

DIE BESTEN

GRUPPENSPIELE

JUGENDARBEIT

**22
SPIELE**

ALASKA RUGBY | NINJA | BÄRENJAGD
KÜHE SCHUBSEN | VIER AUF EINER COUCH
SIGNS | STÖCKCHEN VERBRANNT |

WWW.HOLYNETWORK.DE

Andreas Fronius

Dieses Werk einschliesslich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne vorherige schriftliche Einwilligung des Herausgebers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© 2013 Andreas Fronius

Internet: www.holynetwork.de; E-Mail: info@holynetwork.de

Für meine kleine Schwester Christiane.

*Und natürlich auch für die Jugendleiter für die dieses
Geschenk sinnvoller ist. Ihr macht einen guten Job.*

Weiter so!

Vorwort

Das E-Book in deinen Händen ist ein Geschenk. Es enthält die besten Spiele für Jugendtreffen und Camps. Ich selbst habe mir als Jugendleiter schon damals eine solche großartige Zusammenstellung der besten Gruppenspiele gewünscht. Diesen Wunsch habe ich mir nun erfüllt. Vermutlich befindest Du dich mitten in der Planungsphase und bist damit beschäftigt dein nächstes Programm zu gestalten. Und dafür ist das Buch in erster Linie geschrieben.

Sollten dir die Spiele in diesem Buch gefallen, möchte ich dich auf meine Webseite für Jugendarbeit www.holynetwork.de hinweisen. Dort erwartet dich eine Vielzahl an Icebreakern, Gruppenspielen, Challenges und erlebnispädagogischen Spielen.

Dankend möchte ich alle erwähnen, die zum Gelingen dieses E-Books beigetragen haben. Den Anfang macht das Holynetwork Team: Markus Emmerich, Daniel Monshausen, Arthur Leichner und Viktor Janke. Danke, dass ihr Holynetwork mitentwickelt und mit euren Ideen bereichert. Danke an alle Holynetwork Leser, die ein Spiel zu diesem E-Book eingesendet haben: Angelika, Chrissi, Frank, Joel, Johanna, Johannes, Juli, Lukas, Markus, Simon, Tamara und Tobias. Und danke an alle Korrekturleser und Buchverbesserer: Edith, Hanna, Marc und Rahel. Ohne euch wäre diese Spielesammlung eher eine Fehlersammlung. Herzlichen Dank für euren Einsatz. Und, das Beste zum Schluss: Danke an Manuel Zumrode für die unglaublich guten Illustrationen zu einigen Spielen!

Bei Rückfragen und Anregungen - auch zu einzelnen Beiträgen - wende dich bitte an: Andreas Fronius; info@holynetwork.de

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Andreas Fronius im September 2013

Inhaltsverzeichnis

Alaska Rugby	6
Bärenjagd	8
Burgbau	9
Farbbändchen-Spiel	11
Geräuschememory	12
Handy Showdown	13
Kühe schubsen	14
Nacht in Palermo (Mafiosi)	15
Ninja	17
Schere-Stein-Papier Turnier	19
Schere-Stein-Papier-Echse-Spock	21
Signs	22
Stöckchen verbrannt	24
Super-Ninja-Move	25
Tauschspiel	26
Teekesselchen	27
Trinkspiel	28
Vier auf einer Couch	29
Völkerball	30
Wer bin ich?	32
Zahlenspiel	33
Zwei Wahrheiten & eine Lüge	34

Alaska Rugby

Alaska Rugby ist ein sportliches Icebreakerspiel. In Alaska wird dieses Spiel mit einem eingefrorenen Huhn gespielt. Innerhalb kürzester Zeit gewinnt dieses geniale Spiel eine besondere Dynamik, weshalb es sich bestens als Icebreaker einsetzen lässt. Alaska Rugby hört sich zwar brutal an, wird aber vollkommen berührungslos gespielt.

Zeitdauer: 10 Minuten pro Runde. Das Spiel kann nicht allzu lange gespielt werden, da sich die Spieler innerhalb kürzester Zeit verausgaben.

Zielgruppe: Dieses Spiel ist optimal als Icebreaker und um eure Teens in kürzester Zeit auszuempornen.

Material: Eine große Wiese, ein Spielgerät: Langweiler nehmen ein normales Rugby Ei. In Alaska nimmt man ein gefrorenes Huhn. Ich habe es mit Hundespielzeug kennengelernt. Zur Not reicht auch ein alter Turnschuh. Mit einem Schwein wie diesem ist es natürlich tausend Mal witziger: <http://www.nobazoo.de/Hundespielzeug-Schwein-17-cm-mit-Tierstimme>.

Vorbereitung: Die Spieler brauchen Energie und Motivation für dieses Spiel. Jeder muss mitziehen, sonst funktioniert es nicht. Üblicherweise sorgen automatisch diejenigen dafür, die gewinnen wollen.

So funktioniert das Spiel: Bildet zwei gleich große Mannschaften und stellt Euch in einer Reihe nebeneinander auf. Eine Mannschaft erhält das Schwein. Der Besitzer wirft es so weit wie möglich von der gegnerischen Mannschaft weg. Diese hat nun die Aufgabe, so schnell wie möglich zum Schwein zu rennen. Der erste der dort ankommt, nimmt das Schwein in die Hand und stellt sich breitbeinig hin. Der Rest der Mannschaft stellt sich nun hinter ihn und bildet einen Tunnel. Nun wird das Schwein durch die Beine nach hinten gegeben. Witzig ist das Geräusch, das vom Spielzeug kommt während es durchgegeben wird. Es darf übrigens nicht auf den Boden fallen, sonst muss die betroffene Mannschaft noch einmal von vorne starten. Die letzte Person im Tunnel rennt nun mit dem Schwein nach vorne, wo es zuvor aufgekommen ist. Er macht den klassischen Touchdown indem er das Schwein auf den Boden drückt - es darf nicht geworfen werden - und laut „Break“, „Stopp“ oder etwas Ähnliches brüllt. Das ist das Stichwort für die andere Mannschaft.

Das gegnerische Team hat sich in der Zwischenzeit nicht ausgeruht, sondern eifrig Punkte gesammelt: Wenn ein Spieler das Schwein weggeworfen hat, stellt sich der Rest der Mannschaft so eng wie möglich zusammen. In der Zeit, in der die andere Mannschaft mit dem Schwein beschäftigt ist, rennt nun der Werfer um den Pulk von Teens. Man kann ihn festhalten, damit er durch die Fliehkraft nicht aus der Kurve fliegt. Die Mannschaft zählt indes laut die Runden. „Eins, Zwei, Drei, ...“ Diese Runden sind die Punkte. Das geht so lange bis sie das „Break“ von der anderen Mannschaft hören.

Könnt ihr euch schon denken, wie es weitergeht? Genau - sobald die Mannschaft, die zum Schwein gerannt ist den „Break“ ausgerufen hat, schnappt sich ein Spieler dieser Mannschaft das Schwein und wirft es wieder weg. Das gegnerische Team wird also auch automatisch aufhören seine Runden zu ziehen, denn sie müssen ja nun zum Schwein rennen, um der anderen Mannschaft nicht zu viel Zeit zum Punktesammeln zu geben. So geht das hin und her, bis keiner mehr kann.

