

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

Responsible:
Jugendpflege Burghausen (Youth Office)
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**

International Collection of Games

***collected in the context of the Craigavon –
Burghausen Youth Exchange 2009***



1. Kennenlernspiele

1. Ice-breakers

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.

1.1 Blanket Name Game

Materials required:
blanket

Instructions:

The group is divided into two equal teams. Two people from different groups face each other in the middle of the room. Between them, two other people hold the blanket up, so that they can't see each other. As soon as the blanket is dropped, the people facing each other have to say name of the other person as fast as possible. You ever loses has to change teams. The games is over when everybody is in one team.

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.

1.2 I am packing my suitcase

- with objects

Instructions:

The group is forming a circle. The person starting says his/ her name and names an objects that starts with the same letter as his/ her name, and claims that he packs this object into a suitcase. The next person has to repeat the name and the object and has to do the same thing. The game is over when the last person has repeated all the names and objects.

- *with moves*

Instructions:

The game works exactly the same as „I am packing my suitcase with objects“, just with the difference that there are objects named, but the people have to invent individual moves.

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.

1.3 Introducing your neighbour

Instructions:

The group is divided into pairs. Each pair gets to know the other one (Name, Hobby etc.) and after a while, everybody introduces their „partner“ to the whole group.

2. Gemeinschaftsspiele 2. Community-games

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.

2.1 Gordian Knot

Instructions:

The group forms a circle. Everybody closes their eyes and puts their arms in the middle, where everybody takes two hands in their own hands. After everybody has found two hands, and opens their eyes, they try to form a circle again, without letting go of whoever their holding hands with.

It is also possible to play this game with several groups, like a contest.

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.

2.2 Let´s hit each other with newspapers! :)

Materials required:
rolled up newspaper

Instructions:

In this game the groups sits in a circle. One person, that is holding a rolled up newspaper is sitting in the middle. This person has to lay the newspaper on the ground and call the name of one of the group. The person, that is called has to try to get the newspaper, and „hit“ the person in the middle, while that person tries to sit down on the now empty chair of person that he called. If the called person is able to „hit“ the one that called him/her, before he sits down, he has to go back in the middle of the circle and has to try his/her luck again.

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

Aufgerufen 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.

2.3 Chaos

Materials required
rolled up newspaper

Instructions:

This game works just like „Let´s hit each other with newspapers!“, but the chairs are given the names of the group. So, when people change places, their names are changed as well, as the names stay with their first chairs.

2.4 Känguru Kotzbeutel

Durchführung:

Die Teilnehmern 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 Elefantenoehren, 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.

2.4 Kangaroo Barf Bag

Instructions:

The participants form a circle, a volunteer stands in the middle. He/ She points randomly on one of the other participants and mentions one of the animals or objects that were explained before. The chosen one, together with the two people standing next to him, now has to perform the animal or the object.

If somebody doesn't react fast enough or makes a mistake, he/ she has to replace the volunteer in the middle of the circle.

Possible Versions:

- *Elephants: The person that is called touches his/ her nose and puts his/ her other arm through the circle that has been formed. The neighbours try to form the elephant ears with their arms, and all three of them shout “Töröö”.*

- *Kangaroo: The person that is called forms a kangaroo pouch, his/ her neighbours put their heads in that pouch and pretend to be throwing up.*
- *Washing Machine: The neighbours form a circle in front of the person that has been called. He/ She put his/ her head in the circle, circles his/ her head and goes: „Määnäänäänäänään“.*
- *Toaster: The two neighbours join hands and look the one, that has been called up. He starts to jump up and down and screams: „Ding, ding, ding, ding“*
- *Toilet: The one that has been called crouches down and pretends to be farting. The left neighbour forms the toilet seat with his arms, the right neighbour pretends to flush the toilet.*

2.5 Mördern

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 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.

2.5 How to Murder

Instructions:

Every player writes down his name on a piece of paper. All the pieces are collected and everyone gets a another piece of paper with the name of another participate. The task that the participates have to fullfill is to "kill" the person named on the sheet they received. Somebody is killed if he/ she directly takes an object from his/ her murderer. If somebody dies the place, time and the object used are noted down on a list. The murderer gets the paper of his victim and obtains a new victim that way.

The game can be played for a set period of time, also for a longer one (e.g. 2 days).

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

2.6 Bang!

Instructions:

The group forms a circle, one person is standing in the middle. That person points at one person in the circle and shouts „Bang!“. That one that has been shot at, has to crouch down, while his neighbours also shoot at him. The slowest of the three has to leave the game.

