

Spiele / Übungen, die auch mit Abstand gespielt werden können:

(evtl. modifizieren und genau den Abstand festlegen)

Hinweise das Durchführen der Spieleworkshops während der „Corona Zeit“:

Jede/r **Teilnehmer/in** sollte folgendes mitbringen:

- Stifte, Schere,
- Schal / Augenbinde
- Dünne Handschuhe
- Mund-Nasen-Maske

Hinweise für die **Spielleitung**:

Die Spiele sollten der aktuellen Situation angepasst werden (Abstände weiter setzen, evtl. ohne anfassen/berühren; evt. Abstände schon vorher markieren (auf der Spielfläche oder dem Material: z.B.: Übung Blinder Mathematiker - Abstände mit Absperrband auf dem Seil schon vorher festlegen)

Und bedenken:

- Wie sieht es generell mit der Materialbenutzung /Desinfektion aus?
- Was muss außer den Materialien noch vorhanden sein?
- Desinfektionsmittel?
- Einmalhandschuhe?
- Einmalmasken?

Kennenlernspiele:

- Namensball (KS 1 S: 32)
- Wappen gestalten (KS 1 S. 42)
- Kennenlernbingo (s. Anhang)
- Name – Adjektive, Tiere, Essen, und /oder Bewegung (s. Spielbeschreibungen)
- Steckbrief oder Partnerinterview, evtl. mit Foto (s. Anhang)
- Schnellstes Namensspiel (KS 1S. 35)

Spiele über den Tag / Woche:

- Pattern (s. Spielbeschreibungen)
- Schnick Schnack Schnuck aus der Tüte (s. Spielebeschreibungen)
- Mörderspiel (s. Spielbeschreibungen.)

Refresher:

- **„mit Bewegung“**
 - Obstsalat (s. Spielbeschreibungen)
 - Evolution (KS 3 S. 71)
 - Zeitungsklatschen (KS 1 S. 33)

- Fliegende Untertassen (KS 2 S. 88)
 - Dr. NO jagt 0007 (s. Spielbeschreibungen)
 - Besenstiel (s. Spielbeschreibungen)
 - Fliegende Untertassen (KS 2 S. 88)
 - Wäscheklammern stehlen (s. Spielbeschreibung)
- **„weniger Bewegung“**
- Regenkreis (s. Spielbeschreibungen)
 - Ah SO KO (KS 1 S. 48)
 - Auf „20“ zählen (s. Spielbeschreibungen)
 - Bamboleum (s. Spielbeschreibungen)
 - Wer hat Angst vorm „schwarzen Mann“ / „Wo ist Fred?“ (s. Spielbeschreibungen)

Kooperationsspiele:

- Blinder Mathematiker (KS 1 S: 11)
- Hexenhaus (KS 2 S. 92)
- Verborgene Pfade (KS 2 S. 124)
- Zentimeterarbeit (KS 2 S. 97)

Abenteuerspiele:

- Kampf der Fallensteller/innen (KS 3 S. 154)
- Der geheime Code (KS 2 S: 123)
- Fragmente (KS 3 S. 170)

Wahrnehmung:

- Gruppenmemory (KS 2 S. 70)
- Ausdruckskette (KS 2 S. 68)

Reflexion:

- **täglich**
 - Blitzlicht
 - Punkteblitzlicht (KS 1 S. 175)
 - Schatzkiste / Mülleimer (KS 1 S. 167)
 - Daumen hoch / runter
 - 5 Finger Reflexion
- **für die gesamte Maßnahme:**
 - Tagesjournal (KS 1 S: 177)
 - Zielscheibe (KS 3 S. 201)

- Thermometer (oder auch für jeden Tag)

Quellen:

- Gilsdorf/Kistner, Kooperative Abenteuerspiel 1, Kooperative Abenteuerspiele 2 und Kooperative Abenteuerspiele 3, Edition: gruppe und spiel
- Bay/Sauer, Vom Warming up zum cool down, Juventa Verlag

Hinweis:

Die genannten Bücher sowie weitere vielfältige Bücher mit Spielideen sind in den Fachstellen für Kinder- und Jugendpastoral ausleihbar.

