gegangen.
- Auf dieser Schule bin ich jetzt noch.
- Ich mag meine Lehrer und Lehrerinnen.
- Es gibt viele Tage, da gehe ich gerne zur Schule.
- Mit den Leuten in meiner Klasse komme ich gut aus.
- Sportunterricht macht Spaß.
- Mathe ist mein Lieblingsfach.
- Ich bin im Moment verliebt.
- Ich habe schon mal einen Liebesbrief bekommen.
- Ich reise gerne.
- Ich spreche 1,2,3... Fremdsprachen.
- Ich freue mich, wenn ich die Schule hinter mir habe.
- Ich weiß schon, was ich dann beruflich machen will.
- Ich habe ein Handy.
- Ich bin immer erreichbar.
- Ich gehe gerne bei McDonalds frühstücken.
- Ich trinke gerne Energy Drinks.
- Ohne Coca Cola könnte ich nicht leben.
- Ich finde Tattoos scheiße.
- Für 20 Euro würde ich mir eine Glatze schneiden lassen.
- Ich glaube, ich wäre eine bessere Bundeskanzlerin.
- Ich liebe das Meer über alles.
- Für mich sind die Berge schöner.
- Ich koche gerne.
- Ich tanze gerne.
- Ich habe ein Tagebuch.
- Ich rede manchmal mit mir selbst.
- Ich bin Mitglied in einem Verein.
- Ich muss immer Leute um mich herum haben.
- Ich brauche immer mal Zeit für mich selbst.
- Ich denke oft über das Leben nach.
- Ich habe einen Führerschein.
- Ich gucke regelmäßig Serien.
- Ich habe in meinem Bett ein Kuscheltier zum Einschlafen.
- Ich tanze manchmal bei Musik mit der Haarbürste vor dem Spiegel.
- Ich kann kein Blut sehen.
- Ich war schon mal länger als 12 Wochen im Ausland.
- Manchmal habe ich richtig Fernweh.
- Ich kenne einen richtig guten Witz.



- Mein Zimmer ist (immer) aufgeräumt.
- Ich möchte später ein Haus mit Garten haben.
- Ich bin ein/e großer Romantiker/in.
- Ich habe schon mal ein Baby gewickelt.
- Tagesschau gucken ist mir wichtig.
- RTL News sind viel besser.
- Ich möchte später mehr als 2 Kinder haben.
- Politik geht mir am A...vorbei.
- Erdbeere ist meine Lieblingseissorte.
- Schadenfreude kann ich nicht unterdrücken.
- Ich lästere voll gerne.
- Ich fang vor Wut an zu weinen.
- An meiner Kritikfähigkeit muss ich noch arbeiten.
- Ich wehre mich nicht verbal.
- Mir ist schon mal die Hand ausgerutscht.
- Ich brauche mehr als 30 Minuten vor dem Spiegel.
- Ich spreche im Schlaf.
- Ich habe den Film XY gesehen.
- Ich achte darauf, was ich anziehe.
- Ich schnarche nachts.
- Ich bin Single und das ist auch gut so.
- Später möchte ich mal heiraten und Kinder haben.
- Ich nehme auf die Toilette oft was zu Lesen mit.
- Ich bin schnell eifersüchtig.
- Fußball finde ich total langweilig.
- Wenn ich streite, fliegen schon mal die Sachen durch die Gegend.
- Ab und zu setze ich mich auf Diät.
- Ich treibe regelmäßig Sport.
- Ich bin noch nie fremdgegangen.
- Auffällig geschminkte Frauen finde ich ätzend.
- Ich pinkle im Sitzen.
- Ich bin in einem kath. Jugendverband.
- Ich würde gern mal eine Weltreise machen.
- Ich habe schon mal einen Autounfall verursacht.
- Deo finde ich unnütz.
- Auf großen Konzerten/Festivals fühle ich mich unwohl.
- Ich habe schon mal Mist gebaut, den man anzeigen hätte können.
- Ich würde schon mal angezeigt.
- 20 Grad Celsius im Raum finde ich immer noch zu kalt.
- Ich schlafe bei offenen Fenstern, auch wenn es draußen friert.
- Ich freue mich schon auf Weihnachten.



- Ich spiele ein Musikinstrument.
- Ich bin regelmäßig einer der letzten auf der Party.
- Ich bin regelmäßig unter denen, die am nächsten Morgen aufräumen.
- Manchmal singe ich Schlager – einfach so.
- Sport ist Mord.
- Ich bin manchmal schüchtern, wenn ich jemanden ansprechen soll.
- Ich habe schon mal im Kino geweint.
- Ich bin schon mal an meine Grenzen gestoßen.
- Ich kann kaum einen Ball fangen.
- Konflikte gehe ich gerne aus dem Weg.
- Manchmal stehe ich voll auf der Leitung.
- Ich finde es schwer, das Leben organisiert zu bekommen.
- Ich gehe nicht ungeschminkt aus dem Haus.
- Ich würde gerne mal an einer Casting-Show teilnehmen.
- Ich wünsche mir, es wäre schon Abend.
- Ich habe bei mindestens einer Aussage gelogen.

Ziel:

Kennenlernen, Warm-Up, Bewegung, Identität



1.3 Das schnellste Namensspiel der Welt

Kategorie:	Kennenlernen	Dauer:	5-15 Min
TN-Anzahl:	flexibel	Ort:	beliebig
Material:	Stoppuhr		

Beschreibung:

Die TN stehen im Kreis. Die Spielleitung steht mit im Kreis, zückt eine Stoppuhr und gibt bekannt, dass es sich bei der folgenden Aufgabe um einen Wettlauf gegen die Zeit handelt: Die TN sollen nacheinander möglichst schnell ihren Namen sagen.

Die Spielleitung startet das Spiel, indem sie ihrer*ihrem rechten Nachbar*in den eigenen Namen sagt. Diese*r wiederum sagt dem*der rechten Nachbar*in den eigenen Namen. Die Zeit wird erst gestoppt, wenn die*der letzte TN den eigenen Namen der Spielleitung sagt. Anschließend fordert die Spielleitung die Gruppe auf zu schätzen, wie lange sie gebraucht hat, bevor das Ergebnis bekannt gegeben wird. In weiteren Runden kann die Gruppe versuchen ihre eigenen Zeiten zu unterbieten.

Ziel:

Kennenlernen, Kooperation, Koordination



1.4 Datenkarussell

Kategorie:	Kennenlernen	Dauer:	15-25 Min
TN-Anzahl:	beliebig	Ort:	beliebig
Material:	2 x ausreichend langes Seil		

Beschreibung:

Auf dem Boden wird mit den Seilen ein langer Gang gelegt, Abstand zwischen den Seilen ist 1,5 Meter. Die TN stellen sich mit ausreichend Abstand auf beide Seiten der Seile, allerdings leicht versetzt, die TN auf beiden Seiten in einem Zickzack stehen, und nicht parallel.

Nun fordert die Spielleitung die TN dazu auf, sich in alphabetischer Reihenfolge der Vornamen aufzustellen. Dabei dürfen die TN nicht sprechen, Masken sind bei dieser Methode sogar hilfreich, um heimliches Sprechen vollkommen zu verhindern. Um die Abstandsregeln einhalten zu können, dürfen die TN nur mit den jeweils nebenstehenden TN die Positionen wechseln.

Variationsmöglichkeiten:

Statt Vornamen kann man natürlich auch alles Mögliche fragen, z.B. Hausnummern, Schuhgrößen, ...

Karussell

Ziel:

Kennenlernen, Kooperation, Koordination



1.5 Ich bin der*die Einzige

Kategorie:	Kennlernspiel	Dauer:	je nach TN Zahl
TN-Anzahl:	beliebig	Ort:	Steh- oder Stuhlkreis
Material:	keins	Alter:	beliebig

Beschreibung:

In diesem Spiel geht es darum, mehr voneinander zu erfahren. Ziel für jede*n Einzelne*n ist es, etwas über sich zu erzählen, was sie*ihn besonders und einzigartig macht in der Gruppe. Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Es geht reihum. Wer an der Reihe ist, steht auf und nennt sein einzigartiges Merkmal, z.B. „Ich bin die Einzige, die schon mal vom 10m-Brett gesprungen ist.“ Oder „Ich bin der Einzige, der schon mal in Afrika war.“ Trifft die Aussage auf jemand anderen in der Gruppe auch zu, steht die*derjenige lautlos auf. Hat sie*er etwas gefunden, das keine*r sonst schon mal gemacht hat, darf sie*er sich wieder setzen. Dann muss die*derjenige sich etwas Neues ausdenken.

Ziel:

Kennenlernen, Einzigartigkeiten herausstellen, Gemeinsamkeiten herausfinden



1.6 Kugellager

Kategorie:	Kennenlernen	Dauer:	5-15 Min
TN-Anzahl:	Gerade Anzahl, ab 10	Ort:	flexibel
Material:	keins	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Es stellen sich jeweils zwei Teilnehmer*innen in jeweils zwei Reihen gegenüber. Nun bildet Reihe 1 einen Innenkreis und Reihe 2 einen Außenkreis. Die Teilnehmer*innen sitzen oder stehen sich gegenüber und sind einander zugewandt. Die Teilnehmer*innen bekommen eine Fragestellung, die sie mit der Person gegenüber austauschen. Zuerst berichtet die Person im Innenkreis und der Außenkreis hört zu. Nach einem Signal vom Spielleiter berichtet der Außenkreis und die gegenüberstehende Person hört zu. Für das Beantworten einer Frage sind ca. 2 Minuten eingeplant. Nachdem beide Personen sich zu je einer Frage geäußert haben, die Runde also vorbei ist, werden die Partner gewechselt indem die außenstehende Person eine Position im Uhrzeigersinn weiter (nach links) geht.

Ziel:

freies Reden, Einstieg in ein Thema



1.7 Lügenbaron*in

Kategorie:	Kennlernspiel	Dauer:	je nach TN Zahl
TN-Anzahl:	beliebig	Ort:	Stuhlkreis
Material:	Zettel, Stifte	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Jede*r bekommt einen Zettel und einen Stift. Auf diesen Zettel schreibt jede*r drei Aussagen über sich auf. Dies können Eigenschaften, Erlebnisse, Kennzeichen o.Ä. sein – am besten jedoch nichts, was offensichtlich ist oder die ganze Gruppe schon weiß. Eine der drei Aussagen ist jedoch eine Lüge.

Wenn alle die drei Punkte über sich aufgeschrieben haben, stellt jede*r sie reihum vor. Die anderen dürfen raten, was die Lüge ist. Anschließend wird aufgelöst.

Variationsmöglichkeiten:

Alternativ können die Zettel auch im Raum ausgehängt werden und jede*r macht einen Strich / ein Kreuz / einen Klebepunkt hinter der Aussage, von der er denkt, dass es die Lüge ist. Die Auflösung erfolgt im Anschluss.

Bei großen Gruppen kann die Vorstellung sehr lange dauern, ggf. Kleingruppen bilden.

Ziel:

Kennenlernen, Fremdeinschätzung



1.8 Oh, diese Namen...

Kategorie:	Kennenlernspiele	Dauer:	ca. 10 Minuten
TN-Anzahl:	ab 10 Personen	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Die TN stehen im Kreis. Der*die Spielleiter*in nennt den Namen eines TN und macht dabei eine deutliche Bewegung mit dem Arm in Richtung der*des Angesprochenen. Dieser TN nennt seinerseits einen weiteren Namen und gibt das Zeichen mit der Armbewegung weiter. Das geht so lange bis alle einmal dran waren.

Wichtig: Keine*r darf doppelt benannt werden und jede*r muss sich merken, an wen das Armzeichen weitergegeben wurde.

Dann wird die Runde wiederholt. Die Zeichen sollten dabei möglichst schnell weitergegeben werden.

Ziel:

Die Namen sollen gelernt werden.



1.9 Spürnase

Kategorie:	Kennenlernspiel	Dauer:	5 bis 10 Minuten
TN-Anzahl	ab 2	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	ab 6

Beschreibung:

Zwei TN stehen sich gegenüber und beobachten sich 15 bis 30 Sekunden. Dann drehen sie sich um und verändern drei Teile an sich. Wenn sie sich gegenüber stehen, sollten sie sich gegenseitig die Veränderungen benennen.

Variationsmöglichkeiten:

Der*die Spielleiter*in stellt Fragen, die man zu seinem*seiner Partner*in beantworten soll (z.B. trägt der andere Ohringe/ Brille etc.)

Ziel:

Kennenlernen der andern TN, Aufmerksamkeit schulen



1.10 Teamer*innen-Pinnwand

Kategorie:	Kennlernspiel	Dauer:	ca. 20 Min.
TN-Anzahl:	beliebig	Ort:	Gruppenraum
Material:	vorbereitete Karten über Teamer*innen		

Beschreibung:

Bei diesem Spiel ist es Aufgabe der Gruppe, den Teamer*innen Kärtchen mit Informationen zuzuordnen.

Vor Beginn überlegen sich die Teamer*innen, welche Informationen sie über sich auf die Karten schreiben möchten. Bestenfalls schreibt eine*r alle Zettel, damit die Zuordnung nicht auf die Schrift zurückgeführt werden kann. Fünf bis sieben Zettel pro Person reichen aus.

Vorschläge für die Infos: Alter, Studium/Beruf, weitester/interessantester Reiseort, Hobbies, letzter Kinofilm, etwas, das Wut oder Ärger hervorruft, besondere Fähigkeiten,...

Die Karten werden im Raum ausgelegt oder unter die Stühle geklebt. Das Team sagt noch nicht viel zu sich und bittet die Gruppe die Karten zuzuordnen. Die Teamer*innen stellen sich weit genug auseinander, die Kärtchen sollen vor ihnen abgelegt werden.

Sind alle Zettel verteilt, beginnt ein*e Teamer*in und benennt zunächst die richtigen Karten, die anderen legt sie*er wieder in die Mitte. Die Gruppe darf dann nochmal raten oder die*derjenige Teamer*in, der*die sich vorstellt, nimmt die zugehörigen noch zu sich dazu.

Variationsmöglichkeiten:

Diese Methode ist auch gut medial umwandelbar, z.B. über Padlet. Zu Beginn sind die Kärtchen in einem Pool und dürfen dann in Spalten zu den jeweiligen Teamer*innen zugeordnet werden. Dazu braucht jede*r ein Smartphone oder mobiles Endgerät.

Ziel:

Kennenlernen der Teamer*innen, Fremdeinschätzung



1.11 Wer bin ich?

Kategorie:	Kennlernspiel	Dauer:	ca. 30 Minuten (je na TN-Zahl)
TN-Anzahl:	ab 3	Ort:	beliebig
Material:	Klebezettel mit den Namen aller TN darauf	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Für diese Übung ist es wichtig, dass die Namen aller Beteiligten allen bekannt sind oder zumindest jeweils der eigene Name sichtbar auf dem T-Shirt angebracht wurde. Alle TN erhalten zufällig einen Klebezettel mit einem Namen aus der Runde der TN und kleben sich diesen Zettel für alle anderen sichtbar, ohne ihn zu lesen, auf die Stirn. Nun müssen alle anderen herausfinden, welcher Name aus der Runde ihnen auf der Stirn klebt. Dafür müssen Fragen in die Runde gestellt werden, die nur mit ja oder nein beantwortet werden können.

Ziel:

Kennenlernen



1.12 Wer ist es? // Schätzen

Kategorie:	Kennenlernspiel	Dauer: Je nach TN-Zahl
TN-Anzahl & Alter:	ab 5 TN	Ort: Stuhlkreis
Material:	Stifte und Zettel oder Schiebe-Magnet-Tafeln	

Beschreibung:

Alle TN bekommen Zettel und Stift (oder falls vorhanden: eine Schiebe-Magnet-Tafel). Es werden Fragen gestellt. Die TN sollen überlegen, auf wen die Frage am besten passt. Im Anschluss drehen alle ihre Tafel um. Mehrfachnennungen beziehen Stellung dazu.

Beispielfragen:

- Wer hat dieses Jahr die meisten Bücher gelesen?
- Wer wollte als Kind gerne Feuerwehrmann werden?
- Wer hat heute am längsten geschlafen?
- Wer kann am besten kochen?
- Wer war schon am weitesten weg?
- Wer hatte die meisten Kuscheltiere in seiner Kindheit?
- Wer war am längsten in einem anderen Land?
- Wer hat die meisten Schuhe zu Hause?
- Wer hat die meisten Geschwister?
- Wer hat die verrückteste Sammelleidenschaft?
- Wer macht immer Mittagsschlaf?

...

Variationsmöglichkeiten:

Das Ganze kann auch mit Schätzfragen variiert werden. Mögliche Fragen sind:

- Wie viele aus unserer Gruppe

- spielen aktiv ein Instrument?
- sind im Sportverein?
- waren in den letzten zwei Wochen im Kino?
- sind Vegetarier*innen?
- haben schon einmal woanders gewohnt?
- Wie viele Geschwister haben alle Gruppenmitglieder zusammen?

...



Dazu schreiben die TN-Zahlen auf ihre Zettel/Tafel. Auf ein Kommando drehen alle ihre Zettel/Tafel um.

Im Anschluss wird aufgelöst.

Dieses Spiel ist auch gut durchführbar mit Gruppen, die sich schon besser kennen.

Ziel:

Kennenlernen, Fremdeinschätzung



1.13 Wilder Willi

Kategorie:	Kennenlernspiel	Dauer:	je nach TN-Zahl
TN-Anzahl & Alter:	bis max. 30	Ort:	Steh- oder Stuhlkreis
Material:	keins	Alter:	ab 6 Jahren

Beschreibung:

Das Spiel ist eine Kennenlernrunde, in der sich jede*r mit einem Adjektiv vorstellt, das mit dem Anfangsbuchstaben des Vornamens beginnt (und bestenfalls noch zu ihm*ihr passt ☺). Jemand beginnt und stellt sich z.B. folgendermaßen vor: „*Ich bin die chaotische Cadda!*“. Die*Der Nächste wiederholt Caddas Aussage und fügt den eigenen Namen mitsamt dem Adjektiv an. Ein einmal benutztes Adjektiv ist für alle anderen gesperrt. Bei großen Gruppen kann man nach den ersten zehn Personen einen Gegenstand weiterwandern lassen, bei dem die*der Nächste die Aufzählung beginnen muss (das nimmt weniger Zeit in Anspruch und ist einfacher).

Es ist sinnvoll, dass sich jede*r, schon bevor das Spiel richtig losgeht, ein Adjektiv überlegt hat. Durch das Wiederholen lernt die Gruppe schnell alle Vornamen.

Weitere Beispiele:

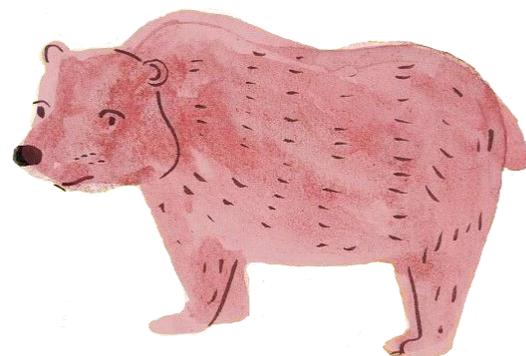
- der alberne Anton
- die coole Cornelia
- der dynamische Daniel
- die ehrliche Eva
- der flinke Frank
- die geduldige Gerda

Variationsmöglichkeiten:

Möglich ist es auch, dass sich jede*r zu seiner Person eine bestimmte Geste überlegt oder man sich zu dem ersten Buchstaben des Vornamens ein entsprechendes Lieblingsgericht oder Urlaubsziel überlegt.

Ziel:

Kennenlernen, Namen lernen



1.14 Zipp-Zapp

Kategorie:	Kennlernspiel	Dauer:	ca. 10 Minuten
TN-Anzahl:	ab 10 Personen	Ort:	Stuhlkreis (oder auch im Stehen)
Material:	keins	Alter:	ab 6 Jahren

Beschreibung:

Alle Teilnehmenden sitzen oder stehen in einem Kreis und eine*r steht in der Mitte und hat keinen Platz. Er*sie wählt eine*n Mitspieler*in aus und fragt folgendermaßen nach dem Namen der Person, die daneben sitzt: Bei „Zipp“ muss der*die Angesprochene den Namen des*der rechten Nachbar*in nennen. Fragt er*sie „Zapp“ muss er*sie den Namen des*der linken Nachbar*in nennen. Wer einen Fehler macht oder zu langsam ist, ist nun an der Reihe, muss in den Kreis und weiterfragen.

Variationsmöglichkeiten:

„Zopp“ – eigener Name

„Zepp“ – Name des*der Teilnehmenden in der Mitte

Es gibt noch das Kommando „Zipp Zapp“, bei dem alle die Plätze wechseln müssen. Da dies aber erfahrungsgemäß zu Chaos führt und das Einhalten von Sicherheitsabständen nur schwer möglich ist, ist es in dieser Version nicht aufgeführt.

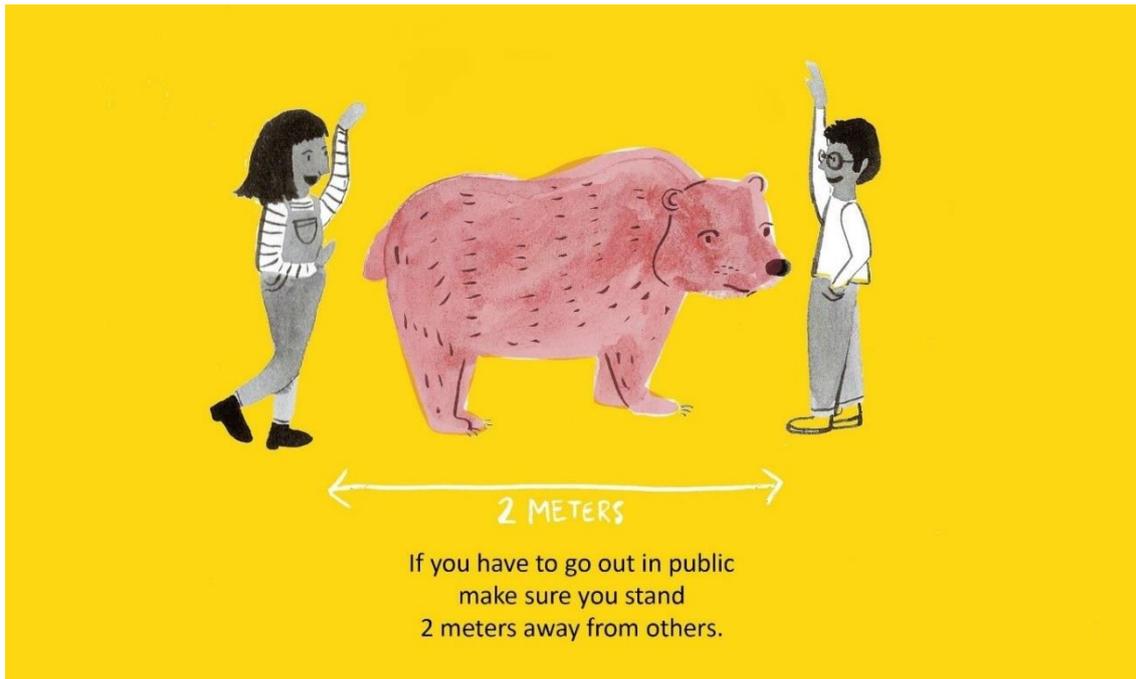
Ziel:

Namen spielerisch lernen, Konzentration stärken



2. Warm-Ups

Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit



Bistum Limburg 



2.1 Banane

Kategorie:	WarmUp	Dauer:	5-15 Min
TN-Anzahl:	beliebig	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Alle Spieler*innen stellen sich in einen Kreis auf. Die Spielleitung spricht den Text vor und macht dazu passende Bewegungen. Die anderen sprechen den Text nach, ebenfalls mit Bewegung. Anschließend wiederholt die Spielleitung erneut den Text, diesmal lauter, und übertreibt extrem bei den Bewegungen. Die TN sollen die Spielleitung in Lautstärke und Intensität der Bewegungen bei der 2. Wiederholung übertrumpfen.

Text:

Und pflück Banane, pflück, pflück Banane!

Und schäl Banane, schäl, schäl Banane!

Und ess Banane, ess, ess Banane!

Und wirf Banane, wirf, wirf Banane!

Und surf Banane, surf, surf Banane!

Und rock Banane, rock, rock Banane!

Und tschüss Banane, tschüss, tschüss Banane!

Ziel:

WarmUp, Bewegung, Auspowern, Abbau von Hemmschwellen



2.2 Bodenshao-Do

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 10 Min.
TN-Anzahl:	ab 8 TN	Ort:	drinnen oder draußen
Material:	ggf. Stein	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Die Shaolin-Mönche sind für ihre speziellen Kampfkünste bekannt. Eine besondere Technik, das Töten mit Blicken, wird in diesem Spiel ausprobiert. Ein*e besonders erzählbegabte*r Teamer*in berichtet im Vorfeld des Spiels von seiner langen Reise durch die Welt. Bei den Shaolin-Mönchen hat er*sie diese besondere Kampftechnik ausprobiert, ist aber nicht bis zu dem Level gekommen, wo jemand wirklich stirbt. Trotzdem wollte er*sie sein*ihr Wissen weitergeben usw.

