

Verantwortlich:
Jugendpflege Burghausen
Marktlerstr. 15a, 84489 Burghausen
e-mail jugend-burghausen@web.de
www.jugend-burghausen.de

Internationale Spielesammlung

erstellt im Rahmen eines Jugendaustausches
mit Craigavon, Nord-Irland
2009



1. Kennenlernspiele

1.1 Decke fallen lassen

Material:

Decke

Durchführung:

Die Gruppe wird in zwei gleichgroße Teams aufgeteilt. In der Mitte des Raumes stehen sich nun zwei Personen unterschiedlicher Gruppen gegenüber. Zwischen ihnen wird eine Decke gespannt so dass sie sich gegenseitig nicht sehen können. Sobald die Decke fallen gelassen wird geht es darum, den Namen des anderen so schnell wie möglich zu sagen. Der Verlierer muss nun zum Team des Gewinners wechseln. Ende des Spiels ist wenn sich alle Personen in einer Gruppe befinden.

1.2 Ich packe meinen Koffer

- mit Gegenständen

Durchführung:

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Eine Person sagt seinen Namen und dazu einen Gegenstand mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamens, den er in den Koffer packt. Die nächste Person muss nun den Namen und den Gegenstand wiederholen und ihren anschließen. Das Spiel geht solange bis die letzte Person alle Namen und Gegenstände aufgesagt hat.

- mit Bewegungen

Durchführung:

Dieses Spiel funktioniert genauso wie „Ich packe meinen Koffer mit Gegenständen“ mit dem Unterschied dass keine Gegenstände gesagt werden sondern Gestiken performt werden.

1.3 Nachbarn vorstellen

Durchführung:

Es werden Zweiergruppen gebildet, die sich kurz über Name, Hobby usw. unterhalten und somit in der Lage sind die andere Person später der Gruppe vorzustellen.

2. Gemeinschaftsspiele

2.1 Gordischer Knoten

Durchführung:

Bei diesem Spiel stellt sich die Gruppe in einem sehr engen Kreis auf. Blind greifen alle in die Mitte und suchen sich jeweils zwei Hände. Anschließend versuchen sich wieder alle im Kreis aufzustellen ohne die Hände loszulassen. Dieses Spiel lässt sich auch mit mehreren Teams gegeneinander spielen.

2.2 Zeitungsschlagen

Material:

Zeitungsrolle

Durchführung:

Bei diesem Spiel bildet die Gruppe seinen Sitzkreis wobei eine Person, welche eine Zeitungsrolle besitzt, in der Mitte Platz nimmt. Diese muss nun die Zeitung auf den Boden legen und laut einen Namen eines Mitspielers rufen. Die aufgerufene Person muss nun versuchen, die Zeitung zu holen und den aus der Mitte damit zu „schlagen“. Die „verfolgte“ Person muss wiederum versuchen, sich so schnell wie möglich auf den freien Stuhl zu setzen.

2.3 Chaos

Material:

Zeitungsrolle

Durchführung:

Die Gruppe bildet einen Sitzkreis, wobei sich eine Person mit einer Zeitungsrolle in der Mitte befindet. Nun wird laut ein Name eines Mitspielers gerufen, worauf die Person in der Mitte den Aufgerufenen so schnell wie möglich „schlagen“ muss, bevor diese einen anderen Namen genannt hat. Falls der Aufgerufene rechtzeitig erwischt wird muss sich dieser in die Mitte begeben. Schwieriger wird es, wenn man den Stühlen die Namen der Mitspieler gibt, die am Anfang des Spiels darauf sitzen.

2.4 Känguru Kotzbeutel

Durchführung:

Die Teilnehmenden stehen im Kreis, wobei ein freiwilliger in der Mitte steht. Dieser zeigt nun auf einen beliebigen Mitspieler und erwähnt eines der vorher erklärten Tiere oder Gegenstände. Der Ausgewählte muss nun zusammen mit seinen beiden Nachbarn das Tier oder den Gegenstand darstellen. Wer nicht schnell genug reagiert oder einen Fehler macht muss den Freiwilligen in der Mitte ablösen.

Mögliche Varianten:

- **Elefant:** Der Aufgerufene greift sich mit der rechten Hand an die Nase. So entsteht ein Ring durch diesen er seinen linken Arm steckt. Die beiden Nachbarn bilden mit beiden Armen die Elefantenohren, dazu rufen alle drei „Tröröö“.

