

**SPIEL
PÄDA
GOGIS
CHES
INVE
NTAR**

**Spielesammlung
für die Kinder-
und Jugendarbeit**

**Zusammengestellt
von Robert Aehnelt**

VOL. 4

spiel intensiv
spiel fair
tu niemandem weh
(*New Games*)



Spielpädagogisches Inventar - Vol. 4
Spielesammlung für die Kinder- und Jugendarbeit

Gegeneinander - Füreinander - Miteinander

Zusammenstellung und Gestaltung:
Robert Aehnelt

Informationen und Bezug:
www.spiele.robertaehnelt.de

Version: 4.04



Diese Spielesammlung steht unter Creative-Commons-Lizenz. Unentgeltliche Weitergabe/ Kopie in unveränderter Form unter Namensnennung möglich.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/legalcode>

Nicht jedes Spiel kann immer zwanghaft „pädagogisch wertvoll“ sein. Die Intention dieses Inventars jedoch ist es, genau die Art von Spielen hier zu versammeln, die zwei Aspekte der Spielpädagogik gleichermaßen in sich vereinen: Miteinander in Kontakt zu kommen und Spaß zu haben sowie auch subtil körperliche, soziale und kognitive Kompetenzen zu fördern und das, ohne dafür ausgebildeter Pädagoge oder Therapeut sein zu müssen.

Alle die hier gesammelten Spiele stehen im Geiste der in den 70iger Jahre entstandenen Bewegung der »New Games« - Spiele bei denen Spaß, Kommunikation und Kreativität im Vordergrund stehen; bei denen es aber durchaus auch mal um den Wettkampf, aber nie um das Gewinnen geht. Diesen Spielen ist es wichtig sowohl unabhängig von Alter sowie körperlichen und geistigen Fähigkeiten zu funktionieren, als auch mit wenig Material auszukommen. Gleichzeitig rufen sie dazu auf, sich von Ihnen inspirieren zu lassen und daraus, gemeinsam mit der Gruppe, Neues entstehen zu lassen.

Auch nach fast 40 Jahren sind die Ziele der New Games in der Spielpädagogik der Gegenwart aktuell: Menschen in Bewegung bringen, Menschen zueinander bringen, Menschen zu sich selbst bringen. Das hier vorliegende Spielpädagogische Inventar soll damit eine Ideenquelle für jeden Jugendleiter im Einsatz in Ferienfreizeiten, in der Sportjugend, in der offenen Jugendarbeit oder den zahlreichen anderen Einsatzfeldern der, insbesondere ehrenamtlichen, Jugendarbeit sein.

Ein besonderes Dankeschön gilt allen, denen ich sowohl das Fachwissen, als auch die Begeisterung für das bewegte Spiel in der Gruppe zu verdanken habe sowie an alle, die mir mit Ideen, Anregungen und Impulsen geholfen haben diese Spielesammlung stetig zu verbessern.

Robert Aehnelt
Berlin, September 2013

Anmerkung zum Urheberrecht

Die einzelnen Spielideen sind eigene Kreationen, aus Generationen von Jugendleitern überliefert oder inspiriert von anderen Sammlungen. Hier sind besonders zu nennen:

- New Games - Die neuen Spiele; Band 1 + 2 (A. Fluegelman, S. Tembeck; Verlag an der Ruhr; 1991)
- Wo rohe Kräfte sinnvoll walten - Handbuch zum Ringen, Rangeln und Raufen in Pädagogik und Therapie (W. Beudels, W. Anders; Borgmann; 2006)
- Das große Buch der 1000 Spiele - Für Freizeiten, Kinder- und Jugendarbeit (H. Hirling; Verlag Herder; 2006)
- Bewegte Spiele für die Gruppe (A. Hechenberger, B. Michaelis, J. O'Connell; Ökotopia Verlag 2001)
- Abenteuer Spiel: Handbuch zur Anleitung kooperativer Abenteuerspiele (C. Sonntag, J. Plogsties; Ziel Verlag 2005)
- Spielkartei für die Jugendarbeit (Idar-Oberstein) - Erprobte Spiele für Freizeiten und Gruppenstunden mit Kindern und Jugendlichen (Oliver Biegel; 2000)
- Spielesammlung für Freizeiten der Kindervereinigung Leipzig e.V. (G. Erdmann; 2003)
- Spieledatenbank der DRLG Stormann (S. Ludwig; 2000)
- www.praxis-jugendarbeit.de ● www.spieledatenbank.de

Anmerkung zum Gender

Aufgrund besserer Lesbarkeit wurde auf die Sichtbarmachung aller Geschlechter in den Formulierungen verzichtet. Dies war eine Entscheidung zugunsten des geringen Platzangebotes und nicht gegen sprachliche Gleichstellung. Wenn also z.B. vom »Spielleiter« die Rede ist, soll sich selbstverständlich auch immer die »Spielleiterin« angesprochen fühlen.

KE - kennenlernen

ZU - zusammenarbeiten

VE - vertrauen

DE - denken

KÄ - kämpfen

EN - warm werden

WA - wahrnehmen

PO - auspowern

KO - koordinieren

Volle Kraft und Action

A 01	Drache, Prinz, Prinzessin	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 02	Merkball (Zombiball)		DE		EN	PO	
A 03	Fußball ohne Ball	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 04	Urschrei				EN	PO	
A 05	Alaska-Baseball	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 06	Labyrinthjagd		DE		EN		KO
A 07	Alle sind dran	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 08	Drachenschwanzjagen	ZU		KÄ	EN		
A 09	Königskinder	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 10	Zerreißprobe		DE	KÄ	EN		
A 11	Schutzball	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 12	Tausendfüßer	ZU					KO
A 13	Papierkrieg	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 14	Hasenjagd		DE		EN	PO	
A 15	Schwarzer Ritter	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 16	Tango Randle		DE	KÄ	EN		KO
A 17	Monster Blob / Saftpresse	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 18	Sockeln / Viereckziehen			KÄ			KO
A 19	Prinzessin	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 20	Rasenmäher		DE		EN		KO
A 21	Umlaufbahn	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 22	Kreisjagd	ZU			EN		
A 23	Ringrichter	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 24	Popcorn	ZU			EN	PO	
A 25	Rangierbahnhof	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO

A 26	Schranke	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 27	Knallballon	ZU		KÄ	EN	PO	
A 28	Hai & Hering	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 29	Dreiball		DE	KÄ	EN		KO
A 30	Sandwich / Förderband	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 31	Geldboten	ZU	DE			PO	
A 32	Wasserwacht	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 33	Virus	ZU	DE		EN		
A 34	Eiland	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 35	Balljagd				EN		
A 36	Reiter im Sattel	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 37	Haltet den Korb voll	ZU		KÄ	EN		
A 38	Kissenschlacht im Dunkeln	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 39	Die Letzten werden die ersten sein	ZU	DE		EN	PO	
A 40	Capture the Flag	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO
A 41	Ninja / Samurai		DE		EN		KO
A 42	Sagamor	ZU	DE	KÄ	EN	PO	KO

Ruhe durch Bewegung

R 01	Atomspiel	KE	ZU	VE	DE	EN	KO
R 02	Angeberspiel		ZU	VE			
R 03	Das Blatt wenden	KE	ZU	VE	DE	EN	KO
R 04	Impulsspiel				DE	EN	
R 05	Goofie	KE	ZU	VE	DE	EN	KO
R 06	Kontrollfußball		ZU	VE	DE		KO
R 07	Säurefluss	KE	ZU	VE	DE	EN	KO
R 08	Spinnennetz		ZU	VE	DE		KO
R 09	Kreisjonglieren	KE	ZU	VE	DE	EN	KO
R 10	Gefangenaustausch	KE	ZU		DE	EN	
R 11	Farbe bekennen	KE	ZU	VE	DE	EN	KO
R 12	Mörder unter uns		ZU		DE		
R 13	Vampir	KE	ZU	VE	DE	EN	KO
R 14	Schlange häuten		ZU	VE			KO

R 15	Blinzelmörder					DE
R 16	Schuhsalat	KE	ZU	VE	DE	EN KO
R 17	Aufreihen	KE	ZU	VE	DE	EN KO
R 18	Speeddating	KE	ZU	VE	DE	EN KO
R 19	Was ist das?					DE
R 20	Gegenverkehr	KE	ZU	VE	DE	EN KO
R 21	La Tomate					DE EN KO
R 22	Fuchs und Eichhörnchen	KE	ZU	VE	DE	EN KO
R 23	Drei Affen		ZU	VE	DE	KO
R 24	Obstsalat	KE	ZU	VE	DE	EN KO
R 25	Klatschkampf					DE EN
R 26	Gordischer Knoten	KE	ZU	VE	DE	EN KO
R 27	Eisscholle		ZU	VE	DE	KO
R 28	Hochstapler	KE	ZU	VE	DE	EN KO
R 29	Aufstand		ZU	VE		EN KO
R 30	Schlagwörter	KE	ZU	VE	DE	EN KO
R 31	Knotologie		ZU			DE
R 32	Aussitzen	KE	ZU	VE	DE	EN KO
R 33	Bildhauer			VE		KO
R 34	Schnell an Ort und Stell	KE	ZU	VE	DE	EN KO
R 35	Formel Eins		ZU	VE	DE	
R 36	Kotzendes Känguru	KE	ZU	VE	DE	EN KO
R 37	Evolution					EN
R 38	Luftballonschlange	KE	ZU	VE	DE	EN KO
R 39	Cowboy					DE EN KO
R 40	Denkmal	KE	ZU	VE	DE	EN KO

Konzentration und Vertrauen

K 01	Fremdwörter raten	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 02	Vernetzt		ZU		DE		KO
K 03	Klapperschlange	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 04	Namenssuche	KE			DE		
K 05	Detektiv	KE	ZU	VE	DE	WA	KO

K 06	Wortbingo	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 07	Luftballonboule				DE		
K 08	Blinde Künstler	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 09	Klingende Häuserwände				DE	WA	KO
K 10	Roboter	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 11	Rippeldippel				DE		
K 12	Einundzwanzig / Vier gewinnt	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 13	Schenkelklopfen				DE	WA	KO
K 14	Schatzwächter	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 15	Buchstabensalat		ZU		DE		
K 16	Balance	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 17	Lavafluss		ZU		DE		KO
K 18	Der kleine Unterschied	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 19	Personality	KE			DE		
K 20	Irrgarten		ZU	VE		WA	KO
K 21	Landkarte	KE			DE	WA	
K 22	Körperwelten	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 23	Schlüsselerlebnis	KE			DE		
K 24	Blind seilformen	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 25	U-Boot			VE	DE	WA	KO
K 26	Mister X	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 27	Ein Mal Eins				DE		
K 28	Geldtransport	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 29	Geräusche-Memory				DE		
K 30	Arche Noah / Schiffslotsen	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 31	Sonne				DE	WA	
K 32	Faxgerät	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 33	Regenmacher					WA	
K 34	Silent Identity	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 35	Psychoshake				DE	WA	
K 36	Systemspiel	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 37	Waschstraße	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 38	Klugscheißerolympiade	KE	ZU	VE	DE	WA	KO
K 39	Big Body				DE		
K 40	Bummelzug	KE	ZU	VE	DE	WA	KO

A**VOLLE KRAFT UND ACTION**
Menschen in Bewegung bringen

Das erste Kapitel widmet sich vor allem sehr bewegungsintensiven Spielen, die in erster Linie eine hohe *körperliche Anforderung* haben, und prima dazu geeignet sind, sich einfach nur auszupowern und Bewegungsdrang und Aggressionen auszulieben, bzw. zu kanalisieren. Hier werden körperliche Geschicke gefordert und die Auseinandersetzung mit dem Gegenüber geschult. Dabei wird jedoch erfahrbar gemacht, dass sich zu messen zur menschlichen Natur gehört, nicht aber den anderen fertig zu machen.

Körperliche AnforderungenKoordination Fein- /
Grobmotorik

Kraft

Ausdauer

Gleichgewicht

Reaktionsvermögen /
Schnelligkeit

Beweglichkeit / Gelenkigkeit





DRACHE, PRINZ, PRINZESSIN

Reaktions-/ Abschlagspiel



8 +



Ablauf: Das Spiel funktioniert genauso wie das klassische »Stein, Schere, Papier«, nur dass nicht zwei Personen, sondern zwei Teams gegeneinander antreten.

Zu Beginn werden zwei Spielhälften markiert, getrennt von einer Mittellinie. Die beiden Teams beraten sich erst untereinander, auf welches Zeichen sie sich einigen und stellen sich dann an der Mittellinie in Reihe gegenüber auf (Abstand ca. 1m). Auf »3« müssen nun alle ihr Zeichen zeigen: Prinz (Schwert schwingen) besiegt Drache; Drache frisst Prinzessin (mit Armen Maul aufreißen); Prinzessin (hebt Rock) benebelt Prinz. Das jeweilige Verliererteam des Duells muss dies schnellstmöglich erkennen und die Flucht ergreifen. Gelingt es den Verfolgern (also den Siegern des Duells) flüchtende Spieler vor dem Erreichen deren Spielfeldesendes (»Sicherheitszone«) zu ergreifen, gehören diese dann zum Gewinnerteam.



Variationen: Das Spiel eignet sich hervorragend dazu mit den Teilnehmern eigene Figuren auszudenken (z.B. Kakerlake - Fuß - Atombombe, Katze - Mikrowelle - Alufolie o.ä.) und diese einzustudieren.

 - keine -

MERKBALL (ZOMBIBALL)

Abwurf-/ Ballspiel



Ablauf: Je nach Größe der Gruppe gibt es zu Beginn einen oder zwei Jäger die versuchen mit den Softbällen Mitspieler abzuwerfen. Derjenige, der den Ball fängt, wird automatisch zum Jäger. Wurde ein Spieler abgeworfen, muss sich dieser hinhocken und darf erst wieder aufstehen, wenn derjenige der ihn abgeworfen hat, wiederum von jemand anderem abgeworfen wurde. Deswegen gilt es sich stets zu »merken«, von wem man abgeworfen wurde.

Variation: Der Ball darf nur 5 Sekunden oder 5 Schritte in der Hand gehalten werden.

 1 - 2 Softbälle

Der Mensch ist nur da
ganz Mensch, wo er
spielt.
(F. Schiller)



10 +





FUßBALL OHNE BALL

Energizer/ Namensspiel/ Teamspiel



12 - 24



Ablauf: Die Gruppe wird in zwei Teams geteilt (am besten nach gemeinsamen Merkmalen - z.B. alle mit rot in der Kleidung, o.ä.). Gespielt wird mit einem imaginären Ball. Dieser ist dadurch erkennbar, dass der Spieler, der ihn im Besitz hat, das durch einen nach oben gehobenen Arm erkennbar macht. Zugespielt werden kann der Ball indem der aktive Spieler den Namen eines anderen Teammitglieds ruft. Erst wenn dieser seinerseits den Arm hebt, ist der Ball wirklich zugespielt (natürlich muss der andere Spieler den Arm dann wieder senken). Wenn es aber in der Zwischenzeit einem gegnerischen Spieler gelingt den aktiven Spieler abzuschlagen, ehe er abspielen kann, ist dieser im Ballbesitz (Arm heben um dies zu zeigen). Punkte können erzielt werden, wenn einem Teammitglied der Ball zugespielt wird, der in der Endzone des Spielfeldes steht.

Die Regeln ähneln dabei denen von Football und Ultimate Frisbee.

Hinweis: Geübt werden muss, dass wenn man in Ballbesitz kommen möchte, sich nicht durch das Winken mit den Armen bemerkbar zu machen.

 - keine -



A 03

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar



Auspowerspiel

Ablauf: Die Spieler werden in zwei gleich große Teams eingeteilt. Die Teams stellen sich in zwei Reihen gegenüber. Ein Team bestimmt nun einen Hörer, der sich hinter die andere Gruppe stellt. Die Gruppe denkt sich nun gemeinsam ein Wort aus, das sie ihrem Hörer zuschreien will. Auf ein Startzeichen hin schreit nun das eine Team ihrem Hörer ihr Wort zu. Das andere Team versucht dies nun zu übertönen. Das geht solange, bis der Hörer das Wort verstanden hat und dem Spielleiter ein Zeichen gibt. Danach wechseln die Teams. Das Spiel kann so oft wiederholt werden, bis alle müde und/oder heiser sind.

 - keine -

*Geschlecht, Alter, Körpergröße, Herkunft, Kraft und Intelligenz sollten nicht die Fähigkeit bestimmen Spaß zu haben.
(New Games)*



10 - 18





ALASKA-BASEBALL

Team-/ Sportspiel



10 - 30



Ablauf: Gespielt wird in zwei gleichgroßen Teams und einer vorher abgesteckten großzügigen Spielfläche. Zentrum des Spiels ist ein beliebiger Wurfgegenstand, den Team A soweit wie möglich von sich weg befördern muss. In der Zeit die Team B braucht genau diesen Gegenstand hinterherzurennen, muss der Werfer aus Team A seine Mitspieler so oft (und schnell) wie möglich umrunden. Wenn Team B den Gegenstand endlich bekommen hat, müssen sie sich in einer Reihe hintereinander formieren und den Gegenstand zwischen die Beine nach hinten durchreichen. Erst wenn er den letzten Mann erreicht hat, darf dieser laut »Alaska« schreien. Dies ist das Signal für Team A die Umrundungen einzustellen und nun selbst den jetzt von Team B wegeworfenen Gegenstand hinterherzujagen. Dies wechselt so oft, bis ein Team 30 Umrundungen geschafft hat.

 *Frisbee/ Stock/ Football/ Softball/ o.ä.*



A 05

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

LABYRINTHJAGD

Fang-/ Abschlagspiel



Ablauf: Auf den Boden werden, mit Kreide (oder aus Seilen gelegt), mehrere sich berührende Kreise aufgemalt.

Ein Spieler wird zum Fänger ernannt, mit der Aufgabe die anderen Spieler abzuschlagen. Diese (einschließlich des Fängers) dürfen sich aber nur auf den Kreislinien bewegen und dabei andere Spieler nicht überholen.