In der Mitte des Kreises liegt ein glitzernder oder durchsichtiger Stein als Kraftfokus. Alle stehen im Kreis und folgen zwei Kommandos, die der*die Teamer*in nacheinander ansagt. Bei „Boden-Shao“ richten alle ihren Blick auf den Stein in der Mitte und laden ihren Blick mit Energie auf. Bei „Do“ gucken alle zu jemand anderes hin, direkt in die Augen bzw. dahin, wo die Augen wären. Treffen sich nun zwei Blicke direkt, entlädt sich die ganze Energie. Die beiden TN werden geschockt und müssen den Kreis verlassen. Die übrig gebliebenen Spieler*innen rutschen wieder zum Kreis zusammen und die nächste Runde beginnt. So geht das Spiel immer weiter, bis am Ende ein oder zwei Spieler*innen übrig bleiben, die dann Bodenshao-Do-Meister sind.

Ziel:

Auflockerung, Spaß



2.3 Concentration

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 20 Min.
TN-Anzahl:	ab 6 TN	Ort:	Stuhlkreis
Material:	keins	Alter:	ab 4. Klasse

Beschreibung:

Die Mitspieler*innen sitzen im Kreis. Reihum zählen die Spieler*innen (inklusive Spielleiter*in) durch und bekommen so eine eindeutige Nummer.

Der*Die Spielleiter*in beginnt die Bewegung vorzuführen. Im gleichbleibenden Takt funktioniert dies so:

1. Mit beiden Händen auf die Oberschenkel klopfen
2. In die Hände klatschen
3. mit den Fingern der rechten Hand schnippen
4. mit den Fingern der linken Hand schnippen

Dies wird nun einige Runden geübt, bis jede*r Spieler*in die Bewegung beherrscht.

Das eigentliche Spiel funktioniert so: alle Teilnehmer*innen „klatschen“ zusammen den Rhythmus. Es ist jeweils ein*e Spieler*in an der Reihe. Diese*r nennt bei der dritten Bewegung (Schnippen mit der rechten Hand) seine*ihre eigene Nummer, bei der vierten Bewegung (Schnippen mit der linken Hand) nennt er*sie die Nummer eines*r anderen Spielers*in. Diese*r muss nun in der unmittelbar anschließenden Runde reagieren und wiederum bei der dritten Bewegung seine*ihre eigene Nummer, bei der vierten Bewegung eine beliebige andere Nummer nennen...

Reagiert ein*e Spieler*in nicht korrekt, rückt diese*r Spieler*in an die letzte Stelle und setzt sich auf den entsprechenden Stuhl; alle Spieler zwischen seiner*ihrer alten Position und dem*r Letzten rücken jeweils eine Position auf. Dadurch ändern sich natürlich auch die Nummern der entsprechenden Spieler*innen; die Nummer bleibt beim Platz, nicht bei dem*der Spieler*in. Das muss in der nächsten Runde berücksichtigt werden...

Spielziel ist es für alle den Rhythmus aufrechtzuerhalten. Daneben ist es Ansporn für Jede*n Spieler*in den 1. Platz zu erreichen und so lange wie möglich dort zu bleiben.

Ziel:

Auflockerung, Spaß, Konzentration, Reaktion



Variationsmöglichkeiten:

Das Spiel kann anstatt mit Nummern auch mit Namen gespielt werden. Wenn man mit der rechten Hand schnippt, muss man dabei den eigenen Namen erwähnen. Wenn man mit der linken Hand schnippt, nennt man einen anderen Namen aus der Runde. Die genannte Person muss dann auch zuerst den eigenen Namen nennen (beim Schnippen mit der rechten Hand) und dann wieder einen anderen Namen (beim Schnippen mit der linken Hand). Das Weiterrutschen auf den Stühlen fällt dabei weg. Wer einen Fehler macht oder aus dem Rhythmus fliegt, scheidet aus.



2.4 Duell der Augen

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	5-10 Minuten
TN-Anzahl:	8-18 Personen	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	ab 8 Jahre

Beschreibung:

Die Gruppe stellt sich zunächst im Kreis aus. In festgelegter Reihenfolge – z.B. von links nach rechts – geben die Spieler*innen nun nacheinander zwei Kommandos: „Schau weg!“ bedeutet, dass alle Mitspieler*innen vor sich auf den Boden schauen. Gleichzeitig tritt vollständige Ruhe ein und alle überlegen, welche*n Mitspieler*in sie als nächstes anschauen wollen. Kurz darauf erfolgt das Kommando: „Schaut hin!“, was bedeutet, dass alle Köpfe gleichzeitig gehoben und die Augen umgehend auf die vorher ausgewählte Person gerichtet werden. Sehen sich nun zwei Personen an, so haben beide Pech gehabt und scheiden aus. Der Kreis wird verkleinert und die anderen Spieler*innen setzen das Kampfspiel so lange fort, bis entweder ein*e Spieler*in übrig bleibt oder das Finale durch ein direktes Blickduell entschieden wird.

Ziel:

Ziel des Spieles ist es, möglichst lange niemanden direkt anzugucken.



2.5 Ha He Ho

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 10 Min.
TN-Anzahl :	ab 8 TN	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	ab 9 Jahre

Beschreibung:

Alle stehen im Kreis, sodass jede*r jede*n sehen kann. Das Spiel besteht aus drei Figuren.

Ha: Die Person streckt beide Arme mit den Handflächen zusammengedrückt nach oben, wobei sich die Fingerspitzen in der Luft berühren.

He: Die beiden benachbarten Personen zeigen mit zusammengepressten Händen wie ein Pfeil zu der Person, die zuvor „Ha“ gesagt hat.

Ho: Die erste Person reißt die Arme dabei wieder nach vorne und gibt den Impuls mit den Fingerspitzen an eine beliebige Person des Kreises.

Diese*r Mitspieler*in ist dann an der Reihe und beginnt wieder mit „Ha“.

Es sollen die Wörter „Ha“, „He“ und „Ho“ in einer Lautstärke gesagt werden, sodass jede*r diese verstehen kann.

Wer was falsch macht oder zu langsam ist, ist raus und tritt aus dem Kreis.

Variationsmöglichkeiten:

Wer raus ist, bleibt im Kreis stehen. Wer auf ihn*sie zeigt ist auch raus und er*sie zählt auch nicht mehr als Nachbar*in, sondern immer der*die nächste Mitspieler*in rechts und links ist Nachbar*in.

Ziel:

Auflockerung, Spaß, Konzentration, Reaktion



2.6 Hannes

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 10 Min.
TN-Anzahl:	ab 4 TN	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Die Spielleitung muss, damit das Warm-Up auch richtig Spaß macht, den Spruch auswendig können. Dieser Spruch kann aber innerhalb kurzer Zeit gelernt werden.

Die Gruppe stellt sich in einen Kreis. Zwischen den einzelnen TN ist ausreichend Abstand. Alle stehen da und fangen an, folgenden Spruch zu sagen:

„Hallo, ich bin der Hannes, ich habe eine Frau und vier Kinder und ich arbeite in einer Knopffabrik. Eines Tages kam mein Chef und sagte ‚Hannes, hast du Zeit für mich?‘ Ich sagte ‚jo‘. Dann dreh diesen Knopf mit deiner rechten Hand.“

Dann fängt die Gruppe an, mit der rechten Hand eine Drehbewegung zu machen – so, als würde man einen großen Knopf drehen. Dann wiederholt die Gruppe den Spruch, während sie weiter mit der rechten Hand Drehbewegungen macht.

Nun wird auch die linke Hand eingesetzt, sodass jetzt alle TN ihre beiden Hände kreisen lassen. Danach wird das Gleiche mit dem rechten und dem linken Fuß gemacht, dann mit dem Kopf und zum Schluss mit der Zunge.

Wenn alle benannten Körperteile in den passenden Sprüchen aufgesagt und in Kreisform bewegt werden, ist das Spiel zu Ende.

Ziel:

Aktivierung, Warmwerden



2.7 Hüpfrunde

Kategorie:	Warm-Up, Füllspiel	Dauer:	ca. 10 Minuten
TN-Anzahl:	mindestens 10	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Die Teilnehmenden stellen sich in einen großen Kreis. Ein TN beginnt und hüpf einmal hoch. Nun müssen der Reihe nach alle einmal hochspringen. Sobald die Reihe wieder beim Start-TN angekommen ist, beginnt nahtlos die nächste Runde. Jetzt müssen jedoch immer die nächsten zwei Personen gleichzeitig hüpfen (Blickkontakt ist sehr hilfreich). Auch dies setzt sich so lange fort, bis alle einmal gehüpft sind. Wichtig ist, dass alle einmal als Paar gesprungen sind. Bei einer ungeraden Gruppe muss also der*die erste Teilnehmer*in ein zweites Mal in dieser Runde hüpfen. Die nächste Runde beginnt hinter dem Paar, welches als letztes gehüpft ist. In der nächsten Runde hüpfen nun immer drei Personen. Sobald eine oder mehrere Personen zum falschen Zeitpunkt hüpfen, beginnt das Spiel von vorne. Ziel ist es, dass am Ende alle Teilnehmenden gemeinsam hüpfen.

Ziel:

Bewegung, Auflockerung, Spaß



2.8 Klatsch-Yoga

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 10 Min.
TN-Anzahl:	ab 4 TN	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Jede*r sucht sich eine*n Partner*in und stellt sich ihm*ihr gegenüber auf. Der*Die Leiter*in gibt im Spielverlauf die Anweisungen.

Stufe 1: abwechselnd bis drei zählen

A: „eins“

B: „zwei“

A: „drei“

B: „eins“

A: „zwei“

B: „drei“ usw.

Stufe 2: „eins“ wird durch Klatschen ersetzt

A: klatscht

B: „zwei“

A: „drei“

B: klatscht

A: „zwei“

B: „drei“ usw.

Stufe 3: „zwei“ wird durch einmal um die eigene Achse drehen ersetzt

A: klatscht

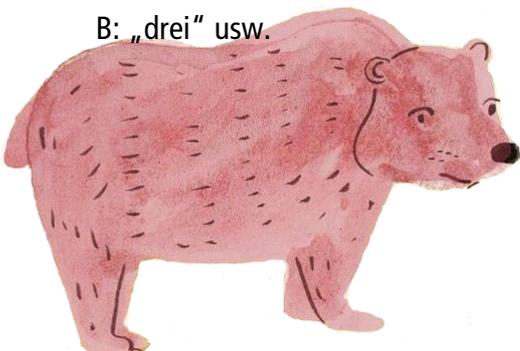
B: dreht sich

A: „drei“

B: klatscht

A: dreht sich

B: „drei“ usw.



Stufe 4: „drei“ wird durch Hochspringen ersetzt

A: klatscht

B: dreht sich

A: springt

B: klatscht

A: dreht sich

B: springt usw.

Variationsmöglichkeiten:

Dabei kann die Geschwindigkeit gesteigert werden.

Außerdem können die Bewegungen beliebig ersetzt werden.

Ziel:

Aktivierung, Konzentration, Koordination, Reaktion



2.9 Kommando

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 10 Minuten
TN-Anzahl:	6-60 Personen	Ort:	großer Raum oder Rasenfläche
Material:	keins	Alter:	ab 8 Jahren

Beschreibung:

Dieses Spiel hat die gleichen Regeln wie das große Vorbild „Kommando Pimperle“.

Zu Beginn gibt der*die Spielleiter*in, der*die der Gruppe gegenüber steht, Kommandos mit entsprechenden Bewegungen. Im Verlauf des Spiels dürfen diese Bewegungen nur dann gemacht werden, wenn vorher das Wort „Kommando“ genannt wurde. Hat der*die Spielleiter*in das Wort nicht benutzt, muss das alte Kommando so lange weitergemacht werden, bis wieder das Wort „Kommando“ fällt. Der*die Spielleiter*in darf natürlich täuschen. Irrt sich ein*e TN und macht eine falsche Bewegung, stellt er*sie sich auf die Seite des*der Spielleiters*in und täuscht diejenigen, die noch im Spiel sind, durch falsche Bewegungen.

Beispiele: Jogger*in – auf der Stelle laufen
Hampelmann*frau – Hampelmann*frau machen
Boxer*in – in die Luft boxen
Clown – mit den Händen im Gesicht Grimassen schneiden
Knieklatschen – abwechselnd unter linkem und rechtem Knie in die Hände klatschen

Ziel:

Lustiges Auflockern, Bewegung



2.10 Kreuzapotheke

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 30 Minuten (je nach TN-Anzahl)
TN-Anzahl:	ab 10 Personen	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Alle Teilnehmenden sitzen zusammen in einem Kreis. Die Spielleitung beginnt das Spiel mit „Ich kaufe mir in der Kreuzapotheke und ich bekomme es.“ Nun müssen alle TN der Reihe nach immer einen beliebigen Gegenstand oder ein beliebiges Medikament nennen und die Spielleitung entscheidet darüber „Du bekommst es“ oder „Du bekommst es nicht“.

Dieses Spiel geht so lange, bis alle TN die Lösung des Spiels erraten haben oder die Motivation, diese herauszufinden, stark sinkt. Die Crux beim Einkauf in der Kreuzapotheke: Alle Teilnehmenden, die ihre Beine überschlagen oder überkreuzt haben, bekommen, was sie kaufen möchten. Wer anders sitzt, bekommt seine Gegenstände nicht.

Ziel:

Spaß, Konzentration



2.11 Menschenmemory

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 20 Min.
TN-Anzahl:	ab 10 TN	Ort:	drinnen oder draußen
Material:	keins	Alter:	ab 4. Klasse

Beschreibung:

Menschenmemory funktioniert wie das bekannte Memory mit Karten. Nur müssen hier immer zwei Menschen gefunden werden, die zusammenpassen.

Zu Beginn gehen zwei Freiwillige aus dem Raum, die später gegeneinander spielen. Die restlichen Teilnehmer*innen finden sich in Paare zusammen und überlegen sich eine Bewegung, die beide genau gleich ausführen. Wenn sich alle Paare auf eine Bewegung geeinigt haben, wird „gemischt“ und alle verteilen sich quer im Raum.

Die Freiwilligen kommen wieder in den Raum, der*die erste beginnt und ruft eine Person auf, die daraufhin ihre Bewegung vollführt. Dann wird die zweite Person „aufgedeckt“, also aufgerufen. Wenn beide Personen und Bewegungen zusammenpassen, gibt es einen Punkt und der*die Spieler*in darf weitermachen. Wenn es nicht passt, ist der*die zweite Spieler*in dran.

Als Paare sollten sich bestenfalls Personen zusammenfinden, die sonst eher nicht so viel miteinander zu tun haben.

Um es schwieriger zu machen, können sich einige Paare ähnliche oder seitenverkehrte Bewegungen aussuchen.

Ziel:

Auflockerung, Spaß, Konzentration



2.12 Nachts im Museum

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 15 Min.
TN-Anzahl:	ab 10 TN	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Ein*e Teilnehmer*in wird ausgewählt, der*die den Raum verlässt. Er*Sie ist der*die Museumswächter*in. Die anderen suchen sich einen Platz und stellen mit ihrem Körper irgendeine Statue im Museum dar. Dabei können sie sich positionieren, wie sie möchten. Alle erstarren.

Dann wird der*die Museumswächter*in hereingerufen. Er*Sie hat nun die Aufgabe, sich im Herumgehen die Statuen im Museum gut einzuprägen. Dann wird er*sie wieder nach draußen geschickt. In der Zwischenzeit verändern sich fünf Dinge im Museum (an den Statuen). Hier muss der*die Leiter*in gut darauf achten, dass es nicht mehr oder weniger Veränderungen gibt. Daraufhin erstarren alle wieder.

Dann wird der*die Museumswächter*in wieder hereingerufen. Seine*Ihre Aufgabe ist es nun die Veränderungen herauszufinden. Wenn der*die Wächter*in alle Veränderungen erkannt hat, startet die nächste Runde.

Ziel:

Auflockerung, Spaß



2.13 Oh, diese Namen

Kategorie:	Warm-Up / Kennenlernspiel	Dauer:	ca. 10 Minuten
TN-Anzahl:	ab 10 Personen	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Die TN stehen im Kreis. Der*die Spielleiter*in nennt den Namen eines TN und macht dabei eine deutliche Bewegung mit dem Arm in Richtung der*des Angesprochenen. Dieser TN nennt seinerseits einen weiteren Namen und gibt das Zeichen mit der Armbewegung weiter. Das geht so lange bis alle einmal dran waren.

Wichtig: Keine*r darf doppelt benannt werden und jede*r muss sich merken, an wen das Armzeichen weitergegeben wurde.

Dann wird die Runde wiederholt. Die Zeichen sollten dabei möglichst schnell weitergegeben werden.

Ziel:

Die Namen sollen gelernt werden.



2.14 Päm-Master

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 15 Min.
TN-Anzahl:	ab 10 TN	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	ab 12 Jahre

Beschreibung:

Alle stehen im Kreis. Der Päm-Master steht in der Mitte. Er*Sie sagt einen Namen einer Person aus dem Kreis. Diese*r muss ganz schnell in die Hocke gehen. Der*Die jeweils rechte und linke Nachbar*in von ihm*ihr muss auch schnell reagieren. Die beiden Nachbar*innen müssen sich „zupämen“ (zueinander drehen, Arme strecken, zu dem*der anderen richten, sich gegenseitig die Pistole zeigen) und sagen „PÄM!“. Der Langsamere verliert und geht aus dem Kreis raus oder setzt sich hin.

In der letzten Runde sind nur noch zwei Leute übrig. Diese stellen sich Rücken an Rücken. Der Päm-Master ruft nun ein Thema auf, wie z.B. „Sportarten“. Dann nennt er*sie Begriffe... wie z.B. Tennis, Badminton, Fußball, Gymnastik,... und irgendwann einen Begriff, der nicht zu dem Thema passt, wie z.B. Reifenwechseln. So schnell wie möglich müssen sich die beiden umdrehen und sich „PÄM!“ zupämen. Der*Diejenige, der*die zu langsam reagiert, hat die letzte Runde verloren und der*die schnellere ist der neue „PÄM-MASTER“

Weitere Themen für das letzte Battle: Blumen, Märchenfiguren, Politiker, Automarken,...

Variationsmöglichkeiten:

Es kann auch eingeführt werden, dass jede*r 3 Leben hat. Dann ist die Möglichkeit höher länger im Spiel zu bleiben.

Ziel:

Auflockerung, Spaß, Action, Reaktion



2.15 Pferderennen

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 10 Min.
TN-Anzahl:	ab 4 TN	Ort:	Stuhlkreis
Material:	keins	Alter:	Ab 3. Klasse

Beschreibung:

Alle TN knien oder sitzen im Kreis und spielen ein Pferderennen nach: Sie klopfen sich mit beiden Händen auf ihre Schenkel. Dabei gibt es mehrere Features (der*die Spielleiter*in macht vor, alle anderen gleichzeitig nach):

- Die Pferde gehen zum Start: mit den Händen auf die Knie klatschen
- Startschuss: die Pferde rennen los: heftiger klatschen
- Schlümpfe: „Lalalala, lalalala, lalalala, lalalala, flatsch“
- Rechtskurve: nach rechts lehnen
- Linkskurve: nach links lehnen
- Kleines Hindernis: mit den Händen auf den Fußboden oder einen kleinen Sprung machen und „Hoi“ rufen
- Großes Hindernis: den Oberkörper auf den Fußboden senken oder einen großen Sprung machen und „Hoi“ rufen.
- Doppelhindernis: zweimal hochspringen und zweimal „Hoi“ rufen
- Hecke: Schwimmbewegungen durch eine Hecke
- Hügel: hopsen
- Wassergraben: Platschgeräusche nachahmen
- Holzbrücke: auf die Brust klopfen, während man „ohöööööö“ ruft
- Unbekanntes Flugobjekt: „Bibi Blocksberg, die kleine Hexe...“ singen und mit dem Finger in die Höhe zeigen
- Frosch auf der Rennbahn: „iiiiih“ schreien, Hände hochwerfen, dann „pfd“ (Frosch zermatscht)
- Zuschauertribüne: Applaus und Jubelrufe
- Alt-Herren-Tribüne: gemäßigter, langsamer Applaus
- Gegner überholen: Mittelfinger erheben, Zunge rausstrecken und zur Seite nach hinten gucken
- Zielgerade: heftiger klatschen
- Zielfoto: Pose, Lächeln



Ziel:

Aktivierung, Warmwerden

2.16 Stumme*r Dirigent*in

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 15 Min.
TN-Anzahl:	ab 10 TN	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Alle sitzen oder stehen im Kreis, ein oder zwei Teilnehmer*innen werden als Detektiv*innen rausgeschickt. Im Kreis wird dann ein TN bestimmt, das den*die Dirigent*in spielt. Diese*r soll von allen anderen TN kopiert werden. Das heißt, alles was der*die Dirigent*in macht – alle Gesten – von den anderen nachgemacht werden. Sobald der*die Detektiv*in von draußen reingerufen wird, geht's los. Der*Die Dirigent*in darf von seinem Platz aus pantomimisch verschiedene Instrumente oder Bewegungen darstellen. Sprechen ist nicht erlaubt. Die anderen versuchen ihn*sie möglichst unauffällig nachzumachen. Wurde der*die stumme Dirigent*in entdeckt, beginnt eine neue Runde.

Ziel:

Auflockerung, Spaß



2.17 Whiskey-Mixer

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 10 Minuten
TN-Anzahl:	ab 10 Personen	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Alle Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf. Im Uhrzeigersinn wird das Wort "Whiskeymixer" möglichst schnell herum gegeben.

Sagt ein*e TN "Messwechsel", wird die Richtung gewechselt und das Wort "Wachsmaske" wird entgegen dem Uhrzeigersinn weitergegeben.

Das A und O des Spiels ist dabei Geschwindigkeit: Zögert oder verspricht sich ein*e TN oder fängt an zu lachen, muss er*sie einmal um den Kreis herum laufen.

Die Spielleitung kann je nach Situation immer wieder neue Impulse in alle Richtungen starten. Mehr Impulse = mehr Verwirrung = mehr Spaß.

Ziel:

Auflockerung, Spaß, Konzentration



2.18 Zick-Zack-Zuck

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 10 Minuten
TN-Anzahl:	ab 4 Personen	Ort:	Kreis
Material:	keins	Alter:	ab 6 Jahren

Beschreibung:

Die TN sitzen im Kreis. Zu Beginn des Spiels werden folgende Kommandos eingeübt:

- Zick: aufstehen
- Zack: auf den Boden setzen
- Zuck: Arme hoch
- Ruck: Arme runter

Diese Kommandos werden von der*dem Spielleiter*in in schneller Reihenfolge gegeben. Nach einer Übungsphase kann das Spiel als Ausscheidungsspiel gespielt werden.

Variationsmöglichkeiten:

Die TN stehen im Kreis. Bei Zick = Arme seitwärts, bei Zack = Arme am Körper, ansonsten wie gehabt.

Ziel:

Lustiges Auflockern, Bewegung



2.19 Zungenörder*in

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	ca. 10 Min.
TN-Anzahl:	ab 8 TN	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	beliebig

Beschreibung:

Alle sitzen oder stehen im Kreis, ein oder zwei Teilnehmer*innen werden als Detektiv*innen rausgeschickt. Nun wird in der Gruppe der*die Zungenmörder*in bestimmt. Er*Sie soll so unauffällig wie möglich andere Teilnehmer*innen "ermorden", indem er*sie ihnen kurz und schnell die Zunge rausstreckt. Der*Die Detektiv*in hat dann die Aufgabe, den Zungenmörder zu entlarven. Der*Die Detektiv*in wird also von draußen reingerufen und das Spiel beginnt. Der*Die Detektiv*in stellt sich in die Kreismitte und schaut alle TN an, bis er*sie rausgefunden hat, wer der*die Zungenmörder*in ist. Der*Die Zungenmörder*in streckt TN die Zunge raus – diese fallen dann "tot" vom Stuhl ;-)

Darauf hinweisen, dass die Teilnehmer*innen nicht alle offensichtlich zum*r Zungenmörder*in hinschauen.

Ziel:

Auflockerung, Spaß



2.20 Lüge oder Wahrheit?

2.20 Lüge oder Wahrheit?

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	10 Min.
TN-Anzahl:	mind. 4 TN	Ort:	Stuhlkreis
Material:	keins	Alter:	ab 6

Beschreibung:

Alle Teilnehmer*innen befinden sich an ihrem Platz. Alle stellen sich vor ihren Stuhl, so dass sie sich jederzeit rasch hinsetzen können. Nun gibt der*die Spielleiter*in eine Behauptung vor, z.B. „Alle Hunde sind braun“. Die Teilnehmer*innen entscheiden nun, ob die Behauptung wahr oder gelogen ist. Ist die Behauptung wahr, bleiben die Teilnehmer*innen stehen. Ist die Behauptung falsch, setzen sich die Teilnehmer*innen hin.

Das Spiel kann mit Ausscheiden gespielt werden. Denkbar ist auch, dass die TN abwechselnd die Behauptungen aufstellen.

Variationsmöglichkeiten:

Das Spiel kann auch mit geschlossenen Augen gespielt werden.

Das Spiel kann auch gut für einen thematischen Einstieg genutzt werden.

Ziel:

Bewegung, Auflockerung, Unterscheidung Wahrheit und Lügen



2.21 Familie Meyer im Zoo

Kategorie:	Warm-Up	Dauer:	10 Minuten
TN-Anzahl:	mind. 10	Ort:	beliebig
Material:	Geschichte, Zettel, Stift	Alter:	ab 8

Beschreibung:

Staffelspiel bei dem es darum geht, schneller als die anderen aufzustehen.