Spielbeschreibungen:

Bingo (s. Anlage)

Name und Hobby oder Essen oder Tier:

Alle Schüler stehen im Kreis. Der Erste sagt: Ich bin „Anna“ und boxe gern (Handbewegung). Der Zweite sagt: Du bist Anna und boxt gerne, Ich bin Petra und fahre gerne Fahrrad (typische Bewegung),.....alles immer wieder wiederholen. Alternative ist, dass Essen/Tier oder Adjektiv mit dem gleichen Buchstaben wie der eigene Vorname beginnen. Es muss immer alles wiederholt werden (Ich packe meinen Koffer....)

Steckbrief/Partnerinterview (s. Anlage)

Paddern

Begriffe wie Flüsse, Länder, Bäume, Autonamen oder auch Vokabeln müssen in einer bestimmten Reihenfolge genannt werden. Erst paddert man mit einem Begriff, dann mit zwei Begriffen usw.

Samurei, Löwe, Oma:

Spiel funktioniert genauso, wie **Schnick, Schnack, Schnuck**.

Samurei haut Löwen. Löwe frisst Oma. Oma schimpft Samurei.

Zwei Mannschaften stehen sich in einer Reihe gegenüber. Sie beraten sich leise, welche Figur sie sind. Nach 1,2,3 rufen und simulieren alle aus einer Mannschaft Oma, Löwe oder Samurei. Nach dem oben genannten Prinzip werden Die Punkte verteilt.

„Schnick Schnack Schnuck in der Tüte“ (Bastelvorlage s. Anlage)

Jede/r Teilnehmer hat eine Tüte mit je 10 Kärtchen Schere, Stein, Papier. In den Pausen kann dann gebattelt werden. Man sucht sich einen „Gegner“: greift sich blind einen Zettel aus der Tüte: Dann heißt es „Schnick, Schnack, Schnuck“ – Zettel werden angeschaut und der Gewinner darf den Zettel in seine Tüte stecken. Am Ende des Tages gewinnt der mit den meisten Kärtchen.

Stein gewinnt gegen Schere; Schere gewinnt gegen Papier; Papier gewinnt gegen Stein

Mörderspiel:

Kann über einen längeren Zeitraum gespielt werden in einer Gruppe. Es wird ein „Mordgegenstand“ (möglichst klein), z. B. Filmdose, Einkaufswagenchip, kleine Figur vereinbart, die irgendwo deponiert wird. Dann werden in der Gruppe Zettel verteilt, ein Gruppenmitglied ist der Mörder und soll nun möglichst lange unertappt agieren.

Regeln:

1. Der Mörder darf nur morden, wenn er mit dem Opfer alleine ist. Niemand im Umkreis von 5 m.
2. Mordwaffe ist z. B. eine Filmdose, die der Mörder nach Auslösung aus dem Kühlschrank nimmt oder durch den Spielleiter übergeben bekommt.

3. Die Auslosung erfolgt geheim. Wichtig ist das niemand preisgibt, was er ist. Der Mörder meldet sich beim Spielleiter.
4. Die Toten tragen sich 20 Minuten nach dem Mord in eine Liste ein: Name, Uhrzeit der Tat, Ort der Tat.
5. Tote können nicht mehr sprechen!! Und schützen nicht mehr, d. h. nun kann der Mörder in Anwesenheit eines Toten einen anderen umbringen.
6. In einer „Gerichtsverhandlung“, geleitet vom Spielleiter, können Verdächtigungen geäußert werden. Tote sind tot und können nicht sprechen. Aufgrund einer Abstimmung darf verurteilt werden, nachdem sich die Verdächtigen verteidigt haben. Ist der Mörder verurteilt worden, so muss er sich zu erkennen geben. Ist jemand Unschuldiges verurteilt worden, so stirbt diese Person.

Ende: Entweder ist der Mörder gefunden worden in einer Gerichtsverhandlung oder er hat alle getötet.

Wichtig! Verschwiegenheit, nur so macht es Spaß.

Obstsalat

Es wird ein Stuhlkreis gebildet. Dann wird 1,2,3 abgezählt .