- Känguru: Der Aufgerufene bildet mit seinen Armen einen nach vorne zeigenden „Beutel“, die beiden Nachbarn strecken den Kopf hinein und machen ein „Würgegeräusch“.
- Waschmaschine: Die beiden Nachbarn bilden mit ihren beiden Armen einen Kreis vor dem Aufgerufenen. Dieser lässt darin seinen Kopf kreisen und sagt dazu „Määnäänäänäänään“.
- Toaster: Die beiden Nachbarn geben sich die Hände und schließen somit den Aufgerufenen ein. Dieser springt darin auf und ab und sagt „Ding, ding, ding, ding“.
- Toilette: Der Aufgerufene macht eine „Sitzstellung“ und dazu ein „Pupsgeräusch“. Der linke Nachbar stellt mit seinen Armen eine Klobrille dar und der rechte Nachbar zieht die Spülung.

2.5 Mordern

Durchführung:

Jeder Spieler schreibt seinen Namen auf einen Zettel. Diese werden nun alle eingesammelt und geheim neu verteilt. In einer bestimmten Zeit hat jeder die Aufgabe, denjenigen, der auf dem Zettel steht zu „töten“. Dies funktioniert in dem man demjenigen einen Gegenstand direkt in die Hand gibt. Ist jemand tot wird das in einer Liste mit Ort, Zeit und Gegenstand eingetragen. Der Mörder erhält den Zettel seines Opfers. Dieses Spiel kann auch über einen längeren Zeitraum (z. B. 2 Tage) gespielt werden.

2.6 Peng

Durchführung:

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf, wobei sich ein Mitglied in der Mitte befindet. Dieses deutet schnell auf eine Person im Kreis und schreit laut Peng. Der angeschossene muss sich ducken. Seine beiden Nachbarn müssen auf ihn zielen und ebenfalls Peng rufen. Die Langsamste von den drei Personen muss sich in die Mitte begeben.

Alternativ lässt sich das Spiel auch mit dem Gruppenleiter spielen. Dieser befindet sich dauerhaft in der Mitte und die Person die am langsamsten ist scheidet aus.

2.7 Sockenklau

Durchführung:

Die Teilnehmer versuchen sich gegenseitig die Socken auszuziehen. Der Teilnehmer, der als erstes keine Socken mehr an hat, hat verloren.

2.8 Catch the key

Durchführung:

Es werden zwei Gruppen gebildet, welche sich auf zwei Stuhlreihen Rücken-an-Rücken und an den Händen haltend hinsetzen. Am einen Ende befindet sich ein Stuhl mit einem Schlüssel und auf der anderen der Spielleiter, der eine Münze in der Hand wirft. Wenn Zahl geworfen wird reagiert der erste Spieler jeder Reihe sofort und gibt ein Handsignal an seine blinden Nachbarn weiter. Die Gruppe bei denen das Signal eher beim letzten Mann angekommen ist und die sich somit den Schlüssel schnappen kann, hat den Durchgang gewonnen. Der letzte Mann aus der Gewinnergruppe darf an den Anfang seiner Stuhlreihe rücken, wobei alle anderen einen Platz weiterrücken.

Wenn bei einer Gruppe ein Signal falsch weitergegeben wurde, d. h. der Schlüssel geschnappt wurde, ohne dass Zahl geworfen worden ist, muss der Spieler, der am Anfang der Reihe sitzt wieder ans Ende zurück.

Gewinner des Spiels ist diejenige Stuhlreihe, deren Spieler wieder am Ausgangsplatz angekommen sind.

2.9 Tote Fische

Durchführung:

Alle Teilnehmer müssen reglos auf dem Boden liegen und dürfen sich nicht bewegen. Eines der Mitglieder muss nun versuchen ohne Körperkontakt, jedoch mit Worten, die „toten Fische“ zum lachen zu bringen. Verloren hat der Spieler, der als erstes lacht. Dieser muss beim nächsten Durchgang die Teilnehmer zum lachen bringen.

2.10 Kartenstapel

Durchführung:

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Jeder Mitspieler erhält vom Spielleiter eine Spielkarte, deren Farbe er sich merken muss. Nun werden die Karten wieder eingesammelt und gemischt. Anschließend zieht der Spielleiter eine Karte nach der anderen und gibt deren Farben nach der Reihe bekannt. Wenn die Farbe mit der anfangs ausgeteilten Karte eines Mitspielers übereinstimmt darf dieser einen Platz im Uhrzeigersinn weiterrücken. Wenn der Platz neben ihm bereits besetzt ist, muss er auf dessen Schoß Platz nehmen. Weiterrücken dürfen nur die Spieler, die oben sitzen. Bei ziehen eines Asses müssen die Spieler, die aufeinander sitzen, ihre Position

tauschen. Gewinner ist derjenige, der als erstes wieder an seinem Ausgangsplatz angekommen ist.

2.11 Pantomime-Spiegel

Durchführung:

Die Teilnehmer bilden Paare und setzen sich gegenüber. Nun muss der eine Spieler als Spiegel wirken und alle Bewegungen seines Gegenübers nachahmen. Nach kurzer Zeit wird getauscht.