Zwei (oder mehr) Gruppen sitzen auf nebeneinander stehenden Stühlen (je 1,5m Abstand zwischen den Stühlen) und bekommen jeweils in der Reihenfolge Rollen zugeteilt: Vater, Mutter, Peter, Susi, Dackel Waldemar, Löwe, Elefant, Affe (Anzahl kann variiert werden). Dabei sitzt der Vater der Gruppe 1 Rücken an Rücken mit dem Vater der Gruppe 2 (Abstand einhalten!), usw.

Der*Die Spielleiter*in liest eine Geschichte vor, in der die einzelnen Namen vorkommen. Jedes Mal wenn der Name kommt, muss die Person aufspringen. Das Team, in dem die Person zuerst steht, bekommt einen Punkt und beide dürfen sich wieder setzen. Bei 'Familie Meyer' müssen alle, von Vater bis Dackel, aufstehen, bei 'Zoo' alle Tiere.

Hier noch ein Beispieltext:

Es ist Sonntag. **Familie Meyer** wacht auf. **Peter** und **Susi** rennen ins Bad. **Vater** kocht Kaffee und **Mutter** deckt den Frühstückstisch. Der **Dackel Waldemar** steht an der Tür und bellt. **Peter** öffnet die Haustür und lässt den **Dackel Waldemar** hinaus. "Das Frühstück ist fertig", ruft **Mutter**. Die **Familie Meyer** setzt sich an den Tisch. **Susi** hat eine Idee: "Lasst uns in den **Zoo** gehen!" "Nein", mault **Peter**, "gehen wir lieber ins Kino." **Dackel Waldemar** jault, weil **Vater** ihm auf den Schwanz getreten ist.

Die **Familie Meyer** beschließt den Besuch im **Zoo**. **Vater** fährt das Auto aus der Garage. **Mutter** steigt vorne ein. **Susi**, **Peter** und der **Dackel Waldemar** klettern auf den Rücksitz. Die **Familie Meyer** fährt los. Im **Zoo** angekommen, kauft **Vater** die Eintrittskarten. **Peter** möchte am liebsten gleich zu den **Affen**. **Susi** ruft: "Wir gehen zuerst zu den **Löwen!**" **Vater** meint, "hier gibt es ein schönes **Elefanten**gehege." Plötzlich schreit **Mutter**: "Wo ist der **Dackel Waldemar?**" Der **Dackel Waldemar** ist verschwunden! **Familie Meyer** schaut sich erschrocken an. Dann bestimmt **Vater**: "**Mutter**, Du suchst mit **Peter** bei den **Löwen**, **Susi**, renne zu den **Affen** und ich, der **Vater**, gehe zu den **Elefanten**. Irgendwo hier im **Zoo** muss der **Dackel Waldemar** ja stecken!" Da hört **Familie Meyer** plötzlich ein wütendes Gekläff und Gebrüll vom **Löwenkäfig** her. **Vater** kommt von den **Elefanten** zurück, **Susi** von den **Affen**. Die ganze **Familie Meyer** trifft sich bei den **Löwen**. **Peter** und **Mutter** sind ja schon da. Vor den **Löwen** sitzt der **Dackel Waldemar** und kläfft. Die **Löwen** brüllen zurück. Gott sei Dank hat die **Familie Meyer** den **Dackel Waldemar** nicht im **Zoo** verloren.

Familie Meyer verließ bald den **Zoo** und ging zum Auto zurück. **Vater** und **Mutter** stiegen vorne ein, **Peter** und **Susi** hinten. Der **Dackel Waldemar** natürlich auch. Zum Glück war der **Dackel**



Waldemar ja schließlich nicht verloren. Dann fuhr die **Familie Meyer** wieder heim. Das war ein schöner Besuch im **Zoo**.

Bemerkungen

Es bietet sich an, dass die Punktezahlung nicht der*die Erzähler*in macht, damit die Geschichte einigermaßen flüssig weitergehen kann. Es können Pausen bei jeder Person gemacht werden - es ist aber auch reizvoll, mehrere dicht hintereinander aufstehen zu lassen.

Variationsmöglichkeiten:

Das Spiel kann auch statt mit „Aufstehen“ mit „einmal um die Stuhlreihen rennen“ gespielt werden. Dann bekommt das Team den Punkt, bei dem der*die Spieler*in wieder zuerst auf seinem*ihrem Platz sitzt. Hierbei ist jedoch die Abstandsregel schwer einzuhalten (besonders bei dem Aufruf „Familie Meyer“ oder „Zoo“), deshalb ist davon eher abzuraten.

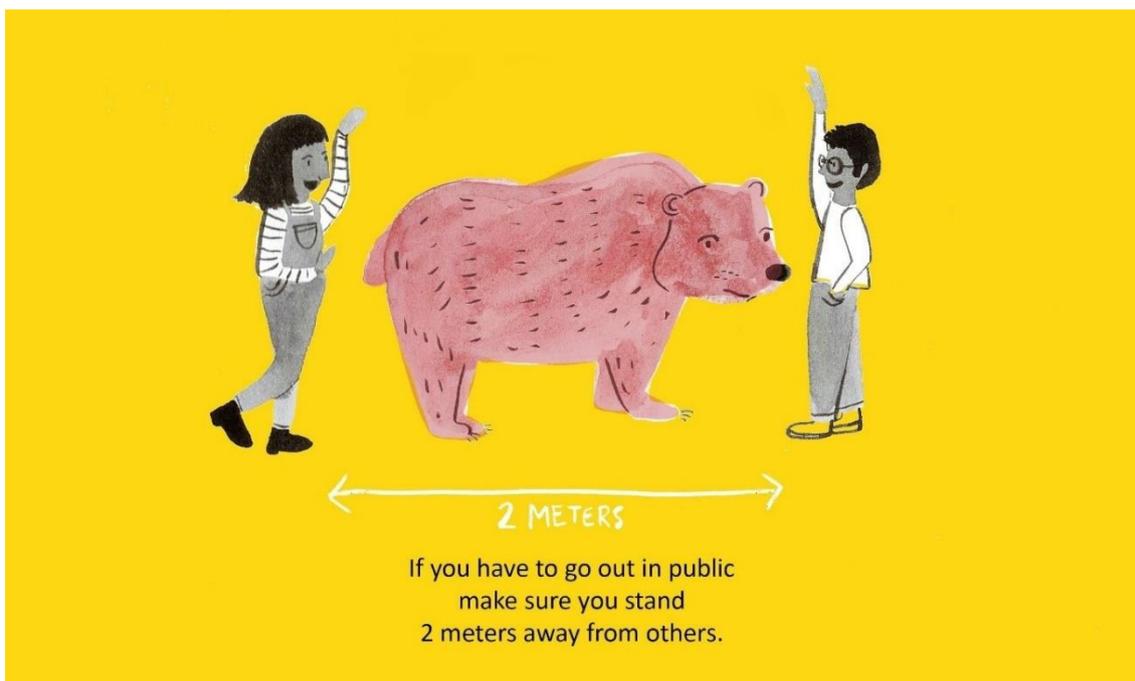
Ziel:

Reaktion, Bewegung, Auflockerung, Warm werden



3. Wald- und Geländespiele

Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit



Bistum Limburg 



3.1 Black Story

Kategorie: Denkspiel

Dauer: 60-90 Minuten

TN-Anzahl: ab 6 TN

Ort: Haus/Gelände

Material:

Alter: 9 Jahre

Blackstories, Spielgeld (bzw. jede Gruppe erstellt sein eigenes Spielgeld mit Stift, Papier und Schere)

Beschreibung:

Die Teamer*innen teilen sich in Stationen auf. Jede*r Teamer*in bekommt 5 Blackstories. Diese sollten gut durchgelesen werden und zu jeder Story sollen 3 Hinweise notiert werden. Jede*r Teamer*in denkt sich ein Glücksspiel aus (optional). Vor Beginn sollte außerdem noch ausgemacht werden wieviel ein Hinweis kostet und wieviel die Gruppe bekommt, wenn sie die Blackstory errät. Die TN werden wieder in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe hat den gleichen Betrag an Spielgeld sowie ein Blatt & Stift. Die Teamer*innen legen im Vorhinein die Dauer des Spiels fest. Wenn man mittendrin merkt, dass es doch zu lange dauert kann man diese verkürzen bzw. natürlich auch verlängern.

Die Gruppen gehen zu einem*r Teamer*in und bekommen die Story erzählt. Sie dürfen solange Fragen stellen bis eine Fragen mit „nein“ beantwortet wird, dann müssen sie zu einem*r neuen Teamer*in gehen. Eine Gruppe darf nicht zweimal hintereinander zum*r gleichen Teamer*in gehen. Optional kann der*die Teamer*in ein Glücksspiel spielen bevor die Gruppe Fragen stellen darf. Die Hinweise können von dem*r Teamer*in wiederholt werden, die Fragen, die schon von der Gruppe gestellt wurden, nicht. Deshalb sollte die Gruppe sich alles aufschreiben, was relevant für die Lösung ist

Die Gruppe hat pro Blackstory 3 Hinweise, die sie sich erkaufen kann. Für jede gelöste Story gibt es ebenfalls eine Gewinnsumme, je nach Anzahl der Hinweise variiert diese.

	Betrag	Gewinn
1 Tipp	10	60
2 Tipp	15	50
3 Tipp	20	40

Variationsmöglichkeiten:

Thingy Karten, bei diesem Spiel müssen Wörter erraten werden

Die Gewinnsumme wird geringer je öfter eine Gruppe da war.

Ziel:

So viele Blackstories wie möglich erraten.



3.2 Cluedo

Kategorie:	Geländespiel	Dauer:	ca. 2 Stunden (je nach Variante)
TN-Anzahl:	ab 8 TN	Ort:	große Wiese, Haus
Material:	unterschiedliche je nach Variante	Alter:	ab 6 Jahre

Beschreibung:

Variante 1 (für Kinder ab 6 Jahren)

Zu Vorbereitung werden Karten vorbereitet, mit 7 Orten, 6 Waffen und 6 Mörder (Anzahl kann variiert werden); am besten alle aus einem Themenbereich (z.B. Mittelalter). Am schönsten ist es, wenn auf den Karten das Bild des Gegenstandes und das Wort stehen. Diese können dann noch laminiert werden, dadurch kann man sie länger benutzen und ggf. desinfizieren.

Nun wird je ein Ort, eine Waffe und ein Mörder in einen Umschlag getan und verschlossen. In diesem Umschlag befindet sich die Lösung.

Alle anderen Karten werden an die Teamer*innen verteilt, am besten hat jede*r Teamer*in höchstens drei Karten. Die Teamer*innen verteilen sich nun auf dem Gelände. Jede Station eines Teamenden spiegelt einen Ort wieder.

Die TN werden nun in Kleingruppen eingeteilt; jede Gruppe hat ein Blatt und einen Stift. Auf dem Blatt sind alle Orte, Waffen und Mörder aufgelistet.

Während des ganzen Spiels gehen die Gruppen zu unterschiedlichen Teamer*innen um den Mörder, die Mordwaffe und den Ort herauszufinden. Man darf nicht zum gleichen Teamenden zweimal hintereinander gehen; es muss immer eine Gruppe dazwischen sein.

Ein Treffen bei einem Teamenden sieht wie folgt aus:

Die Gruppe kommt an. Als erstes wird eine Runde Schnick-schnack-schnuck gespielt. Wenn dieses gewonnen wurde, darf eine Vermutung über Mörder, Waffe und Ort abgegeben werden. Der Ort muss immer der sein, an dem sich die Gruppe gerade befindet.

Wenn der*die Teamer*in eine Karte besitzt, die gerade aufgezählt wird, zeigt er*sie der Gruppe diese Karte.

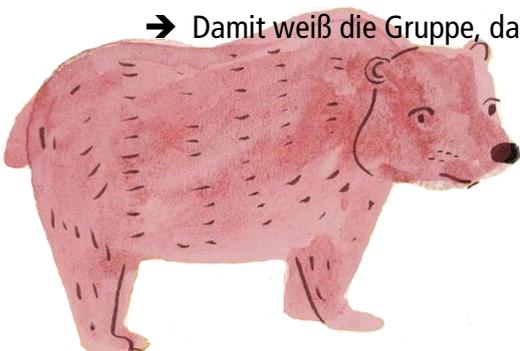
Beispiel:

Es war Captain Jack Sparrow, mit einem Dolch auf der Black Pearl (Ort an dem sich der*die Teamer*in befindet, der*die Teamer*in wechselt den Ort nicht).

Der*die Teamer*in besitzt die Karten Jack Sparrow und Flying Dutchman.

Somit kann der*die Teamer*in der Gruppe die Karte Jack Sparrow zeigen.

→ Damit weiß die Gruppe, dass Jack Sparrow nicht der Mörder ist



Wenn der*die Teamer*in keine Karte hat, die von der Gruppe genannt wird (Beispiel: Es war Will Turner mit einem Dolch auf der Black Pearl. Der*die Teamer*in besitzt die Karten Jack Sparrow und Flying Dutchman), hat die Gruppe noch eine Chance eine Karte gezeigt zu bekommen. Sie spielen ein Glücksspiel gegen den*die Teamer*in. Wenn sie dieses gewinnen, wird ihnen eine Karte gezeigt. Wenn sie die Karte schon kennen wird keine neue gezeigt.

Wenn eine Gruppe fertig ist, gehen sie zum Spielleiter und tragen ihm ihre Ergebnisse vor. Jede Gruppe hat nur einen Versuch. Sobald eine Gruppe die Lösung hat, ist das Spiel vorbei.

Variante 2 (für Kinder ab 9)

Funktioniert wie Variante 1. Der Unterschied ist, dass kein Glücksspiel gespielt wird, sondern eine Frage beantwortet werden muss. Diese sollte zum Thema passen, sonst läuft das Spiel gleich ab.

Variante 3 (für Kinder ab 12)

Die Aufdeckung des Mordes findet in Form eines Schauspiels statt. Zur Vorbereitung muss sich die Spielleitung als erstes eine Geschichte ausdenken, wie ist der Mord passiert ist (mit welchen Leuten war der*die Ermordete befreundet etc.). Als nächstes erstellt man die Charakterzüge der Schauspieler*innen und eine kurze Zusammenfassung mit wem sie in Verbindung stehen (Personenkonstellation). Jede*r Schauspieler*in bekommt außerdem noch ein Skript bei welchen Treffen er*sie welche Informationen offenbaren kann. Diese können sich auch widersprechen. Wichtig ist nur, dass am Ende keine Lügen mehr erzählt werden. Man sollte den Personen unterschiedliche Gewichtigungen zuteilen. Einer weiß mehr, der andere weniger. Sobald man keine neuen Hinweise hat werden die alten wiederholt.

Die TN werden wieder in Kleingruppen eingeteilt. Während des ganzen Spiels gehen die Gruppen zu unterschiedlichen Teamer*innen, um den*die Mörder*in, die Mordwaffe und den Ort herauszufinden. Man darf nicht zum gleichen Teamenden zweimal hintereinander gehen, es muss immer eine Gruppe dazwischen sein.

Ziel:

Den*die Mörder*in, die Mordwaffe und den Ort herausfinden.



Charaktere (Anhang zu Variante 3)

Bauer Tom: Getöteter, hatte eine Herzschwäche

Frau Claudia: betreibt den Bioladen der Familie direkt am Haus; ist gut befreundet mit Sebastian und Franziska; unterstützt ihren Mann, wo sie kann; hat für ihn ihren großen Traum aufgegeben, nach München zu gehen und dort ihren eigenen Laden aufzumachen; liebt die große Stadt; nachdem sie erfährt, dass ihr Mann sie angeblich betrügt, tickt sie aus; stellt Janina zur Rede; erfährt von der Lebensversicherung, die alles erleichtern würde; erzählt alles Claudia und Sebastian

Managerin Franziska: hilft Carl seinen Plan umzusetzen; haben ein Unternehmen gegründet; versucht durch seinen Mann etwas herauszufinden, um Tom zu erpressen; ist nicht so radikal eingestellt wie Carl; würde nicht über Leichen gehen, da die Beziehung zwischen ihr und Peter schlecht läuft; die Kinder sind fast aus dem Haus; es gibt nichts mehr worüber man sich unterhalten könnte; sie fängt ein Verhältnis mit Carl an und glaubt ihn dadurch im Griff zu haben; ist trotz allem eine gute Freundin von Claudia, mit der sie über alles reden kann und das auch tut

Hausmann Peter: lebt zuhause und kümmert sich um die Kinder, während seine Frau arbeitet, trifft sich oft mit Sebastian und ist ein Nachbar von Tom; ihm fallen Toms Ausflüge auf und verfolgt diesen und beobachtet die Treffen mit Janina; er ist auch derjenige, der das Gerücht in die Welt setzt; Leben ist sehr langweilig; die Kinder (14 und 16 Jahre alt) sind viel weg, deshalb beschäftigt er sich hauptberuflich mit den Leben der Anderen und weiß sehr viel; die Informationen werden von ihm sehr großzügig rausgegeben; seine Beziehung zu seiner Frau ist auch sehr eingeschlafen; sie reden nicht viel und sie arbeitet viel

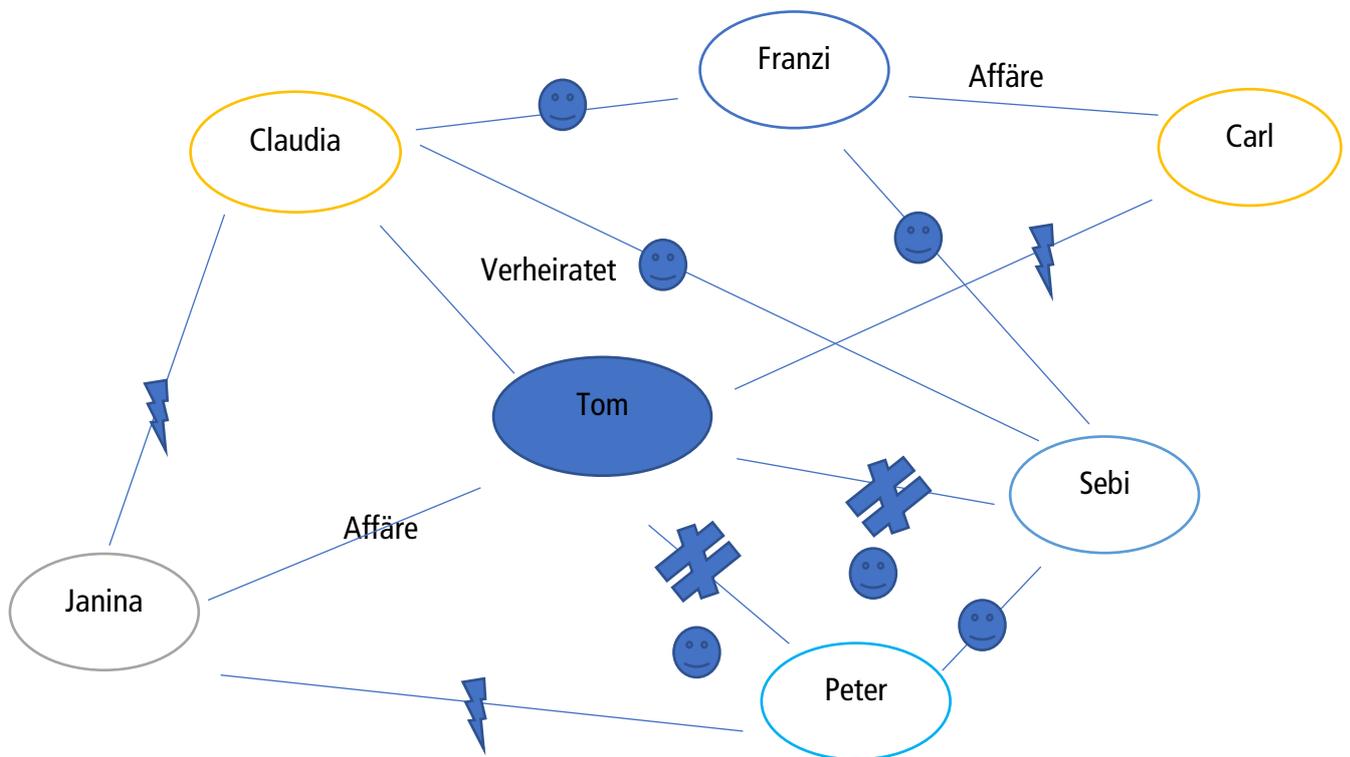
Unternehmer Carl: möchte seinem Dorf mit allen Mitteln zu neuem Glanz verhelfen; um dies zu erreichen geht er sogar über Leichen; er will die Landwirtschaft ausrotten und lieber die Fläche für Einkaufszentren und Kinos usw. nutzen; seine Charakterzüge sind sehr kalt und distanziert; Sebastian konnte er noch sehr gut manipulieren und ihn zum Verkauf drängen; jetzt will er auch noch Toms Bauernhof aufkaufen – die Lage ist perfekt; Tom ist jedoch sehr stur und will nicht verkaufen; der Bauernhof ist schon seit Jahrhunderten im Besitz der Familie; er versucht alles, auch mit einem Anwalt, nichts gelingt; er wird immer nervöser und sauer; ohne diese Fläche kann er seinen ganzen Plan vergessen

Versicherungstyp Janina: lebt alleine und ist erst seit ein knapp einem Jahr in dem Dorf; arbeitet in München bei einer sehr großen Versicherung; hat noch keinen Anschluss gefunden; fühlt sich sehr einsam und wird von allen als Außenseiterin gesehen, außer von Tom; dieser hatte sie auf der Arbeit aufgesucht, um ein Lebensversicherung für den Fall der Fälle abzuschließen; dabei sind sie sich näher gekommen, da sie eine sehr hübsche und hinreißende Frau ist; sie beginnen eine Affäre; diese steigert leider die Bekanntheit von Janina – da über die beiden gelästert wird; so beendet sie die Affäre, bevor diese richtig angefangen hat; die Gerüchte gehen weiter



Arbeitsloser Sebastian: Ist der beste Freund von Tom; sein Bauernhof wurde von Carl aufgekauft, um dort ein Einkaufszentrum hinzubauen und die Infrastruktur des Dorfes in der Nähe von München zu verbessern; ist ein sehr aufgeschlossener, ehrlicher und liebevoller Mensch, der keinen Hass gegen Carl hat. Er macht Tom für alles verantwortlich. Nach dem Verkauf hat er seine Frau verloren – diese konnte nicht in so einer Situation leben; verbringt seine Zeit meist bei Tom und hilft ihm bei der Arbeit; Toms Bauernhof läuft seit der Schließung sehr gut, da dieser nun der größte Biobauernhof der Gegend ist; die restliche Zeit verbringt er bei Peter und Franziska, in die er etwas verknallt ist; Verbreitet die Gerüchte über Janina und Tom

Personenkonstellation:



Story:

Tom führt einen gutlaufenden Biobauernhof in der Nähe von München. Nachdem sein guter Freund und „Rivale“ Sebastian seinen Bauernhof an Carl verkauft hat, kann sich Tom vor Kundschaft kaum retten. Seine Frau Claudia unterstützt ihn wo sie kann. Sie führt den Bioladen, der direkt am Haus liegt und sorgt dafür, dass der Haushalt läuft. Sie haben sich ihr perfektes Leben aufgebaut, beide sind glücklich.

Zu ihren Nachbarn Peter und Franziska haben sie ein gutes Verhältnis, sie treffen sich seit Jahren einmal die Woche zum gemeinsamen Pärchen Abend ohne die Kinder. Doch in letzter Zeit sagen Peter und Franziska öfter ab. Tom und Claudia bemerken, dass es in der Beziehung bröckelt und auch die Beziehung zu Tom wird immer sporadischer, da Franziska nun mit Carl zusammenarbeitet. Die beiden sind drauf und dran auch den Bauernhof von Tom aufzukaufen um ihr Riesen Center vor den Toren München aufzubauen.



Carl hat es schon durch seinen Charme und Dreistigkeit geschafft, Sebastian seinen Bauernhof abzuschwatzen. Er setzt alles daran, seinen Plan über ein Riesen Imperium mit Spielhalle, Einkaufszentrum, Kino, Abenteuerspielplatz und vieles mehr, umzusetzen. Dafür würde er sogar über Leichen gehen. Sebastian verkaufte nur, nachdem Carl pikante Details über den Tod dessen Mutter herausgefunden hatte und diese gegen ihn benutzen wollte.

Sebastian ist seitdem arbeitslos und schafft den Sprung in sein damaliges Leben nicht mehr, nachdem ihn auch noch seine Frau verlassen hat. Ein kleines Einkommen schafft er sich, indem er bei Tom mithilft, den er unterbewusst für sein Scheitern verantwortlich macht. Er glaubt nämlich, dass Tom mit Carl gemeinsame Sache gemacht hat, damit er der größte Biobauer der Gegend ist. Außerdem verbringt er viel Zeit mit Peter. Sie reden über alles Mögliche, doch vor allem lästern sie über Tom, der seit kurzer Zeit öfter nach München zur Versicherung fährt, das wissen sie allerdings nicht. Doch plötzlich bemerken sie, dass Tom immer öfter zur Neuen im Dorf, Janina, geht.