Tipps: Am besten spielen Mitarbeiter mit, die zusätzlich "pushen"! Ihr solltet euch vorher entscheiden, ob ihr jeder Mannschaft einen Schiedsrichter zu Seite stellt, die die Runden mitzählen bzw. aufpassen, dass das Schwein korrekt durch die Beine hindurch gegeben wird.

Alternativen: Ihr könnt das Spiel auch mit mehr als 2 Mannschaften spielen. Allerdings gibt es bei dieser Version immer wieder Verschnaufpausen für die anderen Mannschaften. Somit kann man das Spiel auch länger spielen. Außerdem kann man das Schwein auch nicht so oft in die entgegengesetzte Richtung werfen, weil überall Gruppen lauern.

Lernziel: Das geniale an Alaska Rugby ist, dass alle mitrennen. Teamwork ist gefragt, da das Spiel nicht von einzelnen, besonders sportlichen Spielern entschieden wird. Im Idealfall werden die Teilnehmer sich gegenseitig anspornen.

Bärenjagd

Hast du gewusst, dass der letzte deutsche Braunbär 1835 in Ruhpolding erlegt worden ist? Sicher willst du jetzt auch noch wissen, wo das ist. Ruhpolding ist in Oberbayern, also unten rechts auf der Deutschlandkarte. Vermutlich ist der Rest der Bärenfamilie mit einem russischen Zirkus auf Tour gegangen. Und wenn sie nicht gestorben sind... ach was, sicher sind sie längst tot. Die Jagdsaison ist hiermit eröffnet.

Zeitdauer: Ein Spiel dauert eineinhalb Stunden.

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren.

Material: Für dieses Spiel werden Monopolyscheine oder ähnliche Scheine mit verschiedenen Zahlenwerten benötigt.

Vorbereitung: Ein Spielfeld sollte vereinbart werden.

So funktioniert das Spiel: Bärenjagd ist ein spannendes Geländespiel für dunkle Abendstunden. In dem Spiel treten vier oder mehr Gruppen gegeneinander an. Die Bären werden von einigen Leitern gespielt, die sich in dunkler, unauffälliger Kleidung schon vor dem Spiel auf dem Gelände verstecken. Sie klettern auf Bäume, setzen sich in Büsche oder legen sich auf Felder.

Alle Gruppen erhalten je nach Gruppengröße eine bestimmte Anzahl Taschenlampen. Dann startet die Bärenjagd. Fängt eine Mannschaft einen fliehenden Bären, bekommt sie einen Schein, wie aus einem Monopoly Spiel. Auf diesem Schein steht eine Punktzahl, die für die Endwertung wichtig ist. Nach der Scheinübergabe darf der Bär wieder weglaufen und sich verstecken. Die Gruppe muss nach der Scheinübergabe sofort zum Gruppenleiter laufen, um den Schein abzugeben.

Alle Gruppenleiter stehen gemeinsam an einem zentralen Platz, um die Scheine ihrer Mannschaften anzunehmen. Es dürfen nicht mehrere Scheine auf einmal abgegeben werden, denn das würde auf einen Regelverstoß hinweisen. Außerdem muss die Gruppe immer komplett beim Gruppenleiter erscheinen.

Bären die leichter zu fangen sind, geben weniger Punkte als diejenigen, die sich an schwerer zugänglichen Orten versteckt haben.

Nach Ablauf der Spielzeit wird das Spiel abgebrochen und nur die Punkte gezählt, die sich bei den Gruppenleitern befinden. Die Mannschaft, die die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Lernziel: Koordination, Kommunikation, Schnelligkeit, Strategie.

Burgbau

In diesem spannenden Wettbewerbsspiel geht es darum, mit seinem Team möglichst schnell und geschickt eine Burg zu bauen. Um an das Baumaterial zu kommen, müssen Stationen bewältigt werden. Für dieses Spiel ist also nicht nur Fitness, sondern auch Köpfchen gefragt.

Zeitdauer: Ein Spiel dauert eine bis eineinhalb Stunden.

Zielgruppe: Kinder ab 12 Jahren.

Material: Bauklötze und alles was du für deine Stationen brauchst.

Vorbereitung: Stationen müssen aufgebaut werden.

So funktioniert das Spiel: Dieses geniale Spiel kannst du auf deine Gruppe anpassen. Ziel ist es eine Burg zu bauen. Wie die Spieler an die Bauklötze kommen, lässt sich unterschiedlich gestalten. Jeder Jugendleiter darf kreativ sein und die Stationen auf seine Jugendlichen oder Mitspieler anpassen. Hier ist ein Entwurf für einen Stationenlauf um an die Bauklötze zu kommen:

1. Seilbrücke
2. Ball im Sieb mit Füßen weitergeben
3. Näpplerles - mit großem Stock auf kleinen Stock schlagen, so dass der kleine Stock in ein bestimmtes Ziel fliegt
4. Hürdenlauf
5. Abgeschnittene Cornflakesschachtel mit dem Mund aufheben

Der Burgbau selbst sieht dann folgendermaßen aus: In jeder Gruppe gibt es drei Baumeister, die für den Burgbau verantwortlich sind und bei dem Spielplan bleiben. Die anderen Spieler der jeweiligen Gruppe versuchen möglichst viele Holzklötze von den Stationen zu bekommen und geben sie bei ihren drei Baumeistern ab.

Für jede Gruppe ist ein Leiter zuständig. Er kennt alle Regeln und nur er darf den Bauplatz betreten um die Holzklötze nach Anweisung der drei Baumeister einzusetzen. Die drei Baumeister können während des Spiels ausgetauscht werden. Jede Gruppe kann so viele Burgen bauen, wie sie möchte. Eine Burg besteht aus mindestens vier Bausteinen in der Grundfläche und muss zu einer gegnerischen Burg mindestens ein Feld Abstand haben.

Auswertungstabelle			
Für Burg	Für besondere Ebenen	Für Grundfläche	Sonderpunkte
Für jede eigenständige Burg gibt es 20 Punkte	alle Klötze auf der 1. Ebene geben 2 Punkte	10 Klötze: 20 Punkte	Höchster Turm erhält zusätzlich 100 Punkte
	alle Klötze auf der 5. Ebene geben 5 Punkte	20 Klötze: 30 Punkte	Größte Grundfläche erhält zusätzlich 130 Punkte
	alle Klötze auf der 10. Ebene geben 10 Punkte	30 Klötze: 40 Punkte	
	alle Klötze auf der 15. Ebene geben 15 Punkte		
	alle Klötze auf der 20. Ebene: geben 20 Punkte		

Lernziel: Kooperation, Kommunikation.

Farbbändchen-Spiel

Bei diesem Geländespiel treten vier Gruppen gegeneinander an.

Zeitdauer: Ein Spiel dauert eine Stunde.

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren.

Material: Für dieses Spiel werden Farbbändchen in vier verschiedenen Farben benötigt.

Vorbereitung: Ein Spielfeld sollte vereinbart werden.

So funktioniert das Spiel: Bei diesem Geländespiel treten vier Gruppen gleichzeitig gegeneinander an. Jede Gruppe erhält Farbbändchen in der Teamfarbe, wie z.B. Schwarz, Blau, Rot oder Gelb. Auf dem Spielgelände erhält jedes Team ein Basislager, das nur vom eigenen Team betreten werden darf. Ziel des Spiels ist es, so viele Farbbändchen wie möglich von den Gegnern zu klauen. Dabei darf man nur von einem festgelegten Team klauen: Schwarz klaut von Blau, Blau klaut von Rot und Rot klaut von Gelb.