1 = Erdbeeren

2 = Kirschen

3 = Bananen (können aber auch mehr Gruppen gebildet werden).

Ein Schüler steht in der Mitte und muss versuchen einen Platz zu bekommen. Wenn er Erdbeeren ruft, müssen alle Erdbeeren den Platz wechseln, usw. Beim Wort Obstsalat müssen alle den Platz wechseln.

DR.NO jagt 007

Dr. NO ist eine Abwandlung von Zublinzeln, aber auch ein ganz anderes Spiel. Bis auf Dr. NO, der in der Mitte des Kreises steht, ziehen alle Mitspieler einen Zettel, auf denen Nummern von „001“ bis „015“ stehen (bei 15 Agenten) und behalten die Nummer für sich. Dann ruft Dr. NO zwei Agenten auf, z.B. „004“ und „008“. Diese beiden müssen nun die ihre Plätze tauschen und Dr. NO versucht, einen der beiden abzuschlagen (hier: Zeitungsrolle benutzen). Da sich die Agenten ja gegenseitig nicht kennen, müssen sie sich vor dem Plätze tauschen so verständigen, dass es Dr. NO nicht bemerkt.

Besenstiel – Spiel

In der Mitte der Gruppe steht ein Spieler mit einem Besenstiel in der Hand. Der Stiel steht mit seiner Spitze auf dem Boden.

Der Spieler ruft einen Namen aus der Gruppe auf und lässt den Besenstiel langsam los.

Der aufgerufene Spieler eilt zum Besenstiel und versucht ihn zu fangen, bevor er zu Boden fällt.

Wenn er es geschafft hat, muss der erste Spieler eine neue Spielrunde starten.

Ansonsten ist der aufgerufenen Spieler an der Reihe und ruft einen neuen Namen auf usw.

Wäscheklammern stehlen

Jeder/Jede bekommt drei Wäscheklammern die er/sie sich im Bereich des Oberkörpers festklammert. Auf Befehl der Spielleitung geht es los und man versucht den anderen ihre Klammern zu stehlen, die man dann auch am Pulli festklammern muss. Gewonnen hat der / die mit den meisten Klammern.

Regenkreis

Ihr setzt euch in einen Stuhlkreis. Der Spielleiter bittet die Spieler, ihre Augen zu schließen. Er beginnt nun z.B. seine Handflächen aneinanderzureiben. Sein linker Nachbar übernimmt das Geräusch und so läuft es Schritt für Schritt durch den Kreis. Nach einiger Zeit bringt der Spielleiter ein neues Geräusch ein und schnipst mit den Fingern (der Regen nimmt zu), sein linker Nachbar übernimmt das Schnipsen usw. Die anderen Spieler setzen das alte Geräusch so lange fort, bis sie ein neues erreicht.

Folgende Geräusche sind möglich:

- Hände reiben
- Fingerschnipsen
- Klatschen (zuerst leise, dann lauter)
- Auf die Oberschenkel patschen
- Mit den Füßen stampfen
- Geräuschvoll blasen, pfeifen (Sturm)
- Locker auf den Brustkorb klopfen (Hagel)
- Usw.
-

Auf 20 zählen:

In einem Kreis (stehend oder sitzend) versucht die Gruppe bis 20 zu zählen, beim ersten Mal ohne sich viel abzusprechen.

Einer beginnt, dann soll es weiter gehen. Es darf nicht die linke oder rechte Person direkt nebenan quasi weiterzählen. Wenn dies passiert oder wenn zwei oder mehr gleichzeitig sprechen, dann geht es von vorne los.

Ruhe und ein Gespür für die Gruppe liefern die Lösung.

Variante: Die Gruppe dreht sich um und sieht sich nicht. (erhöht die Aufmerksamkeit füreinander)

Bamboleo:

Variante 1: Diese kann gut am Beginn des Tages zum Einstieg gespielt werden und mit einer Fragestellung verknüpft werden: „Auf was freue ich mich heute?“ „Was ist mir heute Morgen als erstes durch den Kopf gegangen?“ ... Die Person, die an der Reihe ist nimmt sich einen Holzklötzchen und legt diesen auf die Holzplatte und beantwortet dabei die Frage. Falls das Gebilde umfällt, beginnt die nächste Person neu. Es sollte jede/r etwas gesagt haben, bzw. einen Stein gelegt haben.