Der Spieler, der am längsten durchhält, ist der Gewinner des Spiels.



8 - 18



 ggf. Kreide

***Der Geist des Spielens ist
immer da. Es ist das Kind
in uns allen.
(New Games)***





ALLE SIND DRAN

Energizer/ Fang-/ Abschlagspiel



12 +



Ablauf: Je mehr mitspielen desto besser. Die Regeln könnten einfacher nicht sein: Das Spiel beginnt damit, dass sich die Spieler verteilen, umschauen und klar machen, dass alle um einen herum Gegner sind. Der Spielleiter fragt laut: „Wie heißt das schnellste Spiel der Welt?“. Die zurückgebrüllte Antwort „Alle sind dran“ ist dann zugleich der Startschuss. Jeder kann nun jeden abschlagen. Wurde ein Spieler abgeschlagen, muss er bis zum Ende des Spieles (was nicht sehr lange dauern dürfte) an Ort und Stelle verharren.

Variation: Jeder Spieler hat drei Leben. Wurde ein Spieler abgeschlagen, muss er eine Hand an die Stelle legen, an der er berührt wurde. Beim nächsten Mal legt er die andere Hand auf die zweite Stelle und beim dritten Mal darf er sich nicht mehr bewegen.

 - keine -



A 07

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

DRACHENSCHWANZJAGEN

Bewegungs-/ Teamspiel



Ablauf: Die Spieler stellen sich hintereinander auf und fassen sich fest an den Hüften oder Schultern. Wichtig ist nur, dass jetzt nicht mehr losgelassen werden darf.

Der erste in der Reihe (Kopf) hat die Aufgabe den letzten Spieler der Reihe abzuschlagen. Gelingt ihm dies, wird der Kopf der neue Schwanz.

Variationen: Bei einer Großgruppe können auch mehrere Drachen versuchen sich gegenseitig zu jagen./

Der letzte Mann in der Reihe bekommt ein Tuch in die Hose/ Gürtel gesteckt und der Erste in der Reihe muss versuchen genau dieses Taschentuch zu erwischen./

Der erste in der Reihe ist die „Henne“, die ihre „Küken“ schützen soll, indem sie die Reihe so führt, dass sie möglichst gut und schnell ausweichen kann. Ein Spieler („Geier“) versucht den letzten Spieler der Reihe abzuschlagen. Gelingt ihm dies, wird die Henne zum Geier.

 - keine -



8 +





KÖNIGSKINDER

Kampf-/ Raufspiel



12 - 24



Ablauf: Drei bis vier „Königskinder“ (je nach Gruppengröße) stehen in den Ecken des Spielfeldes. Sie wünschen sich nichts mehr, als irgendwie zueinander zu kommen.

Die übrigen Mitspieler wollen dies um jeden Preis verhindern.

Wenn mindestens zwei Königskinder es geschafft haben sich zu berühren, bzw. sich an den Händen zu halten, ist das Spiel zu Ende.

Hinweis: Bei dem Spiel stehen Fairness und das Einhalten von Regeln im Mittelpunkt. Mit den Spielern muss zu Beginn ausgehandelt werden welche Aktionen (z.B. Festhalten, Umklammern, usw.) sie angemessen finden und welche nicht. Des weiteren muss klar sein, wie bei nicht Einhalten der gemeinsamen Regeln reagiert wird. Nicht in Gruppen durchzuführen die Probleme im sozialen Miteinander haben, bzw. nur mit entsprechend fundierter Auswertung im Anschluss.

 - keine -





Ablauf: Die Gruppe steht in einem Innenstirnkreis und fasst sich an den Händen. Innerhalb des Kreises stehen Keulen, Flaschen, o. ä.

Nun soll versucht werden, die anderen so in den inneren Kreis zu ziehen oder zu drücken, dass sie die Flaschen umwerfen.

Diejenigen, die sich loslassen, scheiden vorübergehend aus dem Spiel aus, genau wie die, die einen Gegenstand berühren, bzw. umschmeißen

 *Flaschen, Kegel, o.ä.*

*Beim Spiel kann man
einen Menschen in einer
Stunde besser kennen-
lernen, als im Gespräch
in einem Jahr.
(Plato)*



12 - 24





SCHUTZBALL

Ball-/ Abschlagspiel



12 +



Ablauf: Es gibt einen Fänger, alle anderen Mitspieler haben „drei Leben“. Zwei (oder drei) von ihnen sind im Besitz je eines Balles und dürfen nicht abgeschlagen werden. Die Bälle können jedoch „Bedürftigen“ Mitspielern zugeworfen werden, damit sie vor dem Fänger geschützt werden. Wer in Gefahr gerät, ruft am besten laut um Hilfe. Wer seine drei Leben verloren hat, scheidet aus.

Variationen: Nur ein Leben / Die Abgeschlagenen werden zu Fängern / Bei großen Gruppen kann von vornherein mit zwei Fängern gespielt werden.

 2 - 3 Bälle

Spiele sind in erster Linie
nicht dazu da unsere
Fähigkeiten zu messen,
sondern um uns an ihnen
zu freuen.
(P. Ferrington)



TAUSENDFÜßER

Bewegungsspiel



Ablauf: Zwei Spieler stellen sich Rücken an Rücken, beugen sich nach vorn, strecken die Arme zwischen den gestreckten Beinen durch und fassen die Handgelenke des Anderen. So können schon einmal mehrere Paare gegeneinander antreten und schauen, wer sich so am schnellsten fortbewegen kann.

Wirklich interessant wird es aber erst, wenn 8 und mehr aus dieser Haltung zusammen versuchen sich fortzubewegen. Dafür stellen sich die Spieler wieder Rücken an Rücken in Reihe auf. Die eine Reihe macht dabei aber einen Schritt zur Seite, so dass jeder zwei Spieler seitlich hinter sich hat. Nachdem sich wieder alle nach vorne gebeugt haben, kreuzen alle die Arme und fassen die Hände der beiden hinter sich. In der Stellung kann sich der Tausendfüßer langsam versuchen in Bewegung zu setzen.

 - keine -



2 / 8 +





PAPIERKRIEG

Wettkampfspiel



10 +



Ablauf: Die Gruppe wird in zwei Teile geteilt und in zwei gleich große Spielhälften verteilt in denen reichlich Zeitungen ausliegen. Nach einem Startzeichen beginnen beide Teams als erstes aus den Zeitungen Papierbälle zu formen und anschließend möglichst viele davon aus dem eigenen in das gegnerische Feld zu befördern. Dabei dürfen die Spieler die Mittellinie nicht übertreten.

Gewonnen hat am Ende das Team, das nach einer vorher festgelegten Zeit die wenigsten Papierbälle in ihrem Feld hat.

Variation: Statt mit Papier könnte auch mit vielen Luftballons gespielt und evtl. mehrere Pinnwände als »Volleyballnetz« zweckentfremdet werde..

 *Zeitungen,
ggf. Luftballons*



HASENJAGD



Fang-/ Abschlagspiel

Ablauf: Die Gruppe hockt sich in einer Reihe auf den Boden nebeneinander, aber so, dass immer abwechselnd in die entgegengesetzte Richtung geschaut wird.

Der Spieler am einen Ende der Reihe beginnt wegzulaufen (Hase), gleichzeitig beginnt der Spieler am anderen Ende mit der Jagt nach dem Hasen, immer um die Reihe herum. Der Hase darf beliebig oft die Richtung wechseln; der Jäger hingegen muss die einmal eingeschlagene Richtung beibehalten. Dafür darf dieser einem hockenden Spieler auf den Rücken klopfen, so dass der jetzt die Verfolgung in seine Richtung aufnimmt. Der ehemalige Jäger nimmt die jetzt frei gewordene Stelle ein.

Ist der Hase erwischt worden, hockt er sich an das eine Ende der Reihe. Der erfolgreiche Jäger ist jetzt der neue Hase und der Spieler am anderen Ende der Reihe wird zum neuen Jäger.

 - keine -



12 - 20





SCHWARZER RITTER

Ball-/ Team-/ Abwurfspiel



12 - 24



Ablauf: Jede Armee agiert in ihrem Königreich, die durch die Mittellinie getrennt sind, welche nicht überschritten werden darf. Am anderen Ende des Königreichs residiert der König in seiner Burg, in der nur er Zutritt hat und sicher ist vor jedem Angriff von außen. Beide Armeen versuchen sich mit Bällen gegenseitig abzuwerfen. Wird ein Spieler von einem Ball getroffen, erstarrt er auf der Stelle und kann nur vom eigenen König wieder erlöst werden. Dafür muss der aber seine Burg verlassen und ist für diese Zeit verwundbar, d.h. er kann von der gegnerischen Armee abgeworfen werden. Wenn das passiert, bleibt der König solange erstarrt, bis sein Attentäter abgeworfen wurde - dann darf der König zurück in seine Burg. Außerhalb des Königreichs wartet aber noch der Schwarze Ritter. Mit seiner eigenen Munition (Ball) kann er jeden jederzeit abwerfen, auch den König in der Burg. Gelingt es ihm den König zu stürzen, übernimmt er dessen Königreich und der ehemalige König wird zum neuen schwarzen Ritter. Der Ritter kann zwar nicht die Burgen betreten, sehrwohl aber das Schlachtfeld (z.B. um seine Munition zurück zu holen) - aber Achtung: dort ist aber auch er verwundbar und kann von dem ersetzt werden, der ihn abgeworfen hat. Ist eine Armee komplett erstarrt, ist dessen König auch nicht mehr in seiner Burg sicher.



ausreichend Bälle

A 15

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

TANGO RANDALE



Gleichgewichts-/ Kampf-/ Raufspiel

Ablauf: Zwei Spieler stellen sich eine Armlänge voneinander entfernt gegenüber auf. Die Füße sind eng aneinander gestellt und die Handflächen liegen auf denen des Partners. Nun muss versucht werden, dem Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Dabei dürfen sich aber nur die Handflächen berühren, die auch während der ganzen Runde in Berührung bleiben. Punkte gibt es, wenn der Gegner das Gleichgewicht verliert und/ oder sich die Füße auseinander bewegen.

Variationen: Nachdem ein Kreis mit ca. 2 Meter Durchmesser markiert wurde gehen die Spieler in den Kreis, bücken sich und fassen sich an ihren Knöcheln. Das Ziel des Spieles ist es, den Gegner aus dem Kreis zu werfen, heben, zu tragen oder ihn so weit zu bringen, dass er seine Knöchel loslässt./

Die Kontrahenten stehen sich versetzt gegenüber und berühren sich mit ihren rechten Schultern. Dann verhaken sie sich mit dem rechten Bein (Kniekehle) und versuchen sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen. Die Arme werden auf den Rücken genommen.

 - keine -



2





MONSTER BLOB / SAFTPRESSE

Fang-/ Abschlagsspiel



12 +



Ablauf: Der Blob ist am Anfang nur ein harmloser Einzelner, der versucht die anderen zu fangen. Hat er jemanden erwischt, dann nimmt er ihn an die Hand. Zu zweit gehen die Spieler jetzt auf die Jagd nach neuen Opfern. Sie verleiben sich alles ein, was sie mit den beiden äußeren Händen erwischen können.

Die verbleibenden Spieler versuchen verzweifelt dem immer weiter wachsenden Blob, innerhalb eines begrenzten Spielfeldes, zu entwischen.

Variation: Als erhöhter Schwierigkeitsgrad ist der Blob auch in der Lage sich zu teilen.

Saftpresse: Sechs bis acht Spieler bilden durch Handfassung einen Kreis. Sie haben die Aufgabe, die übrigen Gruppenmitglieder einzufangen, in dem sie sie durch kurzzeitiges Öffnen des Kreises in ihre Mitte bringen oder einkesseln. Die gefangenen Spieler bleiben im Kreis oder werden ein Teil von ihm.

 - keine -



SOCKELN / VIERECKZIEHEN

Gleichgewichtsspiel



Ablauf: Jeweils zwei Spieler stehen auf je einem Sockel, der ca. 30 cm hoch sein und eine Breite haben, so dass man gerade so darauf stehen kann (z.B. Baumstumpf, Eimer, Töpfe etc.). Der Abstand zueinander sollte etwa 2-3 Meter betragen. Die Spieler bekommen das (zu Beginn durchhängende) Seil in die Hand und mit dem Startzeichen müssen sie versuchen den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Variation: Zu dem Zweimann-Duell kann man auch noch eine dritte oder vierte Person dazu holen, die jetzt alle zusammen gleichzeitig an dem (Ringförmigen, Y- bzw. X-förmigen Seil) ziehen. Sieger ist hier, wer als letzter stehen bleibt.



Viereckziehen: Jeweils vier Spieler halten ein zusammen-geknotetes Seil mit einer Hand fest. Sie stehen in etwa gleichem Abstand voneinander entfernt. In Zugrichtung jedes Spielers liegt in ca. 1,50 Meter Entfernung ein Gegenstand. Auf ein Signal hin versucht jeder sein Gegenstand als erster zu erwischen. Alternativ kann man auch innerhalb des Seilviereckes stehen.



2, 3, 4





PRINZESSIN

Energizer/ Bewegungs-/ Reaktionsspiel



13 +



Ablauf: Als Ausgangstellung finden sich immer 3 Spieler zusammen. Zwei stehen sich gegenüber und fassen sich an den Händen («Das Schloss») und schließen die dritte Person («Prinzessin») darin ein. Ein Spieler, der nicht Teil eines dieser Trios ist, kann nun drei mögliche Kommandos geben: »Prinzessin« (jede Prinzessin sucht sich ein neues Schloss), »Schloss« (jedes Schloss sucht sich gemeinsam eine neue Prinzessin) oder »Erdbeben« (alles löst sich auf und muss sich neu finden). Dabei bleibt immer einer übrig, der als nächstes das Kommando gibt.

 - keine -

Halte die Spiele der
Kinder heilig und störe
sie nicht. Denn in ihnen
ist weder Torheit noch
Müßiggang.
(F. Wedekind)



RASENMÄHER



Bewegungsspiel

Ablauf: Die gesamte Gruppe bewegt sich laufend oder hüpfend durch den Raum, bzw. über die Mattenfläche (am Besten zur Musik). Der Spielleiter und ein weiterer Partner stehen sich gegenüber und spannen eine Schnur über die gesamte Länge der Fläche. Sie laufen gemeinsam zur anderen Spielfeldseite und halten dabei die Schnur (mit Tempowechsel und mit Wechsel der Höhe). Die Spieler sollen über die Schnur springen, darunter her krabbeln oder sich fallen lassen. Sie müssen sich dabei nur schnell entscheiden.

Wer von der Schnur berührt wurde, muss sich rückwärts fallen lassen und kurz liegen bleiben.

 *Seil,
(Musik)*



10 +





UMLAUFBAHN

Energizer/ Bewegungsspiel



12 +



Ablauf: Das Spiel kann einzeln oder paarweise gespielt werden, je nach Gruppengröße. Im letzteren Fall sucht sich jedes Paar unauffällig ein beliebig anderes Paar aus, mit der einfachen Aufgabe, dieses (auf ein Startzeichen hin) einmal zu umrunden.

Klar, dass das ausgesuchte Paar aber nicht stillstehen wird und so ein einziges großes Chaos auf dem Spielfeld entsteht, das erst zur Ruhe kommt, wenn jedes Paar eine erfolgreiche Umrundung geschafft hat.

 - keine -



A 21

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

KREISJAGD



Fang-/ Abschlagspiel

Ablauf: Die Gruppe bildet einen Innenstirnkreis und hält sich an den Händen fest. Ein Fänger steht außerhalb des Kreises und hat die Aufgabe, einen vorher bestimmten Mitspieler des Kreises abzuschlagen. Der Fänger darf um den Kreis herumlaufen und auch plötzlich die Richtung ändern; der Kreis darf sich selbstverständlich auch mit drehen.

Je kleiner der Kreis, desto leichter für den Fänger. Kreise sind schon ab 3 Personen machbar.

 - keine -

*Entscheidet man sich für einen Wettkampf, dann deswegen, weil es Spaß macht, und nicht weil es ums Gewinnen geht. Wenn man mit vollem Einsatz dabei ist, dann haben alle gewonnen.
(New Games)*



3 - 12





RINGRICHTER

Reaktions-/ Abschlagspiel



12 -24



Ablauf: Ein langes Seil wird zu einem Ring verknötet. Bis auf einen stehen alle Spieler außen um den Ring herum und halten ihn mit beiden Händen fest. Der Spieler in der Mitte hat die Aufgabe, irgendeinen anderen Mitspieler abzuschlagen. Diejenigen, die sich bedroht fühlen, dürfen jedoch das Seil loslassen und ihre Hände in Sicherheit bringen. Der Mittelspieler wird gewechselt, wenn es ihm gelingt, jemanden abzuschlagen oder wenn so viele Mitspieler das Seil losgelassen haben, dass es den Boden berührt.

 - keine -



POPCORN



Interaktionsspiel

Ablauf: In einem kleinen Spielfeld („Pfanne“) beginnen die Spieler („Maiskörner“) der Musik nach zu hüpfen. Alle versuchen einander auszuweichen. Berühren sich jedoch zwei Spieler, müssen die beiden, an der Stelle an der sie sich berührt haben, aneinander kleben bleiben. Sie werden zu Popcorn und müssen so zusammen weiter hüpfen.

Aber erst wenn alle am Schluss irgendwie zusammen kleben und alle im Gleichtakt hüpfen, ist das Popcorn wirklich fertig.

Variation (als Fangspiel): Alle Spieler springen durch den Raum und rufen „Pop-Pop-Pop“. Ein Spieler hingegen ruft „Kleb-Kleb-Kleb“ und versucht die anderen Spieler zu erreichen und an ihnen haften zu bleiben. Gelingt ihm das, springen diese gemeinsam weiter „Kleb-Kleb-Kleb“ rufend durch den Raum bis alle Spieler zusammen kleben.