Zum Start des Spiels erhält jeder Spieler ein Bändchen, das er sichtbar an der Hand tragen muss. Die restliche Anzahl der Reservebändchen wird im Basislager hinterlegt. Wenn ein Gegner durch Berührung gefangen wurde, muss er stehen bleiben. Der Fänger und der Gefangene spielen nun Schere-Stein-Papier. Gewinnt der Angreifer, bekommt er das Bändchen vom Gegner. Gewinnt der Verteidiger, darf er mit seinem Bändchen weiter rennen. Der Fänger muss ihm einen Vorsprung geben. Hier kann man auf Vertrauen spielen, oder eine bestimmte Wartezeit vereinbaren, bevor wieder gefangen werden darf. Hat man ein Bändchen verloren, muss man zurück ins Lager und sich ein Neues holen. Ohne Bändchen darf man keine Gegner fangen.

Nach Ablauf der Spielzeit werden die Punkte gezählt. Dabei werden die eigenen Bändchen mit den eroberten Bändchen zusammengezählt. Das Team mit den meisten Bändchen gewinnt.

Tipp: Durch die unterschiedlichen Farben entsteht eine „Nahrungskette“ die es einzelnen Farben möglich macht, sich mit einer bestimmten Farbe zu verbünden.

Lernziel: Koordination, Kommunikation, Schnelligkeit, Strategie.

Geräuschememory

Memory mit Geräuschen. Mal was anderes.

Zeitdauer: Ein Spiel dauert 10-15 Minuten.

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren.

Material: Für dieses Spiel brauchst du kein Material.

Vorbereitung: Keine Vorbereitung nötig.

So funktioniert das Spiel: Ein Spieler wird ausgesucht und geht nach draußen vor die Tür. Die übrigen Spieler bilden Zweierteams. Jedes Team einigt sich auf ein Geräusch, z.B. Piep Piep. Nachdem alle Teams ein Geräusch haben, werden die Stühle untereinander getauscht und der Spieler von draußen kommt wieder herein.

Nach und nach tippt er die Spieler im Kreis an, welche jeweils ihr Geräusch machen. Nun muss er versuchen die richtigen Pärchen zu finden. Sobald alle Pärchen richtig aufgedeckt wurden, geht der nächste Freiwillige raus und neue Teams bilden sich.

Alternative: Anstelle von Geräuschen kann man das Spiel auch mit Sätzen spielen.

Lernziel: Kommunikation, Gedächtnistraining.

Handy Showdown

Als David Jugendleiter wurde, hat er sich dieses zeitsparende Spiel ausgedacht, um einfacher an die Handynummern seiner Teilnehmer zu kommen. Auf diese Weise muss sich nicht jeder Jugendliche einzeln in eine Adressliste eintragen.

Zeitdauer: Zwischen 2-5 Minuten pro Runde.

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren.

Material: Für dieses Spiel benötigt jeder Teilnehmer ein Handy.

Vorbereitung: Eine Präsentation mit Anweisungen für den Beamer. Eventuell ein vorbereiteter Text, den die Teilnehmer als SMS einschicken sollen.

So funktioniert das Spiel: Der Spielleiter steht mit einem Handy auf der Bühne. Die Nummer des Handys wird bei Spielstart auf der Leinwand eingeblendet. Die erste Person die anruft und durchkommt, gewinnt einen Preis.

Tipp: Das Spiel funktioniert am besten, wenn jeder in der Gruppe einen Zugang zu einem Handy hat.

Alternativ: Wenn du das Spiel etwas spannender gestalten möchtest, lass die Teilnehmer einen bestimmten Text per SMS (oder Whats App) einsenden. Die erste korrekt geschriebene SMS, die ankommt gewinnt.

Lernziel: Schnelligkeit.

Kühe schubsen

Dieses Spiel stammt von dem berühmten Spielebuchautor und Jugendleiter Frank Bonkowski. Als Jugendleiter kam er auf den Gedanken die von seinem Arbeitgeber verordneten 50 Freizeitstunden pro Woche mal kreativ einzusetzen. Unter anderem kam dieses Spiel dabei heraus.

Zeitdauer: Ein Spiel dauert 5-10 Minuten.

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren.

Material: Kreppband oder Hütchen.

Vorbereitung: Die Ränder eines größeren Spielfeldes (5m x 5m) müssen mit Hilfe des Kreppbands oder der Hütchen abgesteckt werden.

So funktioniert das Spiel: Die Kühe sind los! Einige Kühe haben sich im Blumenbeet breitgemacht. Jetzt geht's darum, sie aus dem Blumenbeet zu treiben. Die Kühe werden dabei von einer Gruppe von Teenies dargestellt. Diese stehen laut mühend auf allen Vieren in einem ungefähr 5x5 Meter großen Quadrat. Um das Feld herum stehen die Bauern und Bäuerinnen, gespielt durch andere Teens. Sobald es losgeht ist ihr Ziel, die Kühe so schnell wie möglich aus dem Blumenbeet zu treiben, schieben, ziehen oder tragen. Eine Kuh ist ausgeschieden, sobald sie das Quadrat verlässt.

Die Kühe dürfen miteinander kooperieren. Damit erhöhen sie ihre Chancen. Schwächere Kühe können in die Mitte genommen werden oder ähnliches. Die Runde ist vorbei, sobald alle Kühe aus dem Blumenbeet vertrieben sind.

Tipp: Den Kühen am Anfang des Spiels einige Sekunden Vorbereitungszeit eingeräumt werden. Sollten mehrere Teams gegeneinander antreten, kann die Zeit gestoppt werden die es braucht das Blumenbeet von Kühen zu befreien. Auch sollten die Teens nicht ihre besten Sachen anziehen.

Alternativ: Ein ähnliches Spiel ist „Rüben ziehen“, bei dem sich alle Spieler als Rüben auf dem Boden zusammen verwurzeln und Erntehelfer versuchen die Rüben aus der Kette zu entwurzeln. Jeder aus der Kette herausgezogene Spieler wird zum Helfer, so dass am Ende nur noch zwei Rüben übrig bleiben. Diese haben die Runde gewonnen.

Lernziel: Kooperation, Kommunikation.

Nacht in Palermo (Mafiosi)

In dem ohne Zweifel beliebtesten Spiel für deutschsprachige Jugendgruppen wird diskutiert. War ja klar, denn keiner liebt es mehr zu diskutieren als pubertierende deutsche Kids. Alibis und Ausreden werden erfunden, es wird über mögliche Mafiamitgliedschaften und Verschwörungstheorien debattiert und in detektivischer Kleinstarbeit die Mörder aufgespürt.

Zeitdauer: Ein Spiel dauert je nach Spielerzahl zwischen 20 Minuten und einer Stunde.

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren.

Material: Für dieses Spiel werden Notizzettel benötigt.

Vorbereitung: Ein Viertel der Notizzettel mit „M“, drei Viertel mit „B“ und einen Zettel mit „D“ beschriften.

So funktioniert das Spiel: Es ist Nacht in dem kleinen Städtchen Palermo und die Bürger wöhnen sich sicher. Doch immer wenn es Nacht wird treffen sich die Mafiosi zu unaussprechlichen Greuelthaten. Während die Mafiosi Palermo langsam ausrotten diskutieren die Bewohner tagsüber wer für die Morde verantwortlich sein könnte und richten den Verdächtigen hin.

