



Vorwort

Liebe Spielebegeisterte,

ihr haltet die Spielesammlung der DLRG-Jugend Niedersachsen in der Hand. Eine bunte Sammlung verschiedenster Spiele. Die Spielesammlung ist in den letzten Jahren vom Ressortstab Kindergruppenarbeit ausgearbeitet worden. Damit soll sie aber auf keinen Fall abgeschlossen sein. Es gibt weit mehr Spiele als in dieser Sammlung aufgelistet. Deshalb soll es unser zukünftiges Ziel sein, diese Spielesammlung weiter wachsen zu lassen. Dabei sind wir auf eure Mithilfe angewiesen. Ihr kennt ein Spiel, das noch nicht in der Spielesammlung ist, jedoch so gut, dass ihr es mit ganz Niedersachsen teilen wollt? Dann immer her damit. Füllt dazu einfach das Blanko-Formular auf unserer Homepage aus und schickt es an uns. Wir werden auf unserer Homepage regelmäßig neue Spiele hochladen, die ihr ausdrucken und eurem persönlichen Exemplar hinzufügen könnt.

Einige Anmerkungen zum Umgang mit der Spielesammlung:

Aus Gründen der leichten Lesbarkeit haben wir die gewohnte männliche Sprachform verwendet. Dies impliziert jedoch keine Benachteiligung des weiblichen Geschlechts, sondern soll im Sinne der sprachlichen Vereinfachung als geschlechtsneutral zu verstehen sein.

Sterne: Jeder hat natürlich andere Favoriten. Deshalb gibt es auf jeder Seite oben links 3 Sterne, die ihr ausmalen könnt. Je nachdem, ob das jeweilige Spiel für euch 1, 2 oder 3 Sterne Wert ist.

- wup'able-Stempel: Manche Spiele haben rechts neben dem Titel einen „wup'able“- Stempel. Diese Spiele eignen sich hervorragend als *warm-up* (wup). Sie sind also wup'able. Ein Wup eignet sich für zwischendurch oder auch nach dem Essen, um die Aufmerksamkeit zu aktivieren und die TN wach zu machen. Wup's gibt es in allen Kategorien. Durch den Stempel können sie schnell gefunden werden.
- Notizen/Varianten-Box: Für manche Spiele sind hier zusätzliche Informationen aufgeführt. Ihr habt dort auch Platz für eure Notizen.
- Quelle: Wenn ihr uns ein Spiel zuschickt, dürft ihr hier gerne euren Vornamen und eure Ortsgruppe angeben. So seid ihr in der Spielesammlung verewigt.

Viel Spaß beim Spielen,

Madita, Benedikt, Benita, Fabian, Kira, Mara und Mareike

Ressortstab Kindergruppenarbeit 2016 - 2019



Inhaltsverzeichnis

1 Kennenlernspiele	1-1 bis 1-20
2 Namensspiele	2-1 bis 2-6
3 Spiele im (Stuhl-)Kreis	3-1 bis 3-24
4 Bewegungsspiele	4-1 bis 4-40
5 Konzentrationsspiele	5-1 bis 5-19
6 Knobelspiele	6-1 bis 6-13
7 Entspannungsspiele	7-1 bis 7-8
8 Wasserspiele	8-1 bis 8-8
9 Großgruppenspiele	9-1 bis 9-6



Schuhsalat

Beschreibung

Alle Mitspieler setzen sich in einen Stuhlkreis. Die Mitte des Kreises muss frei sein. Nun ziehen alle ihre beiden Schuhe aus und legen sie in die Mitte. Am Besten mischt ihr die Schuhe einmal durch, damit sie in der Mitte durcheinander liegen.

Als Nächstes wird ein Startspieler ausgesucht. Dieser steht auf, nimmt sich einen Schuh, überlegt, wem dieser gehören könnte und legt ihn vor denjenigen.

Wenn der Schuh demjenigen gehört, setzt sich der Startspieler wieder hin und der Spieler, der gerade den Schuh bekommen hat, macht weiter.

Sollte der Schuh dem Mitspieler nicht gehören, muss der Startspieler solange weiter suchen, beziehungsweise weiter fragen, bis er den Eigentümer gefunden hat.

Danach geht es, wie im letzten Satz beschrieben weiter.

Das Spiel geht solange bis keine Schuhe mehr in der Mitte liegen.

Kategorie

Kennenlernspiel

einander kennenlernen

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

15- 20 Minuten

Dauer

drinnen oder draußen,
Sitzmöglichkeit im Kreis,
Platz in der Mitte

Umgebung

Notizen/Varianten

Optional kann man seine Vermutung, wem der Schuh gehören könnte auch vorher sagen. So können die Namen der anderen besser gelernt werden.