Variante 2: Bamboleo ist aufgebaut: Ein Spieler beginnt und dieser nimmt einen beliebigen Spielstein von der Spielplatte ohne dabei die Platte zu berühren. Mit vorheriger Ankündigung darf man sich auch gleich zwei Spielsteine nehmen. Um Kippbewegungen möglichst zu vermeiden sollte man die Spielsteine vorsichtig nehmen, da jeder Spieler nur einen Versuch hat. Droht die Platte zu kippen stellt man das Holzteil wieder zurück und damit ist der Versuch misslungen. Hinzu kommt, dass der Spieler ein Holzteil (sofern er schon welche besitzt) abgegeben muss welches einfach auf den Sockel gestellt wird. Fallen Holzteile von der Platte oder kippt die ganze Platte ist die Spielrunde zu Ende. Jederzeit hat ein Spieler (auch mehrere in Folge) die Möglichkeit zu passen. Gelingt es allerdings einem nachfolgenden Spieler ein Teil zu nehmen muss man diesem eines seiner Holzteile schenken. Eine Spielrunde ist zu Ende wenn die Spielplatte abstürzt oder Holzteile herunterrutschen, alle Spieler nacheinander gepasst haben, die Holzplatte leer geräumt wurde

Wo ist Fred (ähnlich: Wer hat Angst vorm „bösen“ Mann?)

Ein Schüler steht auf der einen Seite eines großen Raumes, alle anderen stehen auf der gegenüberliegenden Seite hinter einer Linie. Wenn der einzelne Schüler sich umdreht und ruft, „wo ist Fred“ müssen alle anderen in der Bewegung verharren, wenn sich einer bewegt muss er zurück hinter die Linie. Ziel ist es „Fred“ (Gummitier) auf die gegenüberliegende Seite zu bringen. Wenn der einzelne Schüler Fred entdeckt, müssen alle zurück hinter die Startlinie.

Wer hat Angst vorm „bösen“ Mann:


Das Spiel sollte mindestens acht Spieler haben und ein Spielfeld, das eine große ebene Fläche mit einer Spielfeldbegrenzung hat, zum Beispiel eine Linie oder eine Mauer. Es gibt einen Fänger, der auch als "Böser Mann" bezeichnet wird. Dieser Spieler steht an dem einen, die restlichen Spieler am anderen Ende des Spielfeldes. Nun findet eine Art Dialog zwischen den Spielparteien statt. Der „böse“ Mann ruft "Wer hat Angst vorm bösen Mann?", die anderen Spieler antworten mit dem Wort "Niemand." Nun ruft der böse Mann "Und wenn er kommt?" Die restlichen Spieler antworten mit "Dann laufen wir." Beide Spielparteien laufen jetzt zur entgegengesetzten Spielfeldseite, bis sie die Spielfeldbegrenzung erreichen. Der böse Mann versucht dabei, möglichst viele Spieler anzutippen und sie so zu fangen. Die Spieler, die gefangen wurden, sind nun ebenfalls böse Männer und helfen in der nächsten Runde beim Fangen. Spieler, die nicht gefangen wurden und die Spielfeldgrenze erreicht haben, haben diese Spielrunde überstanden. Der Spieler, der als Letztes gefangen wurde, hat das Spiel gewonnen und ist in der nächsten Runde der böse Mann.

Kennenlernbingo

Wie gut kennst du deine Mitschüler?


Kennenlernbingo
Wie gut kennst du deine Mitschüler?