Janina ist neu in die Stadt gezogen und arbeitet in München bei einer Versicherung. Sie hat noch nicht wirklich Kontakt in ihrer neuen Heimat gefunden. Eines Tages steht Tom bei ihr im Büro und sie verkauft ihm eine Lebensversicherung, weil er eine Herzschwäche hat und das Leben seiner Frau sichern möchte. Tom möchte für den Fall der Fälle vorsorgen. Sie kommen sich näher und treffen sich auch ein paar Mal. Die beiden finden sich sehr anziehend und sehen ineinander eine Flucht aus dem Alltag. Doch Janina beendete es, bevor etwas passiert. Sie will keine Ehe zerstören und hört, wie im Dorf schon über die beiden getuschelt wird.

Als Claudia über Sebastian von den Gerüchten erfährt, tickt sie aus. Sie hat doch alles für ihren Mann gegeben und nun betrügt er sie einfach so. Nun stößt auch Franziska zu dem Gespräch hinzu und wittert ihre Chance. Claudia ist so entrüstet. Sie hat all ihre Pläne für ihren Mann aufgegeben und nun macht er sowas. Das kann sie sich einfach nicht vorstellen. Ihre beiden Freunde bestärken sie, Janina zur Rede zu stellen.

Bei Janina angekommen, kann sich Claudia nicht mehr beherrschen und greift Janina nicht nur mit Worten an. Nachdem sie sich ein bisschen beruhigt hat, erklärt Janina ihr die Geschichte, dass sie ihrem Mann nur eine Lebensversicherung verkauft hat und sonst nichts lief. Claudia wusste nichts über die Versicherung und glaubt Janina sonst kein Wort. Nachdem sie ihren Freunden alles erzählt hat, schlägt Franziska vor sich doch mal mit Carl zusammzusetzen und sich einen Plan zu überlegen, wie sie am besten gegen Tom vorgehen können.

Carls erste Frage ist, ob es irgendwas gebe was man gegen Tom verwenden könne, damit er seinen Bauernhof verliert. Leider gibt es das nicht. Claudia, immer noch außer sich, will nichts lieber als das Geld der Versicherung, um sich endlich den Plan zu erfüllen, den sie für ihren Mann aufgegeben hat. Also schmieden sie einen Plan, wie es möglich ist, Tom von der Bildfläche verschwinden zu lassen, so dass es wie ein Unfall aussieht. Dort kommt Sebastian ins Spiel; er wirft die entscheidende Idee ein.

Tom muss einfach nur an den Stromzaun fassen, der zuvor manipuliert wurde, damit so viel Strom durchfließt, um Tom auch wirklich zu töten. Und es kommt der Tag des 06.01.2020. Der Elektrozaun ist mal wieder kaputtgegangen, diesmal ist ein Baum draufgefallen. Tom stellt also den Strom aus



und macht sich auf den Weg. Im Gebüsch warten schon Carl und Franziska, unten am Stromkasten macht sich Sebastian bereit und Claudia sitzt mit dem Telefon in der Hand da, um Sebastian das Zeichen zum Anschalten zu geben. Als der Zaun fertig repariert ist, ruft Tom Claudia an und bittet sie darum, den Strom wieder anzustellen, damit er überprüfen kann, ob alles richtig ist. Als der Strom endlich fließt, schubst Carl Tom in den Zaun.

Claudia:

1. Treffen

Erzählt von ihrem Mann, was für ein lieber und herzlicher Mensch er war und wie es sie trifft, dass er nicht mehr da ist und von seiner Herzschwäche.

2. Treffen

a) ohne weitere Informationen

erzählt das gleiche

b) mit Informationen über Carl, den Erpresser.

Erzählt mit welchen Mitteln Carl Sebastian den Hof weggenommen hat und, wie er auch versucht hat, ihren Hof aufzukaufen

c) mit Informationen über die Affäre

packt über ihren Mann aus und erzählt wie sauer sie ist

3. Treffen

a) mit Informationen über Carl, den Erpresser

erzählt mit welchen Mitteln Carl Sebastian den Hof weggenommen hat und wie er auch versucht hat ihren Hof aufzukaufen

b) mit Informationen über die Affäre

packt über ihren Mann aus und erzählt, wie sauer sie ist

4. Treffen

b) mit Informationen über Carl, den Erpresser

erzählt mit welchen Mitteln Carl Sebastian den Hof weggenommen hat und wie er auch versucht hat ihren Hof aufzukaufen

b) mit Informationen über die Affäre

packt über ihren Mann aus und erzählt, wie sauer sie ist

c) mit Informationen über den Elektrozaun

packt komplett aus, fühlt sich so schuldig, dass sie ihren Mann verraten hat, schiebt alles auf Carl

Franziska:

1. Treffen

a) keine Vorinformationen

Erzählt vom Arbeitsverhältnis zwischen ihr und Carl

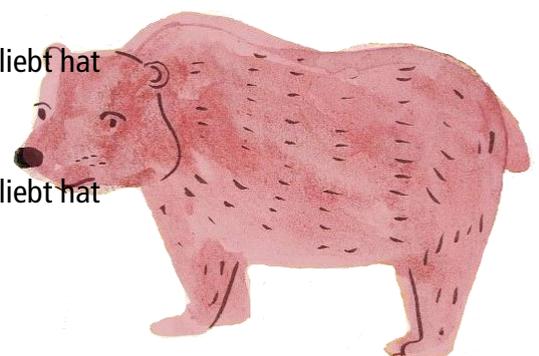
b) Informationen über die Affäre

erzählt, dass es stimmt mit der Affäre und wie sie sich in ihn verliebt hat

2. Treffen

a) Informationen über die Affäre

erzählt, dass es stimmt mit der Affäre und wie sie sich in ihn verliebt hat



b) Informationen über die Affäre
erzählt das es stimmt mit der Affäre und wie sie sich in ihn verliebt hat

3. Treffen

a) Informationen über die Affäre
erzählt, dass es stimmt mit der Affäre und wie sie sich in ihn verliebt hat

b) Informationen über Elektrozaun
ausweichend; erstmal wird nichts gesagt; bei genaueren Nachfragen bzw. wenn Claudia aufgrund von Schuldgefühlen mehr verrät, plaudert er alles aus, um sich selbst zu schützen

Peter:

1. Treffen

Erzählt von der Beziehung zu seiner Frau und, dass er glaubt sie hat eine Affäre mit Carl

2. Treffen

Erzählt von der Vermutung, dass auch Tom eine Affäre mit Janina hat und, wie er das Gerücht Sebastian erzählt hat; betont allerdings, dass es nur ein Gerücht sei

Carl:

1. Treffen

Erzählt sehr großkotzig von seinem Plan

2. Treffen

a) Informationen über Erpressung Sebastian
gibt alles zu und ist sehr stolz drauf

b) Informationen über Affäre
ist stolz drauf

c) Informationen über Erpressung Tom

Tom ist leider nicht so auf den Zug aufgesprungen und er konnte ihn nicht manipulieren, doch zum Glück hat sich das Problem jetzt anders lösen lassen

3. Treffen

a) Informationen über Erpressung Sebastian
gibt alles zu und ist sehr stolz drauf

b) Informationen über Affäre
ist stolz drauf

c) Informationen über Erpressung Tom

Tom ist leider nicht so auf den Zug aufgesprungen und er konnte ihn nicht manipulieren, doch zum Glück hat sich das Problem jetzt anders lösen lassen

4. Treffen

a) Informationen über Erpressung Sebastian
gibt alles zu und ist sehr stolz drauf

b) Informationen über Affäre
ist stolz drauf

c) Informationen über Erpressung Tom



Tom ist leider nicht so auf den Zug aufgesprungen und er konnte ihn nicht manipulieren, doch zum Glück hat sich das Problem jetzt anders lösen lassen

d) Informationen über den Elektrozaun

gibt alles zu, aber nicht mit Entrüstung, sondern voller Stolz, dass dieser Plan geklappt hat; zieht die andern mit rein; Sebastian hatte den Plan und ist genauso wie alle anderen mit Schuld daran; er war lediglich derjenige, der Tom geschubst hat

Janina:

1. Treffen

Erzählt wie sie Tom kennengelernt hat und, dass sie ihm eine Versicherung verkauft hat

2. Treffen

a) wenn nichts über die Affäre gesagt wird

sagt, sie wisse nichts mehr; sie kenne Tom nicht so gut

b) wenn ihr von dem Gerücht der Affäre erzählt wird

sagt, dass sich zwischen den beiden etwas angebahnt hat; sie war einsam und alleine; er überfordert von seinem Job; doch sie haben es beendet, bevor etwas passiert ist

Sebastian:

1. Treffen

Erzählt von der Beziehung zwischen ihm und Tom, dass er ihm geholfen hat und jetzt bei ihm arbeitet, nachdem er seinen Bauernhof verloren hat

2. Treffen

a) ohne weitere Information

erzählt von der Affäre zwischen Tom und Janina

b) Information über Erpressung

sieht Tom an allem schuldig; er habe Carl alles verraten, damit er der einzige Bauer in der Gegend ist; Carl selbst hat für ihn keine Schuld; erzählt trotzdem wie Carl in erpresst hat; Tom bekommt sowieso immer alles, was er will; Beispiel dafür ist Janina

3. Treffen

a) Information über Erpressung

sieht Tom an allem schuldig; er habe Carl alles verraten, damit er der einzige Bauer in der Gegend ist; Carl selbst hat für ihn keine Schuld; Tom bekommt sowieso immer alles, was er will; Beispiel dafür ist Janina

b) Informationen über Elektrozaun

ausweichend; erstmal wird nichts gesagt; bei genaueren Nachfragen bzw. wenn Claudia aufgrund von Schuldgefühlen mehr verrät plaudert er alles aus, um sich selbst zu schützen



3.3 Fußballgolf

Kategorie: Sport, Geländespiel	Dauer: 90 Minuten
TN-Anzahl: ab 6 TN	Ort: große Wiese
Material: unterschiedliche Bälle, Schläger, Hütchen, Zettel um Versuche aufzuschreiben	Alter: 6 Jahre

Beschreibung:

Kinder werden in entweder 2er oder 3er oder 4er Gruppen eingeteilt. Es werden so viele Stationen erstellt, dass jede Gruppe an eine Station kann. Jede Gruppe bekommt noch eine*n Teamer*in zugeteilt. Diese*r schreibt die benötigten Versuche auf. Die Grundregeln sind wie beim Minigolf, d.h. höchsten 6 Versuche pro Station und jeder aus der Gruppe absolviert jede Station.

Die Stationen werden auf einer großen Wiese aufgebaut. Am besten ist es, möglichst viele unterschiedliche Bälle und Schläger einzubauen, dadurch wird es nicht zu einseitig und es ist für jeden TN was dabei. Es kann zum Abschluss jeder Station die Gruppen- und die Einzelleistung ausgewertet werden.

Ziel:

So wenig versuche wie möglich für alle Stationen zu brauchen.

Variationsmöglichkeiten:

Auswertungsbogen

	Spieler	Spieler	Spieler	Spieler
Runde1				
Runde2				
Runde3				
Runde4				
Etc.				



3.4 Goldhändlerspiel

Kategorie: Strategie und Kreativität

Dauer: 60 bis 90 Minuten (je nach Gruppengröße)

TN-Anzahl: ab 8 TN

Ort: Wiese mit Platz für Stationen

Material:

Alter: beliebig

Steine (am besten in Gold), Spielgeld

Beschreibung:

Die Teamer*innen teilen sich in Stationen auf, so viele wie es Gruppen gibt. Jede*r Teamer*in bekommt zwischen 3 bis 5 Steine und eine gewisse Summe an Spielgeld (TN Gruppen kriegen die gleiche Summe).

TN werden in Kleingruppen eingeteilt. Die Gruppen müssen versuchen möglichst viel Geld zu verdienen. Dies funktioniert, indem sie Steine von Teamer*innen kaufen und anderen Teamer*innen wieder verkaufen.

Wichtig ist: jeder Stein hat seine eigene Geschichte. Sowohl die TN als auch die Teamer*innen denken sich zu jedem Stein eine Geschichte aus, warum der Stein so teuer ist etc...

Die Teamer*innen achten darauf, dass die Geschichte wirklich kreativ ist, bevor sie einen Stein kaufen.

Ideen für Geschichten: Stein aus chinesischer Mauer; Stein der Weisheit; Stein, der in die Zukunft blicken kann; Infinity Stein; etc.

Ziel:

Möglichst viel Geld verdienen, indem man die Steine möglichst billig kauft und teuer wieder verkauft.



3.5 Postenlauf

Kategorie: Geländespiel

Dauer: 2 Stunden (je nach Anzahl Gruppen und Stationen)

TN-Anzahl: ab 8 TN

Ort: Gelände mit Weg

Material: Variiert durch Stationen

Alter: 6 Jahre

Beschreibung:

Die TN werden in 2er oder 3er Gruppen (bei so einer Gruppengröße ist der Abstand gut zu wahren, eine Gruppen kann auch aus bis zu 8 TN bestehen) eingeteilt. Die Gruppen werden mit Abstand von ca. 5 bis 10 Minuten auf einen Rundlauf geschickt, damit sie an den Stationen nicht warten müssen. Im Vorhinein sollte eine Strecke ausgewählt werden, auf der man sich nicht verlaufen kann, die nicht zu kurz und nicht zu lang ist und die den gleichen End- und Startpunkt hat.

Auf diesem Weg warten Teamer*innen mit unterschiedlichen Stationen. Die Stationen sollten ein wenig Abstand voneinander haben – allerdings sollten die TN immer von den Teamer*innen gesehen werden. Jede Gruppe durchläuft jede Station einmal.

Stationsideen sind zum Beispiel: Papierfliegerweitwurf; welchem Teamer gehört dieser Gegenstand; Süßigkeiten-Kanone; Kinderbilder der Teamer*innen erraten; Musik rückwärts erraten; Musik gurgeln; Weitsprung; was haben die Teamer*innen an, letzte fünf Zeltlager Themen aufzählen...

Ziel:

Die meisten Punkte bei den Stationen sammeln.



3.6 Virenspiel

Kategorie: Waldspiel

Dauer: 2 Stunden

TN-Anzahl: ab 4 TN

Ort: Wald und Haus

Material:

Alter: ab 9 Jahre

mindestens 30 verschiedene Symbole, Blatt und Stift zum aufschreiben

Beschreibung:

Es werden Bereiche im Wald abgesteckt, für jede Gruppe ein Bereich. In jedem Bereich werden die gleichen Symbole versteckt. TN werden in 5er Gruppen eingeteilt. Die Gruppen haben 60 Minuten Zeit alle Symbole zu finden und sich zu merken. Nach Ablauf der Zeit darf sich nicht mehr über die Symbole unterhalten werden. Jede Gruppe bekommt einen eigenen Tisch und zeichnet die Symbole auf, jede Person hat auch einen eigenen Stift. Am Ende werden die richtigen Symbole zusammengezählt.

Variationsmöglichkeiten:

- Im Dunkeln, Symbole werden in eine Klarsichtfolie zusammen mit einem Knicklicht
- Auf dem Gelände

Ziel:

Sich möglichst viele Symbole merken und diese aufmalen.



3.7 WaWiPa

Kategorie: Geländespiel

Dauer: circa 2 Stunden (je nach Anzahl der Kärtchen auch länger bzw. kürzer)

TN-Anzahl: ab 2 Kindern möglich

Ort: möglichst viel Platz

Material:

Alter: ab 8 Jahren

50 Zettel mit Nummern (von 1 bis 50) und einem

Zitat oder Satz oder Wort

50 unterschiedlichen Aufgaben (ebenfalls von 1 bis 50 durchnummeriert)

Würfeln (für jede Gruppe einen)

Beschreibung:

TN werden in Zweier bzw. Dreiergruppen eingeteilt (mit einer kleinen Gruppengröße lässt sich der Abstand besser einhalten). Jede Gruppe wird einem *einer Teamer*in zugeteilt. Der*die Teamer*in sitzt an einem Tisch und besitzt sowohl den Würfel als auch den Aufgabenkatalog und eine Kopie der Sätze auf den Karten.

Dann wird losgewürfelt (vorher wird ein TN ausgemacht der würfelt, damit der Würfel nur von einer Person berührt wird). Dann beginnt das Spiel.

Es wird zum ersten Mal gewürfelt. Es muss der Zettel gefunden werden mit der Zahl, die auf dem Würfel angezeigt wird. Wenn der Zettel gefunden ist, muss sich die Gruppe den Satz - der auf dem Zettel steht - merken und ihm dem *der Teamer*in mitteilen. Bei richtiger Antwort bekommen sie die Aufgabe gestellt (z.B. tanzt den Ententanz oder macht 10 Kniebeugen).

Wenn die Aufgabe erledigt ist, wird wieder gewürfelt. Nun wird die Zahl mit der anderen Zahl addiert (wurde beim ersten Mal die Zahl 2 gewürfelt und beim zweiten Mal die Zahl 6 müssen die TN nun die Zahl 8 suchen, denn $2+6=8$). So geht es immer weiter bis eine Gruppe bei der 50 angekommen ist.

Man muss die 50 genau erreichen, wenn man drüber ist, wird die Menge, die man über der 50 ist, von der 50 subtrahiert (z.B. man ist schon bei der Nummer 47 und würfelt nun eine 5 muss man die Nummer 48 suchen, denn $47+5=52$, $52-50=2$, $50-2=48$).

Variationsmöglichkeiten:

- Weniger bzw. mehr Karten
- Nicht nur einen Würfel von 1-6 sondern z.B. von 1-16 oder von 1-4
- Keine ganzen Sätze sondern nur einzelne Wörter die man sich merken muss

Ziel:

So schnell wie möglich bei der 50 ankommen.



3.8 Eiersuche

Kategorie:	Suchspiel	Dauer:	30 Minuten
TN-Anzahl:	15-99 TN	Ort:	draußen
Material:	Papier, Stifte, Klebefilm	Alter:	ab 9 Jahre

Beschreibung:

Die Spielleitung befestigt in Augenhöhe um circa 20 verschiedenen Baume je einen Papierring.

Die TN machen sich getrennt auf die Suche nach den Bäumen und hinterlassen auf dem Papierring ihr persönliches Zeichen.

Nach Ablauf der Spielzeit werden die Papierringe wieder eingesammelt und der*die TN, der*die die meisten Zeichen hinterlassen hat, hat gewonnen.

Ziel:

So viele Bäume wie möglich finden.



3.9 Autogrammjagd

Kategorie:	Waldspiel	Dauer:	30-45 Minuten
TN-Anzahl:	8-40 TN	Ort:	Wald
Material:	Zettel, Stifte	Alter:	ab 8

Beschreibung:

Die Spielleitung befestigt vor dem Spiel im Gelände 10-15 Zettel. Die Zettel sind teils leicht und teils nur sehr schwer auszumachen. Auf ihnen steht eine Punktzahl. Je schwerer der Zettel zu finden ist, desto größer die Punktzahl.

Die TN, jeder mit einem Stift bewaffnet, versuchen, innerhalb der Spielzeit diese Zettel zu finden und ihr Autogramm auf ihnen zu hinterlassen. Dabei müssen sie aber aufpassen, dass sie nicht von den zwei Wachposten gesehen werden, die im Gelände patrouillieren. Wird ein Spieler von einem Wachposten gesehen, angerufen, wird der Name auf einem Zettel des Wachpostens aufgeschrieben.

Nach Ablauf der vereinbarten Spielzeit werden die Zettel wieder eingesammelt und die Punkte der einzelnen Spieler addiert. Jeder Eintrag auf dem Zettel des Wachpostens bringt einen Minuspunkt.

Ziel:

Am meisten Punkte zu haben.



3.10 Farben suchen

Kategorie:	Waldspiel	Dauer:	30 Minuten
TN-Anzahl:	6-30 TN	Ort:	Wald
Material:	Taschenlampe, farbige Folien	Alter:	ab 10 Jahre

Beschreibung:

Die Spieler bilden zwei gleich große Gruppen. Jede*r hat eine Taschenlampe. Die Lampen der einen Gruppe sind mit roter, lichtdurchlässige Folie bespannt und die der zweiten Gruppe mit grüner Folie.

Die Spielleitung geht mit allen das quadratische Gelände ab und lässt alle 50-100m eine*n TN zurück (abwechselnd eines der roten und grünen Gruppe).

Wenn alle TN verteilt sind beginnt das Spiel. Die beiden Gruppen müssen versuchen sich wieder zusammenzufinden. Dabei darf nicht gesprochen werden noch dürfen andere Geräusche gemacht werden, einzig der Gebrauch der Taschenlampe ist erlaubt

Ziel:

Die Gruppe muss sich zusammen finden.



3.11 Konferenz der Tiere

Kategorie: Suchspiel	Dauer: 45-60 Minuten
TN-Anzahl: 12-40 TN	Ort: Wald
Material: Zettel	Alter: ab 9 Jahre

Beschreibung:

Vor dem Spiel werden Zettel vorbereitet, auf denen der Zielort steht. Die Zettel werden dann so in vier Stücke geteilt, dass man nur durch Zusammenfügen dieser Stücke den Zielort erkennen kann.

Die TN werden in Vierergruppen eingeteilt und jede Gruppe wird ein Tier zugewiesen, z.B. Frosch, Hund etc.. Jeder TN der Gruppe bekommt ein Zettelstück vom Gesamtblatt, das er den anderen jedoch nicht zeigen darf.

Jeweils ein TN jeder Gruppe wird an einer der vier Ecken des Spielfelds gestellt. Nach ertönen eines Startsignals müssen sich die Teammitglieder*innen finden. Dabei dürfen sie sich aber nur mit den entsprechenden Tierlauten bemerkbarmachen.

Haben sich alle vier getroffen, legen sie ihre Zettelstücke zusammen und können so den Zielort erfahren. Die Gruppe, die als erstes das Ziel erreicht, hat gewonnen.

Ziel:

Seine Teammitglieder und das Ziel finden.



3.12 Leuchtjäger

Kategorie:	Waldspiel	Dauer:	30-45 Minuten
TN-Anzahl:	5-40 TN	Ort:	draußen
Material:	Taschenlampe	Alter:	ab 12 Jahre

Beschreibung:

Jede*r TN ist mit einer Taschenlampe bewaffnet und hat außerdem fünf Kreppbandstreifen an seiner Jacke kleben. Die TN dürfen sich im Gelände frei bewegen und versuchen, TN aufzuspüren und mit ihren Lampen anzuleuchten. Dabei laufen sie natürlich Gefahr, selbst gesehen zu werden.

Wer vom Strahl getroffen wird, verliert ein Leben bzw. einen Kreppstreifen. Wer keine Streifen mehr hat, hat verloren und findet sich bei der Spielleitung ein. Das Spiel endet nach Ablauf der Spielzeit, oder wenn nur noch ein*e TN Kreppstreifen besitzt.

Ziel:

Nicht angeleuchtet werden.



3.13 Leuchtmaler

Kategorie:	Waldspiel	Dauer:	30 Minuten
TN-Anzahl:	2-20 TN	Ort:	Wald
Material:	Taschenlampe	Alter:	ab 8 Jahre

Beschreibung:

Mittels einer Taschenlampe, die einen möglichst gebündelten Strahl haben sollte, lassen sich Buchstaben oder sogar Formen in die Nacht malen.

In einer möglichst dunklen Nacht stellt sich ein*e „Leuchtmaler*in“ in einigem Abstand vor die restliche Gruppe und malt mit einer Taschenlampe etwas in die Nacht, das die anderen erkennen sollen.

Den richtigen Abstand muss man durch ausprobieren ermitteln, denn er hängt von dem Grad der Dunkelheit und der Lampenleuchtkraft ab.

Ziel:

Symbole erkennen.



3.14 Leuchtsignal

Kategorie: Nachspiel	Dauer: 30 Minuten
TN-Anzahl: 2-20 TN	Ort: draußen
Material: Taschenlampe, Kopien des Morsealphabets, Stifte, Zettel	Alter: ab 10 Jahre

Beschreibung:

Die TN werden in zwei Gruppen eingeteilt und begeben sich auf zwei gegenüberliegende Punkte. Die Punkte sollten g3erade so weit auseinander sein, dass die Gruppen Leuchtsignale gegenseitig gut erkennen k3onnen.

Jede Gruppe f3uhrt neben einer Taschenlampe auch eine Kopie des Morsealphabets bei sich. Die beiden Gruppen versuchen nun, mittels Leucht-Morse-Signalen eine Kommunikation aufzubauen.

Man kann z.B. jeder Gruppe Zettel mit verschiedenen W3örtern mitgeben. Die W3örter werden dann mittels Leuchtsignal ausgetauscht und jede Gruppe versucht, m3oglichst viele zusammengesetzte Hauptw3orte aus den W33rtern zu bilden).

Ziel:

Symbole erkennen.



3.15 Lichtfalle

Kategorie:	Nachtspiel	Dauer:	30 Minuten
TN-Anzahl:	5-20 TN	Ort:	draußen, drinnen
Material:	Taschenlampe	Alter:	ab 10 Jahre

Beschreibung:

Das Spiel wird auf einer freien Fläche wie z.B. einer Wiese oder auch in einem Raum gespielt. Wichtig ist, dass Dunkelheit herrscht und es auf dieser Fläche keine Verstecke gibt. Das Spielfeld sollte zudem abgegrenzt sein.

Der*Die Spielleiter*in stellt sich mit einer Taschenlampe in die Mitte des Feldes. Er*Sie schließt die Augen und zählt laut bis 20. Alle andere suchen sich einen Platz, an dem sie glauben vor dem Lichtstrahl sicher zu sein. Dazu können sie sich hinlegen, knien oder ganz eng zusammenkauern.