Schuhe, Stühle

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Durchschnittstyp

Beschreibung

Die Gruppe wird in Teilgruppen, zwischen 6 und 12 Personen, aufgeteilt. Diese Gruppen stellen sich zusammen.

Nun stellt der Spielleiter Fragen wie zum Beispiel:

„Wie alt seit ihr?“

„Wie weit von der Veranstaltung entfernt wohnt ihr?“

„Wie oft habt ihr an Freizeiten teilgenommen?“

„Wie viele Jahre im Verein?“

„Welche Schuhgröße / Körpergröße / Gewicht / ... habt ihr?“

Die Gruppen errechnen nun die Gesamtzahl und den Durchschnitt. Wenn alle damit fertig sind, raten die einzelnen Gruppen die Zahlen der anderen Gruppen.

Am Ende gibt der Spielleiter das Ergebnis der Gesamtgruppe bekannt.

Es hilft oft einen Überblick über die Gruppe zu bekommen.

Kategorie

Kennlernspiel

Aufmerksamkeit,
Konzentration

Ziele

ab 20 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

pro Frage ca. 5 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Stifte, Zettel

Material

Notizen/Varianten

Die Gruppen geben auch bekannt, wer wie viel zum Gesamtergebnis beigetragen hat.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Kugellager

Beschreibung

Es werden zwei Stuhlkreise gebildet. Ein innerer Stuhlkreis, bei dem die Teilnehmer von der Mitte nach Außen sitzen und ein äußerer Stuhlkreis, bei dem die TN gegenüber des inneren Stuhlkreises sitzen. Jeder Teilnehmer hat also einen Teilnehmer gegenüber. Der Spielleiter sagt an, wann die Runde startet, danach haben die Teilnehmer eine Minute Zeit sich kennen zu lernen. Nach Ablauf der Zeit rutschen alle inneren Teilnehmer einen Platz nach rechts. Eine neue Runde beginnt. Nach Ablauf der Zeit rutscht der äußere Teilnehmer einen Platz nach rechts. Das Spiel ist beendet, wenn sich jeder Teilnehmer aus dem inneren Kreis mit jedem Teilnehmer aus dem äußeren Kreis unterhalten hat.

Kategorie

Kennenlernspiel

Kennenlernen

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

10- 15 Minuten

Dauer

eher drinnen

Umgebung

Notizen/Varianten

Die Zeit ist variabel.

Themen/Fragen für eine Unterhaltung können vorgegeben werden.

Stühle

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Gummibärchen - Kennenlernen



Beschreibung

Es wird eine volle Schüssel mit Gummibären herumgereicht.

Jeder darf sich so viele nehmen wie er möchte.

Die Gummibärchen dürfen noch nicht gegessen werden.

Nun geht es reihum. Für jedes Gummibärchen das man in der Hand hält muss man eine Eigenschaft über sich selbst sagen. Danach dürfen die Gummibärchen natürlich gegessen werden.

Notizen/Varianten

Klopapier-Kennenlernen: Anstelle von Gummibärchen wird eine Rolle Klopapier herumgegeben. Am besten sagt der Spielleiter vorher, dass das Klopapier leider ausgegangen ist und jeder sich so viel Klopapier nehmen soll wie er braucht.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Kennenlernen

Kennenlernen

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Gummibärchen
oder
Klopapier

Material



Der Vorhang

Beschreibung

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen eingeteilt. Die eine Gruppe geht auf die eine Seite des Raumes. Die zweite Gruppe geht auf die andere Seite. Zwischen den Gruppen wird ein großes Tuch/Vorhang gespannt, so dass sie sich nicht sehen können. Die Gruppenmitglieder setzen sich mit etwas Abstand hinter den Vorhang und bestimmen eine Person. Je ein TN aus jeder Gruppe tritt vor. Auf das Kommando „1-2-3“ wird der Vorhang fallen gelassen und wer zuerst den Namen des Mitspielers aus der anderen Mannschaft gesagt hat, „gewinnt“ ihn für seine Mannschaft. Das Spiel kann so lange gespielt werden bis eine Mannschaft alle Mitspieler der gegnerischen Mannschaft gewonnen hat.

Notizen/Varianten

Kategorie

Kennenlernen

Namen lernen

Ziele

ab 10 Person

Größe

ab 6 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Ein großes Tuch

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Vorstellung mit Karten

Beschreibung

Es wird ein Skatspiel gemischt. Jeder bekommt eine Karte.