Zu Beginn des Spiels wird ein Erzähler bestimmt, der durch das Spiel führt. Dann werden Karten mit den Buchstaben „M“ für Mafiosi, „D“ für Detektiv und „B“ für Bürger ausgeteilt. Etwas weniger als ein Viertel der Spieler sollten Mafiosi sein, ein Spieler Detektiv und der Rest Bürger. Wenn die Spieler das möchten, können sie sich eine Identität überlegen und im Spielverlauf detaillierter ausbauen (Bäcker, Metzger, Bibliothekar, Bürgermeister, Gärtner, usw.). Dann werden die ersten Anschuldigungen hervorgebracht. Wer könnte Mafiosi sein? Selbst die Mafiosi dürfen sich, um den Schein zu wahren natürlich, auch gegenseitig angreifen.

Am Ende eines Spieltages wird die Person erhängt, die die meisten Anschuldigungen hatte. Damit scheidet sie aus dem Spiel aus und wird stiller Beobachter. Alle übrigen Bewohner Palermos schliessen dann die Augen, solange es Nacht ist. Während die Bürger und der Detektiv schlafen, erwachen die Mafiosi unter Moderation des Erzählers und suchen sich ein Opfer mit Fingerzeig aus. Danach gehen sie wieder schlafen und der Moderator weckt den Detektiv um ihm zu zeigen, wer die Mafiosi sind. Dieses Wissen darf der Detektiv in den folgenden Tagen zum Vorteil der Bürger nutzen, ohne dass er dabei seine Identität preisgibt.

Zu Beginn des neuen Spieltages wachen alle wieder auf, bis auf die Person, die in der Nacht getötet wurde. Der Erzähler denkt sich spontan die Todesart des Opfers aus und beschreibt die Umstände, sowie den Tatort um dem Spiel etwas Farbe zu verleihen. Sobald er mit seiner kurzen Rede fertig ist, fangen alle Bewohner wieder an über mögliche Mafiosi zu diskutieren, bis durch demokratische Mehrheit ein Hauptverdächtiger ausgemacht und hingerichtet wurde. Dann gehen alle wieder schlafen. Dieser Zyklus aus Tag und Nacht wiederholt sich so lange, bis entweder alle Mafiosi getötet wurden, oder die Bürger in der Unterzahl sind.

Das Ziel der Bürger und des Detektivs ist alle Mafiosi zur Strecke zu bringen, während die Mafiosi andererseits das Ziel verfolgen alle Bürger zu töten.

Tipp: Um das Spiel noch etwas spannender zu machen, kann man zur Erhängung bestimmten Dorfbewohnern die Möglichkeit einräumen einen letzten Satz oder Verdacht zu äußern.

Lernziel: Kommunikation, Strategie.



Ninja

Dieses spannende Spiel für zwischendurch wurde 568 nach Christus zufällig von einem Shaolinmönch entdeckt, der gerade nach einer besseren Möglichkeit forschte, die langen Wartezeiten vor dem Speisesaal seines Bergklosters zu überbrücken. Klingt komisch, ist aber so.

Zeitdauer: Zwischen 5-10 Minuten pro Runde.

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren.

Material: Für dieses Spiel wird kein Material benötigt.

Vorbereitung: Man braucht einen Ort mit viel Platz für Bewegung.

So funktioniert das Spiel: Alle Teilnehmer stellen sich in einen Kreis und zeigen mit aufeinander gelegten Händen in die Mitte. Das Spiel beginnt indem alle gleichzeitig und laut „Ninja“ rufen. Gleichzeitig springen alle mit einem Ninjaartigen Sprung so weit wie möglich raus aus dem Kreis und verschaffen sich so Platz und Übersicht für das nun eröffnete Match. Alle Spieler stehen nun wie Wachfigurenninjas regungslos in Ninjapose da.

Der Spielleiter macht den ersten Move, indem er versucht mit seiner Hand die Hand eines Mitspielers zu treffen. Dabei darf er nur eine Bewegung, einen Schritt oder Sprung inklusive Schlag machen. Es muss nicht unbedingt angegriffen werden. Man kann sich auch mit einem Move aus einer Gefahrenzone retten oder sich in eine bessere Verteidigungsstellung begeben.

Gleichzeitig muss derjenige Spieler, der jetzt angegriffen wird, versuchen dem Schlag auszuweichen. Auch er darf nur einen Move machen, und der muss gleichzeitig zum Angriff passieren. Der attackierte Spieler darf nur ausweichen, und nicht sofort zurück schlagen. Wird seine Hand getroffen, scheidet der Spieler für diese Runde aus dem Spiel aus.

Als nächstes ist der Spieler links vom Spielleiter an der Reihe und macht seinen Move. Danach geht es im Uhrzeigersinn Reih um. Das Spiel ist erst vorbei, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Als Rundengewinner darf er nun die nächste Runde eröffnen.

Tipps: Je schneller man das Spiel spielt, desto mehr Spaß macht es. Um eine Runde noch spannender zu machen, kann man jedem Spieler ein Leben pro Hand geben: Wird eine Hand getroffen, muss sie auf den Rücken gelegt werden. Es darf anschliessend nur noch mit einer Hand weitergespielt werden.

Lernziel: Schnelligkeit und Koordination.



Schere-Stein-Papier Turnier

Die Herkunft des Spiels ist bis heute nicht vollkommen geklärt und umstritten. Man nimmt an, dass es in Japan schon seit Jahrhunderten gespielt wurde und im 19. Jahrhundert nach Europa gekommen ist. Im Jahr 1842 wurde in London der „Schere, Stein, Papier“-Club gegründet, der im Jahr 1918 nach Toronto umzog. Bereits sieben Jahre später hatte der Verein über 10.000 Mitglieder. Seit 2002 findet jährlich die Weltmeisterschaft in Toronto statt. Nachdem Schere-Stein-Papier-Echse-Spock durch die Serie „Big Bang Theory“ sein Revival im Jahre 2012 erlebte, erfreute sich das klassische Schere-Stein-Papier erneut großer Beliebtheit.

Zeitdauer: Zwischen 5-10 Minuten pro Runde.

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren.

Material: Für dieses Spiel wird kein Material benötigt.

Vorbereitung: Dieses Spiel kann man immer und überall spielen.

So funktioniert das Spiel: Das klassische Schere-Stein-Papier kann auch mit einer größeren Gruppe gespielt werden. Jeder wählt sich einen Partner aus, zählt gemeinsam mit ihm auf drei und zeigt dann eine Schere, einen Stein oder ein Papier. Schere besiegt Papier, Stein besiegt Schere und Papier besiegt Stein. Wenn beide das Gleiche haben, sind beide raus! Der Gewinner sucht sich schnell einen anderen Gewinner und spielt schnell weiter. Das geht so lange, bis nur noch zwei Finalisten für das Endspiel auf der Bühne übrig sind. Dort gewinnt dann derjenige, der zwei von drei Spielen das stärkere Objekt gewählt hat. Haben im Finale beide dasselbe Objekt, gibt es eine Wiederholung.

Lernziel: Schnelligkeit, Koordination und Flexibilität.

Schere-Stein-Papier-Echse-Spock

Schere-Stein-Papier-Echse-Spock ist eine Weiterentwicklung der Grundversion mit nur drei Objekten. Ausgedacht hat sich dieses Spiel der Internetpionier Sam Kass. Da, laut Sheldon (Big Bang Theory), die Wahrscheinlichkeit durch Schere-Stein-Papier bei Leuten, die sich gut kennen auf eine gleiche Wahl zu kommen sehr hoch ist, wurden Echse und Spock zum Spiel hinzugefügt.