2.12 Donauwelle

Durchführung:

Die Teilnehmer befinden sich in einem Sitzkreis mit einem freien Stuhl, wobei eine Person in der Mitte steht. Diese muss versuchen, sich auf den freien Platz zu setzen. Die anderen Spieler müssen jedoch versuchen, immer schnell genug weiterzurücken (jedoch nur in einer Richtung), sodass die Person in der Mitte es nicht schafft, sich auf diesen zu setzen. Die Person in der Mitte hat die Möglichkeit zu klatschen, wodurch die anderen ihre Rutschrichtung ändern müssen. Falls es der Mittelman doch schafft, sich auf den Freien Platz zu setzen, muss die Person, die zu langsam reagiert hat, seine Rolle einnehmen.

2.13 „Jeder der...“

Durchführung:

Die Teilnehmer befinden sich in einem Stuhlkreis, wobei eine Person in der Mitte steht. Diese muss versuchen, einen Platz zu

ergattern, indem sie z.B. sagt: „Jeder der eine Brille trägt muss die Plätze tauschen“. Der Mittelmann muss jedoch kreativ sein und darf einen Satz nicht zweimal sagen. Sobald der Mittelmann einen Stuhl erwisch hat, muss die Person die keinen Stuhl ergattern konnte, seine Rolle einnehmen.



3. Vertrauensspiele

3.1 Vertrauensfall

Durchführung:

Ein Freiwilliger steigt auf einen etwa 120cm hohen Podest mit dem Rücken zu den sich vor der Plattform aufbauenden Fängern (mind.8). Diese stehen sich in zwei Reihen, Schulter an Schulter eng zusammen gegenüber und ordnen ihre Arme in einem Reißverschlussmuster 19 19 19

19 19 19

Der Freiwillige kann sich nun auf das Kommando „Fertig!“ (sowohl vom Freiwilligen, als auch von den Fängern gerufen) hin rückwärts mit verschränkten Armen und Hände in den Hosentaschen (um die Fänger vor eventuellen Ausholbewegungen zu schützen) in die Arme der Fänger fallen lassen.

Oder er sagt „Ich habe den Mut, wieder zurückzugehen“ und steigt wieder von der Plattform herunter.

3.2 Hochheben

Durchführung:

Ein Freiwilliger, lässt sich von der restlichen Gruppe hochheben. Dabei ist es wichtig, dass der Freiwillige die Körperspannung hält und die Restlichen gefühlvoll, voller Konzentration diesen hochheben, und nicht loslassen. Um das Vertrauen der Gruppe zu stärken, sollten alle Spieler dabei helfen.

3.3 Transportsystem

Durchführung:

Alle Gruppenmitglieder liegen auf dem Rücken, jeweils zwei Kopf an Kopf in einer Reihe. Sie strecken die Arme nach oben aus. Auf den Armen wird ein Gruppenmitglied von einem Ende der Reihe zum anderen transportiert.

3.4 Allee

Durchführung:

Die Gruppenmitglieder stehen sich in zwei Reihen gegenüber und die gegenüberstehenden Personen halten einander an den Händen. Ein weiteres Gruppenmitglied nimmt Anlauf und läuft durch diese Allee. Dabei müssen die Hände schnell genug losgelassen werden.



4. Freaky Games

4.1 Story of my pony

Durchführung:

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf, wobei eine Person innen im Kreis entlang läuft und singt: „ This is the story of my pony , this is the story of my pony, this is the story of my pony, this is what they told me“. Anschließend stellt sie sich einer beliebigen Person gegenüber und singt tanzend: „Front to front to front, my pony. Side to side to side, my pony. Back to back to back, my pony, this is what they told me“. Nun laufen die beiden singend im Kreis herum und suchen sich wieder jeweils eine neue Person aus, wodurch nach dem 2. Durchgang nun 4 Personen im Kreis laufen. Dies wiederholt sich so lange, bis alle Mitspieler singend im Kreis laufen.

4.2 Guantanamera

Durchführung:

Die Gruppe stellt sich im Kreis hintereinander auf. Jeder legt seine Hände auf die Schultern des Vordermanns. Die Gruppe geht schrittweise vorwärts und singt dabei: „Guantanamera, tschtschtsch-uh-ah, wir singen Guantanamera, tschtschtsch-uh-ah, Guantanameeeera, wir singen Guantanamera, tschtschtsch-uh-ah“. Bei „tsch“ werden die Hüften seitlich bewegt, bei „uh“ werden die Hüften nach vorne bewegt und bei „ah“ nach hinten. Der Kreis wird von Mal zu Mal enger gemacht. Mögliche Varianten wären hierbei, die Hände auf die Schultern des Vordermanns oder auf dessen Knie zu legen.