2.7 Sockenklau

Durchführung:

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

2.7 The stealing of socks

Instructions:

The participates try to take off each others socks. The participate that loses both of his socks at first, loses.

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 Stuhldreie 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 Stuhldreie, deren Spieler wieder am Ausgangsplatz angekommen sind.

2.8 Catch the key

Instructions:

The groups is divided into the groups, that are sitting back to back in two rows of chairs and each row is holding hands with each other. Everybody closes their eyes, except for the leader of the game and the first person in each row. At the end of the row there is a chair with a key and on the other end there is the leader of the game, who flips a coin. If it's head the first person in the row reacts quickly and pushes the hand of his/ her neighbour. That way the signal is giving all through the row to the last person that tries to catch a key that lays on another chair. The group that reacts faster, is able to catch the key and wins that round. The person that caught the key moves to the top of the row, so that he/ she is the first of the row. If person catches the key, because of a wrong signal the person that sits at the start of the row has to go back to the very end.

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.

2.9 Dead Fish

Instructions:

All the participants have to lay motionless on the ground and are not allowed to move. The leader of the game now has to try to make the „dead fish“ laugh, without touching them, just using words. The one that laughs first, loses. He/ She has to try to make the others laugh in the next round.

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.

2.10 Card Deck

Instructions:

The participants are sitting in a circle. Every participant gets a card from the leader of the game, and he/ she has to remember the colour of the card. The cards are collected again and are mixed. Afterwards the leader of the game draws one card after the other from the card deck and names the colour of the card. If the colour that is named is the same colour than the one that the participant remembered in the beginning he has to move on to the next chair. If somebody is already sitting on that chair, he has to sit on his/ her lap. Only those people are allowed to move on that are sitting on the top. If an ace comes up the participants that are sitting on top of each other have to change their order. Whoever gets back to their original place first, wins!

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.

2.11 Pantomime-Game

Instructions:

The participants pair up and sit opposite each other. Now one of them is the mirror of the other one and has to imitate all the movement of his/ her counterpart. Roles are changed after a while.

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 weitzurücken (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.

2.12 Donauwelle (Wave from the Danube) – chocolate covered cake with cream and cherries

Instructions:

The participants are sitting in a circle, one chair is empty and one person is standing in the middle of the circle. That person has to try to sit down on the empty chair. The other players try to move to the next seat so fast that the person in the middle does not manage to sit down. If the person claps in his/ her

hands, the participants have to change their direction of moving onto the next chair. If the person in the middle manages to sit down, the person that reacted to slowly has to go to the middle of the circle.

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 Mittelman muss jedoch kreativ sein und darf einen Satz nicht zweimal sagen. Sobald der Mittelman einen Stuhl erwischt hat, muss die Person die keinen Stuhl ergattern konnte, seine Rolle einnehmen.

2.13 „Everybody, who ...“

Instructions:

The participants are sitting in a circle, one person is standing in the middle. That person has to try to sit down aswell, by saying „Everybody, who (e.g.) wear glasses has to change places“, and when everybody gets up to change places, he has to try to get hold of a chair. The person in the middle has to be creative and is not allowed to say the same sentence twice. The person who ends up without a chair, has to go to the middle and has to come up with a new sentence.

3. Vertrauensspiele

3. How-to-trust-each-other-games

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.

3.1 The fall of trust

Instructions:

A volunteer is standing on an about 120cm high platform, with his/ her back to the other participants that are standing in front of the platform. They form two rows, standing closely next to each other, with their arms like the pattern of a zip:

19 19 19

19 19 19

The volunteer may now on a special command, shouted by the volunteer and the people standing on the ground, fall down backwards from the platform into the arms of those that are standing on the ground. It is important that the volunteer crosses his/ her arms in front of his/ her chest so that he does not hurt the people that catch him.

If he does not want to fall down, he can say „I have the courage to step back“ and he comes back down from the platform.

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.

3.2 The lifting up game

Instructions:

One volunteer is being lifted up by the rest of the group. It is important that the volunteer has enough body tension and the rest of the group is lifting the volunteer in a sentimental, concentrated way, without ever letting go. To sustain trust in the whole group, everybody should participate.

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.

3.3 Transportsystem

Instructions:

All the participants are laying paired up in a row on their back on the floor, the pairs are touching each other with their heads. Everybody puts their hands in the air and one member of the group will be transported from one end of the row to the other end of the row on top of the arms.