Hat die Spielleitung in der Mitte die 20 erreicht, dreht er*sie sich in eine beliebige Richtung, öffnet die Augen und lässt den Strahl seiner Lampe erleuchten. Hat er die Augen geöffnet und die Lampe angeschaltet, darf er*sie sich nicht mehr bewegen und auch die Richtung des Lichtstrahls nicht mehr ändern.

Ist ein Körper oder auch nur ein Körperteil eines*r TN im Lichtstrahl zu erkennen, so ist der*die TN raus.

Ziel:

Nicht vom Lichtstrahl gesehen werden.



3.16 Der Meisterdieb

Kategorie:	Nachspiel	Dauer:	30 Minuten
TN-Anzahl:	5-12 TN	Ort:	Wald, Weg
Material:	Taschenlampe, Augenbinde	Alter:	ab 8 Jahre

Beschreibung:

Ein*e Tamer*in wird zum „blinden Schatzwächter*in“, indem man ihm*ihr die Augen verbindet, ihm*ihr eine Taschenlampe in die Hand gibt und ihn*ihr vor die Schätze der TN auf dem Boden setzt (1,5m davon entfernt). Als Schatz muss jede*r Dieb*in (TN) einen persönlichen Gegenstand wie z.B. ein Halstuch, eine Taschenlampe oder eine Halskette vor dem*der Schatzwächter*in ablegen.

Alle Diebe stellen sich dann 5-8m vor dem*der Schatzwächter*in auf. Sie haben die Aufgabe sich von vorne an den*die Schatzwächter*in heranzuschleichen und „ihren Schatz“ wiederzuholen.

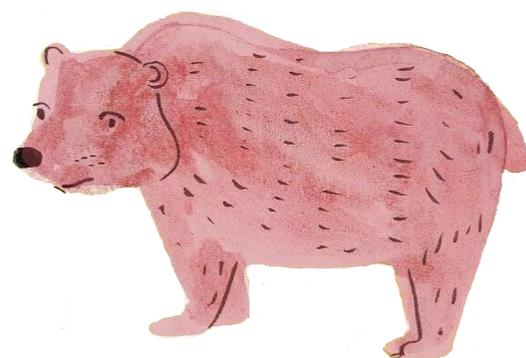
Der*die Schatzwächter*in besitzt eine Taschenlampe als Waffe. Er*Sie leuchtet kurz in die Richtung in der er*sie ein Geräusch gehört hat und eine*n Dieb*in vermutet. Wer vom Strahl getroffen wird, erstarrt auf der Stelle zu Stein und darf sich bis Spielende nicht bewegen.

Alle TN, denen es gelungen ist, ihren Schatz dem*der Schatzwächter*in wiederzuklauen, legen ihn erneut vor die Füße des*der Wächters*in. Nun müssen sie erneut versuchen, ihre Schätze unbemerkt zurückzuerlangen. Die versteinerten TN dürfen jedoch nur zuschauen.

Dies wird so oft gemacht bis nur noch ein*e TN übrig ist.

Ziel:

Unbemerkt seinen Schatz zurückbekommen.



3.17 Nächtliche Schnitzeljagd

Kategorie: Nachtspiel

Dauer: 60-90 Minuten

TN-Anzahl: 6-30 TN

Ort: draußen

Material: fluoreszierende Materialien, 3 Taschenlampen **Alter:** ab 10 Jahre

Beschreibung:

Das wichtigste Hilfsmittel sind fluoreszierende Sterne oder fluoreszierende Materialien. Eine Vorhut von maximal fünf TN + Teamer*in zieht los und legt leuchtende Spuren, indem sie Leuchtpfeile an Bäume befestigen. Natürlich gehören auch Sackgassen zum Spiel, die mit einem großen Stern am Ende markiert werden. Die restlichen TN folgen nach 20 Minuten und versuchen, die schwach leuchtenden Hinweise zu finden.

Nach 30-45 Minuten hat die Vorhut ihr Ziel erreicht, markiert dies mit drei angeknipsten Taschenlampen am Boden und versteckt sich im Umkreis von 20 Metern.

Bei der Suche dürfen natürlich keine Taschenlampen zur Hilfe genommen werden.

Ziel:

Zum Ziel kommen.



3.18 Men in Business (MIB)

Kategorie:	Geländespiel	Dauer:	100 Minuten
TN-Anzahl:	6-70 TN	Ort:	draußen, drinnen
Material:	von Stationen abhängig	Alter:	ab 9 Jahre

Beschreibung:

Die TN werden in ca. 7-8 Gruppen eingeteilt. Entsprechend stellen die Gls Stationen, an denen die Kinder ihr Geld versuchen können durch logisches Denken oder Glück zu vermehren. Das Spiel umfasst 5 Tage (Dauer 1 Tag = 20 Minuten). Ein Tag wird durch einen lauten Pfiff deutlich gemacht (muss man überall hören!). Jede Gruppe bekommt gleichen Betrag an Geld, z.B. 200.000. Alle Stationen müssen in Relation zu einander stehen.

Stationen:

1. Bank
Geld kann eingezahlt werden und die Gruppe bekommt einen gewissen Zinssatz auf ihre Einzahlung.
2. Aktien
Gruppen können in Aktien investieren und verkaufen. Aktion fallen oder steigen je Tag. (Gruppen können nur EINMAL am Tag Dienste in Anspruch nehmen)
3. Investments
Gruppen können in Start ups investieren und wieder verkaufen. Die Summen steigen und fallen ebenfalls. Wichtig wenn eine Gruppe in eine Firma investiert hat, kann keine weitere Gruppe mehr investieren.
(Gruppen können nur EINMAL am Tag Dienste in Anspruch nehmen)
4. Glücksspiel diverser Art
 - Black Jack
 - Pferdrennen
 - Sportwetten
 - Ballons platzen
 - Mäxchen
 - etc.
 - Kreativität freien Lauf lassen

Ziel:

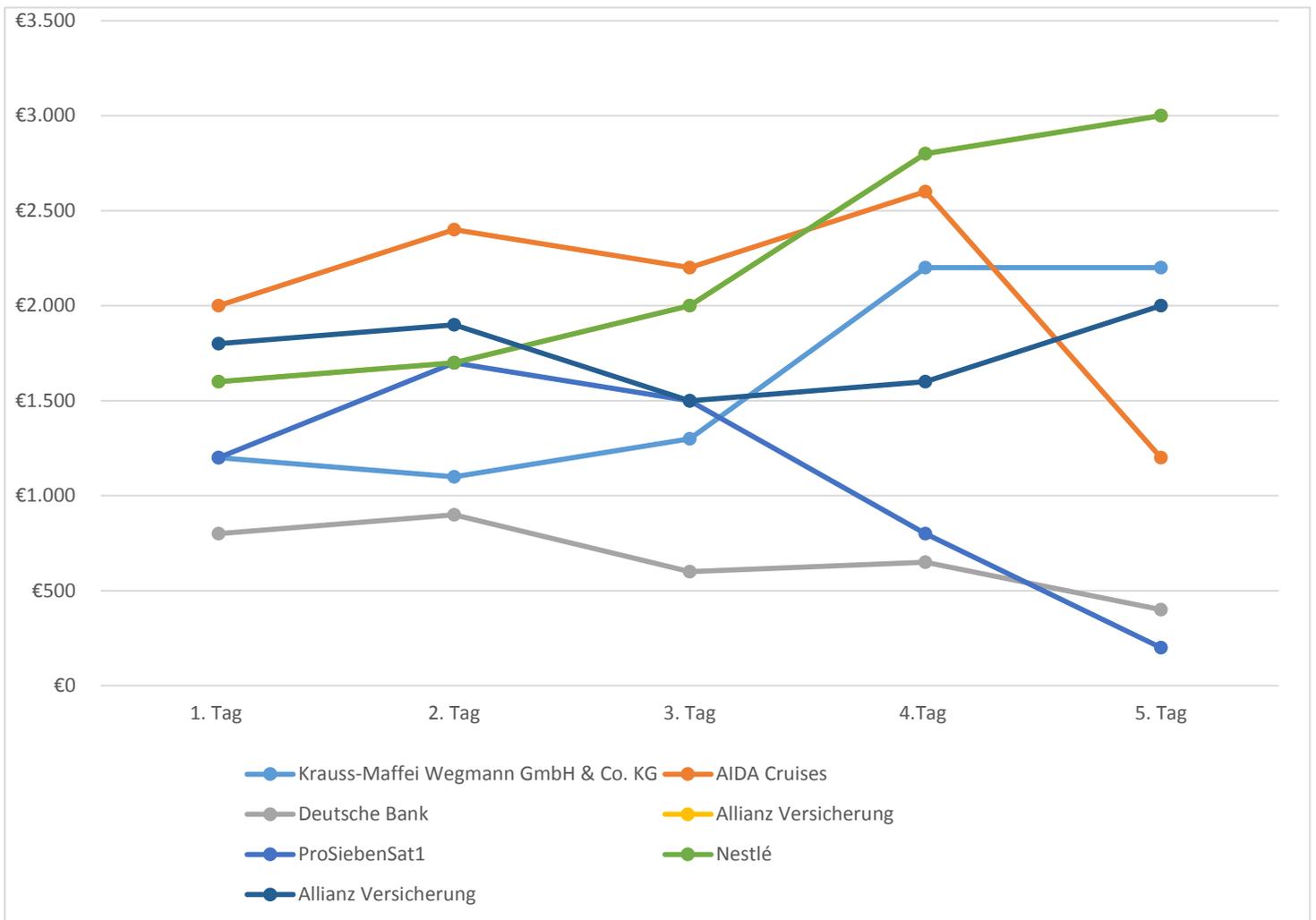
Den meisten Gewinn erzielen.



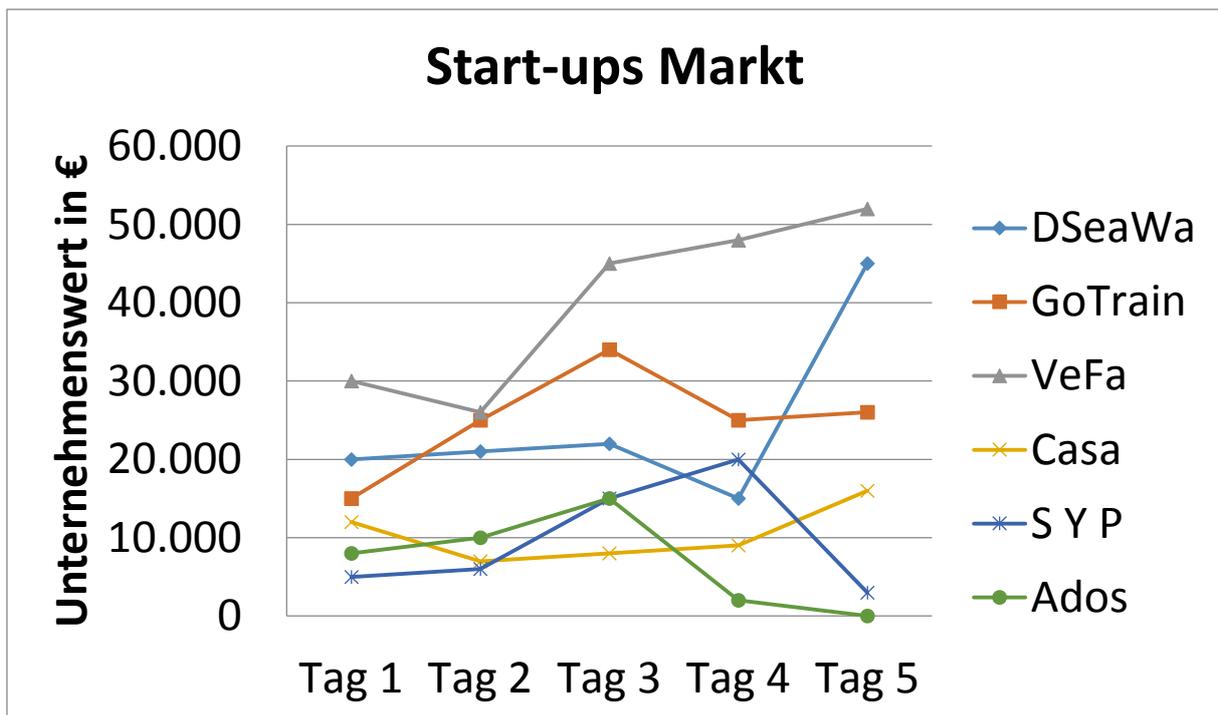
Ideen für Station 2 und 3 (wichtig ist bei den Stationen immer eine Geschichte warum was steigt oder fällt). Diese beiden Stationen müssen nicht so aufwendig gestaltet sein. Es reicht auch einfach ein Plakat auf dem die einzelnen Unternehmen und deren Preise draufstehen, wichtig die Tage werden nacheinander aufgedeckt.

Station 2:

	1. Tag	2. Tag	3. Tag	4.Tag	5. Tag
Krauss-Maffei Wegmann GmbH & Co. KG	1.200	1.100	1.300	2.200	2.200
AIDA Cruises	2.000	2.400	2.200	2.600	1.200
Deutsche Bank	800	900	600	650	400
Nestlé	1.600	1.700	2.000	2.800	3.000
ProSiebenSat1	1.200	1.700	1.500	800	200
Allianz Versicherung	1.800	1.900	1.500	1.600	2.000



Station 3:



Die Start-ups

- **DSeaWa** (Drink Sea Water) – Wir sind ein Unternehmen, was sich zum Ziel gesetzt hat, die Menschen in besonders wasserarmen Regionen zu unterstützen. Mit unseren Produkten ist es möglich dreckiges oder salzhaltiges wie z.B. Meerwasser sofort in sauberes Trinkwasser umzuwandeln. Der Aufbau und besonders die Anwendung ist dabei denkbar einfach. Verschieden fein granulare Filter sind in einem Rohr übereinander angebracht. Oben hat das Rohr eine Kurbel und seitlich einen Wasserausgang. Stellt man das Rohr nun in das Wasser, das man trinken möchte, muss man nur oben an der Kurbel drehen und aus dem seitlichen Wasserausgang fließt sauberes Trinkwasser.
 - Gründung: 04.06.2019
 - Ansässig in Berlin
- **Share your Plane** – Wir bringen Carsharing in die Luft! Sie wollen von Frankfurt nach Mailand, haben aber keine Lust auf feste Flugzeiten und überfüllte Kabinen? Schauen Sie einfach auf unsere Seite wann das nächste Kleinflugzeug, von kleiner Cessna bis Privatflieger, fliegt und vereinbaren Sie mit Ihrem Pilot sogar individuell eine Abflugzeit. Wir bieten auf unserer Plattform die Möglichkeit Ihren Flug anzubieten, sowie einen angebotenen Flug auszuwählen, um sich mit dem Pilot in Verbindung zu setzen. Mit Ihrer Investition sagen Sie den überfüllten Flugkabinen *auf-nimmerwiedersehen*.
 - Gründung: 07.08.2019
 - Ansässig in Wiesbaden



- **VeFa** (Vertical Farming Company) – Die Erdbevölkerung wächst immer weiter an, aber unsere Erde wächst nicht mit! Das größte Problem ist aktuell die Nahrungsversorgung. Würden wir jeden Menschen auf der Welt mit ausreichend Nahrung versorgen, bräuchten wir 1,73 Erden allein für Felder. Um dieses Dilemma zu lösen müssen wir nicht in die Breite oder Länge denken und auch nicht unsere Nahrung komplett umstellen, sondern in die Höhe gehen. Wir nutzen Anbauraum 10-mal effektiver, indem wir mehrere „Felder“ übereinander setzen. Jede Ebene kann dabei individuell über sonnenimitierende energiesparende LED-Lampen genau so lange bestrahlt werden, wie es für die jeweilige Pflanze optimal ist. Die Wurzeln jeder Pflanze hängen dabei tatsächlich einfach in der Luft und werden mit einem für sie abgestimmten Wasser-Nährstoffgemisch besprüht. Damit ist das Problem der Nahrungsversorgung gelöst!
 - Gründung: 15.03.2019
 - Ansässig in Brevik (Norwegen)
- **GoTrain** – Unsere Idee ist denkbar einfach: Wir wollen die Monopolstellung der Deutschen Bahn aufbrechen! Seit 20 Jahren kann die DB beliebig Preise festsetzen, aber damit soll nun Schluss sein. Zusätzlich werden unsere Loks per Wasserstoffbrennzellen angetrieben. Dadurch sind wir Strom-unabhängig, benötigen keine Oberleitungen und können auf jeder Strecke emissionsfrei fahren. Auch wenn sich der Antrieb im Straßenverkehr nicht durchgesetzt hat, da gewisse Sicherheitsstandards nicht gewährleistet werden konnten, können wir diesem Problem entgegenwirken. Dadurch dass in der Bahnkonstruktion Gewicht und Raum eine nicht so große Rolle spielt wie im Straßenverkehr, verbauen wir 50mm-dickwandige Tanks und doppelt abgesicherte Brennstoffzellen. Mit Ihrer Investition ist die Bahn nun wirklich emissionsfrei unterwegs!
 - Gründung: 23.04.2019
 - Ansässig in Braunschweig
- **Casa – Luxusuhren im neuen Stil** – Die Technologie schreitet in großen Schritten voran, aber wie weit hinkt das Design nach!? Haben Sie sich nicht mal mehr Auswahl der Smartwatches gewünscht? Eine Smartwatch, bei der nicht nur die Technologie im Vordergrund steht, sondern auch das Design? Keine klobige „quadratisch praktisch gut“ Metall-Uhr, sondern eine mit schwungvollen Linien, aus einem bisher nicht benutzt Material? Wir bieten Ihnen genau DAS. Schwungvolle, dezente Uhren aus dem nachhaltigen Rohstoff Holz. User Sortiment geht dabei von heller Birke über die klassische Tanne bis hin zu schwarzem Ebenholz. Auch egal ob IOS oder Android ist Ihre Casa-Uhr variabel connectbar mit Ihrem Handy. Checken Sie Nachrichten, e-Mails oder Ihre persönlichen Fitnessdaten mit einem schnellen Blick auf Ihre elegante neue Casa-Uhr. Helfen Sie uns Ihren Traum in die Realität zu bringen.
 - Gründung: 02.02.2019
 - Ansässig in Kopenhagen (Dänemark)



- **ADoS (Autonomous Drone Delivery System)** – Stoppt die Ausbeutung der Postboten! Wir bringen Ihre Pakete in die Luft und weg von der Straße. Nervige Postautos, die mitten auf der Straße stehen, gehören bald der Geschichte an. Durch unseren eigens entwickelten Pathfinding Algorithmus, findet die Drohne mit ihrem Paket den direkten, kürzesten Weg zu Ihnen. Legen Sie dabei für jedes Paket fest, wo genau es abgelegt werden soll. Neue Möglichkeiten wären dabei eine Lieferung auf die Terrasse oder sogar den Balkon, wenn Sie nicht zuhause sind. Gleichzeitig können Sie jederzeit per App ihre Drohne verfolgen, sodass Sie den genauen Lieferfortschritt permanent im Blick haben. Leisten Sie Ihrem Beitrag für eine autonome Zukunft.
 - Gründung: 24.07.2019
 - Ansässig in Darmstadt

Artikel:

Tag 1:

- **GoTrain lockt mit tiefen Preisen** – Erstmals seit 20 Jahren bekommt die Deutsche Bahn wieder ordentlich Konkurrenz. Das neue Unternehmen wirbt die Kunden der alt eingesessenen Deutschen Bahn mit 15% niedrigeren Ticktetpreisen ab.
 - GoTrain steigt

Tag 2:

- **Bolsonaro lässt Brasiliens Regenwälder weiter abbrennen** – Die Feuer im brasilianischen Regenwald richten weiter verheerenden Schaden an. Farmer betreiben dort fast ungehindert ihre Brandrodung, um weiteren Platz für Felder zu schaffen. Die Feuerwehr bekommt wegen des starken Windes die Flammen nicht unter Kontrolle. Trotzdem will Bolsonaro nicht das Militär zur Unterstützung hinzuziehen.
 - Casa, VeFa fällt

Tag 3:

- **Menschen in Europa nehmen Brandrodung nicht länger hin** – Die Nachrichten aus Brasiliens Regenwäldern schockieren die Menschen in Europa. Viele Schüler und Studenten gehen auf die Straße und fordern nachhaltige Landwirtschaft oder Alternativen.
 - VeFa steigt
- **Trump bietet Flug auf Share your Plane an** – Der amerikanische Präsident Donald Trump bietet einen Flug in seiner Regierungsmaschine von Washington D.C. nach Doha auf Share your Plane an. Trump twitterte dazu, dass er den nachhaltigen Gedanken des jungen Unternehmens natürlich fördern würde.
 - SYP steigt



Tag 4:

- **Deutsche Bahn duldet keine Konkurrenz** – Wie GoTain-Funktionäre gestern mitteilten, lässt die Deutsche Bahn auf ihrem Schienennetz fast nur DB Züge fahren. Besonders viel befahrene Strecken, wie Frankfurt – Berlin, gehören der DB, sodass sich GoTrain nur sehr schwer profilieren kann.
 - GoTrain fällt
- **Paketsachfrage steigt ununterbrochen** – Die Menschen werden immer fauler in örtliche Geschäfte zu gehen. Die Anzahl der gelieferten Pakete und Päckchen erreichen ein Rekordhoch.
 - ADoS steigt

Tag 5:

- **Drohne legt halb Berlin lahm** – Eine Drohne der jungen Firma ADoS fliegt bei ihrem zweiten Lieferflug in eine Hochspannungsleitung nahe Potsdam. Sie erzeugte dabei gestern um 20:34 Uhr einen Kurzschluss der in ganz Berlin alle Lichter ausgehen lies. Es ist nun fraglich, ob sich das Unternehmen von diesem herben Rückschlag erholen kann oder ob es schon das aus bedeutet.
 - DSeaWa, ADoS fällt
- **Giorgio Armani wird in Paris mit Casa-Uhr gesehen** – Giorgio Armani ist anscheinend dem SmartWatch-Trend gefolgt. Der Modeschöpfer wurde erstmals mit einer SmartWatch gesehen. Diese war aber nicht von Samsung oder Apple sondern von Casa.
 - Casa steigt.

Tag x:

- **Dank Greta wird Fliegen teurer** - Greta Thunberg hat mit ihrer emotionalen Rede beim UN Klimagipfel eines ihrer Ziele erreicht. Fast alle Staaten konnten sich darauf einigen Kerosin zu besteuern.
 - SYP fällt
 - DSeaWa, VeFa steigen leicht
- **DSeaWa war von Stromausfall betroffen** – Die Unternehmensführung bestätigt die Gerüchte. Die Produktion der letzten Palette kam durch den Stromausfall kurzzeitig zum Erliegen. Dadurch konnte die Reinheit der Filter nicht mehr sichergestellt werden und die Palette wurde unbrauchbar.

Tag x:

- **DSeaWa exportiert nach Afrika** – Nach einer langen Entwicklungs- und Testphase schiffte DSeaWa nun ihre erste Fuhre nach Afrika. Von Dodoma, der Hauptstadt Tansanias, soll die Technologie nun erstmal in die umliegende Region verteilt werden.

○ DSeaWa steigt



3.19 Orientierungslos

Kategorie: Suchspiel	Dauer: 2,5 - 3 Stunden
TN-Anzahl: 8-20 TN	Ort: überall
Material: Wanderkarte der Region, evtl. Augenbinden	Alter: ab 14 Jahre

Beschreibung:

Dieses Spiel wird in Kleingruppen (KG) von je 3-4 Personen gespielt.

Die KG werden mit PKWs oder einem Bus an verschiedene Orte gebracht und dort zusammen mit einem*r Teamer*in zurückgelassen. Die Orte sollte nicht mehr als 4-6km reine Wegstrecke vom Ausgangspunkt entfernt sein und möglichst einsam liegen. Jede KG erhält eine Wanderkarte und einen Rucksack mit etwas Verpflegung und evtl. Regensachen. Um sicher zu gehen, dass die TN nicht wissen, wo sie hingebacht werden, kann man ihnen während der Fahrt die Augen verbinden.

Die KG haben nun die Aufgabe, zum Ausgangspunkt zurückzufinden, wobei keine Straßen benutzt werden dürfen.

Ziel:

Den Ausgangspunkt wieder finden.



3.20 Die Pfeifer

Kategorie:	Waldspiel	Dauer:	30-45 Minuten
TN-Anzahl:	10-30 TN	Ort:	Wald
Material:	Trillerpfeifen	Alter:	ab 9

Beschreibung:

Dieses Spiel wird in zwei Gruppen gespielt, wobei die eine Gruppe – je nach Gesamtgruppengröße – zwischen 4-10 TN umfasst und die andere alle übrigen TN.

Die Gruppe mit den 4-10 TN ist die Gruppe der „Pfeifer“ und jeder von ihnen hat eine Trillerpfeife. Die „Pfeifer“ bewegen sich alleine innerhalb des Spielfeldes, sie dürfen nicht rennen und müssen alle 3 Minuten ein Pfeifsignal geben.

Die andere Gruppe hat einen festgelegten Zeitraum Zeit die „Pfeifer“ zu finden. Wurde ein „Pfeifer“ gestellt (es wurde ein Kreis um ihm gebildet aus mehreren TN). Muss er seine Pfeife abgeben und gehört nun zum Fänger-Team.