Die Farben stehen für verschiedene Lebensbereiche. Beispiel: Pik = Hobby, Kreuz = Familie, Herz = Urlaub, Karo = Arbeit.

Je nachdem welche Karte man zieht, muss man über den Bereich so viele Dinge erzählen, wie der Wert der Karte ist. Der Spielleiter erklärt die Wertigkeit der Karten. Beispiel: Zieht man einen Kreuzbuben müssen 10 Dinge über die Familie erzählt werden.

Notizen/Varianten

Bei den Bereichen kann der Spielleiter wunderbar auf die Wünsche der Gruppe eingehen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Kennenlernspiel

Kennenlernen

Ziele

kleine bis große Gruppen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

15 - 20 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Spielkarten, Papier, Stifte

Material



Ostfriesisches sortieren

Beschreibung

Die Aufgabe der Teilnehmer ist, sich nach den vorgegebenen Eigenschaften aufzustellen.

Der Spielleiter gibt die Eigenschaften vor, zum Beispiel:

- Größe
- Alter
- Anreiseweg in Kilometer
- Geburtstag im Jahr
- Schuhgröße

Kategorie

Kennenlernen

Kennenlernen

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Die Teilnehmer dürfen nicht reden.
Alle stehen auf ihren Stühlen und dürfen während des Sortierens den Boden nicht berühren.

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Alle die...

WUP'able



Beschreibung

Eine Person steht in der Mitte. Alle anderen sitzen in einem Stuhlkreis.

Es gibt keine freien Plätze.

Die Person in der Mitte ruft laut: „Alle die...“ und ergänzt eine Eigenschaft/eine Aussage die auf ihn selbst zutrifft.

Zum Beispiel: „Alle die schon mal in Italien waren“ oder „Alle die gerne Nudeln essen“...

Alle Personen auf die diese Aussage ebenfalls zutrifft stehen auf und probieren sich schnell einen neuen Platz zu suchen.

Auch die Person in der Mitte versucht einen freien Platz zu ergattern.

Die Person die übrig bleibt überlegt sich eine neue Aussage.

Kategorie

Kennenlernspiel

aktives Kennenlernen

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Stuhlkreis

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Berühmte Paare

Beschreibung

Ziel: Spiel für große Anlässe mit Personengruppen die sich nicht kennen.

Auf den Tischen werden Karten mit einzelnen Personen verteilt.

Jeder am Tisch nimmt sich einen Namen und versucht, während der Veranstaltung, seinen berühmten Partner zu finden und mit ihm eine Aufgabe zu erfüllen.

(Beispiele für berühmte Paare: Mickey Mouse und Minnie Mouse; Asterix und Obelix; Michelle und Barack Obama; etc.)

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Kennenlernen

Kennenlernen für große Gruppen

Ziele

ab 30 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

über die gesamte Dauer der Veranstaltung

Dauer

beliebig

Umgebung

Vorbereitete Karten mit berühmten Paaren

Material



Anwalt

Beschreibung

Alle Personen sitzen in einem Kreis.

Eine Person (der Ankläger) beginnt und stellt der Person die ihr gegenüber sitzt (Beschuldigter) eine persönliche Frage (z. B.: Was ist deine Lieblingsfarbe? Hast du Geschwister?...)

Antworten tut allerdings nicht die gefragte Person, sondern seine „Anwälte“ die rechts und links neben ihm sitzen.

Ist die Frage beantwortet kann der Ankläger eine neue Frage stellen.

Die Fragenanzahl pro Person sollte vorher festgelegt werden.

Im Anschluss klärt der Angeklagte auf welche Fragen von seinen Anwälten richtig beantwortet wurden und korrigiert gegebenenfalls falsche Antworten.

Nun ist der nächste Ankläger an der Reihe.

Das Spiel endet wenn alle einmal der Beschuldigte gewesen sind.

Kategorie

Kennenlernspiel

erweitertes Kennenlernen **Ziele**

4 - 10 Personen **Größe**

ab 12 Jahren **Alter**

10 - 15 Minuten **Dauer**

beliebig **Umgebung**

Notizen/Varianten

Eignet sich besonders für Gruppen die sich schon kennen.

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Stuhldialog

Beschreibung

Jeder Teilnehmer nimmt sich einen Stuhl. Mit diesem Stuhl geht der Teilnehmer halbsitzend willkürlich durch den Raum. Nach der Ansage des Spielleiters setzen sich jeweils zwei Teilnehmer gegenüber voneinander hin und unterhalten sich. Nach einer Minute sagt der Spielleiter weiter und das Prozedere beginnt von vorne.