Zeitdauer: Zwischen 5-10 Minuten pro Runde.

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren.

Material: Für dieses Spiel wird kein Material benötigt.

Vorbereitung: Dieses Spiel kann man immer und überall spielen.

So funktioniert das Spiel: Für kleinere Gruppen könnte man auch mal eine Variante mit fünf Objekten spielen: Schere-Stein-Papier-Echse-Spock. Hier sind die Regeln: Schere schneidet Papier; Papier bedeckt Stein; Stein zerquetscht Echse; Echse vergiftet Spock; Spock zertrümmert Schere; Schere köpft Echse; Echse frisst Papier; Papier widerlegt Spock; Spock verdampft Stein; und wie gewöhnlich: Stein schleift Schere.

Lernziel: Schnelligkeit, Koordination und Flexibilität.



Signs

Das Spiel entwickelt oft eine interessante Eigendynamik. Ich habe schon erlebt, dass sich im Gottesdienst auf einmal die Person vor mir plötzlich am Kopf kratzt, sich umdreht, mich angrinst und mein Zeichen macht.

- Chrissi in einem Holynetwork.de Kommentar

Zeitdauer: Einführung etwa 10 Minuten. Eine Runde dauert zwischen 1-5 Minuten.

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren.

Material: Für dieses Spiel wird eine zusammengerollte Zeitung benötigt.

Vorbereitung: Die Teilnehmer müssen sich ein Zeichen ausdenken.

So funktioniert das Spiel: Die Gruppe sitzt in einem Kreis und jeder denkt sich ein geräuschloses Handzeichen aus: z.B. zwei Daumen hoch, am Kinn kratzen, Hand heben, Bein heben, Kopf schütteln, Peace zeigen und so weiter. Da alle Zeichen unterschiedlich sein müssen, müssen die Teilnehmer kreativ sein und für jeden Spieler eines erfinden. Nachdem jeder sein Zeichen präsentiert hat, wird die Weitergabe der Zeichen geübt.

Ein Spieler beginnt das Spiel mit dem Zeichen der Person, zu der er passen möchte. Die Person deren Zeichen gerade gemacht wurde, muss nun zur Bestätigung der

Zeichenübernahme das eigene Zeichen noch einmal machen. Dann darf der Spieler das Zeichen an die nächste Person weitergeben. Die Spieler müssen sich geschickt anstellen, um nicht vom Fänger ertappt zu werden.

Nun wird eine Person als Fänger ausgewählt, die in der Mitte mit einer zusammengerollten Zeitung stehen soll. Dieser Spieler muss dann, sobald das Spiel startet, mit geschlossenen Augen bis Zehn zählen. Währenddessen wird das Zeichen auf die Reise geschickt. Sobald er fertig gezählt hat, öffnet er die Augen und versucht herauszufinden, bei welchem Spieler das Zeichen gerade ist. Hat er einen Verdacht, schlägt er den Verdächtigen mit seiner Zeitung ab. Dann erfährt er ob er richtig lag oder nicht. Lag er richtig, darf er sich setzen und die abgeschlagene Person geht in die Mitte. Lag er falsch, muss er weiter machen.

Lernziel: Gedächtnistraining, Schnelligkeit.

Stöckchen verbrannt

Ein adrenalinreiches Geländespiel für dunkle Abendstunden. Es ist einfach eins der besten Geländespiele der Welt.

Zeitdauer: Ein Spiel dauert eine Stunde.

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren.

Material: Für dieses Spiel werden Knicklichter, Fackeln und Stöckchen benötigt.

Vorbereitung: Die Mitte und Ränder eines größeren Spielfeldes müssen markiert werden.

So funktioniert das Spiel: Als Spielfeld eignet sich ein Wald oder eine hügelige Ebene mit einigen Versteckmöglichkeiten. Der Rand des Spielfeldes sollte mit Knicklichtern abgesteckt werden. In der Mitte des Feldes wird ein Fackelkreis mit einem Radius von etwa vier Metern aufgestellt. Innerhalb dieses Kreises werden drei Stöcke zu einer Pyramide aufgestellt. Zu Beginn des Spieles werden zwei gleich große Mannschaften gebildet, die mit unterschiedlichen Knicklichterfarben gekennzeichnet sind. Eine Mannschaft verteidigt die Stöckchen, die Andere greift an.

Die Verteidiger versuchen die Angreifer zu fangen, um sie daran zu hindern die Stöckchen umzertreten. Wird ein Spieler gefangen, muss er sich in den Fackelkreis, auch bekannt als das Gefängnis stellen. Dieser Bereich darf nicht von den Verteidigern betreten werden. Schafft es ein Angreifer den Kreis zu betreten, ohne sich fangen zu lassen, darf er die Stöckchen umwerfen. Damit befreit er auch automatisch alle Gefangenen. Diese dürfen erst wieder gefangen werden, wenn die Stöckchen wieder aufgebaut sind.

Nach 30 Minuten oder, wenn das gesamte Angreiferteam gefangen wurde, gibt es einen Seitenwechsel. Die Mannschaft, die am Schluss am häufigsten die Stöcke umgeworfen hat gewinnt. Die Verteidiger dürfen den Fackelkreis nicht zu dicht umstellen.

Tipp: Dies ist die Deluxe-Version des Spieles. Es geht natürlich auch ohne Fackeln und Knicklichter.

Lernziel: Koordination, Schnelligkeit, Strategie.

Super-Ninja-Move

Stell dir einen Kung-Fu Film mit legendären Moves vor. Gut. Vergiss nicht die Sounds „HaaaaJah!“ und „Wuuuuuschh!“. Jetzt setz' nur noch dich und deine Freunde in die Hauptrollen dieses Streifens ein. Tadaaa! So spielt sich sich Super-Ninja-Move. Und solltest du es nicht gecheckt haben, kommt hier die Anleitung.

Zeitdauer: Zwischen 5-10 Minuten pro Runde.

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren.

Material: Für dieses Spiel wird kein Material benötigt.

Vorbereitung: Man braucht einen Ort mit viel Platz für Bewegung.

So funktioniert das Spiel: Die Spieler stellen sich in einem Kreis auf. Jeder hat denkt sich zu Beginn einen „Super-Ninja-Move“ aus. Dieser Move beinhaltet ein Geräusch und eine Handlung. Zum Beispiel könnte ein Spieler einen großen Vorwärtssprung machen und „HaaaaJah!“ schreien.

Nachdem die Spieler ihre „Super-Ninja-Moves“ vorgestellt haben (am Besten mehr als einmal), erklärt der Spielleiter die Hierarchie im Kreis. Der Leiter hat den ersten Platz. Die Person links vom Leiter hat den zweiten Platz und der Spieler daneben hat den dritten Platz. Das zieht sich durch bis zur letzten Person, die den letzten Platz hat, rechts vom Leiter.

Der Leiter ruft laut „Wie spät ist es?“ Und alle Antworten, in dem sie „Super Ninja Spiel“ sagen. Das macht keinen Sinn. Macht nichts.