4.3 Funky chicken

Durchführung:

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Jeder Teilnehmer legt die Hände auf die Schulter seiner Nachbarn und stampft im Takt. Ein Mitspieler (momentaner Spielführer) schreit „Do you know the funky chicken“. Alle anderen antworten darauf: „What did you say“, darauf schreit der Spielführer: „I said: do you know the funky chicken“ – „what did you say“ – „I said: do you know the funky chicken“ – „what did you say?“ – „I said: bohk bohk bohk bohk...“. Zugleich wird der Kreis gelöst und alle Mitspieler machen Hühnerbewegungen. Dabei gibt es verschiedene Textvariationen, außerdem kann der Spielführer wechseln.

4.4 If you love me darling

Durchführung:

Die Spieler sitzen in einem Stuhlkreis. Ein freiwilliger Mitspieler steht in der Mitte und geht zu einer Person im Stuhlkreis, setzt sich auf deren Schoß und versucht, sie mit dem folgenden Dialog zum lachen zu bringen:

“If you love me darling, please just smile”.

Der Ausgewählte antwortet: “You know, I love you darling, but I just can't smile”.

Der Freiwillige hat die Chance, den Ausgewählten auch mit Aussprache, Mimik und Gestik zum Lachen zu bringen. Falls die Person im Stuhlkreis während oder kurz nach dem Dialog lachen muss, so muss sie als nächstes in die Mitte. Lacht sie nicht, so bleibt der Freiwillige in der Mitte und versucht, eine andere Person aus dem Stuhlkreis zum lachen zu bringen.

5. Gruppenbildende Spiele

5.1 Flussüberquerung

Material:

Teppichstücken, evtl. Seil

Durchführung:

Es wird ein Fluss simuliert (z. B. mit einem Seil). Die ganze Gruppe stellt sich auf eine Seite und versucht, mit Hilfe von „Steinen“ (Teppichstücken) den Fluss zu überqueren. Die Teppichstücke werden jedoch von der Strömung des Flusses weggeschwemmt, wenn kein Fuß dieses berührt.

Den Schwierigkeitsgrad kann man mit der Anzahl der Teppichstücke ändern.

5.2 Spinnennetz

Material:

Seil, Spannmöglichkeiten

Durchführung:

Mit Hilfe von Seilen wird ein Spinnennetz z. B. in der Raummitte, im Wald zwischen Bäumen usw. gespannt. Die Gruppe muss versuchen, von der einen auf die andere Seite zu gelangen, indem die Spieler nacheinander durch das Spinnennetz klettern. Dabei darf jedes Loch des Netzes nur einmal verwendet werden.

5.3 Decke umdrehen

Material:

Decke

Durchführung:

Die Gruppe stellt sich auf eine ausgebreitete Decke und muss versuchen, diese umzudrehen. Dabei dürfen die Mitspieler den Boden nicht berühren. Wenn dies doch der Fall ist, hat die Gruppe verloren und muss von neuem beginnen.

Dieses Spiel lässt sich auch mit mehreren Teams gegeneinander spielen.

5.4 Decke verkleinern

Material:

Decke

Durchführung:

Die Gruppe stellt sich auf eine ausgebreitete Decke. Diese wird vom Spielführer immer kleiner zusammengelegt. Die Mitspieler müssen dennoch versuchen, dass sie auf der Decke Platz haben, ohne dabei den Boden zu berühren. Wenn dies doch der Fall ist, hat die Gruppe verloren und muss von neuem beginnen oder derjenige Spieler scheidet aus.

Mögliche Variante wäre, zwei Gruppen zu bilden, die gegeneinander spielen.

5.5 Flugzeugabsturz

Material:

Augenbinden

Grundgeschichte:

Die Gruppe befindet sich in einem Flugzeug, das kurz vorm Abstürzen ist. Der Strom ist schon ausgefallen, es raucht fürchterlich und der Lärmpegel ist sehr hoch. Da noch wenig Zeit zur Verfügung steht und die Stewardess die Rettungsfallschirme für den Notfall nach der Platznummer im Flugzeug bereit gelegt hat, müssen die Passagiere diese so schnell wie möglich nach ihrer Nummer geordnet.

Durchführung:

Jeder Teilnehmer bekommt vom Spielführer einen Zettel mit seiner jeweiligen Nummer. Die Gruppe hat sodann die Aufgabe, sich blind und ohne zu sprechen in der Reihenfolge der Ziffern aufzustellen. Erst nachdem die Spieler das Vorgehen geplant haben, werden ihnen die Augen verbunden. Dann werden sie vom Spielleiter durcheinander in einem Raum verteilt. Das Spiel ist zu Ende, wenn sich die Spieler in der richtigen Reihenfolge aufgestellt haben. Zur Kontrolle kann jeder Mitspieler seinen Zettel mit der jeweiligen Nummer zeigen.