Ziel:

In der Zeit alle „Pfeifer“ zu fangen bzw. als „Pfeifer“ nicht erkannt zu werden.



3.21 QR-Code-Jagd

Kategorie:	Geländespiel, Rallye	Dauer:	ca. 45 Min.
TN-Anzahl:	mind. 3	Ort:	großes Gelände, Dorf
Material:	pro Gruppe: ein Smartphone mit QR-Code-Scanner, ca. 8 Hinweise als QR-Code verschlüsselt, Schatz	Alter:	

Beschreibung:

Pro Gruppe werden ca. 8 QR-Codes versteckt. Den ersten Code erhält die Gruppe zu Spielbeginn. Für jede Gruppe ist an einem anderen Ort ein eigener Schatz versteckt.

QR-Code erstellen: qrcode-generator.de;

Beim Vorbereiten darauf achten, dass Hinweis 1 zu Hinweis 2 führt, dieser zu Hinweis 3, usw. Die Hinweise führen am Ende zum Schatz.

Hinweis-Beispiele:

- Hier kann man sehr früh morgens einkaufen. (Bäcker)
- Dort trifft sich die Gemeinde zum Gottesdienst. (Kirche)
- Hier rollt oft ein Ball übers Gras. (Sportplatz)
- Eine Straße mit dem Buchstaben „Q“. (Quellweg)
- Dort hält oft ein Fahrzeug, in das viele Menschen einsteigen. (Bushaltestelle)
- Der Bürgermeister arbeitet hier. (Rathaus)
- Hier gibt es viele kleine Blumenbeete. Es ist aber kein Garten. Jedes Blumenbeet hat ein oder zwei Namen. (Friedhof)

Story: Als Astronaut*innen seid ihr auf einem bisher völlig unbekanntem und unerforschten Planeten gelandet. Natürlich wollt ihr den Planeten erkunden und wissen, ob es dort eine Quelle gibt, um dort leben zu können. Auf der Suche verfolgt ihr jede Spur, die euch zum Ursprung der Quelle führen könnte.

Ziel:

Den Schatz finden, Bewegung, Kombinieren, Action



3.22 Saboteure und Agenten

Kategorie:	Suchspiel	Dauer:	30-45 Minuten
TN-Anzahl:	10-30 TN	Ort:	Draußen
Material:	Wecker	Alter:	ab 10 Jahre

Beschreibung:

Eine Hälfte der Gruppe übernimmt die Rolle der Saboteure und die andere Hälfte die Agenten. Beide Gruppen werden so im Spielfeld platziert, dass sie sich gerade noch sehen können.

Die Saboteure haben einen Wecker, der so eingestellt ist das er nach einer vorgegebenen Zeit klingelt (ca. 20 Minuten). Ihre Aufgabe ist es diesen so zu verstecken, dass er nicht gefunden und entschärft werden kann. Die Agenten beobachten sie natürlich die ganze Zeit und versuchen dabei unentdeckt zu bleiben, damit die Saboteure sich in Sicherheit wiegen und die „Bombe“ platzieren.

Bei diesem Spiel kommt es einzig und allein auf die Raffinesse der Agenten an. Bleiben sie unentdeckt und fallen sie nicht auf die Tricks der anderen hinein, kann ihnen die schwierige Aufgabe gelingen. Sind sie dagegen unachtsam oder zu auffällig, werden die Saboteure die Bombe nicht verstecken.

Ziel:

Saboteure: die Bombe unentdeckt verstecken

Agenten: die Bomben finden



3.23 Die Schatzkarte

Kategorie: Geländespiel	Dauer: 40-60 Minuten
TN-Anzahl: 12-60 TN	Ort: überall
Material: Kartenkopien, verschiedenfarbige Klebebänder, Stifte	Alter: ab 8 Jahre

Beschreibung:

Die TN bilden Teams von 6-10 TN. Jeweils zwei TN einer Gruppe erhalten eine Rolle Klebeband (für jede Gruppe eine andere Farbe), einen Stift und eine Kartenkopie. Auf der Karte ist das Spielgelände eingezeichnet. Es sollten viele Einzelheiten zu erkennen sein.

Die Paare haben 20 Minuten Zeit, im Gelände 3 Klebstreifen zu verteilen und in der Karte einzuzichnen. Sind alle Teams wieder da, erhalten die übrigen Spieler des Teams die Schatzkarte und müssen die Streifen suchen und finden.

Ziel:

Wer als erstes die 3 Streifen gefunden hat, hat gewonnen.



3.24 Schnitzeljagd

Kategorie:	Suchspiel	Dauer:	90-120 Minuten
TN-Anzahl:	12-40 TN	Ort:	Wald
Material:	Naturmaterialien	Alter:	ab 10 Jahre

Beschreibung:

Die Teamer*innen evtl. mit einem Teil der TN machen sich auf den Wege. Mittels der Naturmaterialien hinterlassen sie Richtungspfeile. Selbstverständlich gehören auch falsche Spuren, wie zum Beispiel Pfeile in mehrere Richtungen dazu. Eine falsche Spur muss immer mit einem großen Kreuz mitten auf dem Weg abgeschlossen werden. Dieses Kreuz ist das Zeichen, dass man einem falschen Weg eingeschlagen hat und umkehren muss.

Nach 30/40 Minuten muss die Gruppe ihr Ziel erreicht haben und markiert dies mit einem Kreis auf dem Boden. Nun können sich die TN im Umkreis von 25 Meter verstecken.

Die Gruppe, die aus den restlichen TN besteht, macht sich 20 Minuten nach der ersten Gruppe auf den Weg Sie folgt den Wegzeichen und versucht die erste Gruppe zu finden. Hat sie diese innerhalb 90 Minuten Spielzeit gefunden, hat sie gesiegt, ansonsten hat die andere Mannschaft gewonnen.

Ziel:

Die andere Gruppe finden bzw. nicht gefunden werden.



3.25 Die große Bank

Kategorie:	Geländespiel	Dauer:	30 Minuten
TN-Anzahl:	mind. 4 TN	Ort:	draußen, große Fläche oder Wald
Material:	Papierschnipsel in versch. Farben, Geländemarkierungen	Alter:	

Beschreibung:

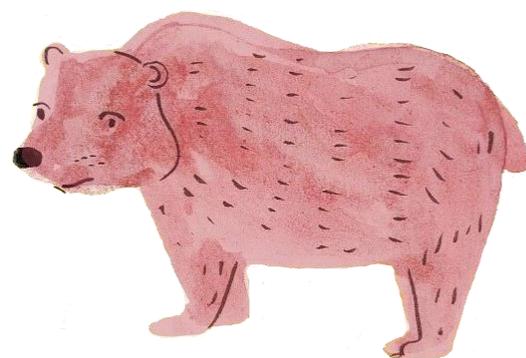
Dieses Spiel kann in beliebig vielen Teams gespielt werden. Zur Vorbereitung des Spiels werden pro Team mehrere hundert „Geldstücke“ (Anzahl je nach TN) benötigt, die auf dem Gelände verteilt werden. Jedes Team erhält seine eigenen Geldstücke, daher müssen sie sich voneinander unterscheiden. Es empfiehlt sich hier Papierschnipsel in verschiedenen Farben zu verwenden, da diese verrotten, falls sie nicht gefunden werden. Die Spielleitung nimmt an einem zentralen Ort Platz, sie bildet die Bank. Auf ein Startsignal beginnen alle Teams nach ihren Geldstücken zu suchen. Bringen sie ihr Geld zur Bank, erhalten sie folgende Zinsen:

- 50% in den ersten 5 Minuten
- 30% bis zur 10. Minute
- 20% bis zur 15. Minute
- 10% bis zur 20. Minute

Nach 30 Minuten endet das Spiel. Das Team, das inklusive Zinsen das meiste Geld auf dem Konto hat, gewinnt.

Ziel:

Bewegung, Action



3.26 Agentenjagd

Kategorie:	Geländespiel	Dauer:	je nach Gelände und Anzahl der TN
TN-Anzahl:	mind. 4 TN	Ort:	draußen, große Fläche oder Wald
Material:	Papier, Eddings, Klebeband, Absperrung fürs Gelände	Alter:	ab 12

Beschreibung:

Zur Vorbereitung dieses Spiels muss ein Gelände gekennzeichnet werden. Außerdem bekommt jede*r Spieler*in einen Zettel mit einer vierstelligen Zahl, den er auf dem Rücken befestigt, so dass die Zahl gut lesbar ist. Die Spielleitung notiert, welche*r Spieler*in welche Zahl hat. Auf ein Startkommando verteilen sich alle Spieler*innen auf dem Gelände. Die Spielleitung nimmt in der Mitte des Geländes Platz. Die Aufgabe der Spieler*innen ist es nun, die Zahlen auf dem Rücken der anderen Spieler*innen zu erkennen und dabei die eigene so gut wie möglich zu verstecken, ohne sie jedoch mit den Händen zu verdecken. Hat ein*e Spieler*in die Zahl einer*s anderen Spielers*in gesehen, teilt er*sie dies der Spielleitung mit. Um die Spielleitung gibt es dafür einen neutralen Bereich, in dem es den Spieler*innen erlaubt ist, ihren eigenen Zettel abzunehmen. Nennt der*die Spieler*in die Zahl einer*s anderen Spielers*in korrekt, erhält er*sie einen Pluspunkt und der*die andere Spieler*in einen Minuspunkt. Nennt er*sie eine Zahl, die nicht vorhanden ist, erhält er*sie einen Minuspunkt. Es ist auch erlaubt, mehrere Zahlen auf einmal zu nennen. Nach einer vorgegebenen Zeit endet das Spiel, der*die Spieler*in mit den meisten Punkten gewinnt.

Variationsmöglichkeiten:

Um das Spiel kooperativer zu gestalten, kann es auch in Teams gespielt werden. Die Regeln bleiben hierbei gleich, am Ende gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

Ziel:

Bewegung, Merkfähigkeit, Action



3.27 Alle Sinne gefordert

Kategorie:	Geländespiel, Stationsspiel	Dauer:	je nach TN Anzahl und Stationen
TN-Anzahl:	mind. 4 TN	Ort:	draußen, große Fläche oder Wald
Material:	Augenbinden, Dinge zum ertasten/ Erriechen/Erlauschen/Erschmecken	Alter:	ab 8

Beschreibung:

Alle Spieler*innen durchlaufen mit verbundenen Augen einen Parcours, auf dem sie an verschiedenen Stationen Dinge erraten. Die Spieler*innen können von einer Station zur nächsten geführt werden oder einem Seil zwischen den Stationen folgen.

An der ersten Station müssen sie Dinge ertasten, die ihnen in die Hand gegeben werden. Hierfür eignen sich Naturmaterialien wie z.B. Kiefernzapfen. Bei der zweiten Station geht es darum, Dinge an ihrem Geruch zu erkennen, z.B. Gewürze oder Tannennadeln. An der dritten Station müssen sie Dinge am Klang erkennen, z.B. aufgenommene Tiergeräusche oder einfache Instrumente. An der letzten Station sollen die Spieler*innen Dinge am Geschmack erkennen. Hierbei ist darauf zu achten, dass sich niemand vor dem ekelt, was er*sie essen muss.

Es sollte an jeder Station für jedes Kind ein „frischer“ Gegenstand verwendet werden, sodass diese nicht mehrfach in die Hand genommen werden.

Variationsmöglichkeiten:

Wahlweise kann das Spiel auch in Teams mit vier Personen gespielt werden, für jede Station gibt es dann eine*n Spezialisten*in.

Ziel:

Sinne, Wahrnehmung, Naturerfahrung



3.28 Eier stehlen

Kategorie:	Wald- und Geländespiel	Dauer:	20-30 Minuten
TN-Anzahl:	mind. 6	Ort:	draußen (Wald)
Material:	3 markierte Steine pro Gruppe	Alter:	ab 6

Beschreibung:

Die Gruppe wird halbiert. Jede Gruppe baut aus dünnen Zweigen, Gras, Blättern etc. je drei kleine Nester. Von der Spielleitung erhalten sie drei markierte Steine, die „Eier“, welche in die Nester gelegt werden. Nun werden die Nester von den Gruppen in dem ihnen jeweils zugeteilten Areal versteckt. Dabei dürfen die Nester nur auf dem Boden, in Sträuchern oder (ohne Klettern!) in Bäumen versteckt werden. Anschließend versucht sich jede Gruppe als „Nesträuber*innen“, indem sie im gegnerischen Areal nach Nestern und Eiern sucht. Welche Gruppe hat zuerst die Nester und damit die drei Eier der anderen entdeckt?

Ziel:

Teamwork



3.29 Das Betreuersuchspiel

Kategorie:	Wald- und Geländespiel	Dauer:	ca. 2 Stunden
TN-Anzahl:	mehrere Kleingruppen	Ort:	draußen, Stadt
Material:	keins	Alter:	

Beschreibung:

Ziel des Spiels ist alle Betreuer zu finden. Aber nicht einfach so, die Betreuer*innen machen es den Teilnehmenden nicht so leicht und sehen anders aus als gewohnt.

Grenzt im Vorfeld das Spielgebiet ein und markiert es auf einem Stadtplan. Innerhalb dieses Gebietes verteilen sich nun alle Gruppenleitungen in ausgefallenen Kostümen. Ihr könnt zuvor abstimmen, ob ihr euch während der Spielzeit bewegt oder an einem festen Ort verweilt. Am besten sind alle Gruppenleitungen bis zur Unkenntlichkeit verkleidet oder passen sich den örtlichen Gegebenheiten an. Beispiel: An einem Teich sitzt ein „Angler“, „Spiderman“ hat einen Platz im Baum gefunden, ein „Straßenkehrer“ verrichtet seinen Dienst, ... Aufgabe für die Teilnehmenden ist es, alle Gruppenleiter*innen zu finden.

Variationsmöglichkeiten:

Um herauszufinden, ob die angesprochene Person auch wirklich Teil des Spieles ist, könnte es Aufgabe der Teilnehmenden sein, einen bestimmten Spruch aufzusagen oder einen Tanz aufzuführen, der dann von dem*der Gruppenleiter*in (falls er*sie es denn ist) richtig beendet wird.

Zusätzlich kann das Spiel noch mit Aufgaben verbunden werden. Beispielsweise überlegt ihr euch im Vorfeld ein langes Wort und gebt jeder Gruppenleitung ein bis zwei Buchstaben, die die Teilnehmenden beim Auffinden erhalten. Das Lösungswort können sie dementsprechend nur dann zusammensetzen, wenn sie alle gefunden haben. Ein Laufzettel, auf dem die Gruppenleitungen mit Uhrzeit aufschreiben müssen, signalisiert ebenfalls, wann alle aufgefunden wurden.

Ziel:

Bewegung



3.30 Das Labyrinth

Kategorie:	Wald- und Geländespiel	Dauer:	60 Minuten
TN-Anzahl:	Teams à 3-4 Personen	Ort:	draußen, Wald
Material:	Absperrband, Stoppuhr	Alter:	ab 9

Beschreibung:

Die Teams müssen einer bestimmten Zeit mit dem Absperrband ein Labyrinth bauen. Ein Eingang und ein Ausgang sind Pflicht. Dann läuft die Uhr: Welches Team schafft es am schnellsten durch die Labyrinth durch?

(Achtung: Das Absperrband am Ende aufräumen / weiterverwendbar!)

Ziel:

Bewegung, Teamwork



3.31 Memory

Kategorie:	Wald- und Geländespiel	Dauer:	10-30 Minuten
TN-Anzahl:	mind. 6	Ort:	Wald
Material:	Ein Tuch, Waldgegenstände	Alter:	ab 6

Beschreibung:

Die Spielleitung sammelt 10 bis 20 Gegenstände aus dem Wald, ohne diese den Teilnehmenden zu zeigen. Die Gegenstände (z.B. Eichel, Tannenzapfen, Wurzeln, etc.) werden auf die Hälfte des Tuches gelegt und mit der anderen Hälfte zugedeckt. Sind alle Teilnehmenden um das Tuch versammelt, dürfen sie kurz (30 Sekunden) die Gegenstände unter dem Tuch anschauen, bevor sie sich daran machen, in der Umgebung die gleichen Gegenstände zu suchen und herbeizuschaffen.

Variationsmöglichkeiten:

Es werden (zwei) Gruppen gebildet. Jede Gruppe sucht sich 15 Gegenstände und legt diese unter ein Tuch. Danach werden während der 30 Sekunden die Gegenstände gezeigt und anschließend gesucht. Welche Gruppe hat am meisten richtige Gegenstände gefunden?

Ziel:

Bewegung im Wald, Natur kennenlernen



3.32 Wikingerschach selber bauen

Kategorie: Dauer: ca. 1,5 Stunden

TN-Anzahl: alleine, ggf. mit Unterstützung **Ort:**

Material: am besten Buchenholz/Kiefernholz **Alter:**

4x Spielfeldmakierungshölzer aus 4 cm Rundholz,
Länge 30 cm

6x Wurfhölzer aus 4 cm Rundholz, Länge 30 cm

1x König mit einem Querschnitt von 9x9 cm, Länge 30 cm

10x Kubb mit einem Querschnitt von 7x7 cm, Länge 15 cm

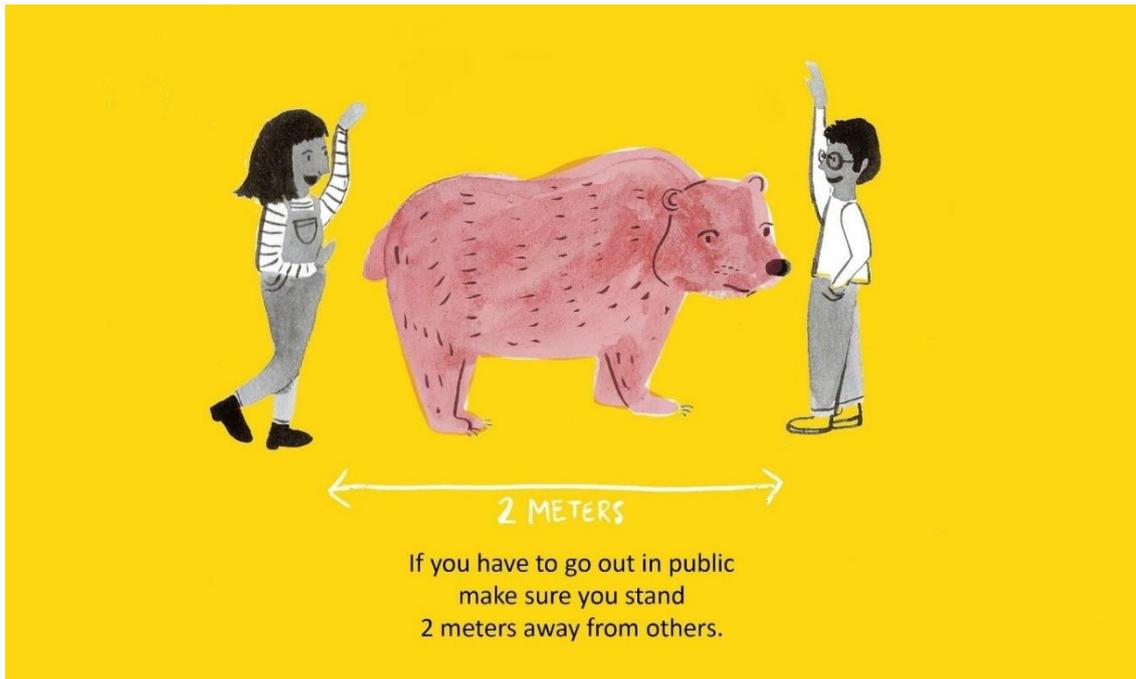
Beschreibung:

Mit einem Bleistift und Maßband zeichnet ihr die jeweiligen Längen auf das passende Holz und schneidet die Stücke ab. Dann schleift ihr die Teile schön glatt, damit beim späteren Spiel keine Splitter stören. Der König erhält einen "Kopf". Hierfür könnt ihr mit der Säge den "Hals" leicht schräg von zwei Seiten einschneiden. Wenn ihr eine Rundfeile habt, geht das noch besser damit. Als Krone könnt ihr ebenso schräg in das Holz schneiden. So entsteht eine Krone. Wenn ihr möchtet, könnt ihr euer Spiel im Anschluss noch farbig anmalen. FERTIG!



4. Groß- und Strategiespiele

Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit



Bistum Limburg 



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 mitge votet 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.

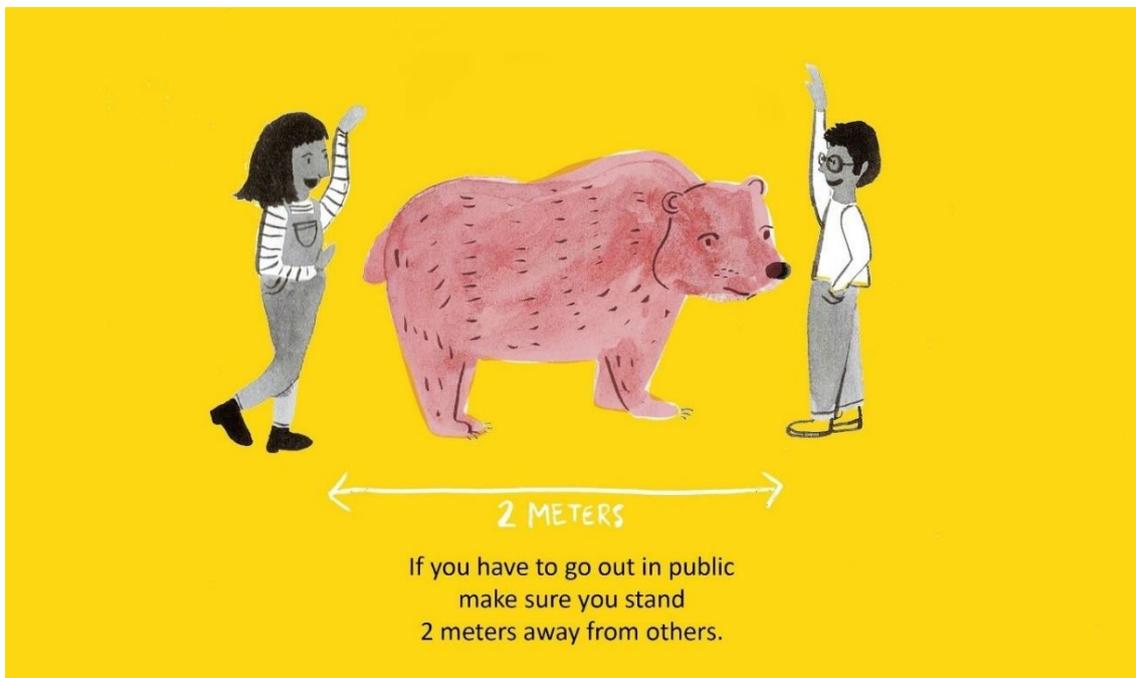
Variationsmöglichkeiten: Hinzufügen oder Weglassen von Rollen verändern das Spiel in seiner Dynamik



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

5. Kooperations- und Vertrauensspiele

Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit



Bistum Limburg 



5.1 Blindes Zählen

Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	ca. 10 Minuten
TN-Anzahl:	ab 8 Personen, ab 10 Jahren	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	ab 10 Jahren

Beschreibung:

Die TN verteilen sich im Raum und schließen die Augen. Sie haben nun die Aufgabe abwechselnd zu zählen. Dabei dürfen sich die TN untereinander nicht verständigen. Eine Person darf nicht mehrere Zahlen hintereinander nennen. Sobald eine Zahl von mehreren Personen genannt wurde, geht es wieder von vorne los.

Schafft es die Gruppe gemeinsam bis fünf, zehn, fünfzehn...?

Variationsmöglichkeiten:

Es kann auch festgelegt werden, dass die Höhe der Zahlen der TN-Anzahl entspricht. So kommt in der perfekten Runde jede*r einmal dran.

Ziel:

Teamwork, Aufeinander achten



5.2 Flucht durch das Netz

Kategorie:	Kooperation	Dauer:	5-10 Minuten
TN-Anzahl:	8-18 Personen	Ort:	beliebig
Material:	1 Seil, elastische Schnüre, mind. 4 Ankerpunkte, Gegenstände zum Markieren der Löcher		

Beschreibung:

Durch einen „Sicherheitstrakt“ in Form eines waagrecht aufgespannten Netzes hindurch muss die Gruppe von einer Seite des Netzes auf die gegenüberliegende Seite gelangen. Es stellen sich dabei folgende Schwierigkeiten:

Der „Sicherheitstrakt“ kann nur betreten werden, indem die TN ein Loch im Netz von oben nach unten durchsteigen. Er kann nur wieder verlassen werden, indem sie durch ein weiteres Loch von unten nach oben wieder hindurch steigen. Von dort aus gilt es dann, sicheren Boden auf der gegenüberliegenden Seite des Netzes zu erreichen, ohne aber ein weiteres Mal dabei das Netz zu durchqueren. Dabei ist gegenseitige Hilfestellung natürlich nicht sprachlich, aber nicht körperlich erlaubt!

Jedes Loch kann nur von jeweils einem TN durchquert werden. Danach wird es durch eine Lasersperre versiegelt, die nur dann aufgehoben ist, wenn die jeweilige Person auf umgekehrten Weg durch das Loch zurückkehrt.