Kategorie

Kennenlernspiel

Kennenlernen

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Die Zeit ist variabel.

Themen/Fragen für eine Unterhaltung können vorgegeben werden.
Die Anzahl der Runden ist beliebig.

Wichtig ist, dass Cliquen mit anderen ins Gespräch kommen

Stühle

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Tee oder Kaffee

Beschreibung

Tee oder Kaffee kann zum besseren Kennenlernen der Teilnehmer gespielt werden. Es werden Namenszettel gezogen. Dann werden Oderfragen an den Teilnehmer aufgeschrieben.

Wie z.B. „Tee oder Kaffee“, „Pullover oder Zipper“, „Katze oder Hund“, „Berge oder Meer“. Die Fragen werden dann im Plenum gestellt und beantwortet.

Notizen/Varianten

Der Spielleiter kann die Kategorie der Fragen vorgeben. Zum Beispiel Fragen zum Thema „Urlaub“ oder einem anderen Lebensbereich.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Kennenlernspiel

Kennenlernen

Ziele

ab 6 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

10 - 20 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Namenszettel der Teilnehmer, Stifte, Zettel

Material



Beschreibung

Die Spielgrundlage ist: Schere-Stein-Papier (Stein zerbricht Schere; Stein gewinnt Schere zerschneidet Papier; Schere gewinnt Papier umwickelt Stein; Papier gewinnt) Alle Teilnehmer gehen im Raum umher und suchen sich einen Spielpartner, es wird Schere-Stein-Papier gespielt. Der Verlierer läuft hinter dem Gewinner her und feuert diesen in allen folgenden Runden an. Gewinnt der Gewinner erneut, hat er einen zweiten Fan, verliert er jedoch, hat der neue Gewinner zwei Fans. Das wiederholt sich so lange, bis es einen Gewinner gibt, mit einem riesen Fanclub.

Notizen/Varianten

Kategorie

Kennenlernspiel

lockeres Kennenlernen

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Guinnessbuch Spiel



Beschreibung

Das Guinnessbuch Spiel ist ein Gruppenspiel, das gut als Abendgestaltung genutzt werden kann. Hierbei wird das Kennenlernen der Gruppenmitglieder vertieft und Stärken der Mitglieder werden heraus gestellt.

Der Teamleiter kann entscheiden, ob er Aufgaben für die Rekorde vorgibt oder jeden Teilnehmer einen Vorschlag aufschreiben lässt.

Viele Rekorde lassen sich auch ohne viel Material durchführen. Hier sind ein paar Beispiele möglicher Aufgaben ohne Material:

- Ich kann die meisten Sit-Ups innerhalb 60 Sekunden machen!
- Ich kann das Alphabet am schnellsten aufsagen!
- Ich kann eine Flasche Wasser am schnellsten austrinken!

Die Teilnehmer treten gegeneinander an. Die Ergebnisse können auf einem Flipchart festgehalten werden.

Idealerweise erzielt jeder Teilnehmer einen Rekord.

Notizen/Varianten

Kann auch als Wetten, dass?! gespielt werden z.B.:

„Wette, dass ihr es nicht schafft 100 Seilsprünge in 60 Sekunden zu machen“

„Wette, dass ihr es nicht schafft eine Person aus euren Team in 3 Minuten komplett Blau anzuziehen“

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Kennlernspiel

Spaß, Kennenlernen

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

ca. 30 Minuten je nach Umfang

Dauer

beliebig

Umgebung

Karten mit
Rekordvorschlägen,
Stoppuhr, Stifte, Material
je nach Aufgabe

Material



Ich hab noch nie...



Beschreibung

Alle Teilnehmer bilden einen Stuhlkreis. Ein Teilnehmer steht in der Mitte.

Der Teilnehmer, der in der Mitte steht, sagt, was er noch nie gemacht hat. Alle Teilnehmer, die das ebenfalls noch nie gemacht haben, wechseln den Platz.

Der Teilnehmer, der in der Mitte steht, versucht einen freien Platz zu ergattern. Nun bleibt einer übrig und fängt wieder an mit: „Ich habe noch nie....“

Notizen/Varianten

Anstatt „Ich habe noch nie...“

- Alle die das Gemeinsam haben...
- Alle die das auch machen möchten...

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Kennenlernspiel

Konzentration,
Kennenlernen

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10- 15 Minuten

Dauer

drinnen

Umgebung

Stühle

Material



Kennenlernbingo

Beschreibung

Jeder Mitspieler bekommt einen vorgefertigten Zettel mit Eigenschaften oder Aussagen.