Dann präsentiert der Leiter seinen „Super-Ninja-Move“ bestehend aus Move und Geräusch, gefolgt von dem eines anderen Spielers. Der Spieler dessen Move gemacht wurde, ist nun an der Reihe. Er macht seinen „Super-Ninja-Move“ gefolgt von dem eines anderen Spielers. Das geht so lange weiter, bis ein Spieler nicht schnell genug handelt, oder einen Move, bzw. das Geräusch verhaut.

Wenn ein Spieler einen Move nicht hinbekommt, muss er sich an den letzten Platz im Kreis stellen, rechts neben dem Leiter. Alle anderen Spieler, die hinter ihm waren dürfen nun einen Platz im Ranking aufrücken. Außerdem gehört ihnen jetzt jeweils der „Super-Ninja-Move“ den die Person vor ihnen auf dem Platz hatte. Spieler die ihren Platz nicht gewechselt haben behalten natürlich ihren Move. Wenn der Leiter einen Move verpeilt, kommt er auf den letzten Platz, und alle Spieler rücken um eine Position auf. Die Person die den Platz des Leiters eingenommen hat, startet nun die Runden.

Lernziel: Schnelligkeit, Koordination und Gedächtnistraining.

Tauschspiel

Dieses Spiel war in meiner Jugendgruppe einer der besten Fundraisingaktionen ever. Durch einfaches Tauschen mit Passanten und Nachbarn wächst der eigene Besitz innerhalb von einer Stunde immens an. Als wir es damals gespielt haben, hatten wir alleine mit unserer Gruppe nach 1,5 Stunden Spielzeit ein neues Teleskop und 160€ zusammen. Das Spiel ist auch ein Geheimtipp, wenn man Dinge für einen Flohmarkt zusammenbekommen will.

Zeitdauer: Ein Spiel dauert eine bis eineinhalb Stunden.

Zielgruppe: Kinder ab 12 Jahren.

Material: Eine Packung frische Eier.

Vorbereitung: Die Spielbereiche der Gruppen müssen eingeteilt werden.

So funktioniert das Spiel: Bei diesem Tauschspiel handelt es sich um eine simple Idee, die auch in dem Grimm Märchen „Hans im Glück“ vorkommt. Man teilt die Gruppe in mehrere kleine Teams von etwa fünf Personen auf. Jeder dieser Gruppen wird ein Ei gegeben. Der Zustand roh oder gekocht ist dabei völlig egal. Dann gehen die Gruppen in verschiedene Richtungen los, damit sie nicht denselben Leuten begegnen. Möglich ist es einer Gruppe die geraden Hausnummern in einem Bezirk zuzuordnen, während eine andere Gruppe die ungeraden Hausnummern nimmt.

Nun versucht jede Gruppe in ihrem Gebiet das bestmögliche Tauschgeschäft abzuschließen, indem das Ei irgendwo gegen etwas anderes getauscht wird. Das Ertauschte kann dann wiederum weiter getauscht werden. Das geht entweder so lange bis die Gruppe mit ihrem Tauschhandel zufrieden ist, alle Haustüren (Geschäfte, Passanten) abgeklappert sind, oder die festgelegte Zeit abgelaufen ist.

Dann treffen sich alle Gruppen wieder und es wird abgestimmt, welche Gruppe die beste „Tauschware“ erspielt hat. Bei der Abstimmung hat jeder eine Stimme, darf aber nicht für die eigene Gruppe abstimmen. Zum Abschluss können die Tauschwaren verbraucht werden, da am Ende meist viele Süßigkeiten vorliegen.

Tipp: Dieses Spiel kann man den Passanten auch als Fundraising Aktion für einen guten Zweck präsentieren. Natürlich sollte es dann auch zu 100% dem guten Zweck zukommen.

Lernziel: Kooperation, Kommunikation.

Teekesselchen

Eine gemütliche Runde Tee in feiner Gesellschaft gefällig? Nein? Glück gehabt, denn darum geht es auch nicht bei diesem Spiel.

Zeitdauer: Ein Spiel dauert 10-15 Minuten.

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren.

Material: Für dieses Spiel brauchst du kein Material.

Vorbereitung: Keine Vorbereitung nötig.

So funktioniert das Spiel: Ein Teekesselchen besteht aus einem Begriff, der zwei Bedeutungen hat, z.B. Seite und Saite (Buchseite, Gitarrensaite). Ein Spieler fängt an und gibt eine Information zu seinem Teekesselchen, danach ist der Andere dran. Währenddessen dürfen die Anderen raten um welches Wort es sich handelt.

Mögliche Begriffe:

- Pony und Pony (Frisur, Pferd)
- Flügel und Flügel (Klavier, Vogelflügel, Nasenflügel)
- Bank und Bank (Sitzbank, Sparkasse)
- Maus und Maus (Computermaus, Tier)
- Schloss und Schloss (Türschloss, Gebäude)
- Fliege und Fliege (Halsbinder, Tier)
- Feder und Feder (Vogelfeder, Sprungfeder, Schreibgerät)
- Löwenzahn und Löwenzahn (Pflanze, Zahn vom Löwen, Fernsehsendung)
- Tempo und Tempo (Taschentuch, Geschwindigkeit)
- Uhu und Uhu (Kleber, Vogel)
- Tafel und Tafel (Schreibtafel, gedeckter Tisch, Schokoladentafel)
- Boxer und Boxer (Hund, Sportler)

Lernziel: Kommunikation, Kreativität.

Trinkspiel

Die Teilnahme an diesem Spiel ist unter Umständen gefährlich und erfolgt auf eigene Verantwortung. Der Autor dieses Buchs übernimmt keinerlei Verantwortung für zu Schaden gekommene Spieler. Spielen kann tödlich sein. Also dieses Spiel ist wirklich nur für die ganz Harten.

Zeitdauer: Ein Spiel dauert zwischen 30 Minuten und einer Stunde.

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren.

Material: Für dieses Spiel brauchst du Getränke und Zubehör für die Stationen.

Vorbereitung: Die Stationen müssen vorbereitet werden.

So funktioniert das Spiel: Vor Beginn des Spiels werden alle Teilnehmer auf einer Körperwaage gewogen. Ziel des Spiels ist es, in der vorgegebenen Zeit so viel wie möglich durch trinken zuzunehmen. Die Getränke muss man sich an Stationen erspielen. Es darf also nicht am Wasserhahn getrunken werden.

Schafft es eine Gruppe, die aus fünf Personen besteht, eine Station zu bewältigen, darf sie 1,5 Liter unter sich verteilen. Schafft die Gruppe eine Station nicht, darf sie einen halben Liter unter sich verteilen.

Mögliche Stationen:

- Tauziehen gegen Mitarbeiter (Die Hälfte der Gruppe muss gewinnen)
- Ringen gegen Mitarbeiter (Die Hälfte der Gruppe muss gewinnen)
- Seilspringen - Ein großes Seil wird geschwungen und die Gruppe muss durch kommen
- Spielkarte mit dem Mund ansaugen und nur mit dem Mund einmal im Kreis herumgeben (Eeeeewww! Das Desinfizierspray nicht vergessen.)
- Lieder erraten
- Der Gruppe ein Lied vorgurgeln

Nach dem Spiel werden alle gewogen. Die Gruppe, die insgesamt die größte Gewichtszunahme hat, hat gewonnen.

Tipp: Für das Tauziehen oder Ringen könnte man drei komplett unterschiedliche Mitarbeiter bereitstellen. Die Gruppen können dann losen, gegen wen sie antreten. Damit kommt noch ein weiterer Glücksfaktor ins Spiel.