Das Netz selbst ist durch ein elektronisches Warnsystem gesichert und darf daher nicht berührt werden. Geschieht dies doch müssen alle TN wieder zum Anfang zurück.

Variationsmöglichkeiten:

Um zu ermöglichen, dass genügend Hygieneabstand eingehalten wird und keine großartige Hilfestellung durch die Gruppe beim Erreichen der gegenüberliegenden Seite notwendig wird, sollten möglichst viele Löcher an den Rändern vorhanden sein.

Ziel:

Kooperation



5.3 Kommunikationspuzzle

Kategorie:	Kooperationsübung	Dauer:	ca. 20 Min.
TN-Anzahl:	3 – 10 TN	Ort:	drinnen oder draußen
Material:	Puzzleteile, Stellwand, Augenbinden, Bauanleitung für das Puzzle	Alter:	ab 12

Beschreibung:

Die Puzzleteile können auf Holz oder auch auf Karton zurechtgeschnitten werden und dann immer wieder verwendet werden. ☺ Insgesamt eignet sich ein großes Puzzle mit einer Grundfläche von 1 qm.

Vorbereitung: Die Trennwand wird so zurechtgestellt, dass man von der einen Seite nicht auf die andere blicken kann. Auf der einen Seite befinden sich die Puzzleteile (durcheinander auf dem Boden oder auf einem großen Tisch). Die Gruppe wird in drei Teams aufgeteilt: Planer*innen, Kontrolleur*innen und ein*e Arbeiter*in.

Das Planer*innen-Team befindet sich hinter der Stellwand und hat die Bauanleitung. Das Team hat keinen Sichtkontakt zu den anderen beiden Teams, diese befinden sich vor der Stellwand. Die Kontrolleur*innen bekommen die Anweisungen, wie das Puzzle zusammen zu bauen ist von den Planer*innen akustisch durch die Stellwand vermittelt. Sie leiten den*die Arbeiter*in verbal (ohne selbst einzugreifen) an. Der*Die Arbeiter*in hat die Augen verbunden und sitzt etwa 2 Meter vor den Kontrolleur*innen auf dem Boden/vor dem Tisch vor den Puzzleteilen. Sie*Er muss nun das Puzzle zusammen bauen.

Ziel:

Kooperation, Kommunikation, genaue Absprache, Zuhören im Team



Bauanleitung:



5.4 Die Saufpiratencrewschatzinseljagd

Kategorie:	Großspiel, Kommunikation	Dauer:	ca. 30 Minuten
TN-Anzahl:	mindestens 8	Ort:	großer Saal oder Wald
Material:	Augenbinden, Hindernisse, ggf. Schatz	Alter:	ab 10 Jahren

Beschreibung:

„Ihr seid die Crew eines Piratenschiffes, die am Vorabend endlich die lang gesuchte Schatzkarte gefunden hat und heute nun schnell aufbrechen will, um den Schatz zu bergen, bevor die rivalisierende Mannschaft eines anderen Schiffes euch zuvorkommt. Leider habt ihr am Vorabend etwas zu ausgelassen gefeiert. Vor euch liegt die Insel mit dem Schatz in Sicht, aber einige Handycaps erschweren die Bergung: Die Crewmitglieder haben zu wild gefeiert und gegrölt, sodass sie heute alle heiser sind und kein Wort herausbringen. Außerdem ist ihnen noch ziemlich schwindelig, sodass sie ihre Plätze auf dem Schiff nicht verlassen können. Außer wildem Gestikulieren bleibt ihnen nichts übrig.“

Zum Glück ist der Schiffsjunge wieder so nüchtern, dass er sich recht sicher bewegen kann - leider ist er aufgrund des übertriebenen Rumgenusses am Vorabend vorübergehend erblindet, kann also nicht sehen, wohin er läuft. Er ist auf klare Kommandos angewiesen, die die heisere Crew ihm aber nicht geben kann. Der Kapitän des Schiffes und sein erster Offizier (nur der Kapitän, wenn man es erleichtern will) haben sich in vornehmer Zurückhaltung geübt, was laute Seemannslieder angeht, können also noch Kommandos geben. Leider Gottes haben sie allerdings spät am Abend zu ausgelassen auf den glitschigen Tischen getanzt und sich bei einem Sturz die Wirbel verrenkt, sodass sie sich nicht mehr bewegen - nicht einmal den Kopf drehen! - können. Dummerweise sitzen sie mit dem Rücken zur Schatzinsel, allerdings sehen sie ihre Crew, welche ihnen durch Handzeichen signalisieren kann, wohin sie den Schiffsjungen lenken sollen.“

Mehrere freiwillige „Schiffsjungen“ werden vor die Tür geführt und später einer nach dem anderen mit verbundenen Augen reingeholt. Ein Kapitän und Erster Offizier werden ebenfalls aus dem Raum geführt. Sie werden später als Erstes in den Raum zurückgeholt, ihre Augen so lange verbunden, bis sie mit dem Rücken zur Insel sitzen, sodass sie nur ihre Crew sehen können. Während die Freiwilligen draußen sind, stellen die Teamer*innen einen Hindernisparcours aus diversen Gegenständen, um die/über die/unter denen die Schiffsjungen auf Anleitung der Crew navigieren müssen, um zum Ziel (=Schatz) zu kommen. Der zunehmende Weg muss der Crew vorgeführt bzw. klar mitgeteilt werden und jede Stelle muss vom „Schiff“ aus gut einsehbar sein. Die Kennzeichnung des Weges mit einem Seil ist nicht empfehlenswert, da schlaue Schiffsjungen recht schnell merken, dass der Weg zufällig immer am Seil entlang führt.

Die Schiffsjungen sollten ständig von mindestens einem*einer Teamenden begleitet werden, der auch von vornherein klar kommuniziert, dass er den Schiffsjungen stoppen wird, wenn die Kommandokette ihn einer „Gefahr“ (Anstoßen, Runterfallen etc.) zu nahe bringt.



Variationsmöglichkeiten:

Im Prinzip reicht ein Schiffsjunge, es kann aber durchaus von Interesse sein, nach dem ersten Durchlauf eine Reflexion abzuhalten, damit sie sich für einen zweiten Durchgang verbessern können. Der Parcours sollte hierfür zumindest leicht geändert werden (bzw. man kann beim zweiten Durchgang das Übersteigen eines Stuhles/Tisches einführen, statt herumzulaufen), damit die Befehlsgeber nicht von vornherein genau wissen, welchen Weg der Blinde gehen muss).

Ziel:

Kommunikation reflektieren. Wie versteht mich der andere, wenn er nicht sieht, was ich sehe und nicht weiß, was ich weiß?



5.5 Vertrauensparcours

Kategorie:	Vertrauens- und Kooperationsspiel	Dauer: ca. 30 Min.
TN-Anzahl:	10-15	Ort: Drinnen und Draußen
Material:	Hindernisparcours, Seile mit 1,5m Länge, Augenbinden (Waschbar)	Alter: beliebig

Beschreibung:

Vorbereitung:

1. Seile müssen zurecht geschnitten werden.
2. Der Parcours muss aufgebaut werden.
3. Die Materialien müssen zurecht gelegt werden.

Durchführung: Alle Teilnehmenden der Gruppe suchen sich jeweils eine*n Partner*in, sodass Zweierteams entstehen. Jedes Team bekommt jeweils zwei Augenbinden und ein Seil. Das Seil muss zwischen den Beiden immer gespannt werden.

Ein*e Spieler*in verbindet sich die Augen und wird von der jeweils anderen Person am Seil durch den Parcours geführt. Danach wird gewechselt.

Variationsmöglichkeiten:

Der Parcours kann verschiedene Schwierigkeitsstufen haben.

Die erste Runde kann mit Führen und Reden sein und die zweite Runde nur noch mit der Führung am Seil.

Die Partner*innen können zwischendurch mal gewechselt werden.

Ziel:

Das Vertrauen in die jeweiligen Gruppenmitglieder und das Gemeinschaftsgefühl innerhalb der Gruppe wird durch diese Übung gestärkt.



5.6 Zeichnen nach Anweisung

Kategorie:	Kooperationsübung	Dauer:	ca. 20 Min.
TN-Anzahl:	ab 2 TN	Ort:	beliebig
Material:	Papier, Stifte, Vorlage	Alter:	ab 5. Klasse

Beschreibung:

Die Gruppe wird in Paare aufgeteilt. Beide Personen setzen sich Rücken an Rücken. Die erste Person erklärt der zweiten ein Bild, das aus relativ einfachen Formen (siehe Vorlage) besteht. Die zweite Person versucht dies möglichst exakt zu malen.

1. Runde: beide Personen dürfen normal sprechen
2. Runde: der*die Maler*in darf nur „ja“ oder „nein“ sagen.
3. Runde: der*die Maler*in darf überhaupt nichts mehr sagen und auch keine Geräusche von sich geben

Auswertung:

- Wie hat es funktioniert?
- Was war besonders schwierig?
- Welche Parallelen sehe ich zum normalen Leben?

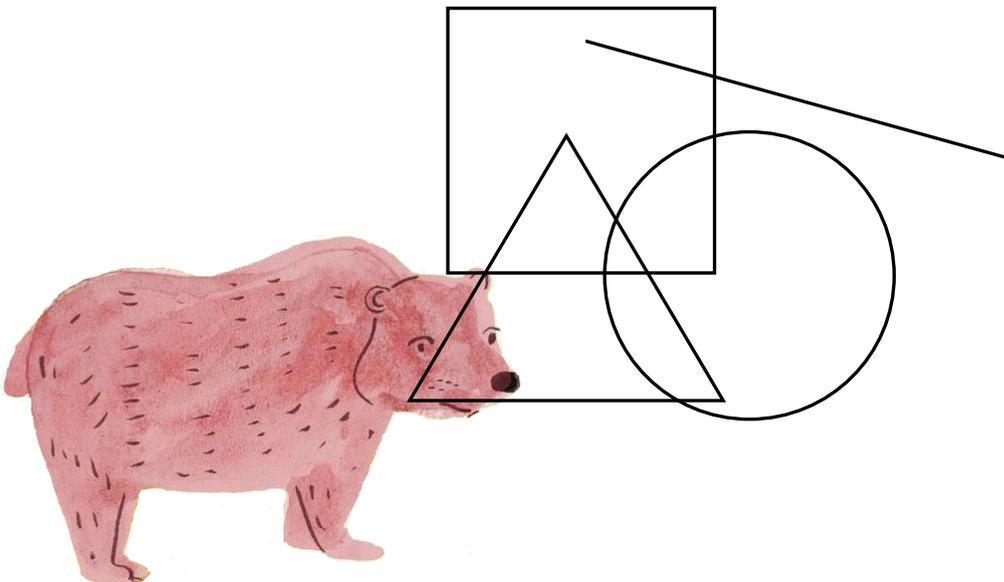
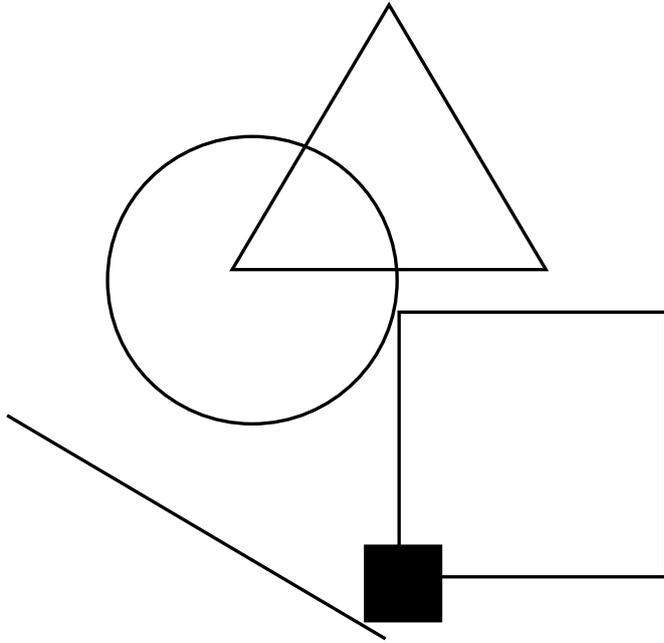
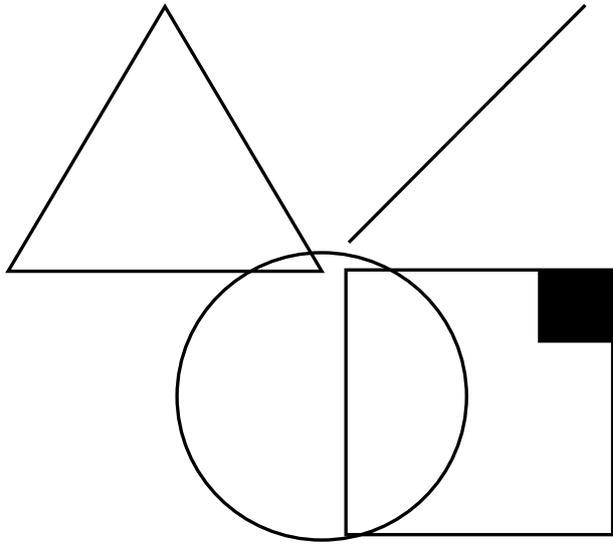
Variationsmöglichkeiten:

Es können auch 3er-Grüppchen gebildet werden. Die dritte Person ist Beobachter*in. Die Rollen werden dann jede Runde gewechselt.

Ziel:

Kooperation, Kommunikation, Konzentration, Komplexität der menschlichen Kommunikation verdeutlichen





5.7 Der heiße Draht

Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	ca. 10 Min.
TN-Anzahl:	ab 2	Ort:	große Fläche
Material:	Augenbinden, Hindernisse	Alter:	

Beschreibung:

Du markierst ein Feld, das ein*e Freiwillige*r durchqueren muss. Der heiße Draht ist dabei kein richtiger Draht, sondern wird durch Objekte (z.B. Tücher, Kartons, Bälle, Wasserballons...) simuliert, die du willkürlich verteilt hast.

Der*Die Freiwillige bekommt die Augen verbunden. Ihm*Ihr wird jedoch ein*e andere*r TN an die Seite gestellt, der*die ihn*sie mit seiner*ihrer Stimme durch den Parcours führen kann. Anfassen ist bei dieser Aktion nicht erlaubt.

Variationsmöglichkeiten:

Der*Die TN, der*die durch das Feld lotst, darf nicht sprechen und muss nonverbal Signale geben (z.B. durch Klatschen).

Ziel:

Kooperation, Vertrauen



5.8 Klatschparcours

Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	ca. 10-15 Min.
TN-Anzahl:	mind. 8	Ort:	Stuhlkreis
Material:	keins; evtl. Augenbinde	Alter:	

Beschreibung:

Der Stuhlkreis sollte möglichst groß sein, so dass man zwischen den Stühlen durchgehen kann, dennoch aber Abstand bewahren kann.

Ein*e Spieler*in geht nach draußen. Ein*e andere*r läuft einen beliebigen Weg um die Stühle herum; er*sie beginnt an der Tür und endet an dem Stuhl des*derjenigen, der*die draußen ist. Wichtig ist, dass alle sich diesen Weg genau einprägen. Deshalb ist es sinnvoll, den Weg ein zweites Mal gehen zu lassen.

Der* Die Spieler*in von draußen muss diesen Weg nämlich herausfinden. Die Gruppe leitet ihn*sie durch gemeinsames Klatschen: Sie klatscht, solange er*sie richtig geht, und hört in dem Moment auf, wo er*sie die falsche Richtung einschlägt. Und wenn er*sie dann schließlich auf seinem*ihren Stuhl Platz nimmt, gibt es noch einen verdienten kräftigen Applaus.

Variationsmöglichkeiten:

Der*Die Spieler*in bekommt davor nicht gesagt, was seine*ihre Aufgabe ist.

Anspruchsvoller wird es, wenn der*die TN draußen die Augen verbunden bekommt.

Ziel:

Wahrnehmung, Kooperation



5.9 Drüber und Drunter

Kategorie:	Waldspiel	Dauer:	40-60 Minuten
TN-Anzahl:	6-20 TN	Ort:	Wald
Material:	Kordel oder Gummischnur	Alter:	ab 8 Jahre

Beschreibung:

Im Wald werden zwischen Bäumen mindestens 20 Gummischnüre oder Kordeln gespannt und zwar entweder 0,3m oder 1,2m hoch. Die Zahl der hoch- oder niedriggespannten Schnüre ist gleich.

Die Gruppe muss nun diesen Parcours durchlaufen, ohne Schnüre zu berühren. Jeder Spieler muss vor dem Beginn festlegen, ob er alle Hindernisse über- oder unterquert. Die einmal getroffene Entscheidung darf nicht revidiert werden!

Berührt ein Spieler eine Schnur, so muss er von vorne beginnen. Das Problem ist erst gelöst, wenn die ganze Gruppe den kompletten Parcours erfolgreich bewältigt hat.

Ziel:

Alle TN müssen ins Ziel kommen.



5.10 Stop-Motion-Film

Kategorie:	Dauer: je nach Aufwand ca. drei Stunden
TN-Anzahl: ca. 5 Personen	Ort:
Material: Smartphone, App Stop Motion Studio, Legofiguren oder ähnliches für die Geschichte	Alter:

Beschreibung:

Erstellt einen kleinen Stop Motion Film. Dafür muss als erstes ein Drehbuch her. Dabei kann es helfen, wenn man im Vorfeld ein Thema vorgibt. Zum Beispiel: Ferienfreizeiten erleben, ein Werbevideo für die beste Ferienfreizeit ... Wenn ein Drehbuch erstellt wurde, kann mit der Aufzeichnung begonnen werden.

Kleiner Tipp: Bei der Erstellung eines Drehbuches sollte bedacht werden, nur eine kleine Szene zu schreiben, da das Drehen einer Sequenz einige Zeit in Anspruch nimmt.



5.11 Ampelrun

Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	
TN-Anzahl:		Ort:	Seminarraum oder draußen
Material:	Karten in rot, gelb, grün je Gruppe/für den Spielleitung, 1 Hütchen und 1 Rohrisolierung pro Spieler	Alter:	

Beschreibung:

Vorbereitung:

Hütchen hintereinander mit entsprechendem Abstand in zwei bis drei Reihen aufstellen und jeweils eine Rohrisolierung an ein Hütchen legen. Ein Satz Farbkarten an das erste Hütchen in der Reihe legen.

Beschreibung:

Die Gruppe wird in zwei oder drei Kleingruppen aufgeteilt. Die Kleingruppen stehen sich hintereinander an die Hütchen. Die Spielleitung stellt sich hinter die Gruppen. Die Spielenden dürfen die Rohrisolierung bzw. jeweils der erste der Reihe den Satz Farbkarten aufnehmen. Der Letzte jeder Gruppe darf sich zur Spielleitung umdrehen und anschauen. Jetzt hebt der Spielleiter eine seiner Farbkarten hoch. Die Gruppen müssen die Information, welche Farbe hochgehalten wird, zum ersten Spielenden weitergeben, ohne zu sprechen. Dürfen dafür die Rohrisolierung benutzt werden. Der erste Spielende (der die Farbkarten hat,) hält dann die entsprechende Farbkarte hoch, die seine Gruppe durch die Rohrisolierung übermittelt hat. Die Gruppe, die als Erstes die gleiche Farbe, wie sie die Spielleitung vorgegeben hat, hoch hält, hat die Runde für sich entschieden und darf einmal ausrutschen. Dafür nimmt der erste Spielende (der in dieser Runde die Farbkarten gezeigt hat,) seine Rohrisolierung mit und stellt sich an das letzte Hütchen, er darf sich in der nächsten Runde zur Spielleitung umdrehen. Alle anderen aus der Gruppe rutschen mit ihrer Rohrisolierung ein Hütchen nach vorne auf. Nun kann eine neue Runde beginnen, indem die Spielleitung eine Farbkarte hochhält.

Gewonnen hat die Gruppe, die als erstes einen kompletten Durchgang geschafft hat und jeder Spielende wieder an seinem Ausgangshütchen steht.

Die Aufgabe der Kleingruppen ist es, sich ein System zu überlegen wie Sie die Information, welche Farbe hochgehalten wird von hinten nach vorne transportieren.

Variationsmöglichkeiten:

Die Farbkarten sind für die Gruppen nicht zwingend notwendig. Der Erst der Gruppe kann die Farbe auch nennen, anstatt die entsprechende Karte hoch zu halten. Die Spielleitung braucht weiterhin die Farbkarten.

Die Schwierigkeit kann durch eine/mehrere weitere Farbkarte/n erhöht werden.



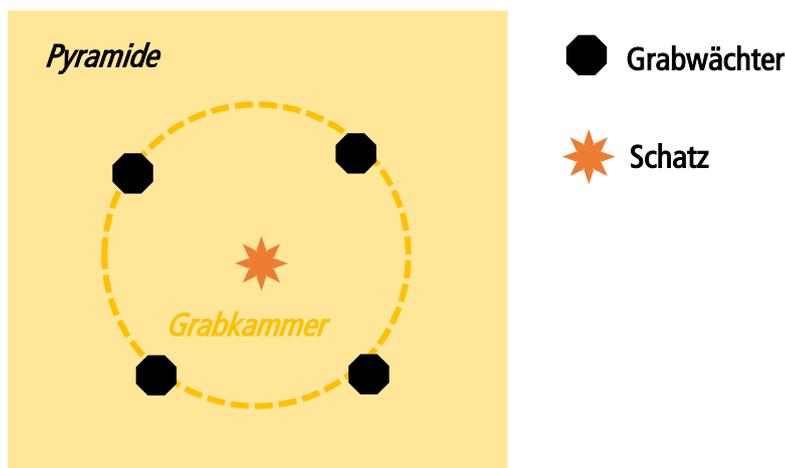
5.12 Grabräuber

Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	
TN-Anzahl:	mind. 8	Ort:	Seminarraum oder draußen
Material:	Augenbinden, ggf. Hütchen Langes Seil, 4 Hocker, Schatz	Alter:	

Beschreibung:

Vorbereitung:

Ein Rechteck (Pyramide) mit Hütchen bzw. einem langen Seil legen oder mit Kreppklebeband abkleben. In dieses wird mit einem Seil (Grabkammer) ein Kreis gelegt. Auf dieser Linie werden in gleichmäßigen Abständen vier Hocker positioniert. In die Mitte des Kreises bzw. der Grabkammer wird der Schatz gelegt. (Siehe Abbildung)



Je nach Größe der Gruppe bzw. des Raumes kann das Spielfeld (Pyramide und Grabkammer) auch nur halb aufgebaut werden. In dem Fall reichen zwei Grabwächter aus.

Beschreibung:

Es werden vier Grabwächter bestimmt, die sich auf die Hocker setzen und anschließend ihre Augen verbinden – hier soll bewusst offengelassen werden, in welche Richtung sich die Grabwächter positionieren. Die Grabwächter sollen den Schatz schützen, den die Grabräuber versuchen, aus der Grabkammer zu stehlen und ohne von den Grabwächtern erwischt zu werden, aus der Pyramide heraus zu bringen.

Die Grabwächter reagieren auf alle Geräusche und zeigen diese an, indem sie in die Richtung des Geräuschs zeigen. Wird ein Räuber dabei erwischt, muss er die Pyramide bzw. die Grabkammer sofort verlassen. Ungefähre Richtungsdeutungen der Grabwächter sind zulässig, allerdings sollten sie nicht wild umherzeigen (außer die Räuber stürmen die Pyramide). Wenn der Räuber, der erwischt wurde, sich in der Pyramide befindet, muss er diese verlassen, darf sie aber anschließend wieder betreten. Wird ein Räuber innerhalb der Grabkammer erwischt, scheidet er aus und darf auch die Pyramide



nicht mehr betreten. Wird ein Räuber mit dem Schatz erwischt, gelten dieselben Regeln, allerdings muss der Schatz wieder zurück in die Grabkammer.

In die Grabkammer können höchstens 2-3 Räuber gleichzeitig. Bei größeren Gruppen sollte auch die maximale Anzahl der Räuber, die die Pyramide betreten können, festgelegt werden (variierend nach Gruppengröße).

Die Aufgabe der Räuber ist es, sich eine Strategie zu überlegen, wie Sie den Schatz aus der Pyramide stehlen können.

Variationsmöglichkeiten:

In der Grabkammer befinden sich 4 Schätze. Die Regeln vom Basisspiel bleiben bestehen mit der Ausnahme, dass ein Räuber, der mit dem Schatz in der Grabkammer erwischt wird, mit diesem dort eingeschlossen wird. Der Schatz bleibt in der Grabkammer und ist für die Räuber verloren. Ziel hierbei ist es, so viele Schätze wie möglich zu sichern, sowohl für die Räuber als auch für die Wächter. Gewonnen hat das Team mit den meisten gesicherten Schätzen.



5.13 Surferball

Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	
TN-Anzahl:	mind. 16	Ort:	Draußen
Material:	Ein Softball je Gruppe Halb so viele Decken wie Spielende, 2 Reifen pro Team	Alter:	

Beschreibung:

Vorbereitung:

Die große Gruppe wird in zwei bis drei gleichgroße Teams eingeteilt. Die Teams sollten so groß sein, dass sich pro Team 4-6 Paare bilden können. Jedes Paar bekommt eine Decke, die der Länge nach einmal gefaltet wird. Von den Spielenden werden jeweils die kurzen Enden aufgenommen, sodass die Paare die Decke wie ein langes Surfbrett zwischen sich spannen können. Für jedes Team wird eine Strecke vorbereitet, deren Anfang und Ende jeweils durch einen Reifen markiert. Die Strecke sollte lang genug sein, dass sich 4-6 Paare innerhalb dieser Strecke bewegen können. In die Startreihen werden jeweils die Bälle gelegt.