 *Partymusik*



16 +





RANGIERBAHNHOF

Fang-/ Abschlagspiel



13 +



Ablauf: Zuerst wird ein Spielfeld abgesteckt und mehrere (min. drei) Züge gebildet - jeder besteht aus einer Lokomotive und drei oder vier Anhängern, die sich an den Hüften des Vordermannes festhalten. Zwei weitere Spieler sind der »Rangierer« und der »Bremswagen«.

Ziel des Spieles ist es, dass der Rangierer mit einem Ball in der Hand versucht, den Bremswagen zu berühren, bevor sich dieser ans Ende eines Zuges hängen kann. Die Züge wiederum setzen alles daran ihm zu entkommen, denn gelingt es dem Bremswagen doch sich an einen Zug zu hängen, löst sich dessen alte Lokomotive und wird zum neuen Bremswagen. Falls der Rangierer aber den Bremswagen erwischt, wird der Bremswagen der neue Rangierer, während der alte sich wiederum einen Zug zum anhängen sucht, usw.

 *Ball*



SCHRANKE



Abschlag-/ Fangspiel

Ablauf: Bei diesem Spiel braucht es mindestens 4 mal 4 Spieler plus einen Jäger und einen Hasen. Alle Spieler, bis eben auf zwei, stellen sich im Quadrat auf (geht auch in Rechteckform) und strecken die Arme zur Seite, so dass sie gerade so die des linken und rechten Nachbarn berühren. Dabei entstehen zueinander parallele Gassen, durch die Jäger und Hase laufen. Der Hase aber hat den Vorteil, dass er dem Jäger dem Weg versperren kann, in dem er laut den Befehl "Drehen!" ruft. Dann müssen sich alle Schranken um 90° im Uhrzeigersinn drehen, so dass sich neue Gassen bilden.

Da der Jäger die Schranken nicht durchbrechen darf, kann sich der Hase so immer knapp retten.

 - keine -



19 +





KNALLBALLON

Team-/ Wettkampfspiel



12 -24



Ablauf: Es werden 2 Teams mit jeweils etwa 5 Mitspielern gebildet. Die beiden Teamkapitäne stellen sich mit großem Abstand voneinander und mit einer Pinnadel bewaffnet auf einen Stuhl, von dem sie nicht runter dürfen. Der Luftballon wird in die Spielfeldmitte geworfen und die Teammitglieder müssen jetzt mit allen Mitteln versuchen den Luftballon zum eigenen Teamkapitän zu schlagen, damit er ihn mit der Pinnadel zerstechen kann. Gelingt es ihm, bekommt sein Team einen Punkt.

Variation (ungefährlicher): Statt mit Nadeln mit Stiften (dicken Markern) „bewaffnen“. Am Ende werden die gemachten Punkte auf dem Luftballon gezählt.

Hinweis: Hier müssen im Voraus gemeinsame Verhaltensregeln ausgehandelt werden.



 *Luftballons,
Nadeln/ Stifte,
2 Stühle*

HAI & HERING

Fang-/ Abschlagspiel



Ablauf: Witzige Variante von »Rangierbahnhof« (A 25): Hier gibt es zu Beginn einen Fänger (Hai) und einen Gejagten (Hering) - erkennbar durch entsprechende kontinuierliche Armbewegungen (Hai: große ausladene, „fressende“ Bewegung der Arme; Hering: kleine seitlich-schwimmende Bewegung der Arme). Der Rest der Gruppe verteilt sich paarweise, und jeweils miteinander eingehakt, im Gelände. Auf ein Startsignal hin beginnt die Jagd (Armbewegung nicht vergessen). Der Hering kann sich allerdings auch in Sicherheit bringen, indem er sich an ein Paar anhängt - dann wird der äußere Spieler zum Hering, muss sich loskoppeln und die Flucht ergreifen. Ist ein Hering gefasst, kehren sich augenblicklich die Rollen um.

Variation: Mehrere Haie (+Heringe) gleichzeitig/ abgekoppelter Spieler wird zum Hai und der alte Hai zum Hering.

 - keine -



12 +





DREIBALL

Energizer/ Teamspiel



8 - 24



Ablauf: Gespielt wird mit zwei Teams, zwei Toren und drei kleinen, verschiedenfarbigen Bällen.

Ball eins wird gespielt wie ein herkömmlicher Fußball, während die beiden anderen, gleichzeitig eingesetzten Bälle wie Handbälle gespielt werden. Bevor diese Handbälle jedoch zu den Teammitgliedern weiter gespielt werden dürfen, muss eine Aktion ausgeführt werden, z.B.: „Roter Ball vorher zwei mal auf den Boden tippen; grüner Ball vorher durch die Beine führen“, o.ä.

Bei diesem sehr schnellen und actionreichen Spiel braucht es bestenfalls mehrere Schiedsrichter, die das Spiel überwachen und die Punkte zählen.

 3 Bälle (z.B. Hockey)

*Im Spiel verraten wir, wes
Geistes Kind wir sind.
(Ovid)*



A 29

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

SANDWICH / FÖRDERBAND

Bewegungsspiel

Zwei Spielideen, falls Matten oder Matratzen zur Verfügung stehen:

Sandwich: 4 Spieler legen sich so quer auf die Matte, dass Füße und Arme noch hervorschauen. Daraufhin wird eine zweite Matte auf diese 4 gelegt und weitere drei Spieler legen sich dort oben drauf. Das wird so fortgeführt, dass auf dem letzten Stockwerk nur noch ein Spieler liegt (möglichweise ein schwerer Spieler). Mehr als vier Stockwerke sollten es aus Sicherheitsgründen nicht werden.

Förderband: Die Spieler liegen wie Baumstämme nebeneinander und befördern einen Spieler auf der Matte von einem Ende zum anderen, indem sich alle gleichzeitig drehen. Am Ende angelangt, legt er sich zu den anderen Spielern und der nächste darf sich auf dem "Förderband" transportieren lassen.

 *Matten/ Matratzen*



12 - 24





GELDBOTEN

Strategie-/ Geländespiel



8 - 18



Ablauf: Zu Beginn werden die Mitspieler gleichmäßig in »Geldboten« und »Diebe« eingeteilt und eine etwa 5m² große »Bank« abgesteckt.

Die Geldboten bekommen vom Spielleiter Spielgeld und den Auftrag, das Geld sicher in die Bank zu befördern. Die Boten bekommen ca. 5 min Zeit, sich eine Strategie zu überlegen, dies zu schaffen ohne von den Dieben daran gehindert zu werden.

Wird ein Geldbote beim Versuch dabei von einem (!) Dieb gefangen, darf der diesen 1 Minute lang durchsuchen (nur an Stellen, an denen er auch durchsucht werden möchte) und alles gefundene Geld abnehmen.

Haben alle Geldboten die Bank erreicht, wird gezählt, welches Team das meiste Geld hat.

 *Spielgeld*





Interaktionsspiel

Ablauf: Zu Beginn besorgt sich jeder Spieler ein mit Wasser gefüllten Becher, sucht sich eine freie Stelle (gut verteilen) und positioniert dort seinen Wasserbecher. Den gilt es um jeden Preis zu verteidigen, denn enthält dieser kein Wasser mehr, scheidet der Spieler aus. Gleichzeitig sind zwei Bälle im Umlauf, mit dem man versuchen kann die Becher der anderen umzuwerfen. Wie weit traut man sich dabei aber von seinem eigenen Becher weg zu bewegen?

Der Letzte mit einem vollen Becher gewinnt das Spiel.

Variation (ohne Ausscheiden): Gespielt min. 50 Meter entfernt von einer Wasserquelle zum Wiederauffüllen des eigenen Bechers./

Das Spiel ist vorbei wenn nur noch 3 Spieler volle Becher haben oder eine vorher vereinbarte Zeit abgelaufen ist.

 *So viele Becher wie Spieler,
2 Bälle,
ggf. Wasserflaschen*



8 +





VIRUS

Fang-/ Abschlagspiel



12 -24



Ablauf: Nachdem ein Spielfeld abgesteckt wurde, wird ein Spieler zum »Virus« ernannt, der mit einem Softball in der Hand jagt auf die »weißen Blutkörperchen« (alle anderen Spieler) macht. Wird ein Blutkörperchen vom Ball berührt, wird es unmittelbar inaktiviert und erstarrt an Ort und Stelle. Reaktiviert können sie nur werden, wenn sich zwei aktive weiße Blutkörperchen finden, die das Paralyisierte mit den Armen umschließen und „Kampf dem Virus!“ rufen.

Eine Chance gegen das Virus haben die weißen Blutkörperchen nur, wenn sich min. zwei von ihnen an den Händen anfassen, dann sind sie nämlich immun. Finden sich sogar vier Blutkörperchen zusammen, können sie den Virus besiegen, in dem sie ihn komplett umzingeln und „gesund, gesund“ rufen.

 *Softball*





Interaktions-/ Geschicklichkeitsspiel

Ablauf: Es werden einige Frisbees auf den Boden gelegt und die Spieler verteilen sich darum. Wenn der Spielleiter „Eiland“ ruft, rennen alle los, um einen der Frisbee in der Mitte zu berühren. Wer dabei der letzte ist, scheidet aus; aber nicht nur er, sondern alle, die sich beim Versuch an den Frisbee heranzukommen berührt haben. Jedes Mal wenn „Eiland“ gerufen wird, muss zu einem neuen Frisbee gerannt werden. Je weniger Spieler es werden, desto mehr reduziert sich die Anzahl der Frisbees bis zuletzt auf 2.

 3 - 5 Frisbees

*Verrückten wird auf der
ganzen Welt Aufmerk-
samkeit zuteil, denn
niemand weiß, was zu
erwarten ist.
(New Games)*



12 +





BALLJAGD

Energizer/ Kreis-/ Reaktionsspiel



12 -24



Ablauf: Eine möglichst große (gerade) Anzahl von Spielern sitzt gemeinsam im Stuhlkreis. Durch Abzählen werden zwei Teams bestimmt, so dass immer abwechselnd Spieler von Team 1 und 2 nebeneinander sitzen.

Nun bekommt jedes Team ihren Ball (startend bei zwei gegenüber sitzenden Spielern des jeweils anderen Teams). Auf ein Startzeichen hin muss jedes Team ihren Ball im Uhrzeigersinn an den jeweils nächsten Teamspieler weiter reichen. Dabei darf der Ball weder geworfen werden, noch dürfen sich die Teams absichtlich gegenseitig behindern. Ziel des Spieles ist es, schneller als das andere Team zu sein und deren Ball zu überholen.

 2 Bälle oder Kissen

*Man braucht sehr lange
um jung zu werden.
(P. Picasso)*



A 35

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

REITER IM SATTEL



Kreis-/ Auspowerspiel

Ablauf: Bei diesem sehr kräftezehrenden und berührungintensiven Spiel bilden sich Paare, die sich hintereinander im Kreis aufstellen und auf Kommando des Spielleiters „aufsatteln“. In die Mitte des Kreises liegen so viele Schuhe wie Paare minus eins. Ziel des Spieles ist es, einen Schuh aus der Mitte zu ergattern und damit nicht auszuscheiden.

Der Spielleiter kann dafür fünf mögliche Kommando geben: „Reiter: aufsatteln!“ (vorderer Spieler nimmt hinteren Huckepack), „Reiter: absteigen!“, „Reiter: das Pferd umrunden!“, „Pferd und Reiter: Rollen tauschen!“ oder „Reiter: nach links/rechts“ (Hinterer Spieler muss einmal um den Kreis rennen um wieder beim Pferd angekommen durch dessen Beine zu robben und zu versuchen einen Schuh aus der Mitte zu greifen.)

Ausgeschiedene Spieler übernehmen die Rolle des Spielleiters.

 keine



13 - 25





HALTET DEN KORB VOLL

Team-/ Wettkampfspiel



12 -24



Ablauf: Das Spielfeld/ Raum wird gefüllt mit reichlich Luftballons. Am jeweiligen Ende des Spielfeldes (in ca. 2 m Abstand) hat jedes Team seinen Korb stehen, der groß genug sein sollte, um genug Luftballon aufnehmen zu können. Jeder Spieler wird mit einem (Schaumstoff-) Schwert ausgerüstet, mit denen sie die Ballons in den Korb befördern müssen. Die Hände dürfen dazu nicht benutzt werden.

Wird mit dem Schwert auf etwas anderes als die Luftballons geschlagen, verliert der jeweilige Spieler sein Schwert.

Nach einer bestimmten Zeit, oder wenn alle Luftballons im Korb sind, wird gezählt, welches Team mehr erbeuten konnte.



Luftballons,

2 Körbe,

Kunststoffscherter (z.B. Rohrisolierungen)



A 37

www.robortaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

KISSENSCHLACHT IM DUNKELN

Kampf-/ Raufspiel



Ablauf: Es werden zwei Teams gebildet und ein min. 5 x 5 Meter großes Spielfeld markiert (z.B. mit Kreppband).

Nun treten die Spieler der beiden Teams in einer vorher festgelegten Reihenfolge einzeln gegeneinander an. Die beiden haben die Augen verbunden und sind jeweils mit einem großen (Kopf-) Kissen bewaffnet. Ziel ist es, den Gegner als erster mit dem Kissen zu treffen. Die Teams helfen ihrem Spieler durch Zurufe.

Der Sieger gewinnt einen Punkt für sein Team. Danach folgt Kampfpaar zwei, dann drei, usw.

 2 Kissen,
2 Augenbinden,
Kreppband



8 - 18





DIE LETZTEN WERDEN DIE ERSTEN SEIN

Fang-/ Abschlagspiel



12 -24



Ablauf: Zur Vorbereitung werden zwei gleichgroße Teams gebildet und ihre dazugehörige »Basis« (min. 10 x 10m) abgesteckt. Ziel ist es die Spieler des anderen Teams zu fangen und damit zum eigenen Team hinzuzufügen. Die Regeln dazu sind einfach, aber fordern in der Umsetzung doch einige Denkarbeit und Strategie:

Innerhalb der eigenen Basis ist man natürlich sicher; gefangen werden darf nur außerhalb dieser, allerdings nur Gegner, die nach einem selbst das Schlachtfeld betreten haben.

Bsp.: Spieler A1 betritt das Feld; Spieler A1 verlässt seine Basis und darf jetzt Spieler A1 jagen, aber nicht umgekehrt. Dies darf erst Spieler A2 der jetzt wiederum das Spielfeld betritt, welcher wiederum erst von Spieler B2 gefangen werden kann, usw. So kann man bspw. vom Gejagten zum Jäger werden, wenn man kurz in seine Basis flüchtet und danach sofort wieder in das Schlachtfeld zurückkehrt.

Siegreich ist das Team, das nach 20 min die meisten Spieler hat.

 - keine -



CAPTURE THE FLAG

Gelände-/ Teamspiel



Diesen Klassiker gibt es in unzähligen Varianten und jedes Mal dreht es dich darum, die im Gelände versteckten Flagge des/ der anderen Teams zu stehlen um zu gewinnen.

Dabei ist der erste Schritt für jedes Team sich jeweils, möglichst kreativ, eine Flagge zu basteln.

Variante 1: Hier gibt es zwei Teams, die durch eine Grenze (ausgelegtes Seil) voneinander getrennt sind. Um die im Areal des gegnerischen Teams versteckte Flagge zu finden, muss man natürlich die Grenze überschreiten. Im gegnerischen Gebiet allerdings ist man verwundbar (d.h. man kann gefangen werden). Gefangene Spieler kommen ins »Gefängnis!« (z.B. ein bestimmter Baum) und zwar so lange, wie man von dem eigenen Team befreit (abgeschlagen) wurde.

Variante 2: Hier spielen mehrere Teams gegeneinander (idealerweise 3 - 4). Die Flaggen werden versteckt und jeder Spieler bekommt zusätzlich ein Bändchen (Kreppband) in der Teamfarbe ums Handgelenk. Spieler, denen das Bändchen abgenommen wurde, müssen erst bei der Spielleitung ein neues holen, bevor sie ein weiter spielen können.

Diese Variante ist zeitbegrenzt. Bändchen bringen am Ende je 5 Punkte, Flaggen 30 Punkte.

 *Seil, Bastelmaterial*



12 +





NINJA / SAMURAI

Energizer/ Kreis-/ Reaktionsspiel



12 - 24



Ninja: Die Spieler beginnen in einem engen Kreis. Mit einem gemeinsamen Kampfschrei springen alle nach hinten in ihre Ausgangsposition. So bleibt jeder erstarrt, bis er an der Reihe ist. Ein beliebiger Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf genau eine Angriffsbewegung machen um dabei zu versuchen mit seiner flachen Hand die Hand eines anderen Spielers zu treffen. Der angegriffen Spieler wiederum darf ebenfalls genau eine (Ausweich-) Bewegung machen. Der evtl. „verwundete“ Arm muss auf den Rücken genommen werden. Sind beide Arme verwundet, scheidet der Spieler aus.

Samurai: Die Spieler stehen wieder in einem (diesmal nicht zu engen Kreis). Ein Spieler beginnt, in dem er mit beiden ausgestreckten Armen und einem lauten »Hu!« auf einen anderen Spieler zeigt. Dieser getroffene Spieler reißt mit einem erschrockenen »Ha!« beide Arme in die Höhe, während der rechte und linke Nachbar mit einem angedeuteten Schwertschlag und einem aggressiven »He!« den Spieler in der Mitte erschlagen. Dieser Spieler fährt dann fort wiederum einen anderen Spieler mit einem »Hu!« anzugreifen. Spieler, die dabei Fehler machen oder zu langsam sind, scheiden aus.

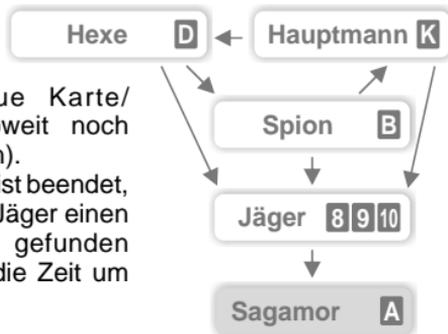


 - keine -



Ablauf: In diesem Geländespiel gilt es den sog. Sagamor des jeweils anderen Teams zu finden. Dafür einigt sich jedes Team darauf wer Sagamor sein soll - dieser Spieler bekommt als Spielkarte ein Ass. Danach werden die anderen Rollen verteilt: 1 Hauptmann (König), 1 Hexe (Dame), 1 Spion (Bube) und 3 Jäger (Karten 8 bis 10). Der Spielleiter behält die restlichen Karten bei sich, bis sie gebraucht werden.