Lernziel: Kommunikation, Koordination.

Vier auf einer Couch

Dieses Spiel ist in Deutschland besser bekannt als Politiker oder Parlament. Bei dem amerikanischen Vier auf einer Couch handelt es sich um ein klassisches Jungs gegen Mädchen Spiel, das dir dabei helfen kann die Namen der Kids zu lernen.

Zeitdauer: 20 Minuten pro Runde.

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren.

Material: Für dieses Spiel werden eine Couch, Telefon Zettel, Stifte und ein Gefäß benötigt. Um die alternative Variante zu spielen, brauchst du ein Erkennungszeichen für eines der Teams (Band oder Faden).

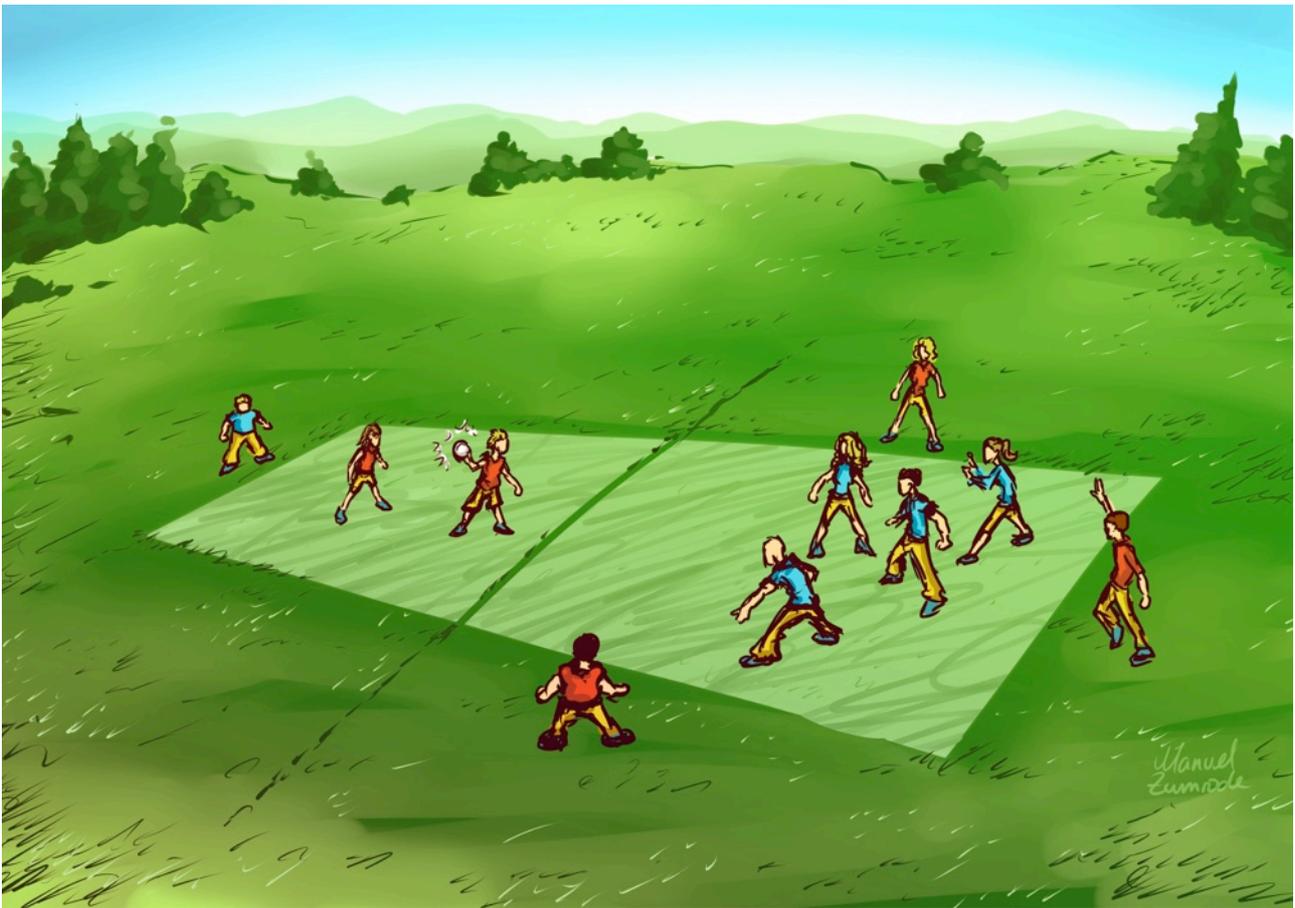
Vorbereitung: Der Stuhlkreis wird inklusive einer Couch aufgebaut.

So funktioniert das Spiel: Das Spiel beginnt so, dass alle Teilnehmer in einem Stuhlkreis sitzen. Auf einem Sofa dürfen dann jeweils zwei Jungen und zwei Mädchen Platz nehmen. Jede Person schreibt seinen Namen auf einen Telefon Zettel und legt ihn in ein Gefäß wo alle Zettel gesammelt werden. Sollte es mehrere Personen mit dem gleichen Vornamen geben, sollte man den Anfangsbuchstaben des Nachnamens noch mit auf den Zettel schreiben. Nachdem die Zettel gemischt wurden, darf jeder blind einen neuen Namen für sich ziehen. Das wird für dieses Spiel der Name der jeweiligen Person. Es gibt einen leeren Stuhl. Die Person, die rechts neben sich einen freien Platz hat, darf einen Namen aufrufen. Der Spieler, der diesen Namen besitzt muss aufstehen und sich auf den freien Platz setzen. Das Spiel setzt sich so lange fort, bis ein Team gewonnen hat. Ziel des Spiels ist es vier Personen eines Geschlechts auf der Couch zu haben.

Tipp: Um das Spiel noch etwas schwieriger zu machen, kann man seinen Namen immer mit der Person tauschen, die einen gerade auf den freien Platz neben ihr gerufen hat.

Alternativ: Wenn du mit gemischten Teams spielen möchtest, kannst du einfach durchzählen und jeder zweiten Person ein Erkennungszeichen (Band oder Faden) geben. Man kann auch kurzärmelige gegen langärmelige spielen lassen. Wichtig ist, dass die Teams etwa gleich groß sind.

Lernziel: Strategie, Gedächtnistraining.



Völkerball

Hast du gewusst das Völkerball in der DDR „Zweifelderball“ genannt wurde? Siehste, wieder was gelernt. Glaubst man Wikipedia, handelt es sich bei diesem Spiel um ein ernstes Kriegsspiel. Man könnte es als eine unter Urvölkern weit verbreitete frühe Version von Call of Duty beschreiben, bei dem die Schlacht zwischen zwei Völkern, die sich in einem Vernichtungskrieg gegenüberstehen dargestellt wird. True Story!

Zeitdauer: Je nach Gruppengröße dauert eine Runde zwischen 5-20 Minuten.

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren.

Material: Für dieses Spiel wird ein Schaumstoffball oder Volleyball benötigt.

Vorbereitung: Ein Spielfeld sollte abgesteckt werden.

So funktioniert das Spiel: Zwei Teams spielen gegeneinander auf einem Feld, das etwa die Größe eines Volleyballfeldes hat (18 x 9 Meter). Die Spieler stellen sich innerhalb ihrer Teamseite auf, wo sie wollen. Hat jeder seine Startposition gefunden, wird der Ball von einem Leiter ins Feld geworfen. Alle Spieler dürfen sich innerhalb ihres Feldes bewegen und versuchen den Ball für ihr Team zu holen.