Beschreibung:

Die Teams müssen den Ball vom Start zum Endreifen über Ihre Surfbretter (durch Fangen und werfen) transportieren. Jedes der Paare muss den Ball mindestens einmal geworfen und gefangen haben. Den Spielenden ist es nicht erlaubt, den Ball mit den Händen zu berühren, auch nicht um ihn aus dem Startreifen auf das Tuch zu legen, hier muss sich das Team eine entsprechende Strategie überlegen. Fällt der Ball während dem Spiel auf den Boden, muss der Ball wieder in den Startreifen zurückgelegt werden (z. B. durch die Spielleitung) und von Neuem begonnen werden.

Die gesamte Gruppe hat die Aufgabe gemeistert, wenn alle Bälle in den Endreifen liegen. Den Teams ist es ausdrücklich erlaubt, sich untereinander zu helfen und zu unterstützen.



5.14 Astronaut

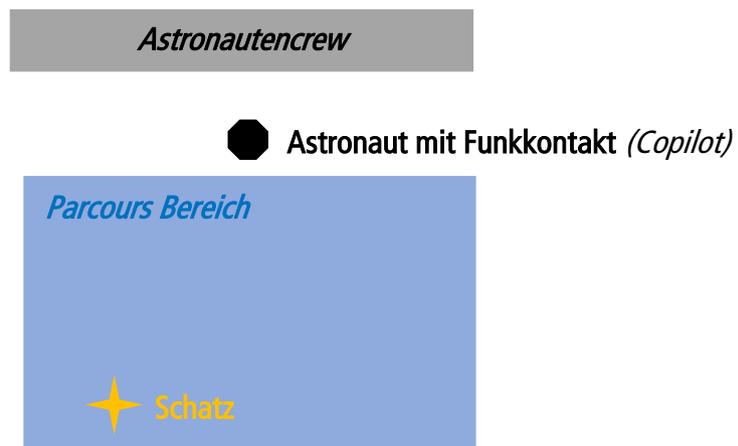
Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	
TN-Anzahl:	beliebig	Ort:	Seminarraum oder draußen
Material:	Augenbinden, ggf. Hütchen oder langes Seil, 1 Hocker, Schatz	Alter:	

Beschreibung:

Vorbereitung:

Das Spielfeld wird vorbereitet, indem zunächst aus Hütchen oder einem Seil der Bereich für die gesamte Gruppe (Astronautencrew) gelegt wird. Mit Abstand zu diesem wird ein Hocker oder Stuhl positioniert. Hinter diesem wird mit ein wenig Abstand später ein Parcours aufgebaut.

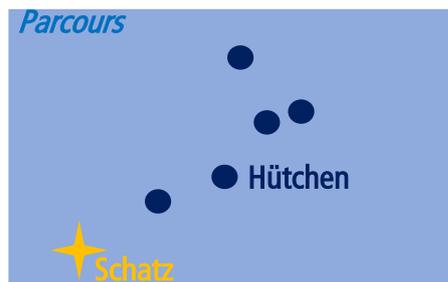
Gesamtaufbau des Spielfeldes:



Nach diesen Vorbereitungen wird der Gruppe zunächst die „Story“ erzählt. Danach werden zwei Personen ausgewählt und entweder aus dem Raum geführt oder außer Sichtweise des Spielfeldes gebracht. Erst dann wird aus Hütchen oder anderen Materialien ein kleiner (sehr einfacher) Parcours aufgebaut (siehe Beispiel).



Beispielparcours:



Den Parcours so aufbauen, dass der blinde Astronaut z. B. Slalom um die Hütchen laufen muss oder zwischen zwei Hütchen durch muss, um den Schatz zu finden. Der Schatz kann bspw. auch unter einem Stuhl versteckt werden.

Beschreibung:

Die beiden Personen, die zuvor weggeführt worden sind, werden nun genauer instruiert, was auf sie zukommt. Eine der beiden Personen ist der blinde Astronaut, die andere ist der Astronaut bzw. Copilot mit Funkkontakt zum blinden Astronauten. Der blinde Astronaut führt genau das aus, was der Copilot ihm sagt. Der Co-Pilot hingegen verbalisiert für den blinden Astronauten die Gestik der Crew.

Währenddessen wird der Parcours aufgebaut (wenn mehrere Runden gespielt werden, sollte auch der Parcours immer leicht angepasst werden). Danach geht die Spielleitung für die ganze Astronautencrew den Parcours einmal ab, so wie er vom blinden Astronauten gegangen werden soll. Der Crew wird nun noch mal Eigenschaft, dass sie nur nonverbal mit dem Co-Piloten kommunizieren können und ihm so die Richtungsanweisungen für den blinden Astronauten vorgeben bzw. zeigen können.

Wenn der Parcours aufgebaut ist, werden beide (blinder Astronaut und Co-Pilot) auf das Spielfeld geführt. Der blinde Astronaut bekommt vorher die Augen verbunden und wird im/beim Parcours positioniert. Der Co-Pilot wird mit dem Rücken zum Parcours auf den Hocker bzw. Stuhl gesetzt und darf danach wieder die Augen öffnen, sich aber nicht mehr umdrehen.

Die Aufgabe der Crew ist es, dem Co-Piloten nonverbal über gestikulieren, die (Richtungs-) Anweisungen für den blinden Astronauten zu geben. Der Co-Pilot kann diese nonverbale (Richtungs-) Anweisungen dann für den blinden Astronauten verbalisieren. Ziel ist es, dass der blinde Astronaut den Mondstein mithilfe der gesamten Gruppe findet.

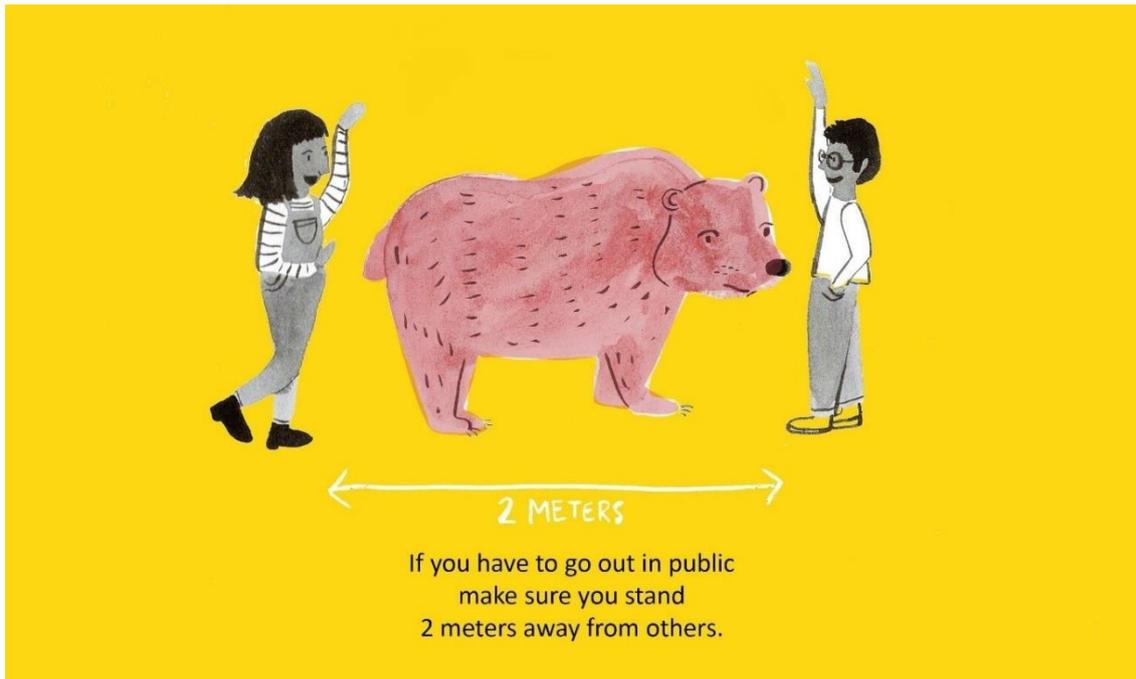
Story:

„Ihr seid eine Astronautencrew und habt die Aufgabe, ein Stück Mondstein als einen Schatz mit zur Erde zurückzubringen. Als ihr rausgehen wollt, fällt euch auf das, die von der Bodencrew eure Ausrüstung für den Mondspaziergang vergessen haben. Durch Zufall findet ihr noch einen alten Raumanzug, den ihr benutzen könnt. Leider ist das Visier komplett beschlagen, sodass der Astronaut, der auf den Mond gehen kann, leider nichts sehen kann. Zum Glück funktioniert das Funksignal noch, sodass der Co-Pilot dem Blinden Astronauten auf dem Mond noch per Funkkontakt Anweisungen geben kann. Leider funktioniert das Funksignal nur in eine Richtung, da die Sprachfunktion im Raumanzug defekt ist. Außerdem ist das Funkgerät in einem Raum, der es nicht zulässt, dass der Co-Pilot den Astronauten sehen kann. Dafür sieht aber der Rest der Crew den Astronauten sowie das Gebiet auf dem Mond und den Mondstein, sodass sie die entsprechenden Informationen an den Co-Piloten weiter geben können und der Co-Pilot diese Informationen dann über Funk dem Astronauten kommunizieren kann. Außerdem ist der Raum, in dem sich der Co-Pilot mit dem Funkgerät befindet, so gebaut, dass er die Crew nur sehen, aber nicht hören kann.“



6. Bastel- und Bauideen

Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit



Bistum Limburg 

The logo for Bistum Limburg, featuring a stylized red outline of a church with three spires.



6.1 Natur-Bilderrahmen

Kategorie:	Waldspiel / Bastelidee	Dauer:	1 Stunde
TN-Anzahl:	flexibel	Ort:	Waldnähe von Vorteil
Material:	(alte) Holzbilderrahmen, gepresste Blumen, Blätter oder andere Naturmaterialien wie Rinde oder Eicheln aus dem Wald, Holzleim, Abtönfarben, Acrylfarben oder Wasserfarben		
Alter:	beliebig		

Beschreibung:

Überlege, welche Hintergrundfarbe dein Bilderrahmen haben soll und male ihn an. Vermische den Holzleim mit etwas Wasser und klebe einen Dschungel aus Blättern, getrockneten Blüten und anderen Naturmaterialien auf den getrockneten Rahmen. Lass den Leim trocknen. Lege nun ein Foto oder ein schönes Tierbild in den Rahmen. Fertig ist dein Geschenk!



6.2 Natur-Bingo

Kategorie:	Waldspiel / Bastelidee	Dauer:	1-3 Stunde
TN-Anzahl:	flexibel	Ort:	Waldnähe
Material:	Eierkarton, Papier, Stifte		
Alter:	bis 12		

Beschreibung:

Für das Naturbingo braucht man einen Eierkarton. Auf den Karton klebt man eine Tabelle mit so vielen Feldern, wie der Eierkarton Vertiefungen hat (4, 6 oder 10). In die Felder schreibt oder (für Kinder, die noch nicht lesen können) malt man Dinge, die es danach zu finden gilt: Schneckenhaus, Stein, Zweig, Knospe, Blume, Rinde, Blatt, Nuss, Kastanie, Feder, Tannenzapfen, Moos, Geldmünzen, Tannennadeln, Müll – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Danach: warm anziehen und losziehen.



Variationsmöglichkeiten:

Für ganz Eilige braucht es nicht einmal den Eierkarton, da tut es auch eine einfache Liste. Behältnis oder Tasche zum Sammeln nicht vergessen!

Ziel:

Natur kennenlernen, Achtsamkeit üben, Wahrnehmungen schärfen



6.3 Pfeil und Bogen

Kategorie:	Bastelidee	Dauer:	1 Stunde
TN-Anzahl:	beliebig	Ort:	Waldnähe
Material:	Taschenmesser, Schnur		
Alter:	bis 12		

Beschreibung:

Einen ca. 60 bis 80 Zentimeter langen, biegsamen Ast suchen (gut geeignet sind z.B. Weiden). Mit dem Taschenmesser an beiden Enden eine Kerbe schnitzen. Dort werden die Enden der Schnur schön festgeknotet. Hat die Schnur genug Spannung? Dann werden für die Pfeile gerade Äste gesucht. Die Spitze wird gerundet, das Ende erhält eine Kerbe für die Schnur.

Als Ziel bietet sich vieles an, z.B. eine mit Steinen markierte „Zielscheibe“ auf dem Boden. Den Jugendlichen muss aber auch erklärt werden, wie man verantwortlich mit dem Bogen umgeht!

Ziel:

Natur kennenlernen, Achtsamkeit üben, Wahrnehmungen schärfen, Verantwortung übernehmen, Kreativität stärken



6.4 Traumfänger

Kategorie: Basteln	Dauer: 45 Minuten
TN-Anzahl: ab 1 TN	Ort: Tische oder Kreis auf der Wiese
Material: Zeitung, Klebeband, Wolle, Schere, (Perlen)	Alter: 8 Jahre

Beschreibung:

Die Zeitung wird zu einer engen Stange zusammengerollt (je mehr Zeitung desto größer der Außenring des Traumfängers). Die Stange wird zu einem Kreis gedreht und zusammengeklebt. Die Wolle wird ganz eng um den Kreis gewickelt. Wenn man einmal komplett rum ist und keine Zeitung mehr zu sehen ist, wird die Wolle festgeknotet.

Als nächstes spannt man mit der Wolle ein Netz in den Kreis. Dieses Netz kann dann auch noch mit Perlen o.ä. verschönert werden. Zuletzt kann man an die untere Seite noch Schnüre mit weiteren Perlen oder geflochtener Wolle anbringen (einfach an den Kreis binden). Um es aufhängen zu können, muss dann nur noch Wolle für die Aufhängung an der dann oberen Seite befestigt.



6.5 Tischkicker

Kategorie:	Bastelidee	Dauer:	60 Minuten
TN-Anzahl:	beliebig	Ort:	frei wählbar
Material:	Alter: ab 10 Jahre		
<ul style="list-style-type: none">- Spielbrett: ca. 18cm x 29 cm (mind. 1cm dicke Spanplatte)- selbstklebender Filz (gibt es im Bastelgeschäft)- 36 Nägel/ Spiel (ca. 2cm Länge)- Gummiband (ca. 0,5 cm Breite)- eine Eisenkugel (aus einem Kugellager). Die Kugeln bekommt ihr sehr gut und kostengünstig im Fahrradladen.- 2 Eisstiele (Am besten eignen sich die dünnen, länglichen Eisstiele, da man damit beim Schießen nicht an den anderen Nägeln hängen bleibt.)- einen dünnen weißen Edding oder einen weißen Buntstift, um das Spielfeld aufzuzeichnen.			

Beschreibung:

Bastelanleitung:

- 1) Das Brett mit dem selbstklebenden Filz überkleben.
- 2) Dann die Schablone (siehe PDF Datei) auf das Brett kleben (mit Kreppband befestigen).
- 3) Genau (!) an den markierten Stellen einen Nagel in das Brett schlagen. Anschließend die Schablone entfernen.
- 4) Mit dem dünnen, weißen Edding das Spielfeld markieren.
- 5) Das Gummiband um das Spielfeld spannen.
- 6) Los geht's!

Spielregeln:

Das Spiel ist schnell erklärt. Es wird ausgelost, wer Anstoß hat. Anschließend wird immer abwechselnd „geschossen“, solange bis ein Tor fällt. Derjenige, der das Tor hinnehmen musste, hat Anstoß. Das Spiel hat gewonnen, wer zuerst 10 Tore erzielt hat (mit zwei Toren Unterschied). Wer während des Spiels die Kugel über die Bande (Gummiband) schießt, verursacht einen Elfmeter, was in der Regel ein sicheres Tor für den Gegenspieler darstellt. Mit Hilfe dieser Regel gehen erfahrungsgemäß nicht so viele Kugeln verloren.

Variationsmöglichkeiten:

Ziel: Kreativ werden selber etwas bauen



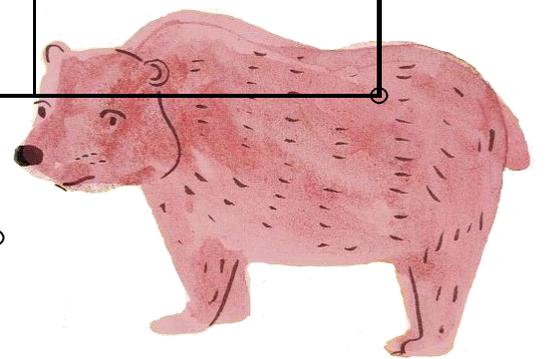
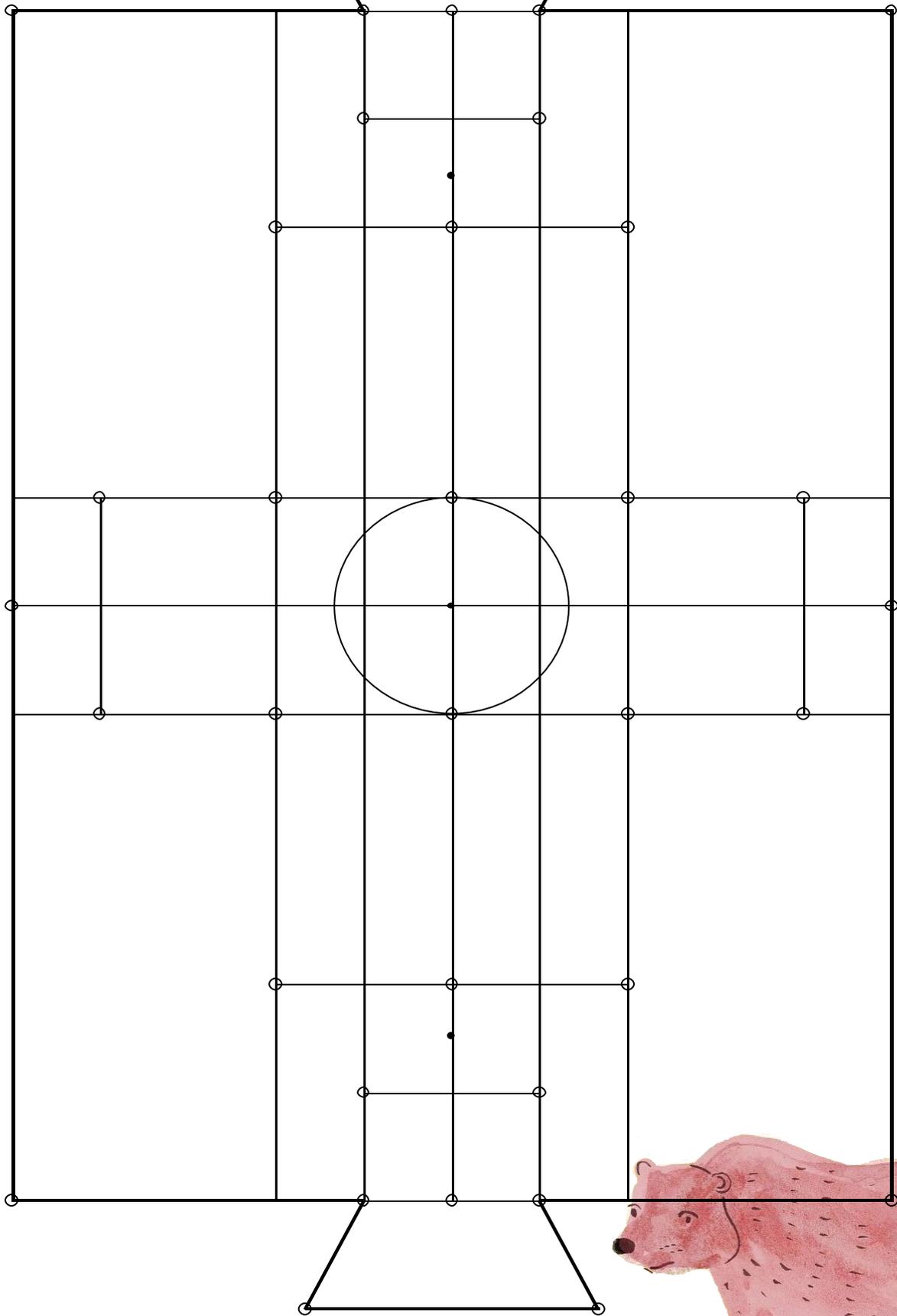
Spielbrett:

ca. 18 cm x 29 cm

○ = Nagel

— = Gummiband (ca. 0,5 cm breit)

— = Markierung Spielfeld



6.6 Corona-Katapult

Kategorie:	Dauer: ca. eine Stunde
TN-Anzahl: alleine, ggf. mit Unterstützung	Ort:
Material: mehrere Blätter normales DIN A4 Papier, Lineal oder Maßband, Tesafilm oder Kreppband, Schere, zwei Gummibänder, einen Kronkorken, geknülltes Papier	Alter:

Beschreibung:

www.youtube.com/watch?v=gjEME1HlsQ8&feature=emb

Zuerst setzt ihr das untere Grundgerüst zusammen. Danach kommen die aufrechten und schrägen Rollen dran. Ein langes Röhrchen ist der Wurfarm, an dem auch später der Kronkorken aufgeklebt wird. Dieser ist dann für das kleine, geknüllte Papier der Ablageplatz, welches dann mit Hilfe des Gummibandes losgeschleudert wird. Der Wurfarm muss in der Mitte, unterhalb des Abfangröhrchens (da wo der Arm dann beim Loslassen gegenstößt) angebracht werden. Denkt daran, dass der Arm flexibel hin und her gezogen wird. Drückt ihn am unteren Ende zusammen und befestigt ihn mit einzelnen Klebestreifen. Nun werden die beiden Gummibänder befestigt. Legt beide zuerst um den Wurfarm und schiebt sie, ohne sie festzukleben, ungefähr bis zur Mitte des Arms. Nun legt ihr den Arm nach oben an das Abfangröhrchen und legt die losen Gummibänder geschickt um die Ecken der oberen Röhrchen – mit Klebeband festkleben.

Ein Tipp: Probiert es immer mal wieder aus, ob der Katapultarm sich gut bewegen lässt, bevor die Gummibänder festgeklebt werden.

Zum Schluss klebt ihr den Kronkorken auf den Wurfarm und könnt den ersten kontrollierten Schuss abfeuern. Achtet darauf, dass keine anderen Kinder, Haustiere oder Gegenstände die Flugbahn kreuzen und verstärkt nach den ersten Schüssen hier und da die Klebestellen. FERTIG!

Variationsmöglichkeiten:

Passende Ziele können den Spaß erweitern: Corona-Viren, selbst ausgedachte Tiere, eine einfache Zielscheibe, ... Für jeden Virus gibt es beispielsweise 10 Punkte. Erstellt ein unkompliziertes Ranking als Tabelle mit Strichliste ... Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt!



6.7 Straßenkreide

Kategorie: Bastelidee

TN-Anzahl: eine Person

Material:

Leere Klopapierrollen
Gips (ca. 150g pro Kreidestück)
Flüssige Farbe (z.B. Abtönfarbe)
Paketklebeband
Vaseline
Wasser
Zeitungspapier als Unterlage
Haushaltspapier
Gefrierbeutel
Waage
Esslöffel

Dauer: 15 Min. + 2 Tage zum Trocknen

Ort:

Alter:



Beschreibung:

1. Klopapierrolle innen dünn mit Vaseline bestreichen, damit sie sich nach dem Trocknen gut entfernen lässt.
2. Eine Seite der Rolle dicht mit dem Klebeband verschließen.



3. Gefrierbeutelrand etwas umklappen und auf die Waage stellen. Pro Kreide etwa 150g Gips hineingeben.

4. Wasser nach und nach zugeben. Bei Bedarf mit dem Esslöffel einrühren. Die Masse sollte breiig, aber nicht zu flüssig sein.





5. Den Beutel mit einer Hand fest zuhalten und mit der anderen Hand gut kneten, sodass sich Gips und Wasser gut verbinden. Wenn die Masse noch zu flüssig ist, vorsichtig Gips nachfüllen.

6. Je mehr Farbe, desto kräftiger die Kreidefarbe. Starte mit 3 EL Farbe auf 150g Gips.

7. Wieder den Beutel zuhalten und ordentlich durchkneten, damit sich Farbe und Gips gleichmäßig miteinander vermischen.



8. Die Farbe in eine Tütenecke drücken, sodass eine Spritztüte entsteht. Die Klopapierrolle bereitstellen. Dann vorsichtig die Spitze der Tüte möglichst vollständig abschneiden.

9. Die Farbe zügig in die Rolle drücken.

10. Zwischendurch die Klopapierrolle auf den Tisch klopfen, damit der Gips nach unten rutscht und keine Luftblasen entstehen.

11. Die Klorolle vollständig füllen, bzw. die Tüte leeren. Diese dann zusammenknüllen und in den Restmüll geben.



12. Nach ca. fünf bis sechs Stunden sollte die Kreide so weit getrocknet sein, dass die Klopapierrolle abgenommen werden kann.

13. Danach die Kreide noch zwei Tage durchtrocknen lassen.

Variationsmöglichkeiten:

Zwei Farbtüten vorbereiten und damit zweifarbige Kreide anfertigen. Einfach nach der Hälfte der Rolle die Farbe wechseln.