Beide Teams verteilen sich strategisch im Gelände und beim Signal zum Spielbeginn muss der gegnerische Sagamor gestellt werden. Begegnen sich zwei Spieler des jeweils anderen Team müssen sie sich gegenseitig die Karten zeigen. Der Sieger des Duells nimmt die Karte des Unterlegenen an. Der Verlierer holt sich beim Spielleiter



eine neue Karte/Rolle (soweit noch vorhanden). Das Spiel ist beendet, wenn ein Jäger einen Sagamor gefunden hat oder die Zeit um ist.

 2 Kartenspiele (je 4x 8, 9, 10, B, D, K; 1x A)



R

RUHE DURCH BEWEGUNG

Menschen zueinander bringen

In diesem zweiten Kapitel finden sich ebenfalls Bewegungsspiele, doch liegt hier der Schwerpunkt vor allem bei gerichteten Bewegungen, d.h. Bewegungen, die mit Aufgaben und Herausforderungen verbunden sind. Diese Kombination ermöglicht es aus der Bewegung heraus zur Ruhe zu kommen.

Im Vordergrund stehen hier vor allem die *sozialen Anforderungen*, insbesondere die Kooperation, mit dem Ziel mit den anderen in Kontakt zu treten und sich gegenseitig zu unterstützen.

Soziale Anforderungen

- anfassen/ anfassen lassen
- Kontakt aufnehmen
- sich in einer Gruppe einfügen
- sich anderen anvertrauen / Verantwortung übernehmen
- sich behaupten
- sich helfen/ gemeinsam Aufgaben lösen





ATOMSPIEL

Kooperationsspiel



12 +



Ablauf: Alle Spieler bewegen sich locker im Raum/ Spielfeld verteilen bis der Spielleiter ein Kommando gibt und sich Kleingruppen finden müssen. Heißt es z.B. „3 / 2“ dann müssen sich Gruppen zu jeweils 3 Personen finden, die dann zusammen 6 Füße haben, davon aber nur 2 auf dem Boden haben dürfen. „5 / 4“ hieße wiederum: 5 Personen dürfen mit nur 4 Händen/ Füßen/ Knie/ Ellenbogen/ etc. den Boden berühren. Jede Gruppe sollte eine eigene Lösung finden.

Wieder auflösen, neu finden und einfach weiter ausprobieren, was noch möglich ist.

Hinweis: Da es viel um Berührung geht. nur in einer Gruppe durchführen, die bereits miteinander vertraut ist.

 Musik

*Die Art und Weise, wie wir spielen, ist vielleicht wichtiger als wir glauben, denn sie ist ein Ausdruck unseres Verhältnisses zum Leben überhaupt.
(G. Leonard)*



ANGEBERSPIEL

Wettkampf-/ Teamspiel

Ablauf: Bei diesem Spiel geht es nicht darum, wie gut der Einzelne im Vergleich zu Anderen ist, sondern wie gut man sich selber bzw. andere einschätzen kann.

Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team bekommt immer abwechselnd ein Aufgabe gestellt (z.B.: „Wie genau schätzt du eine Minute ab?“, „Wie weit fliegt ein von dir gefalteter Papierflieger?“ oder „Wie nah kommst blind einer Wand ohne dagegen zu laufen“), worauf einer aus dem Team bestimmt werden muss, der diese Aufgabe bewältigen soll. Dieser Spieler muss jetzt selber schätzen (Weite, Dauer, Länge, etc.) welchen Wert er zu erreichen glaubt. Das andere Team muss sich dann beraten und ebenfalls eine Schätzung abgeben.

Nachdem die Aufgabe erledigt wurde, werden die Punkte/ Süßigkeiten auf die Teams verteilt und zwar danach wer mit seinem Schätzwert am nächsten am tatsächlichen Ergebnis liegt. Trifft ein Team ganz genau das Ergebnis, bekommt es dafür 2 Punkte.



Verschiedene, je nach Aufgabe



8 - 24



DAS BLATT WENDEN



Kooperationsspiel



8 - 16



Ablauf: Die ganze Gruppe stellt sich auf eine ausgebreitete Decke oder Plane. Die Decke darf dabei nur unwesentlich größer (ca. 1/3) als die Stehfläche der Spieler sein.

Die Gruppe muss jetzt gemeinsam versuchen, die Decke/ Folie zu wenden, so dass am Ende die andere Seite oben liegt und dies ohne den Boden zu berühren.

Passiert es doch, muss derjenige, der z.B. mit dem Fuß den Boden berührt hat, seinen Schuh ausziehen.

Variation: In Gruppen, die schon sehr gut zusammenarbeiten, können einzelne Spieler ein Handicap bekommen (z.B. Augen verbinden, Arme zusammenbinden, etc.)

 *großes Tuch/ Decke/ Plane,
ggf. Augenbinden*



R 03

www.robortaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

IMPULSSPIEL



Energizer/ Kreis-/ Reaktionsspiel

Ablauf: Der Spielleiter beginnt damit in den Kreis einen Impuls zu geben, indem er an seinen linken oder rechten Nachbarn eine Bewegung, Geräusch, Berührung, Gruß, etc. gibt, die der dann wiederum an seinen Nachbarn weitergeben muss. So wandert der Impuls reihherum den Kreis entlang. Spannend wird es aber erst, wenn ein weiterer Impuls hinterher geschickt wird, vor allem in die gegengesetzte Richtung. Interessant wird es insbesondere dann, wenn zwei Impulse aufeinander treffen.

Imitator: Ein Spieler gibt ein Impuls an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser muss den Impuls so exakt wie möglich imitieren. Sollte ein Spieler dabei z.B. versehentlich lachen, oder stolpern, muss genau das nachgemacht werden. Bei dieser Variante ist Spaß garantiert.

Spürnase: Ein Spieler in der Mitte des Kreises versucht herauszufinden, wer im Kreis den Impuls vorgibt. Dieser für ihn geheime Spieler macht etwas vor, was die anderen in der Gruppe zeitgleich nachmachen. Regelmäßig ändert er seinen Impuls in der Hoffnung dabei nicht von der Spürnase entlarvt zu werden.

 - keine -



8 - 24





GOOFIE

Interaktionsspiel



10 - 24



Ablauf: Goofie ist ein sanftes, freundliches Wesen, das wachsen möchte. Er wird von allen gesucht, denn alle wollen ein Teil von ihm werden.

Die Gruppe schließt die Augen und wandert locker umher. Trifft ein Spieler auf einen anderen, dann schüttelt er ihm die Hand und fragt: „Goofie?“. Kommt ein fragendes „Goofie?“ zurück, dann war er's wohl nicht. Mit geschlossenen Augen sucht er weiter. Währenddessen flüstert der Spielleiter einem der Spieler zu, dass er Goofie ist. Da Goofie sehen kann, öffnet er die Augen. Trifft er nun auf einen Spieler der wieder nach Goofie fragt, kommt über kein Laut über seine Lippen. Wenn nach mehrfachen Nachfragen immer noch keine Antwort kommt, kann er sicher sein, Goofie gefunden zu haben. Er schließt sich ihm an, indem er ihn an dessen Hand festhält.

So wächst Goofie immer weiter, bis alle Spieler ein Teil von ihm geworden sind. Er kann sich dabei aber nur an den Enden verlängern, da dort die Hände frei sind um geschüttelt zu werden.



Augenbinden



KONTROLLFUßBALL

Team-/ Kooperationsspiel



Ablauf: Es gelten die normalen Fußballregeln, nur sind die Teamgrößen kleiner (3 bis 5 aktive Spieler + 1 Teamkapitän). Außerdem bekommen die aktiven Spieler die Augen verbunden und dürfen nur auf die Anweisung des Teamkapitän hören. Dieser sollte ein sonst sportlich eher unbegabter Spieler sein, der nun vom Spielfeldrand sein Team kommandiert.

Variation: Es bietet sich an, die Regeln noch beliebig zu variieren, z.B. Siamesischer Fußball (Füße von zwei Spielern werden zusammen gebunden), etc.
Siehe auch „Fußball ohne Ball“ (A 03).

 *Augenbinden,
Fußball*

*Im Spiel verrinnt die Zeit
wie im Flug, denn sie
steht still.
(A. Tenzer)*



8 - 12



SÄUREFLUSS



Kooperationsspiel



8 - 24



Ablauf: Die Aufgabe der Gruppe ist es, von einem Ufer des »Säureflusses« zum anderen zu kommen (Entfernung ca. 8 Meter - je nach Gruppengröße). Natürlich darf niemand die Säure berühren, da sonst Schuhe und Socken dem »Säuremonster« (Spielleiter) zum Opfer fallen.

Als einziges Hilfsmittel den Säurefluss zu überqueren bekommt die Gruppe kleine Bretter, auf denen sie in der Säure stehen können. Allerdings: Die Bretter müssen stets in Kontakt mit Füßen oder Händen der Spieler sein, sonst kommt auch hier das Säuremonster und die Gruppe hat ein Brett weniger um die Aufgabe zu lösen.

Die Anzahl der Bretter entscheidet über den Schwierigkeitsgrad; schaffbar sind aber z.B. 6 Bretter für 14 Personen.

 *kleiner Bretter/ Pappstücke*



R 07

www.robortaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

SPINNENNETZ

Kooperationsspiel



Ablauf: Zwischen zwei Bäumen werden mehrere Seile kreuz und quer gespannt, so dass ein großmaschiges Netz entsteht. Die Gruppe muss jetzt geschlossen durch dieses Netz schlüpfen ohne jedoch die Seile zu berühren. Kommt doch jemand mit den Seilen in Berührung, müssen alle Personen, die zu diesem Zeitpunkt mit demjenigen in Berührung standen, von vorne anfangen.

Variationen: Es darf nicht geredet werden/ Die Spieler müssen in ständigen Körperkontakt miteinander stehen/ Eine Öffnung darf nicht zweimal hintereinander benutzt werden/ Spieler dürfen einen »Speicherbaustein« (Fortschritt zu einem Zeitpunkt sichern) einsetzen/ Im Falle einer Berührung muss die gesamte Gruppe von vorne beginnen.

 *Mehrere Seile*



8 - 16





KREISJONGLIEREN

Energizer/ Kennernlern-/ Kreis-/ Reaktionsspiel



Ablauf: Die Gruppe stellt sich im Kreis auf und wirft sich kreuz und quer durch den Kreis, nach einem bestimmten Muster, den Ball zu.



10 - 24

Spieler 1 wirft ihn z.B. zu Spieler 7 (dabei den Namen rufen) der ihn zu Spieler 4 wirft, der den Ball wieder an einen beliebigen anderen Spieler weitergibt. Der letzte Spieler wirft den Ball dann wieder zum Spieler 1, der zu 7, dann 4, usw.



Nachdem die Reihenfolge eingeprobt wurde, wird die Geschwindigkeit erhöht und weitere Bälle ins Spiel gebracht. Die anderen Bälle können dabei auch die umgekehrte Richtung gehen oder mit weiteren Eigenschaften verbunden werden (z.B. „Der Ball ist für den Spieler, der in Berlin wohnt.“, etc.)



Variationen: Die Spieler haben wie oben beschrieben eine feste Reihenfolge, sind dabei aber ständig in Bewegung./

Die Spieler müssen sich gleichzeitig, ebenfalls nach einem bestimmten Muster, durch den Raum bewegen.

Z.B.: Spieler 1 wirft den Ball zu Spieler 7 und geht zu Spieler 3. Spieler 7 wirft den Ball zu Spieler 5 und bewegt sich zu Spieler 2, usw.



 *Mehrere Bälle*



R 09

www.robortaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

GEFANGENENAUSTAUSCH



Energizer/ Kennenlern-/ Kreis-/ Reaktionsspiel

Ablauf: Dieses Spiel erfordert eine ungerade Anzahl von Spielern. Die Mitspieler bilden einen Kreis, je zwei Leute hintereinander. In 2. Reihe stehen die "Wächter", sie halten die Hände auf dem Rücken und bewachen die "Gefangenen", die vor ihnen hocken. Ein Spieler im Kreis hat keinen Partner und versucht durch unauffälligem zublinzeln einen Gefangenen zu befreien. Der so Angeblinzelte versucht, seinem "Wächter" zu entkommen, der ihn natürlich festhalten will (dazu darf er jetzt seine Hände nach vorne nehmen).

Schafft es der Gefangene zum Blinzler überzulaufen, so wird er selbst zum Wächter. Der vorher Alleinstehende wird sein Gefangener, und der unaufmerksame Wächter muss sich einen neuen Partner "erblinzeln".

Variation (als Kennenlernspiel): Statt zuzublinzeln kann auch einfach der Namen desjenigen genannt werden, den man befreien möchte. Als erhöhter Schwierigkeitsgrad tauschen Wächter und Gefangener die Namen.

 - keine -



11 - 25



FARBE BEKENNEN



Interaktionsspiel



je 2



Ablauf: Zwei Spieler stellen sich gegenüber und bekommen jeweils eine farbige Wäscheklammer an ihren Rücken gesteckt.

Ziel des Spieles ist es, die Farbe der Wäscheklammer seines Gegenspielers als erster herauszufinden und dies ohne sich zu berühren. Wer die falsche Farbe benennt, hat verloren.



*Wäscheklammern oder farbiges Papier,
Kreppband*



R 11

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

MÖRDER UNTER UNS

Strategiespiel



Ablauf: Dieses Spiel kann über mehrere Tage gehen und sollte nur mit Gruppen gespielt werden, die den Aspekt des „spielerischen Tötens“ mit Humor nehmen können.

Per Zufall wird ein Spieler zum Mörder ernannt, der andere Spieler durch einen sanften Griff in den Nacken zur Strecke bringen kann. Alternativ kann auch eine „Todeskarte“ gezeigt werden. Beides kann aber nur geschehen, wenn sich kein anderer (lebender) Spieler im selben Raum/ in sichtweise befindet.

Wurde so ein Spieler eiskalt erwischt, muss er sich auf einer zentral einsehbaren Liste mit Namen und dem Ort und Zeit des Attentats eintragen. Der Mörder kann öffentlich entlarvt werden sobald es mindestens drei Anklagen gibt. War der Verdacht aber falsch (oder nicht übereinstimmend), sterben die Ankläger stattdessen.

Serienmörder: Es werden zufällig Zettel mit den Namen der Mitspieler verteilt. So hat jeder Spieler eine Person, die er wie oben beschrieben ausschalten muss. Schafft er dies, bekommt er die Zettel (und damit auch die Mordaufträge) des kalt gemachten Spielers. Erhält man seinen eigenen Namen, ist man zum Selbstmord gezwungen.

 Plakat, Zettel



12 +





VAMPIR

Interaktionsspiel



12+



Ablauf: Alle Spieler haben die Augen geschlossen bzw. verbunden. Sie laufen apathisch durch die Gegen, während ein Spieler unbemerkt vom Spielleiter zum „Vampir“ ernannt wird. Trifft dieser auf einen anderen Mitspieler, hält er ihn kurz fest, rüttelt ihn an der Schulter vorsichtig durch und stößt dabei einen grässlichen Vampirschrei aus. Dieser Mitspieler wird dadurch ebenfalls zum Vampir.

Treffen zwei Vampire aufeinander, rütteln sie sich gegenseitig durch und schreien beide, werden aber dadurch wieder zu „normalen Menschen“ und können die Augen öffnen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Vampire wieder zu Menschen umgewandelt wurden.

 *Augenbinden*

Man hört nicht auf zu
spielen, weil man alt wird,
man wird alt, weil man
aufgehört hat zu spielen.
(O. Holmes)



R 13

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

SCHLANGE HÄUTEN

Kooperations-/ Interaktionsspiel



Ablauf: Alle Spieler stellen sich in einer Reihe hintereinander auf, bücken sich leicht nach vorne, reichen die linke Hand durch die Beine nach hinten und ergreifen mit der rechten Hand die Hand des vor ihnen stehenden Spielers. Nun setzt sich der letzte Spieler in der Reihe vorsichtig hin, ohne loszulassen. Alle anderen Spieler gehen nun langsam rückwärts; der zweitletzte Spieler und alle anderen steigen breitbeinig über den ersten Liegenden; der Dritte folgt und so weiter bis die ganze Schlange rückwärts über sich selbst hinweggestiegen ist und der erste Spieler ganz hinten liegt. Die Spieler müssen sich dabei die ganze Zeit ohne Unterbrechung an den Händen halten. Anschließend wird das Ganze wieder rückgängig gemacht, in dem alle nacheinander aufstehen und am Schluss wieder die Ausgangsposition erreicht ist.

Hinweis: Hier besonders auf die Sicherheit der Teilnehmer achten!



8 +





BLINZELMÖRDER

Darstellungs-/ Interaktionsspiel



Ablauf: Der Blinzelmörder ist ein Mensch, der andere zur Strecke bringen kann, in dem er sie nur unauffällig anblinzelt.



12 - 24

Die Gruppe bewegt sich geschäftig durch den Raum, wobei zuvor ein Spieler zum »Mörder« bestimmt wurde (z.B. durch Los). Wird nun ein Spieler vom Mörder angeblinzelt, muss dieser innerlich bis 5 zählen während er weiter läuft und anschließend, möglichst theaterreif, zu Boden sinken (bzw. fallen) und dort regungslos liegen bleiben muss.



Ahnt ein Spieler, wer der Mörder sein könnte, muss er diesen öffentlich anprangern. Liegt er damit jedoch falsch, geht er sofort zu Boden.

Hält der Blinzelmörder länger als 10 Minuten (Zeit abhängig von Spielerzahl) ohne entlarvt zu werden, hat er gewonnen.