Der Spieler, der den Ball besitzt, darf sich nicht mehr auf dem Spielfeld fortbewegen. Er muss aus dem Stand versuchen einen Gegner abzuwerfen oder einem Teamkollegen zu passen. Um einen Gegner aus dem Spiel zu werfen, muss dieser direkt so getroffen werden, dass der Ball danach den Boden berührt. Ein abgeworfener Gegner scheidet aus dem Spiel aus und wird als Punkt für die Mannschaft gerechnet. Prallt der Ball vorher auf den Boden oder wird der Ball gefangen, geht das Spiel normal weiter.

Für jeden abgeworfenen Gegner sammelt der jeweilige Werfer einen Punkt. Wird beispielsweise ein Spieler abgeworfen der drei Punkte hatte, dürfen drei Spieler aus der gegnerischen Mannschaft wieder zurück ins Spiel. Auf diese Weise kann das Spiel unendlich lange gespielt werden.

Tipp: Um dem Spiel ein klares Ziel zu geben, kann man auf eine bestimmte Punktzahl hin spielen.

Alternativ: Jedes Team kann einen König bestimmen, der sich jeweils hinter dem Spielfeld der Gegner aufstellt und zum Einsatz kommt, sobald das gesamte Team aus dem Spielfeld geworfen wurde. Anstatt abgeworfene Spieler auf die Bank zu schicken, stellen sie sich um das gegnerische Spielfeld und versuchen weiter Gegner abzuwerfen, um sich ihr Leben zurückzuerobern.

Lernziel: Koordination, Kommunikation, Schnelligkeit, Strategie.

Wer bin ich?

Dieses Ratespiel gehört zu den Klassikern und macht gerade in einer Runde von Freunden besonders großen Spaß: Bin ich schön? „Ja“. Bin ich klug? „Ja“. Bin ich reich? „Ja“. Bin ich etwa ich selbst? „Nein“.

Zeitdauer: Ein Spiel dauert 10-15 Minuten.

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren.

Material: Für dieses Spiel brauchst kleine Zettel mit Namen oder ausgedruckten Zeichentrickfiguren sowie einen Klebestreifen..

Vorbereitung: Keine Vorbereitung nötig.

So funktioniert das Spiel: Jedem Spieler wird eine Zeichentrick-, Märchenfigur oder eine berühmte Persönlichkeit auf die Stirn geklebt. Das Ziel des Spiels ist es, die eigene Figur durch Fragen an die Gruppe herauszufinden. Man darf Fragen nur mit Ja oder Nein beantworten. Wird eine Frage mit Ja beantwortet, darf man eine weitere Frage stellen. Wird sie mit Nein beantwortet, ist die nächste Person in der Runde dran. Ist sich ein Spieler sicher, welche Figur er ist, darf er während seines Spielzuges fragen „Bin ich ...?“. Wird die Frage mit Ja, beantwortet, hat er das Spiel gewonnen. Wird sie mit Nein beantwortet, ist die nächste Person dran mit fragen.

Beispiel Zeichentrickfiguren die auf kleine Zettel gedruckt sind:

- Schneewittchen
- Rapunzel
- Tigger (Winnie Puh)
- Mickey Maus
- Donald Duck
- Asterix
- Kapitän Blaubär
- Spiderman
- Ernie
- Bart
- Goofy
- Balu der Bär
- der kleine Eisbär

Alternativ: Die Spieler schreiben eine berühmte Persönlichkeit (Sportler, Sänger, Schauspieler etc.) auf ihren eigenen Zettel. Es wird gemischt und ausgeteilt.

Lernziel: Kommunikation, Gedächtnistraining.

Zahlenspiel

Über den genauen Ursprung dieses Spiels streiten sich die Gelehrten. Vermutlich kommt die Theorie des Münchner Professors für jüngere Geschichte, I. Wayne am nächsten: Dieses Spiel wurde sowohl von einem Mathelehrer, als auch einem Augenarzt, für nicht näher bekannte Summen der Brillenlobby entwickelt.

Zeitdauer: Ein Spiel dauert eine Stunde.

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren.

Material: Ein Gelände mit Hindernissen, alte T-Shirts oder Unterhemden die vorne und hinten mit jeweils unterschiedlichen Zahlen von 1-9999 beschriftet sind, sowie zwei Schiedsrichter mit Notizblock.

Vorbereitung: Die Mitte und Ränder eines größeren Spielfeldes müssen markiert werden.

So funktioniert das Spiel: Die Gruppe teilt sich in zwei Teams auf, die sich an zwei weit voneinander entfernten Treffpunkten sammeln. Dort sitzt jeweils ein Schiedsrichter mit einem Notizblock und der Hälfte der T-Shirts. Jeder Spieler bekommt ein T-Shirt und zieht es an. Dann geht es los.

Beide Teams müssen versuchen die Nummern der Gegner herauszufinden. Das Verdecken der Nummern mit den Händen ist nicht erlaubt. Hingegen ist es erlaubt, die Zahl eines anderen Spielers mit dem eigenen Körper zu decken. Hat ein Spieler die Zahl eines Gegners erkannt, ruft er diese laut aus. Stimmt sie, muss die entsprechende Person zurück zum Teamtreffpunkt, um sich ein neues T-Shirt zu holen. Für jedes neue T-Shirt bekommt das Team einen Minuspunkt. Spielende ist nach Ablauf der festgesetzten Spielzeit. Das Team mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt.

Tipp: Das Spiel macht sowohl Kids als auch jungen Erwachsenen Spaß, da es Freiraum für Taktik, Action und Versteckspielchen lässt.

Alternativ: Statt T-Shirts und Unterhemden gehen natürlich auch Zettel, die mit Sicherheitsnadeln an der Kleidung der Spieler befestigt werden.

Lernziel: Koordination, Schnelligkeit, Strategie.

Zwei Wahrheiten & eine Lüge

Also eine Sache muss gleich von Anfang an klargestellt werden: Ich will hier niemandem beibringen zu lügen. Wer es bis heute noch nicht gelernt hat, hätte aber mit diesem Spiel die Möglichkeit sich in die Materie einzuarbeiten. Ich sag ja nur...

Zeitdauer: Je nach Gruppengröße zwischen 10-20 Minuten.

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren.

Material: Für dieses Spiel werden Zettel und Stifte benötigt.

Vorbereitung: Keine Vorbereitung nötig.

So funktioniert das Spiel: Dieses Spiel ist sehr gut, um einander kennenzulernen. Teile einen Zettel und einen Stift an alle aus und lass sie dann jeweils zwei Wahrheiten und eine Lüge über sich selbst auf den Zettel schreiben. Sammle die Zettel wieder ein. Das Ziel des Spiels ist es zuzuordnen, welche Person welchen Zettel über sich geschrieben hat. Sicher lernt sich die Gruppe da noch viel besser kennen. Und wer weiß, vielleicht kommen ungeahnte Tiefen zu Tage.

Alternativ: Du kannst zwei Teams einteilen. Zum Beispiel Jungs gegen Mädels, Unterstufe gegen Oberstufe oder Teilnehmer gegen Leiter. Wenn du Teams einteilst, sammle die Zettel nach Teams getrennt ein.

Lernziel: Einander kennenlernen.