Finde jemanden, der...



keine Schokolade mag. Name:	gerne Obst isst. Name:	einen Bruder hat. Name:	Malhe gerne mag. Name:
ein Bücherwurm ist. Name:	gerne Fußball spielt. Name:	blaue Schuhe trägt. Name:	gut Ski fahren kann. Name:
gerne Bananen isst. Name:	im Mai Geburtstag hat. Name:	einen zweiten Vornamen hat. Name:	schon mal mit einem Flugzeug geflogen ist. Name:
Angst vor Spinnen hat. Name:	ein eigenes Handy hat. Name:	ein Haustier hat. Name:	gerne Pizza isst. Name:

Sobald du eine Reihe voll hast, rufe: „**BINGO!**“



© FROILEIN KUNTERBUNT

FROILEIN KUNTERBUNT

Partnerinterview

Name:

Alter:

Wohnort:

Beruf / Berufswunsch:

Hier bin ich

(ehrenamtlich) aktiv:

Ich mache die JuLeica-
Schulung, weil ...

Meine Hobbys:

Diese Eigenschaften schätze ich am Meisten an mir...

Partnerinterview

Name:

Alter:

Wohnort:

Beruf / Berufswunsch:

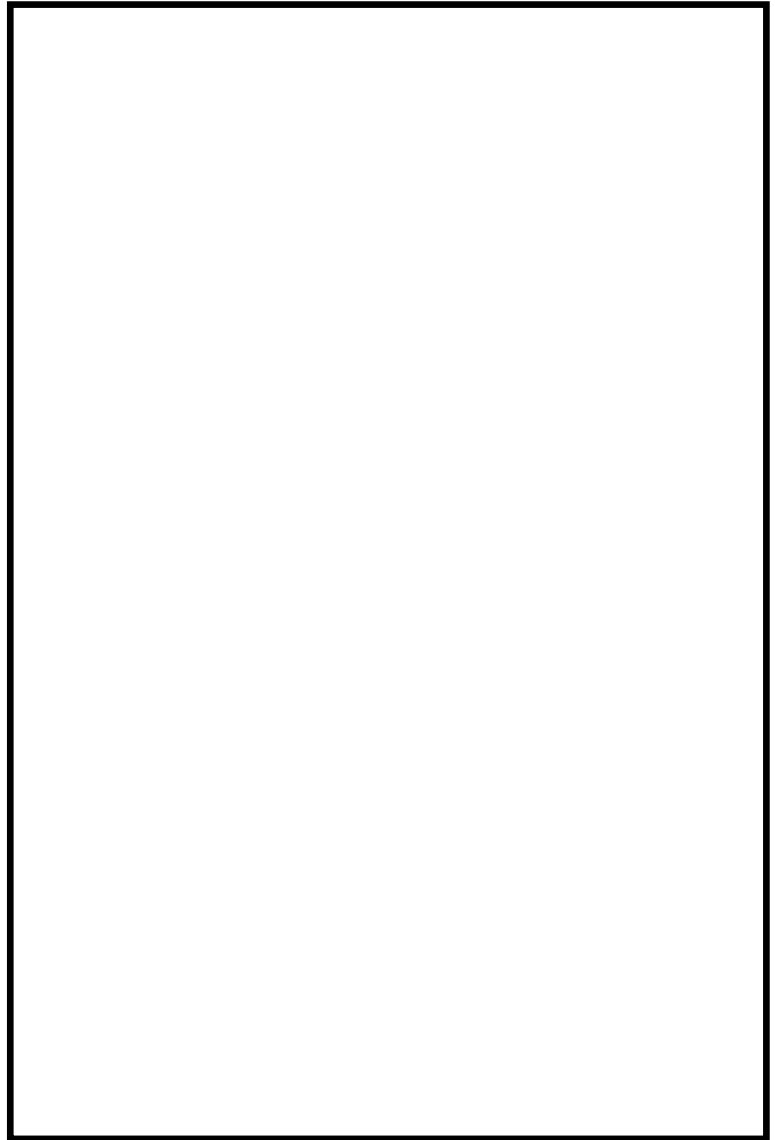
Hier bin ich

(ehrenamtlich) aktiv:

Ich mache die JuLeica-
Schulung, weil ...

Meine Hobbys:

Diese Eigenschaften schätze ich am Meisten an mir...



Schere	Schere	Schere
Schere	Schere	Schere
Schere	Schere	Schere
Stein	Stein	Stein
Stein	Stein	Stein
Stein	Stein	Stein
Papier	Papier	Papier
Papier	Papier	Papier
Papier	Papier	Papier