 - keine -



R 15

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

SCHUHSALAT

Interaktionsspiel



Ablauf: Alle Spieler stellen sich im Kreis auf und ziehen ihre Schuhe aus. Nachdem die Spieler ihre Schuhe in die Mitte geworfen und zu einem großen Haufen aufgetürmt haben, gehen alle zu dem Schuhberg und wählen sich ein paar aus, die nicht zusammenpassen und auch nicht die eigenen sind.

Wenn alle Spieler, so weit es geht, in die fremden Schuhe geschlüpft sind, schlurfen sie umher auf der Suche nach den Leuten, die den jeweils zweiten Schuh tragen. Wurden sie fündig, stellen sie ihre Füße so zusammen, dass je ein Paar passender Schuhe nebeneinander steht. Im besten Fall entsteht dabei wieder ein Kreis im ungünstigsten eine Neuauflage des gordischen Knoten (R 26).

 - keine -



8 - 24



AUFREIHEN



Kennenlernspiel



8 - 24



Ablauf: Die Gruppe wird aufgefordert sich nach bestimmten Eigenschaften (z.B. Geburtstag, Größe, Haarlänge, Alphabetisch nach Namen, Schuhgröße, Anzahl der Geschwister, Entfernung vom Wohnort, Hausnummer, etc.) zu ordnen und aufzureihen.

Dies sollte auf einer Kante oder einem Seil, o.ä. geschehen, mit der Aufgabe diese/s nicht verlassen zu dürfen.

Variationen: Es darf nicht gesprochen werden/ statt Seil auf langer Bank spielen oder auf den Stühlen eines Stuhlkreises./ Anfang und Ende müssen von der Gruppe selbst bestimmt werden.

 - keine -



R 17

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar



Kreis-/ Kommunikations-/ Kennenlernspiel

Ablauf: Als erstes wird ein Stuhlkreis mit der Hälfte der Spieler gebildet; diese sitzen dabei mit der Lehne nach innen. Genau ihnen gegenüber setzen sich jetzt die restlichen Spieler. Der Außenkreis wird nun ausgestattet mit einem Blatt Papier (am besten mit Unterlage) und einem Stift. Die Spieler des Außenkreises haben nun jeweils 30 Sekunden Zeit die Spieler des Innenkreises zu verschiedenen Fragen zu interviewen und die Antworten auf die eine Hälfte des Blattes zu notieren. Die Fragen können sich z.B. um Hobbys und Zukunftspläne drehen.

Nach den 30 Sekunden wechseln die Spieler des Außenkreises einen Stuhl weiter nach rechts. Dabei bleibt das Blatt liegen, der Stift hingegen wird mitgenommen.

Nach 3 - 4 Fragen geht es daran die andere Hälfte des Blattes mit einem Portrait des Gegenübers auszufüllen. Hier wird nach bereits 15 Sekunden gewechselt und am selben Portrait weiter gemalt. Es wird 4 - 6 Mal rotiert, danach wechselt der Innenkreis mit dem Außenkreis und das Ganze wird wiederholt.

Am Ende kommen alle im Kreis zusammen und versuchen die Interviewfragen samt Portrait den jeweiligen Spielern zuzuordnen.



*Papier,
verschiedenfarbige Stifte*



8 - 24





WAS IST DAS?

Kreis-/ Reaktionsspiel



10 - 24



Ablauf: Der Spielleiter (Spieler 1) gibt seinen rechten Nachbarn (Spieler 2) einen Gegenstand (Tempo-Päckchen, Stift, o.Ä.). Zu ihm sagt er: "Das ist eine Banane.". Spieler 2 fragt zurück: "Was ist das?", worauf Spieler 1 antwortet: "Das ist eine Banane!". Nun gibt Spieler 2 die „Banane“ wiederum an seinen rechten Nachbarn (Spieler 3) und sagt: „Das ist eine Banane“. Spieler 3 fragt Spieler 2: "Was ist das?", der wiederum Spieler 1 fragt. Die Antwort wird zurückgereicht an Spieler 3, der nun seinen Nachbarn mit der Behauptung konfrontiert, dass das eine Banane sei. Das „Was ist das?“ wird dann immer wieder bis zum Spieler 1 zurück gefragt. Und so geht das reihum weiter, bis Spieler 1 seine „Banane“ zurückbekommt. Zur gleichen Zeit geht das Ganze mit einem zweiten Gegenstand, der mit irgendeinen (Fantasie-) Wort betitelt wird, auch in die andere Richtung los. Der Reiz dieses Spiels ist das ständige Hin- und Herfragen nach den Gegenständen. Besonders interessant wird es, wenn sich die Wege der Gegenstände überkreuzt haben.



2 beliebige Gegenstände (z.B. Stifte)



Team-/ Kooperations-/ Gleichgewichtsspiel

Ablauf: Auf einem Steg (idealerweise eine Langbank, o.ä.), der gerade breit genug ist, dass ihn eine Person balancierend überqueren kann, werden zwei Teams in gegengesetzter Richtung zeitgleich rüber geschickt. Die Spieler müssen versuchen, aneinander vorbeizugehen ohne abzusteigen.

Ziel ist es hier dies eine möglichst gute Bestzeit zu erreichen.

Variation: Eine Langbank bietet sich auch für ein Partnerduell an: Hier werden 2 auf der Bank stehende Spieler mit einem Spielzeugschwert (z.B. Schwimmnudel, Rohrisolierung) ausgestattet. Punkte gibt es, wenn man den Gegenspieler am Oberkörper trifft oder ihn dazu bringt das Gleichgewicht zu verlieren.

 *Bank, o.ä.*



8 - 24





LA TOMATE

Ball-/ Reaktionsspiel



8 - 18



Ablauf: Die Spieler stellen sich in einen lückenlosen Kreis - Beine gespreizt und durchgestreckt, Körper gebückt und beide Hände zu einer großen Faust geformt. Aufgabe ist es einen Ball, der jetzt ins Spiel kommt, den Mitspielern durch die Beine zu schießen. Gelingt dies, muss der entsprechende Spieler einen Arm auf den Rücken nehmen. Beim zweiten Mal muss er sich umdrehen, beim dritten Mal ist er raus. Die letzten drei Spieler haben das Spiel gewonnen.

 1 - 2 Bälle

*Spielen ist eine Tätigkeit,
die man gar nicht ernst
genug nehmen kann.
(J.-Y. Cousteau)*



FUCHS UND EICHHÖRNCHEN

Energizer, Kreis-/ Reaktionsspiel



Ablauf: Benötigt werden drei Bälle. Die zwei Bälle für die Füchse sollten gleich sein, der dritte, für das Eichhörnchen, vielleicht etwas kleiner und auf jeden Fall deutlich verschieden.

Zu Beginn wird ein Innenstirnkreis gebildet und angefangen, die Fuchsbälle von Spieler zu Spieler weiterzugeben. Es kann gerne versucht werden Rekordgeschwindigkeiten zu erreichen oder auch mal die Richtung zu wechseln.

Nach dem sich die Gruppe eingespielt hat, wird der Eichhörnchenball ins Spiel gebracht. Während die Fuchsbälle nur an den unmittelbaren Nebenspieler weitergeben werden dürfen, kann das Eichhörnchen springen, d.h. der kleine Ball darf quer über den Kreis geworfen werden. Zusätzlich kann noch jeweils »Fuchs« bzw. »Eichhörnchen« gerufen werden, wenn der Ball weitergeben wird, um den Spieler vorzuwarnen.

Ziel des Spieles ist es, dass die Füchse die Eichhörnchen fangen, indem sie denjenigen Spieler, der gerade den Eichhörnchenball hat, mit einem (oder beiden) Fuchsbällen berühren.

 2 Bälle (groß),
1 Ball (klein)



12 - 24



DREI AFFEN



Kooperationsspiel



Ablauf: Die Adaption der drei Affen, von den einer nicht sprechen, einer nicht hören und einer nicht sehen konnte, zu einer Spielidee.



je 3

Jeweils drei Spieler («Affen») finden sich zusammen mit der Aufgabe als schnellste Gruppe an die Bananen (oder beliebig anderen Schatz) zu kommen - was aber nicht so einfach zu koordinieren ist, wenn jeweils ein Sinn nicht nutzbar ist.



Der blinde Affe ist der Einzige der sich bewegen darf, muss sich dabei aber auf die Anweisungen seiner Mitspieler verlassen. Der (taube) Affe, der Anweisungen zurufen darf, sitzt aber mit dem Rücken zum suchenden Spieler - sieht daher nur dem ihm gegenüber sitzenden (stummen) Affen. Dieser sieht zwar den Sucher, darf ja aber nicht sprechen, sondern nur dem tauben Affen zeigen und zugestikulieren, was dieser wiederum dem blinden Sucher zurufen soll.



 *Augenbinden,
„Schatz“*



OBSTSATLAT



Energizer/ Kreis-/ Reaktionsspiel

Ablauf: Die Spieler sitzen im Stuhlkreis und bekommen nacheinander eine Obstsorte zugewiesen (Apfel, Banane, Kirsche, etc.).

Ein Spieler stellt sich in der Mitte (sein Stuhl wird weggenommen) und nennt den Namen einer oder mehrerer Früchte. Daraufhin müssen alle Spieler mit dieser Sorte aufspringen und sich auf einen anderen (freien) Stuhl setzen. Dabei bleibt wieder ein Spieler übrig, der wiederum eine Obstsorte (oder auch zwei) oder „Obstsalat“ ruft - in dem Fall müssen sich alle Spieler einen neuen Stuhl suchen.

Variante: Statt mit Früchten kann auch mit Eigenschaften gespielt werden. Der Spieler in der Mitte nennt dann jeweils eine Eigenschaft von sich und alle die ebenfalls diese Eigenschaft haben, müssen den Platz wechseln.

 - keine -



12 - 24





KLATSCHKAMPF

Energizer/ Kreis-/ Reaktionsspiel



10 - 24



Ablauf: Bei diesem Kreisspiel werden die Mitspieler impulsartig und offensiv angeklatscht. In der ersten Stufe kann man seinen rechten oder linken Nachbarn mit einem „Hepp“ anklatschen, der diesen Impuls wiederum an seinen Nachbarn im Kreis weitergeben muss. Der Impuls kann allerdings mit einem „Hipp“ abgelehnt werden (dabei immer anklatschen). Der Spieler muss es dann bei seinem anderen Nachbarn versuchen.

In der zweiten Stufe können sich Spieler, die ein „Hipp“ bekommen ducken, so dass der Impuls an den Folgespieler geht.

In der dritten Stufe kann mit „Hopp“ auch ein Spieler quer durch den Kreis angeklatscht werden, der wiederum seinen unmittelbaren Nachbarn oder einen beliebigen Spieler im Kreis anklatschen kann.

In der dritten Stufe, kann ein Querimpuls mit einem „Boing“ abgeblockt werden. Der Spieler muss sich dann ein anderen aussuchen, den er anklatscht.

Achtung: Mit einem „Hipp“ kann nur der unmittelbare Nachbar abgeblockt werden und mit „Boing“ nur ein Querklatschen.



 - keine -

R 25

www.robortaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

GORDISCHER KNOTEN



Energizer/ Kooperationsspiel

Ablauf: Die Gruppe bewegt sich langsam aufeinander zu bis sie ganz dicht zusammensteht. Jetzt strecken alle die Arme nach oben und schließen die Augen. Die Arme werden nach vorne in die Mitte geführt und jeder greift mit beiden Händen je eine Hand eines anderen Spieler - möglichst kreuz und quer.

Die Aufgabe der Gruppe ist es nun, nachdem sie die Augen wieder geöffnet haben, diesen Knoten wieder zu entwirren, jedoch ohne sich loszulassen.

Variation: Bei einer sehr großen Gruppe können auch mehrere Teams gebildet werden. Hier geht es darum, welches Team ihren Knoten als erstes gelöst hat.

Anmerkung: Das Entwirren klappt immer - es sein denn es entstehen zwei oder mehr ineinander verschlungene Kreise.

 - keine -



8 - 12



EISSCHOLLE



Kooperationsspiel



Ablauf: Alle Spieler stehen auf einem großzügigen Stück Zeitungspapier, bzw. mehrere zusammengeklebte (ca. 2 - 3fache Größe der Standfläche der Gruppe).



8 - 18

Auch diese Eisscholle ist von der globalen Erwärmung bedroht, d.h. sie wird zunehmend kleiner und die Spieler müssen sich den immer kleiner werdenden Lebensraum anpassen. Dafür reißt der Spielleiter nach und nach Stücke von der Zeitung ab.



Die Herausforderung für die Gruppe ist es, auch auf kleinsten Raum ein gemeinsame Stehfläche zu gewährleisten.

Wie lange halten die "Pinguine" durch?

Variation: Noch mehr Spaß macht es, wenn man statt Zeitungen (Cola-) Kisten verwendet. Sobald es die Gruppe geschafft hat sich erfolgreich auf wenigen Kisten zu arrangieren, werden weitere weggenommen.



Alternative: Wenn diese Herausforderung gemeistert wurde dürfte es für die Gruppe kein Problem sein einmal „Reise nach Jerusalem ohne Ausscheiden“ zu spielen, d.h. die Anzahl der Stühle wird weniger, aber nicht die Anzahl der Spieler.



 Zeitungen,
ggf. Kisten



Ablauf: Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spielleiter zeigt jedem Spieler nacheinander eine andere Karte des Kartenspiels. Die Spieler müssen sich die Farbe dieser Karte (Kreuz, Pik, Herz oder Karo) gut merken.

Der Spielleiter geht nun den Kartenstapel durch und ruft die jeweilige Farbe, die er aufdeckt, laut in den Raum. Alle Spieler dieser Farbe rücken nun einen Platz nach rechts. Sitzt dort bereits ein Spieler einer anderen Farbe, so setzt er sich auf dessen Schoß. Hat ein Spieler einen oder mehrere andere auf seinem Schoß, so ist er blockiert und kann nicht weiterrücken - solange bis sein Schoß wieder frei ist.

Wird ein Ass gezogen, kehrt sich die Reihenfolge der Sitzenden um.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler wieder auf seinem ursprünglichen Platz landet.



12 - 24



 *Kartenspiel*



AUFSTAND

Bewegungsspiel



2 - 24



Ablauf: Am Anfang bilden sich Paare, die sich zuerst Rücken an Rücken auf den Boden setzen, die Beine ausstrecken und ihre Arme einhaken. Jetzt müssen sie versuchen gemeinsam aufzustehen und sich dann wieder hinzusetzen. Nach einiger Übung kann man die Partner tauschen und nach Originalität und Geschwindigkeit Punkte vergeben.

Klappt das zunehmend besser, kann versucht werden Gruppen zu dritt, viert oder fünft zu bilden, die ihrerseits „den Aufstand proben“. Der Abschluss bildet der gemeinsamer Aufstand der gesamten Gruppe.

Variation: Durchführung wie im Atomspiel (R 01).

 - keine -

*Alt zu werden und jung zu
bleiben ist das höchste
Gut.*

(Deutsches Sprichwort)



SCHLAGWÖRTER

Energizer/ Kennenlern-/ Kreis-/ Reaktionsspiel



Ablauf: Es gibt wieder ein Stuhlkreis mit einem Spieler in der Mitte, der sich einen Platz erkämpfen möchte.

Zunächst nennt jeder Spieler, inkl. der in der Mitte stehende, laut (s)eine (Lieblings-)Sportart - dabei darf jede Sportart nur einmal vertreten sein.

Diesmal ist der Spieler in der Mitte mit einem (Hand-)Tuch/ Schal oder zusammen gerollten Zeitung bewaffnet. Ein beliebiger Spieler aus dem Kreis nennt die Sportart eines anderen aus der Runde. Gelingt es dem Mittelspieler die benannte Person mit dem Handtuch zu berühren, bevor dieser erst seine eigene Sportart und dann wiederum die eines anderen Spieler nennen kann, werden die Positionen getauscht. Ansonsten geht es so weiter.

Variation: Die Rubriken lassen sich natürlich beliebig ändern (Berufe, Autos, etc.)/ Kann auch als Kennenlernspiel mit Namen gespielt werden.

 *Tuch oder Zeitung*



12 - 24





KNOTOLOGIE

Kooperationsspiel



6 - 18



Ablauf: Der Gruppe wird ein Knoten (z.B. Achter-Knoten) langsam vorgeführt. Anschließend stellt sich jeder Spieler an ein vorher ausgebreitet Seil und fasst es mit beiden Händen an. Von nun an darf das Seil nicht mehr losgelassen werden. Es darf allerhöchstens noch zwischen den Händen gleiten.

Ziel ist es nun, wie man sicher schon erahnen kann, den vorher gezeigten Knoten mit den großen Seil nachzumachen, dabei aber nie die Hände vom Seil zu lassen. Es darf am Ende auch keine Hand im Konten gefangen sein.

Variation: Je 6 Spieler bilden einen kleinen Kreis, so dass sich immer 2 Spieler gegenüberstehen. Die zwei bekommen jeweils ein gemeinsames Seil, dass sich jetzt mit denen der beiden anderen Seilen kreuzt. Wenn der Spielleiter die Musik (möglichst lebhaft) anschaltet, haben die 6 Spieler die Aufgabe, in genau der Zeit, die dieses Musikstück dauert, durch einige Akrobatik, einen gemeinsamen Knoten zu fabrizieren ohne die Seile loszulassen.

Nach Ende des Stückes wird es noch ein weiteres Mal abgespielt und die Spieler müssen nun versuchen, in der gleichen Zeit den Knoten wieder zu lösen, wieder ohne die Seile loszulassen.



 *Seil(e)*

AUSSITZEN



Bewegungsspiel

Ablauf: Die Gruppe läuft zur Musik durch den Raum. Bei Musikstopp ruft der Spielleiter eine Zahl (ab fünf aufwärts) und die entsprechende Anzahl von Spielern findet sich zusammen. Sie bilden einen engen Kreis und setzen sich dann vorsichtig und langsam auf die Oberschenkel des Hintermannes ab. Setzt die Musik wieder ein, laufen alle weiter.