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.

3.4 Alley

Instructions:

The members of the group are facing each other in two rows and the people opposite each other are holding hands. One

member of the group run through this alley. The hands that could hinder the person have to be unlocked quickly.



4. Freaky Games

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.

4.1 Story of my pony

Instructions:

The group forms a circle. One member of the group is running in circle inside the circle formed by the group and sings: „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“. Afterwards he faces a person and sings while dancing: „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.“ Then, both people, run around singing in the circle and are choosing two new victims that they dance up on. Subsequently after the second round there are four people running around in the circle.

The games is repeated until everybody is running around in the circle.

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, Guantanameeeeeera, 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

4.2 Guantanamera

Instructions:

.The group is forming a circle, standing back-to-back. Everybody puts his/her hands on the shoulders of the person standing in front of him/her. Then the group steps forwards and sings: „Guantanamera, tschtschtsch-uh-ah, wir singen Guantanamera, tschtschtsch-uh-ah, Guantanameeeeeera, wir singen Guantanamera, tschtschtsch-uh-ah“. When they sing „tsch“ they have to move their hips sideways, when they sing „uh“ they have to move their hips forwards and when they sing „ah“ they have to move their hips backwards.

After every round the people move closer together in the circle. An alternative version is to put the hands on the shoulder of the second next person in front of you.

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.

4.3 Funky chicken

Instructions:

The group forms a circle. Everybody puts their arms around their neighbours' shoulders and stamps to form a beat. One member of the group (he is the game leader at that moment) screams: „Do you know the funky chicken?“ And everybody else answers: „What did you say?“, the game leader answers: „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 boh bohk...“ he tries to imitate the sound of a chicken and at the same time the circle is resolves and everybody also imitates the sounds and moves of a chicken. There are possible versions with different animals, and the game leader can change, too.

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.

4.4 If you love me darling

Instructions:

The group is sitting in a circle. A volunteer who is standing in the middle, chooses one person, sits down on his/her lap and tries to make him/her laugh during the following dialogue:

„If you love me darling, please just smile“. The chosen one answers: „You know, I love you darling, but I just can't smile“.

The volunteer has got the chance to make the chosen one laugh by articulation, facial expression and gesture.

If the chosen one laughs during or shortly after the dialogue, he has to try to make somebody laugh next.

5. Gruppenbildende Spiele

5. Games, that help to form a group

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.

5.1 The crossing of the river

Materials required:

pieces of carpet, maybe a rope

Instructions

A river is simulated (for example with the rope). The whole group is standing on one side of the river and tries to cross the river with the help of some rocks (the carpet pieces). There is one problem though, if nobody touches the rocks once they are in the water, they are washed away by the drift.

The level of difficulty can be varied by the numbers of carpet pieces.

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.

5.2 Spider's web

Materials required:

Rope, Possibility to span the rope

Instructions:

A spider's web is constructed with the rope, for example in the middle of a room, or between trees in a forest. The group has to try to get to the other side of the room. One person after the other one, everybody has to climb through a whole of the web, but every whole is only allowed to be used once.

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.

5.3 The turn of the blanket

Materials required:

blanket

Instructions

The group is standing on a blanket, that is laying on the floor and they have to turn to turn it around. The members of the group are not allowed to touch the floor. In case that happens, the group loses and has to start again. It is also possible to play this game with two teams who are racing against each other.

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.

5.4 *The reduction of the blanket*

Materials required:
blanket

Instructions:

The group is standing on a blanket, that is laying on the floor. The game leader is folding the blanket to make it smaller. The group has to stand on the blanket anyway. They are not allowed to touch the floor. In case that happens, the group loses and has to start again or the member of the group in question has to quit.

A possible version of the game is to form two groups, who are playing against each other.

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.

5.5 *Plane crash*

Materials required:
blindfold

Background story:

The group is in a plane, that is about to crash. There is already a blackout, there is a lot of smoke and it is very loud. There is

only little time left for the rescue, and the stewardess put emergency parachutes on the seats for the passengers, according to their seat numbers. That is why the passengers have to line up according to their seat numbers as fast as possible.

Instructions:

Every member of the group gets a sheet of paper with his/her number. The group has to try to line up according to their numbers without speaking and without being able to see anything. After the members of the group have planned how they want to proceed, they are blindfolded. Afterwards they are spread out in the room by the game leader. The game is over when the group is in the right order. This can be checked by having a look at the sheet with the numbers that every player got in the beginning.

