

10-Minuten-Übung: Spiele für Gruppen

Alle Spiele sind dem Taschenbuch *"Keiner muss verlieren"* entnommen (siehe Quellenhinweis).

Chaotensbegrüßung

Spielcharakter:
Kennenlern-Spiel

Alter:
Ab 6 Jahren

Material:
Keins

Spielanleitung:
Alle Teilnehmenden stehen verstreut im Raum. Der Spielleiter gibt die Anweisung was zu tun ist, z. B. "Suche dir 6 Leute aus, auf die du zugehst, ihnen die Hand schüttelst und "Guten Tag" sagst." Nach einem Startsignal laufen alle gleichzeitig los. Es entsteht ein herrliches Chaos, weil sich natürlich mehrere Spieler dieselbe Person ausgesucht haben und deren Hand schütteln möchten. Bei der nächsten Spielrunde kann es dann heißen "Suche dir 5 Personen, denen du einmal durch die Haare wuscheln möchtest."
Das geht so lange weiter, bis nur noch auf eine Person zugegangen wird.
Als weitere Aufträge könnte man noch erteilen:
"Nimm die Personen in den Arm", "Hak dich bei den Personen ein und dreh dich 1x im Kreis", "Hüpf einmal um die Personen herum" ...

(Spiel Nr. 2, Seite 12/13)

Maulwurf

Spielcharakter:
Ruhiges Spiel

Alter:
Ab 5 Jahren

Material:
Decke oder Bettlaken

Spielanleitung:
Die Teilnehmenden werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Sie setzen sich in 2 gegenüberliegende Reihen auf den Boden oder Stühle. Zwischen die beiden Gruppen wird senkrecht ein Bettlaken gespannt, sodass die Sicht auf die andere Gruppe versperrt ist. Jetzt wählt jede Gruppe schweigend einen Freiwilligen, der sich mit dem Rücken zum Tuch in die Mitte setzt. Die beiden Freiwilligen sitzen jetzt Rücken an Rücken und das Bettlaken kann weg gezogen werden. Nun darf jede Gruppe anfangen, ihrem "Maulwurf" ohne Namensnennung zu erklären, wer hinter seinem Rücken sitzt.

Dies kann beliebig oft mit neuen "Maulwürfen" gespielt werden. Interessanter wird es natürlich, wenn die Gruppen immer mal wieder gemischt werden, damit der "Maulwurf" sich nicht schon ausrechnen kann, wer wohl an der Reihe ist.

(Spiel Nr. 20, Seite 43/44)

Luft-Minigolf

Spielcharakter:
Bewegungsspiel

Alter:
Ab 6 Jahren

Material:
Ein altes Bettlaken, eine leere Toilettenpapierrolle, eine kleine Kugel (z. B. eine Murmel)

Spielanleitung:
Die Teilnehmenden fassen das Bettlaken an einer Seite oder Ecke an und ziehen es relativ straff. Die Toilettenpapierrolle und die Kugel werden in die Mitte des Lakens gelegt. Nun versuchen alle, die Kugel durch überlegtes Bewegen in die Toilettenpapierrolle zu bringen.
Am Anfang scheint dies sehr schwer zu sein. Doch bald werden die Teilnehmenden merken, dass in der Ruhe die Kraft liegt und es miteinander gelingen kann.

(Spiel Nr. 43, Seite 79)

Quellenhinweis:
*Aus: Ute Rapsch, Keiner muss verlieren, 55 Spiele, bei denen jeder gewinnt, Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH.
Wir danken dem Verlag für die Abdruckgenehmigung.*