Variation: Alle die musikalisch genug sind (und den Mut haben) können das Spiel auch gleich im Großkreis mit einem selbst gesungen Vers anleiten. Dafür stellen sich alle locker im Kreis hinter-einander auf und legen ihre Hände auf die Schultern des Vordermannes. Der Kreis bewegt sich nun passend zu den gesungenen Reim. Anschließend wird der Kreis enger gemacht, und jeder ergreift die Schultern des Vor-Vordermann. Der Reim wird erneut gesungen. Nun wird der Kreis so eng wie möglich gemacht und jeder setzt sich vorsichtig auf den Schoß des Hintermannes. In der Position kann versucht werden, den Reim ein letztes mal zu tanzen.

 - keine -



10+



BILDHAUER



Kooperations-/ Darstellungsspiel



12 - 24



Ablauf: Es gibt zwei Teams die aus gleich vielen Spielern bestehen sollten. Das eine Team sind die Bildhauer, die anderen die „Rohmasse“. Die Bildhauer denken sich ein Szenario (z.B. eine Prügelei, eine Band, etc.) aus, dass sie modellieren wollen. Nun können sie die Anderen nach ihren Vorstellungen formen, wobei sich die „Statuen“ nicht selber bewegen dürfen und in jeder Position ausharren müssen, in die sie gebracht werden. Am Ende muss jeder der Statuen im Szenario verarbeitet sein und alle müssen irgendwie miteinander verbunden sein, d.h. keiner darf allein stehen.

Ist das Werk vollendet, dürfen die Bildhauer ihre Schöpfung bewundern, bevor man ihnen eröffnet, dass sie nun genau diese Figur einnehmen müssen. Dafür werden die noch immer ausharrenden Statuen Stück für Stück durch die jetzt ehemaligen Bildhauer ersetzt. Am Ende können die einstigen Statuen das Szenario bewundern.

Ist noch Lust da, kann noch einmal gewechselt werden und das andere Team kann sich jetzt ein Szenario ausdenken.



 - keine -

R 33

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

SCHNELL AN ORT UND STELL

Bewegungs-/ Reaktionsspiel



Ablauf: Es werden vier Teams gebildet, die sich jeweils in einer Reihe aufstellen. Alle Reihen zusammengestellt ergeben ein Viereck, wobei alle in die Mitte schauen. Dort befindet sich ein Spieler der sich mit der Blickrichtung zu einem Team wendet und so eine Minute lang still stehen bleibt. Jedes Teammitglied muss sich sowohl die Reihenfolge seines Teams (linker/ rechter Nachbar), als auch die relative Position des Teams zum Spieler in der Mitte merken, denn nun dreht der sich ein paar mal im Kreis, bleibt in Blickrichtung irgendeines Team stehen und ruft „An Ort und Stell“. Das ist das Signal für alle vier Teams, sich so neu aufzustellen, dass sie wieder die ursprüngliche Position, in Beziehung zum Mittelspieler, einnehmen. Jeder kann sich den schnellsten Weg suchen, aber möglichst ohne Zusammenstöße.

Sieger ist das Team, dass als erstes wieder an der richtigen Stelle und in der richtigen Reihenfolge steht, die Hände hebt und „An Ort und Stell!“ ruft.

 - keine -



13 +





FORMEL EINS

Kooperationsspiel



12 +



Ablauf: Als Erstes wird ein Quadrat mit der Seitenlänge Anzahl Spieler geteilt durch 4 in Metern abgesteckt und anschließend die Gruppe halbiert. Die eine Teilgruppe stellt sich paarweise und in Reihe an eine Seite des Quadrats. Die andere Gruppenhälfte tut das Gleiche an der nebenliegenden Seite des Quadrats. Nun sollten beide Gruppe in Linie im rechten Winkel zueinander stehen. Der vordere Spieler der Paare ist das Rennauto (er hat die Augen verbunden), der Hintere ist der Fahrer, der das Auto durch das Quadrat steuert (Hände auf Schultern).

Ziel des Spieles ist es, als Auto-Fahrer-Gespann so schnell wie möglich die andere Seite des Quadrates zu erreichen, umzukehren und als Erste wieder am Ausgangsort anzukommen. Kollidieren zwei Autos miteinander, scheiden diese unfallbedingt für diese Runde aus.

Für ein zweite Runde die Rollen tauschen.



Variation: Die Rennautos werden durch den Fahrer ferngesteuert - Fahrmanöver müssen dem blinden Auto zugerufen werden.

 *Augenbinden*

KOTZENDES KÄNGURU

Energizer/ Kreis-/ Reaktionsspiel



Ablauf: Wie bei vielen Kreisspielen gibt es auch hier einen Spieler in der Kreismitte, der diesen Platz mit einem anderen Spieler tauschen möchte. Dafür zeigt er auf einen beliebigen Spieler, worauf hin dieser mittlere (M) und sein linker (L) und rechter Nachbar (R) eine Figur machen müssen. Macht ein Spieler ein Fehler und/ oder ist zu langsam, muss er in die Mitte

Mögliche Figuren:

Kotzendes Känguru: L/R fassen sich an Händen - bilden einen Kübel, M macht Kotzbewegung dort hinein.

Mixer: M Arme seitlich gehoben, L/R drehen sich darunter.

Toaster: L/R fassen sich an Händen - bilden Toasteröffnung, M springt darin auf und ab.

Elefant: M umschlingt mit einem Arm den anderen und fast sich an die Nase, L/R bilden mit beiden Armen die großen Ohren.

Waschmaschine: L/R fassen sich an den Händen und bilden die vertikale Gucköffnung, M macht darin mit Oberkörper kreisende Bewegungen.

Weitere Ideen auf: www.spiele.robtaehnel.de

 - keine -



12 - 24





EVOLUTION

Interaktionsspiel



8 - 24



Ablauf: Dieses Spiel beruht genau wie „Drache, Prinz, Prinzessin“ (A 01) auf dem einfachen Spielprinzip von „Stein, Schere, Papier“ - nur spielt hier jeder gegen jeden.

Es gibt verschiedene Entwicklungsstufen (z.B. Amphibie - Vogel - Affe - Neandertaler - Mensch, o.ä.). Jeder muss sich entsprechend seiner Entwicklungsstufe (Bewegung und Geräusche vorher ausmachen) ziellos umher bewegen, solange bis der Spielleiter ein Signal gibt, und sich der nächstgelegene Spieler derselben Stufe zum Duell herausgefordert wird. Der Sieger des Duells steigt in die nächste Stufe auf, der andere bleibt, wie er ist.

Ziel ist es, als erster ein Mensch zu werden, bzw. alle zu Menschen werden zu lassen.

Hinweis: Das Spiel eignet sich auch gut zum einteilen von Gruppen - dafür zeitlich begrenzen.

Variation: Klassisches Stein, Schere, Papier kann auch so abgeändert werden, dass die Verlierer des Duells zum Fanclub des Gewinners wird. Bei jeden weiteren gewonnen Duell wächst die Anzahl derer, die diesen Spieler anfeuern immer weiter - bis am Ende zwei Gruppen um den finalen Sieg jubeln.



 - keine -

R 37

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

LUFTBALLONSCHLANGE

Team-/ Interaktionsspiel



Ablauf: Mehrere Teams (mindestens jedoch zwei) mit jeweils beliebig (aber gleich-) vielen Spielern treten gegeneinander an. Die Teammitglieder stellen sich dicht hintereinander in Reihe auf. Zwischen jedem Spieler wird nun je ein Luftballon geklemmt, der nicht verloren werden darf. Allerdings dürfen die Luftballons weder von den eigenen, noch von den gegnerischen Spielern mit den Händen berührt werden. Verliert das Team einen Luftballon, ist dieser weg und die Schlange teilt sich, bzw. verkürzt sich um ein Glied. Rumliegende Softbälle können verwendet werden um da ein wenig nachzuhelfen. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch eine Schlange (min. zwei Spieler) übrig ist.



12 +



 *Luftballons*





COWBOY

Energizer/ Kreis-/ Reaktions-/ Kennenlernspiel



8 - 24



Ablauf: Ein beliebiger Spieler aus dem Kreis ruft einen Namen. Dieser Spieler muss sich augenblicklich ducken, da sich nun sein linker und rechter Nachbar duellieren müssen. Dafür ziehen sie ihren Colt, zeigen mit einer Schießbewegung auf den Kontrahenten und sagen so schnell wie möglich dessen Namen. Derjenige von den beiden, der zu langsam war, ist aus dem Spiel - er muss sich an der Stelle, an der er sich befindet hinsetzen und dort bis zum Spielende bleiben.

Bei Folgduellen wird über die „Leichen“ hinweggeschossen - man sollte sich also stets neu versichern, wer (auch mit Abstand) nebeneinander steht.

 - keine -



*Spielregeln zählen
letztendlich nur für den,
der nicht mitspielt
(A. Egert)*

Wahrnehmungsspiel

Ablauf: Partner A und Partner B stehen sich gegenüber. Nachdem Partner A die Augen geschlossen oder verbunden hat, verändert Partner B seine Position in beliebiger Weise - er wird zum »Denkmal«. Partner A tastet ihn vorsichtig von oben bis unten ab und versucht sich möglichst in der gleichen Art und Weise hinzustellen. Dann öffnet er die Augen und vergleicht seine Position mit der von Partner B. Anschließend werden die Rollen getauscht.

Hinweis: Nur in sehr vertrauten Gruppen durchführen!

Variation: Statt dem Abtasten kann auch ein weiterer Spieler allen anderen Blinden die gezeigte Figur beschreiben, die sich dann so positionieren müssen.

 ggf. Augenbinden



je 2



K**KONZENTRATION UND VERTRAUEN****Menschen zu sich selbst bringen**

Bestandteil des dritten Kapitels sind in erster Linie „ruhige“ Spiele, d.h. Spiele die eine geringe körperliche, aber dafür eine umso höhere *geistige Anforderung* haben. Hier geht es vor allem darum, etwas nicht nur gemeinsam, sondern eben auch füreinander zu tun.

Hier werden insbesondere das bewusste Wahrnehmen der/ des anderen und der Umgebung sowie das Reflektieren darüber geschult. Diese Spiele sind entsprechend kopflastig und eher geeignet, wenn das Nachdenken im Vordergrund stehen soll.

Geistige Anforderungen

- Konzentrationsfähigkeit
- Kombinationsfähigkeit
- Kreativität
- Problemlösungsfähigkeit
- Geduld
- Fantasie
- Logik
- Wahrnehmung





FREMDWÖRTER RATEN

Kreativ-/ Denkspiel



4 - 8



Ablauf: In jeder Runde darf sich ein Spieler (Spielleiter) aus dem Fremdwörterbuch ein völlig unbekanntes und abstruses Wort herausuchen. Jeder Mitspieler bekommt jetzt Zeit, sich eine logische oder witzige Antwort auszudenken, was sich wohl hinter diesem Wort verbergen könnte. Die „Lösungen“ müssen sie auf einen Zettel notieren, den sie (verdeckt) dem Spielleiter geben, der sie zusammen mit der echten Lösung vermischt. Anschließend liest er alle Zettel vor. Die Spieler geben jetzt der Lösung eine Stimme, die für sie am glaubwürdigsten oder am originellsten klingt (außer der eigenen). Dann wird ausgewertet:

Jeder Spieler, für dessen Lösung votiert wurde, bekommt pro Stimme 1 Punkt. Hat ein Spieler auf die richtige Lösung getippt, bekommt er dafür zusätzliche 2 Punkte.

Die vergebenen Punkte werden notiert und der nächste Spieler darf sich ein Fremdwort herausuchen.



*Fremdwörterbuch.
Papier, Stifte*



Kennenlern-/ Interaktionsspiel

Ablauf: Alle müssen sich so individuell im Raum verteilen wie möglich (stehend, sitzend, liegend, auf Stühlen, Fußboden, etc.), wobei zum nächsten Spieler mindestens 2 Meter Abstand liegen sollte. Ein Spieler beginnt damit das Ende eines Wollknäuels in die Hand zu nehmen, etwas Persönliches zu sich zu sagen, den Namen eines Anderen zu nennen und den Wollknäuel zu ihm zu werfen. Dieser macht es seinem Vorgänger gleich, behält den Faden aber in der Hand, bevor er das Knäuel weiter wirft. Das geht so lange, bis alle miteinander vernetzt sind.

Anschließend muss das Knäuel wieder aufgefädelt werden. Dafür laufen die Spieler (beginnend bei dem letzten) den Weg der Schnur rückwärts ab. Alle die dabei auf dem Weg zurück aufgesammelt werden, müssen gemeinsam durch das Netz steigen, ohne die Fäden zu berühren. Dabei können die, die noch einen Faden in der Hand halten, helfen, in dem sie die Fäden heben oder senken, um das Durchsteigen zu erleichtern.

 ca. 20 Meter Wollknäul, o.ä.



10 - 24





KLAPPERSCHLANGE

Fang-/ Abschlagspiel



8 - 30



Ablauf: Zuerst wird eine Schlangengrube gebildet, indem sich alle im Kreis aufstellen. Dann werden zwei Schlangen ausgewählt, denen die Augen verbunden werden und irgendetwas Klapperndes in die Hand gedrückt wird (z.B. Blechdose mit Steinchen, o.ä.).

Eine Schlange muss nun versuchen die andere zu fangen.

Um die Position der anderen Schlange zu orten, braucht eine nur mit ihrer Klapper zu rasseln, worauf die andere sofort zurückrasseln muss. Die Verfolgerschlange darf jedoch insgesamt nur fünfmal rasseln, um ihre Beute zu orten, während die Verfolgte so oft klappern darf, wie sie sich traut. Die Spieler im Kreis schauen nicht nur darauf, dass keine der Klapperschlangen die Schlangengrube verlässt, sie helfen dem Verfolger auch zu zählen, wie oft er schon gerasselt hat und können den Kreis ggf. bewegen und beliebig größer und kleiner machen.



 *Augenbinden,
Blechdosen*



K 03

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

NAMENSSUCHE



Kennenlernspiel

Ablauf: Alle sitzen gemeinsam locker im Kreis zusammen. Zu Beginn hat jeder Spieler 5 Minuten Zeit auf einen Zettel einen Begriff oder Eigenschaft zu notieren die irgendeinen Bezug zur eigenen Person hat und mit dem selben Buchstaben beginnt wie der Vorname. Anschließend stellt jeder reihherum sich und seinen gewählten Begriff vor. Die Zettel werden nun vom Spielleiter eingesammelt, gemischt und verdeckt auf einen Haufen in die Kreismitte gelegt.

Auf ein Kommando hin hechten die jeweils beiden gegenüberstehenden Spieler in die Mitte, greifen sich ein Zettel, lesen den Begriff vor und versuchen ihn so schnell wie möglich der richtigen Person zuzuordnen, in dem der Name gesagt und der Zettel zur entsprechenden Person gebracht wird.

Kann ein Spieler die Eigenschaft zunächst nicht einer Person zuordnen, behält er den Zettel so lange, bis es klar wird und übergibt ihn dann schnellstmöglich.

 *Papier, Stifte*



10 - 24



DETEKTIV

• •

Wahrnehmungsspiel



Ablauf: Die Gruppe wird bunt gemischt und dann jeweils paarweise gegenüber gesetzt bzw. gestellt.



je 2

Einer der beiden Spieler muss sich jetzt für eine Position entscheiden, in der er verharren möchte, denn ab jetzt hat der andere Spieler zwei Minuten Zeit, sich das Äußere seines Gegenübers genau einzuprägen. Anschließend dreht er sich um, während der Andere fünf oder sechs Details an sich verändert, die nun erraten werden müssen.



Nachdem die Rollen getauscht wurden, kann geschaut werden, welches Paar als erstes alles erraten hat.



 - keine -

*Spiel ist notwendig zur
Führung eines mensch-
lichen Lebens.
(T. v. Aquin)*



K 05

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar



Gesellschaftspiel

Ablauf: Der erste Spieler (-leiter) denkt sich ein Themengebiet aus (z.B. Länder Europas, Fußballvereine der 1. BL, etc.) und nennt es den Mitspielern. Haben alle dazu vier Begriffe gefunden (der Spielleiter muss sechs oder mehr aufschreiben), liest der Spielleiter seine Liste vor und die Mitspieler müssen die vorgelesenen Wörter mit ihrer eigenen Liste vergleichen. Gibt es eine Übereinstimmung kann das Wort von der eigenen Liste gestrichen werden.

Konnte ein Mitspieler alle seine vier Wörter abhaken, muss er laut Bingo rufen und hat die Runde gewonnen. Schafft es keiner, gewinnt der Spielleiter.

Ideen für weitere Themengebiete: Deutsche Großstädte, Tiere mit "A", weibliche Vornamen, alles was "rot" ist, Sprachen, Schimpfwörter, etc.

 *Papier, Stifte*



8 - 24



LUFTBALLONBOULE



Geschicklichkeitsspiel



Ablauf: Jeder Spieler bekommt einen eigenen Luftballon, den er zu allererst nach eigenen Ermessen aufblasen und individuell gestalten muss.



3 - 12

Der Spielleiter rollt einen normalen Ball in die Raummittle und alle verteilen sich in einen Kreis darum.



Nacheinander darf jeder Spieler seinen Luftballon in die Kreismittle pritschen und dabei versuchen, so nah wie möglich an den Ball heran zu kommen.



Die Spieler, die ihren Luftballon bereits platziert haben, dürfen (außerhalb des Kreisradius) durch pusten ihre Position verbessern.



*Ball,
Luftballons,
Stifte*



K 07

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

BLINDE KÜNSTLER



Wahrnehmungs-/ Interaktionsspiel

Ablauf: Immer zwei Spieler finden sich als Künstlerpaar zusammen. Einer der beiden ist der Zeichner mit verbundenen Augen, der Andere muss ihm mit hoch-, runter-, rechts-, etc. Anweisungen das Bild auf's Papier „diktieren“. Für den blinden Künstler gilt es nun, so schnell wie möglich zu erraten, was er da eigentlich zeichnet.

Variationen: Beide Spieler halten gemeinsam einen Stift und müssen zusammen ein Bild zeichnen, wobei sie nicht miteinander reden dürfen./

Beide Künstler bekommen einen Begriff gezeigt, den sie zeichnen und die anderen Spieler erraten müssen. Dafür gibt es entsprechend Punkte. Allerdings dürfen die beiden nacheinander nur jeweils einen geraden Strich oder volle Kreise machen. Auch hier dürfen sie sich nicht miteinander absprechen.

 *Papier, Stifte,
Augenbinden*



je 2





KLINGENDE HÄUSERWÄNDE

Wahrnehmungsspiel



12 +



Ablauf: Die Mitspieler stehen oder sitzen im Raum verteilt, bilden eine Gasse oder kurvenreiche Straße. Sobald ein Spieler die Augen verbunden bekommen hat, beginnen alle zu summen oder mit selbstgebauten Musikinstrumenten leise Geräusche zu machen.

Nacheinander müssen die Spieler einzeln versuchen blind durch diese Gasse zu laufen, ohne die "Häuserwände" zu berühren, in dem sich nur auf das Gehör verlassen wird.

 ggf. Klanginstrumente

*Jung sind wir nur einmal,
aber unreif können wir
für immer bleiben.
(Volkswisheit)*



K 09

www.robertaehnet.de - Spielpädagogisches Inventar



Wahrnehmungs-/ Vertrauensspiel

Ablauf: Es finden sich jeweils 2 Spieler zusammen, wobei einer der beiden der Roboter ist und die Augen verbunden bekommt. Der Andere muss seinen blinden Roboter durch den Raum/ das Gelände führen. Dafür müssen die beiden Spieler sich zunächst auf eine Steuerung verständigen, wie der Roboter zu bewegen ist.

Ziel ist es natürlich, möglichst nicht mit dem Mobiliar/ Gelände oder anderen Robotern zu kollidieren.

Nach einer vorher festgelegten Zeit werden die Rollen getauscht.

An der Nase herumführen: Ein Spieler muss den anderen durch den Raum, das Gelände, etc. führen, indem er in ca. 5 - 10 cm Abstand seinen Zeigefinger vor dessen Nase hält und ihn damit lotst. Es ist alles erlaubt (unter Tischen hindurch, auf dem Boden kriechen, etc.)

 *Augenbinden*



je 2





RIPPELDIPPEL

Energizer/ Kreis-/ Reaktionsspiel



Ablauf: Bei diesem Spiel werden die Spieler zunächst der Reihe nach durchnummeriert - jedem sollte klar sein, welche Nummer man selbst und bestenfalls auch die anderen haben.



10 - 18

Die Spieler selbst werden hier »Rippeldippel« genannt, die auf ihrer Stirn »Dippel« (Klebpunkte) sammeln, die für die Anzahl gemachter Fehler steht.



Der Spieler, der an der Reihe ist, muss nach dem immer selben Schema einen anderen Spieler rufen. Er sagt: „Rippeldippel Nummer (eigene Nummer) mit (Anzahl Dippel auf der eigenen Stirn) Dippel ruft Rippedippel Nummer (Nummer des gerufen Spielers) mit (Anzahl der Dippel auf der Stirn des gerufenen Spielers) Dippel.“



Wenn in der ersten Runde z.B. Spieler 1 Spieler 6 ruft wäre der Wortlaut: „Rippeldippel Nummer 1 mit 0 Dippel ruft Rippeldippel Nummer 6 mit 0 Dippel.“ Ist er dabei zu langsam, verspricht er sich oder macht einen Fehler, bekommt er sofort einen Dippel auf die Stirn geklebt. Ab dem Zeitpunkt hieße es dann „Rippeldippel Nummer 1 mit 1 Dippel ruft Rippeldippel Nummer 6 mit 0 Dippel“, usw.



Variation: Durch gleichzeitiges Klatschen/ Schnipsen im Rhythmus Schwierigkeit erhöhen.



 *Klebpunkte
(oder alternativ Krepband)*

K 11

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

EINUNDZWANZIG / VIER GEWINNT

Kooperationsspiel



Ablauf: Die Gruppe sitzt eng im Kreis zusammen, den Kopf gesenkt und/ oder die Augen geschlossen. Nachdem entsprechende Ruhe eingekehrt ist, besteht die einzige Aufgabe der Gruppe darin, bis 21 zu zählen. Das ist alles - allerdings: Die Zahlen dürfen nicht einfach nacheinander reihum gesagt, sondern von beliebigen Personen willkürlich in die Runde geworfen werden. Sagen aber zwei Personen gleichzeitig die Zahl, muss von vorne begonnen werden.

Nach einiger Zeit entsteht ein spannender gruppendynamischer Fluss, der die 21 schließlich erreichen lässt.

Variation (leichter): Von der Anzahl der Mitspieler rückwärts zählen.

Vier gewinnt: Die Aufgabe hier ist es, dass zu jedem Zeitpunkt immer genau 4 Spieler aus dem Kreis stehen müssen, während der Rest sitzt. Allerdings darf keiner der aufsteht, dies länger als 10 Sekunden tun.

Wie lange lässt sich hier eine Gruppendynamik ohne offensichtliche Kommunikationsregeln untereinander aufrecht erhalten?

 - keine -



8 - 24





SCHENKELKLOPFEN

Interaktions-/ Reaktionsspiel



8 - 24



Ablauf: Alle Spieler legen die jeweils linke und rechte Hand auf den Schenkel des linken und rechten Nachbarn. Der Spielleiter beginnt mit einer Hand einmal auf den Schenkel zu klopfen. Die Hand die rechts vom Spielleiter liegt, klopft weiter. Dann klopft wiederum die nächste Hand, die rechts davon liegt. Die Richtung kann man ändern, indem man zweimal schnell hintereinander klopft. Jede Hand, die falsch klopft, scheidet aus.

Variation: Dieses Spiel kann genauso gut auch an einem Tisch gespielt werden. Die Spieler müssen dazu einfach ihre Hände mit denen des Nachbarn überkreuzen.

 - keine -



K 13

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

SCHATZWÄCHTER



Wahrnehmungsspiel

Ablauf: Ein Spieler sitzt als »Schatzwächter« mit verbundenen Augen in der Mitte, die anderen stehen als »Räuber« im Kreis darum. Um den Schatzwächter herum verteilt liegen in dessen Griffweite verschiedene Gegenstände (»Schatz«). Die Aufgabe der Räuber ist es, die Gegenstände zu erbeuten. Dafür darf sich nur jeweils ein Räuber auf einmal heranschleichen. Dies sollte natürlich möglichst vorsichtig und geräuschfrei passieren, denn kann der Schatzwächter die Richtung bestimmen, aus dem der Räuber kommt und berührt er ihn, ist dieser erwischt und ausgeschaltet.

Gewonnen hat der Schatzwächter, wenn alle Räuber erwischt wurden. Wenn aber vorher alle Schätze gestohlen wurden, gewinnen die Räuber.

Hinweis: Dieses Spiel sollte natürlich einer möglichst geräuscharmen Umgebung gespielt werden.

 *Augenbinde,
verschiedene Gegenstände*



6 - 18





BUCHSTABENSALAT

Teamspiel



8 - 24



Ablauf: Jedes Team denkt sich ein Wort aus, was genau so viel Buchstaben hat wie Spieler anwesend sind. Jedes Teammitglied bekommt nun einen Buchstaben des Wortes zugewiesen. Anschließend stellt sich dieses Team vor dem anderen auf, und jeder Spieler ruft fortlaufend, gleichzeitig mit den anderen, seinen Buchstaben. Das andere Team muss nun heraus bekommen, um welches Wort es sich handelt. Nachdem die Rollen getauscht wurden, kann verglichen werden, welches Team dafür weniger Zeit benötigt hat.

Variationen: Statt mit einzelnen Buchstaben mit Wörtern spielen - es muss ein kompletter Satz zusammengesetzt werden./

Die Spieler nennen ihren Buchstaben/ ihr Wort nur kurz einmal, wenn sie angetippt werden./

4 - 6 Spieler bekommen auf die Vorderseite und auf die Rückseite je einen Buchstaben geklebt. Das gegnerische Team muss durch umstellen und drehen der Spieler in 5 Minuten so viele Wörter wie möglich bilden.

 ggf. Papier, Stifte



K 15

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar



Ablauf: Eine gerade Anzahl Spieler stellt sich in einem Innenstirnkreis so dicht zusammen, dass sich die Füße berühren. Anschließend fassen sich alle an den Händen und lehnen sich langsam (!) nach hinten, wobei die Füße noch immer dort sind, wo sie zu Beginn waren, während der Oberkörper in der geneigten Position nur in der gesamten Gruppe im Gleichgewicht gehalten werden kann. Als Steigerung kann sich jeder zweite Spieler nach vorne lehnen, während sich die restlichen weiterhin nach hinten lehnen.

 - keine -

*Vernünftige Leute lassen
sich für's Spielen
bezahlen - das ist
Lebenskunst
(A. Watts)*



8 +



LAVAFLUSS

Denk-/ Kommunikationsspiel



10 - 24



Ablauf: Jedes Team (max. 5 Spieler) muss es so schnell wie möglich schaffen, mindestens einen Spieler sicheren Fußes ans andere Ufer zu bekommen.

Dafür liegen im Fluss verteilt ausreichend Steine (Pappstücke), von denen allerdings einige instabil sind (mit "X" markiert).

Zu Beginn liegen noch alle Pappstücke umgedreht, so dass sich die Gruppe einprägen kann, wo die Steine liegen, die sie eher meiden sollten. Nach einer Minute werden die Pappstücke wieder umgedreht und nach einer weiteren Minute können die Spieler einer nach dem anderen die Flussüberquerung wagen. Dazu dreht der erste Spieler den Stein um, den er betreten will und wenn dieser ungefährlich ist, kann er weiter ziehen; die Mitspieler folgen ihm.

Erwischt er jedoch ein mit "X" markierten Stein, wird er von der Lava davon gerissen - die Gruppe hat einen Spieler weniger. Der folgende Spieler rückt auf und versucht seinerseits sein Glück.



ausreichend Pappstücke

DER KLEINE UNTERSCHIED

Kennenlern-/ Kommunikationsspiel



Ablauf: Die Gruppe läuft ziellos durch das Gelände/ Raum, sieht sich dabei still die gesamte Gruppe mit ihren einzelnen Mitgliedern an.

Auf Ansage des Spielleiters bilden sich spontan Kleingruppen aus drei bis fünf Spielern, die sich momentan am nächsten stehen. Die Aufgabe ist es nun eine Eigenschaft zu finden, die alle in dieser Kleingruppe gemein haben (z.B. im Sommer geboren, o.ä.). Danach soll eine weitere Eigenschaft gefunden werden, die auf keinen zutrifft (z.B. schon einmal Japan besucht). Beide Eigenschaften werden der Großgruppe vorgestellt, die dann erraten muss welche zutrifft und welche nicht.

Danach weitere Zufallsgruppen bilden.

 - keine -



12 +





PERSONALITY

Denk-/ Kommunikationsspiel



8 - 24



Ablauf: Die Spieler sitzen im Kreis und haben jeweils einen kleinen Haufen Steine, Bohnen, o. ä. vor sich liegen. Nacheinander muss jeder eine Eigenschaft nennen (z.B. Pünktlichkeit, Ordentlichkeit, Humor, etc. - evtl. vorher auf Kärtchen vorbereiten). Nun muss der Spieler sich selber dazu einschätzen, in dem er sich verdeckt (!) 1 bis 10 Steine von seinen Haufen nimmt. Die anderen Mitspieler müssen sich ebenfalls entscheiden, wie stark sie die Eigenschaft bei dem Spieler einschätzen (1 - praktisch nicht vorhanden; 10 - stark ausgeprägt) und legen die jeweiligen Anzahl Steine vor sich. Nun kann der Spieler seine Steine aufdecken und es wird verglichen. Jeder Mitspieler, der nicht genau diese Anzahl der Steine getroffen hat, muss den Differenzbetrag an den Spieler abführen.

Dann geht es weiter mit dem nächsten Spieler

Variation: Als vereinfachte Version nennt jeder, der mag, eine schlechte Eigenschaft von sich und alle, die diese Eigenschaft teilen, werfen entsprechend viele Steine zu dem jeweiligen Spieler.



Bohnen/ Steine/ Bonbons, o.ä.



Vertrauens-/ Kooperationsspiel

Ablauf: Es werden Paare gebildet und das Gelände/ Raum mit möglichst vielen im Weg liegenden Gegenständen zum Hinderniss-Parcour gemacht.

Die Paare stehen sich dann so gegenüber, dass das Labyrinth zwischen ihnen liegt, wobei einer der beiden Spieler die Augen verbunden hat, und nun vom anderen Spieler durch das Labyrinth hindurch herbeigerufen wird.

Die Schwierigkeit ist es, die (gebrüllten) Anweisungen des Partners aus denen der Anderen herauszuhören.

 - keine -

*Die Menschen sollen im
Spiel mehr gegen ihre
eigenen Grenzen, als
gegeneinander kämpfen.
(P. Farrington)*



8 +





LANDKARTE

Kennenlern-/ Interaktionsspiel



8 - 24



Ablauf: Die Spieler werden eingeladen sich auf einer Fläche/ Raum so zueinander zu positionieren, dass ihre Standorte denen einer Landkarte entsprechen, also die Abstände relativ zueinander stimmen. Dafür ist es natürlich notwendig, mit den anderen zu sprechen.

Zuvor können noch der tatsächliche Standort, sowie die Himmelsrichtungen auf der Fläche markiert werden.

Mögliche Fragen könnten sein: „Wo wohnt ihr?“, „Wo seid ihr geboren?“, „Wo war euer schönster Urlaub?“, „Wo möchtet ihr (nicht) wohnen?“, „Wo habt ihr euch zum ersten Mal verliebt?“, usw.

Anschließend kurze Nachfragen über die Orte.

 - keine -



Kommunikations-/ Kreativspiel



Ablauf: Es werden Teams mit jeweils etwa 3 - 5 Personen gebildet. Jedes Team bekommt eine Tapetenrolle auf der sich jeweils der kleinste aus der Gruppe legen muss, während die anderen dessen Umrisse auf dem Papier nachmalen. Nun müssen, mit einer andern Stifffarbe, die Knochen eingezeichnet werden. Glauben die Gruppen dass sie damit fertig sind, können dann noch die Organe ergänzt werden. Anschließend werden die Ergebnisse der Gruppen vorgestellt und mit allen ausgewertet, wobei es aber nicht um Vollständigkeit, sondern um Kreativität und Originalität geht.

Variation: Kann auch thematisch bearbeitet werden. Z.B.: Wo/ wie wirken welche Drogen auf den menschlichen Körper? Welche positiven/negativen Eigenschaften bringt unser Team mit.

 Tapetenrollen/ Pinnwandpapier,
Stifte



8 - 30





SCHLÜSELERLEBNIS

Kennenlernspiel



8 - 30



Ablauf: Ein entspanntes Kennenlernspiel bei dem jeder aus einem vorher gebildeten Kreis seinen persönlichen Schlüssel (-bund) vorstellt. Die Spieler erzählen kurz zu welchen besonderen Orten er Einlass verschafft und legen ihn anschließend in ein Kiste zu den anderen.

Haben alle ihre Schlüssel vorgestellt, macht die Kiste ein weiteres Mal die Runde, wobei jetzt jeder nacheinander blind in die Kiste greift, sich einen beliebigen Schlüssel greift und versucht, ihn wieder der richtigen Person zuzuordnen und ihr zurückzubringen.

Variation: Falls kein Schlüssel vorhanden, kann auch etwas anderes Persönliches in die Kiste gepackt werden.

 *Kiste*



K 23

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

BLIND SEILFORMEN

Kooperations-/ Teamspiel



Ablauf: Die Gruppe erhält, nachdem alle Augen verbunden sind, den Auftrag das Seil zu finden und in eine bestimmte Form (Quadrat, Dreieck, etc.) zu bringen.

Der Gruppe kann eine begrenzte Zeit für Planung zur Verfügung gestellt werden. Alles kann auch schweigend gespielt werden.

Die Gruppe muss selbst entscheiden, wann sie fertig ist und die Augenbinden abnehmen kann, um das Ergebnis zu überprüfen.

Ein weiterer Spieler kann das Ergebnis (ebenfalls blind) erraten.

 *Augenbinden,
Seil*

*Spielen ist Experimentieren mit dem Zufall.
(Novalis)*



6 - 16





U-BOOT

Vertrauens-/ Kooperationsspiel



12 +



Ablauf: Ähnlich wie bei „Roboter“ (K 10) geht es auch hier darum, nicht sehende Spieler mit einfachen Körperberührungen (z.B. auf Schulter, Rücken, Kopf) zu steuern. Nur gilt es diesmal mehrere Spieler (max. 4 pro U-Boot), die sich alle an den Schultern fassen und die Signale des Steuermanns weitergeben, durchs Gelände zu führen. Das Ziel ist es, andere U-Boote mit einem Torpedo (vorderster Spieler) zu beschießen. Dazu drückt der Steuermann, wenn er glaubt das U-Boot ist dafür in der richtigen Position, seinem Vordermann mit beiden Händen die Schulter, worauf hin der es wiederum bis zum vordersten Spieler weitergibt, der sich darauf hin ablöst und (immer noch blind) geradeaus aufs Ziel zusteuert. Stößt er auf ein anderes U-Boot, hat seines gewonnen.

 *Augenbinden*



K 25

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar



Wahrnehmungsspiel

Ablauf: Die Spieler verteilen sich beliebig im Raum und schließen die Augen. Von nun an muss absolute Stille herrschen, da die Spieler sonst keine Chance haben, Mr. X zu fassen.

Der Spielleiter bestimmt per Zufall, z.B. durch antippen, einen Spieler zu Mr. X - dieser darf als Einziger die Augen öffnen. Er versucht seinen Verfolgern zu entkommen, in dem er sich exakt 3 Schritte in eine Richtung wegbewegt. Die anderen Spieler müssen genau hinhören, aus welcher Richtung die Schritte kamen um nun ihrerseits 2 Schritte in diese Richtung zu tun. Gelangen sie auf diese Weise so nah an Mr. X heran, dass sie ihn berühren, gilt er als gefasst.



8 - 24



 *Augenbinden*





EIN MAL EINS

Denkspiel



8 - 24



Ablauf: Es wird ein Kreis gebildet und sich auf eine Malfolge geeinigt (z.B. 6). Nacheinander fängt die Gruppe an zu zählen. Nennt ein Spieler eine Zahl die z.B. die 6 enthält oder durch sie teilbar ist (6, 12, 16, etc.), findet ein Richtungswechsel statt. Hierbei müssen besonders die Spieler links und rechts des gerade zählenden Spielers aufpassen. Denn verpassen sie ihren Einsatz, oder sind sie zu voreilig, müssen sie ausscheiden.

Ziel des Spieles ist es, dass die Gruppe es schafft, bis zum 10-fachen der Malfolge zu zählen (in dem Beispiel bis 60).

 - keine -

*Alt zu sein ist kein Alibi
dafür, im Herzen nicht
jung zu bleiben.
(K.-H. Karius)*



GELDTRANSPORT



Reaktions-/ Interaktionsspiel

Ablauf: Alle Spieler setzen sich um einen Tisch und reichen sich unter selbigem mehrere Geldstücke von Hand zu Hand weiter. Im Umlauf befinden sich jeweils eine einzelne Münze und zwei auf einmal. Ein auserwählter Spieler aus der Runde soll herausfinden, in wessen Hände sich die zwei Geldstücke befinden. Dafür stehen ihm mehrere Kommandos zur Verfügung:

Bei »Plattfisch« müssen alle sofort ihre Hände flach auf den Tisch klatschen. Beim Kommando »Hase« sind beide Hände an den Kopf zu legen; Zeige- und Mittelfinger sind gestreckt. Bei »Gazelle« müssen alle Finger gespitzt auf den Tisch klopfen; die »Doppelgazelle« sind entsprechend zwei übereinander.

Derjenige, der beim Geldtransport erwischt wird, übernimmt in der nächsten Runde die Rolle des Beobachters.



3 Geldstücke



8 - 16





GERÄUSCHE-MEMORY

Wahrnehmungsspiel



Ablauf: Zu Beginn werden zwei Spieler bestimmt, die als Erstes raten sollen und dafür zunächst den Raum verlassen müssen.



16 +

Nun sucht sich jeder einen beliebigen Partner mit dem er sich auf ein Körpergeräusch einigt (Zungenschmalzen, Fingerschnipsen, Pfeifen, etc.). Anschließend verteilen sich alle gemischt im Raum und die beiden Spieler werden wieder reingeholt. Ihre Aufgabe ist es, wie beim Memory, gleiche Paare zu finden. Dafür tippt jeder der Spieler je zwei an, die ihr Geräusch vormachen müssen.



Variation: Statt mit Geräuschen kann man auch mit beliebig anderen Paarungen spielen (z.B. Automarken, etc.) - je nach Interesse der Teilnehmer.

 - keine -



ARCHE NOAH / SCHIFFSLOTSEN

Interaktionsspiel



Ablauf: Jeder Spieler bekommt zufällig einen Zettel mit einem Tiernamen darauf. Von jeder Tierart gibt es jeweils zwei Exemplare (2 Kühe, 2 Frösche, 2 Hunde, etc.).

Nun müssen sich die Tiere jeder Art finden, in dem einer der beiden die arttypischen Gesten und Bewegungen imitiert und der andere die artgemäßen Laute und Geräusche.

Variante: Alternativ mit Hafen und Schiff spielen: Je ein Schiff (Augen verbunden) muss seinen eigenen Hafen finden. Der Hafen steht fest an seinen Standort und muss laut seinen Namen rufen (Hongkong, Rotterdam, etc.) um das Schiff zielsicher zu sich zu lotsen.

 *Papier, Stifte*

*Übrigens: Pingpong sollte
man nie mit offenem
Mund spielen.
(Volkswisheit)*



8 - 30





SONNE

Denkspiel



8 - 18



Ablauf: Die Spieler sitzen bequem in einem Kreis. Der Spielleiter malt mit einem Stift eine Sonne in die Luft und fragt einen neben ihn sitzenden (eingeweihten) Spieler wie er die Sonne fand. Unglaublich schön wäre diese natürlich. Er gibt den Stift an ihn weiter und auch er malt natürlich eine wunderschöne Sonne. Nun dürfen sich auch die anderen Spieler ausprobieren, vermutlich am Anfang nicht sehr erfolgreich.

Der Trick: Die Sonne ist nur dann schön, wenn man sich bedankt, nachdem man den Stift von Nachbarn erhalten hat.

Das Spiel ist vorbei, wenn dies alle verstanden haben, oder die Gruppe komplett jeden Nerv verloren hat.

Variation: Eine andere Möglichkeit ist es Sätze mit Zeitungen zu bilden um Einlass in einen Club zu bitten. Z.B. „Ich komme in den Club, weil ich immer en Vogue bin.“ etc.



 - keine -



Wahrnehmungs-/ Interaktionsspiel

Ablauf: Die Spielern, verteilt in mehrere Team, setzen sich in Reihe hintereinander. Der jeweils letzte der Reihe ist der Absender des "Fax" und der erste in der Reihe, derjenige der dieses Fax empfangen soll. Die mittleren Spieler sind das "Faxgerät", die das vom Absender gemalte, einfache Bild, übertragen. Dafür malt jeder das Faxbild seinem Vordermann auf den Rücken, durch bis zum Empfänger, der das Bild wieder auf Papier übertragen muss.

Anschließend wird verglichen, in wie weit das Original des Absenders mit dem Fauxdruck übereinstimmt.

Variation: Alternativ können auch verschieden große Zahlen weitergegeben werden, wobei sich die Teams zuvor einigen müssen, mit welcher Technik sie diese weitergeben wollen.

 *Papier, Stifte*



10 - 30





REGENMACHER

Kreis-/ Wahrnehmungsspiel



8 - 24



Ablauf: Dieses Spiel eignet sich prima dazu Regenwetter zu vertreiben, in dem man es simuliert.

Alle sitzen im Kreis, schauen zur Mitte und schließen die Augen. Ein Spieler beginnt mit einem Geräusch (Hände aneinander reiben) und sobald sein linker Nachbar das hört, macht er es nach, solange bis das Geräusch wieder beim ersten Spieler angekommen ist. Dieser lässt den Regen stärker werden (Fingerschnipsen) und im Kreis umhergehen. Anschließend kommt Klatschen, Schenkelschlagen und als Höhepunkt Stampfen mit den Füßen. Danach flaut das Unwetter wieder ab, genauso wie es gekommen ist: Schenkelschlagen, Klatschen, Schnipsen, Händereiben. Hört der letzte Spieler auf, sich die Hände zu reiben, fasst er seine Spieler zur linken an der Hand, bis es wieder ganz still ist und sich alle an den Händen fassen. Wenn die Augen geöffnet werden, scheint vielleicht schon wieder die Sonne.



Hinweis: Die Spieler müssen stets genau auf das Geräusch hören, dass vom Spieler zur rechten kommt, denn dieses müssen sie nachmachen.

 - keine -

SILENT IDENTITY



Kooperations-/ Denkspiel

Ablauf: Jeder Spieler bekommt zu Beginn einen Punkt auf die Stirn geklebt, den jeder sehen kann, außer man selbst. Die Punkte können verschiedene Farben haben, besser aber unterschiedliche Muster. In jedem Fall sollte es Mindestens drei verschiedene Arten geben.

Aufgabe ist es, dass sich die Gruppe jeweils in ihren Mustern/ Farben zusammenfinden. Wie sich die Kleingruppen finden ist völlig ihnen überlassen, sie dürfen dabei allerdings nicht miteinander reden.

Variante: Ein Spieler bekommt einen Punkt mit einem Muster, dass es nur einmal gibt. Seine Rolle als Außenseiter und wie die anderen damit umgegangen ist, sollte dann gemeinsam reflektiert werden.



12 - 24



 *Klebspunkte*

*Ein Mensch, der unfähig
ist zu spielen, dessen
Seele hat bereits Schaden
genommen.
(Volksweisheit)*





PSYCHOSHAKE

Interaktionsspiel



8 - 24



Ablauf: Wenn alle Spieler zur Ruhe gekommen sind, sucht jeder still für sich (eine Minute lang) eine Zahl aus (1, 2 oder 3), die in diesem Augenblick am stärksten zu einem spricht.

Jetzt geht es darum, seinem numerischen Seelenverwandten zu finden. Die Spieler beginnen still umherzugehen und sich gegenseitig die Hand zu geben. Spieler, die sich die »1« ausgesucht haben, schütteln die Hand des Gegenübers nur einmal; 2er- und 3er-Spieler entsprechend dann zwei-, bzw. dreimal. Hören beide Spieler gleichzeitig auf sich die Hände zu schütteln, haben sie sich gefunden und suchen jetzt gemeinsam nach weiteren Seelenverwandten.

Wichtig ist es, während der ganzen Zeit das Schweigen zu bewahren.

 - keine -



K 35

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

SYSTEMSPIEL



Bewegungsspiel

Ablauf: Ein spannendes Spiel um das Beziehungsgeflecht in Gruppen zu verdeutlichen. Zum Beginn verteilen sich alle Spieler im Raum. Stehen alle in Position, sucht sich jeder beliebig zwei andere Spieler aus, auf die er sich von nun an konzentriert. Wer wen ausgesucht hat, spielt keine Rolle, zumal es ohnehin keiner erfahren wird, denn das Spiel wird schweigend gespielt. Die Aufgabe jedes Spielers ist es, sich zu den beiden Personen, die sich jeder individuell ausgesucht hat, so zu positionieren, dass alle drei den selben Abstand zueinander haben. Von oben betrachtet müssten die drei ein gleichschenkliges Dreieck bilden.

Das Problem dabei ist, dass die beiden Zielpersonen natürlich nicht still stehen werden, das sie wiederum ihren Zielpersonen nachstellen werden.

So kommt das ganze System in Bewegung auf der Suche nach der perfekten Konstellation. Und mit viel Glück gelingt das auch - nämlich dann, wenn die Bewegung langsam zum Erliegen kommt und das System stabil wird.

Variation: Ein Spieler, den man sich aussucht ist der Mond, der Andere die Sonne. Man selbst ist die Erde. Nun gilt es eine eigene kleine Sonnen-, bzw. Mondfinsternis zu simulieren.

 - keine -



8 - 24





WASCHSTRASSE

Vertrauens-/ Interaktionspiel



8 - 24



Ablauf: Die Gruppe stellt sich in zwei Reihen (etwas mehr als eine Armlänge Abstand) gegenüber auf und nacheinander kann je eine Spieler durch diese Gasse laufen und sich etwas Gutes tun lassen. Denn diese Gasse stellt eine Autowaschanlage dar, in der verschmutzte/erschöpfte Autos wieder auf Vordermann gebracht werden.

Vor Eintritt in die Waschstraße ruft der jeweilige Spieler laut seine Automarke und in welchem Zustand es ist. Danach richtet sich wie stark die Arme der Waschanlage bürsten, wedeln, streicheln. Ein nagelneuer Audi benötigt z.B. eine deutlich sanftere Behandlung als ein alter, schmutziger Trabbi.

Variation: Noch intensiver ist es, wenn die Spieler dabei knien und die Autos durch die Waschstraße robben müssen.



 - keine -

K 37

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar



Eine Quizspielvariante, dessen Fragen so abstrus sind, dass die Antworten nicht wissen, sondern nur schätzen kann. Z.B.: „Welche Schuhgröße hat die Freiheitsstatue“, „Wie hoch ist der Lichtschutzfaktor von Nutella?“, etc.

Das Team dessen Schätzung am nächsten dran ist, bekommt den jeweiligen Punkt.

Mögliche Fragen zu finden auf:

www.spiele.robtaehnel.de

Variation: Noch mehr Spaß macht es, wenn die Fragen etwas mit der Gruppe selbst zu tun haben. Dafür müssen zuvor einige statistische Fakten über die Teilnehmer gesammelt werden. Z.B.:

Wie alt ist die Gruppe, wenn man alle Lebensjahre zusammenzählt?

Wie viele Haustiere hat die Gruppe insgesamt?

Wie viele Geschwister hat die Gruppe durchschnittlich?

Wie viele Kilometer hat die gesamte Gruppe für die Anreise zurückgelegt?

Auf wie viele Knochenbrüche bringt es die Gruppe?

 *Papier, Stifte*



4 - 18





BIG BADY

Energizer/ Kreis-/ Reaktionsspiel



10 - 18



Ablauf: Eine witzig/ verwirrende Variation von „Rippeldippel (K11):

Nachdem sich die Gruppe im Kreis aufgestellt hat, wird ein Spieler zum »Big Bady« ernannt. Die Anderen werden durchnummeriert - dabei ist Nummer 1 die Person, die rechts neben Big Bady steht.

Big Bady beginnt jede Runde damit einen anderen Spieler nach dem Muster „Big Bady ruft Nummer 6 Big Bady“ anzusprechen. Dieser Spieler wiederum muss so schnell wie möglich nach dem Schema „Nummer 6 Big Bady ruft Nummer 3 Big Bady“ reagieren, dieser wiederum kann z.B. weitermachen mit „Nummer 3 Big Bady ruft Big Bady“, usw.

Ist ein Spieler zu langsam oder macht er einen Fehler, ruft ihm die gesamte Gruppe im Chor ein mitleidiges „Ohhh Big Bady“ entgegen. Dieser Spieler muss dann an die linke Seite von Big Bady; wird damit zu Nummer 1. Die Nummern der anderen Spieler zur linken verschiebt sich entsprechend um eine Stelle.

So wird fortgefahren bis Big Bady selbst sich verhaspelt.



 - keine -

K 39

www.robortaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

BUMMELZUG



Energizer/ Kreis- / Reaktionsspiel

Ablauf: Alle Spieler stehen im Kreis und nehmen die Hände in Brusthöhe. Mit den Fingern werden Schranken nachgeformt, welche auf- und zugehen können.

Der Spielleiter schickt einen Bummelzug los indem er das Geräusch nachmacht und den Kopf entsprechend der Position des Zuges von rechts nach links dreht. Der linke Nachbar übernimmt das Geräusch, schließt aber vorher die Schranken mit einem „bing bing bing“ als Begleitgeräusch.

Wenn dies gut klappt und alle rechtzeitig die Schranken schließen, bevor der Zug kommt, schickt der Spielleiter als nächstes den Schnellzug los. Hierbei besteht die Schwierigkeit, dass dieser den Bummelzug überholen kann und deutlich schneller mit einem „wusch“ vorbeidüst.

Als weiterer Schwierigkeitsgrad kann noch ein zweiter Bummelzug in die entgegengesetzte Richtung geschickt werden.

 - keine -



8 - 24



M**ANHANG**
Methoden zum Einteilen von Gruppen

Abzählen

Lose ziehen

Sortieren nach geraden/ ungeraden Geburtsmonaten

Nach Gemeinsamkeiten (z.B: Farbe der Kleidung)

Nach ersten Vokal des Vornamens

Linksfüßer vs. Rechtsfüßer

Verschiedenfarbige Bonbons

Klebefunkte unterm Stuhl - nach gleichen Farben finden,

- Teams bilden, bei denen jede Farbe min. einmal vertreten ist

Anzahl der Silben des Vornamens

Schiffslotsen (K 30)

Namensschilder als Puzzleteile

Psychoshake (K 35)

Mehrere Postkarten als Puzzle zerschneiden

Familie Mayer, Meier, Mayer, Meyer durch rufen finden lassen

Danksagung

Ich möchte all dies hier nicht beschließen, ohne jene Personen namentlich zu erwähnen, ohne die diese Sammlung in der Form nicht zustande gekommen wäre:

Hans-Jürgen Bernock	
Marlies Dietz-Bester	(A 13, A 37)
Annika Breuer	
Rémi Dougé	(A 42)
Michael Enax	(K 39)
Svana Engelhardt	(A 02, A 19, R 19)
Yves Frouin	(A 03, A 41)
André Holländer	
Delphine Léger	
Anne-Sophie Lelievre	(R 18)
Anne-Laure Leroy	(A 41)
Claudia Mathieu	(A 21)
Maren Meinhold	
Marius Meißner	(A 05, A 28)
Sabine Michalek	(A 20)
Adrian Mühle	(A 29)
Alexandra Moll	(K 20, K 40)
Anthony Saino	(A 42)
Falk Sickmann	
Caroline Schönwald	(K 11)
Francis Valiere	(A 36, A 39, R 21)
Mone Welsche	(A 24)

Sowie alle diejenigen, die ich hier vergessen habe.

Ohne euch wären mir viele Inspirationen, schöne Spielideen oder witzige Variation verborgen geblieben.

Natürlich freue ich mich immer über Vorschläge für neue Spiele.
Diese bitte an: spiele@robortaehnel.de

...denn das Schönste, was man mit Spielen machen kann, ist sie mit anderen zu teilen.



SPIELNAME

◀ **Konstellation**

● **Kategorie**



◀ **Benötigte Zeit**
(für Durchführung; ohne Vorbereitung)



8 - 24

◀ **Benötigte Spieleranzahl**
(minimal - maximal)



◀ **Benötigter Platz**
(minimal)



◀ Geeignet für **Draußen / Drinnen**
(Außengelände / Raum, für Regenwetter)



Benötigtes Material
(Standardinventar, z.B. Stühle, nicht eingerechnet;
ggf. Variationen mit eingeschlossen)



◀ **Geistige Anforderung**
(kaum - hoch, z.B. Logik, Wahrnehmung, etc.)



◀ **Körperliche Anforderung**
(kaum - hoch, z.B. Kraft, Ausdauer, Reaktion)



◀ **Soziale Anforderung**
(kaum - hoch, z.B. Zusammenarbeit, Interaktion)

NR.

www.robertaehnel.de - Spielpädagogisches Inventar