Nun gehen alle Spieler durch den Raum und fragen sich gegenseitig ab. Nun zählt die Antwort des anderen Mitspielers.

Spieler A fragt: „Schläfst du gerne lange?“ Spieler B antwortet mit Ja. In diesem Fall darf Spieler A das entsprechende Feld auf der Karte („Schläft gerne lange“) ankreuzen und die jeweilige Person darf mit ihrem Namen im Kästchen unterschreiben.

Spieler A fragt „Hast du eine große Schwester?“ Spieler B antwortet mit Nein.

Diese Aussage trifft nicht auf den Mitspieler zu und Spieler A muss einen anderen Mitspieler fragen.

Wer 5 Aussagen in einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) angekreuzt hat darf BINGO rufen.

Kategorie

Kennlernspiel

Kennenlernen,
Aufmerksamkeit

Ziele

ab 15 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

15-20 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Mögliche Fragen könnten z.B. sein:

- ... Schuhgröße 41 oder mehr
- ... spricht 2 Fremdsprachen
- ... Lieblingsfarbe Rot
- ... springt gerne vom 3 Meter Brett
- ... ist schon mal geflogen

Vordruck Kennlernbingo

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Luftballonkennnenlernen



Beschreibung

Jeder bekommt einen Luftballon den er aufbläst. Alle schreiben mit einem Stift Eigenschaften oder Informationen über sich auf ihren Luftballon. Sind alle fertig werden die Luftballons alle gleichzeitig in die Luft geworfen. Jeder fängt einen Luftballon (natürlich nicht seinen eigenen). Der Reihe nach werden nun die Informationen auf den Luftballons vorgelesen und den Schreibern zugeordnet.

Notizen/Varianten

Kategorie

Kennnenlernspiel

Kennnenlernen

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

10- 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Luftballons, Stifte

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Schlüsselkennnenlernen

Beschreibung

Jede Person bringt alle seine Schlüssel, die er dabei hat mit in den Stuhlkreis.

Der Reihe nach erklärt jeder Spieler der Gruppe, was für Schlüssel, Anhänger usw. an seinem Schlüsselbund sind, wofür die Schlüssel sind, warum man sie besitzt...

Kategorie

Kennnenlernspiel

einander kennenlernen

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

5 - 10 Min

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Anstatt mit dem Schlüsselbund kann die Vorstellung auch mit dem Geldbeutel erfolgen.

Schlüssel

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Beschreibung

Bildet einen Kreis im Stehen. Achtet darauf, dass hinter euch noch genügend Platz zum Ausweichen und die Mitte frei ist. Zu Beginn sagt jeder einmal seinen Namen. Danach wird ein Startspieler ausgewählt, der sich mit der Zeitungsschlagrolle in der Hand in die Mitte stellt. Nun sagt ein zweiter Startspieler, der mit im Kreis steht einen Namen. Der Spieler in der Mitte muss nun so schnell wie möglich die Person, dessen Name gesagt wurde mit der Zeitungsschlagrolle berühren. In der Zeit sollte die gerufene Person einen anderen Namen sagen, um den Spieler in der Mitte zu einer neuen Person zu schicken.

Wenn eine gerufene Person mit der Zeitungsschlagrolle berührt wird, bevor sie einen anderen Namen sagen kann, muss sie in die Mitte und der alte Spieler aus der Mitte nimmt ihren Platz im Kreis ein. Nun sagt dieser "alte" Spieler einen neuen Namen und das Spiel geht weiter.

Das Spiel hat kein festes Ende und kann je nach Belieben unterbrochen werden.

Kategorie

Kennenlernen

Achtsamkeit, Spaß

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

ab 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Achtet bitte darauf, dass Mitspieler nicht mit zu viel Kraft den anderen mit der Zeitungsschlagrolle "schlägt"(antippt).

Zeitung / Zeitschrift

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Zettel auf dem Rücken (Anonym Fragen stellen)

Beschreibung

Jeder Teilnehmer bekommt einen leeren, weißen A4 Zettel auf den Rücken geklebt. Jeder Teilnehmer hat einen weichen Stift (Bleistift und Kugelschreiber machen das Papier kaputt, Edding kann durchdrucken!) Nun bekommen die Teilnehmer zehn Minuten Zeit, jedem Teilnehmer anonym Fragen auf den Rücken zu schreiben. Nach Ablauf der Zeit, setzen sich alle zusammen in einen Kreis, lesen die Fragen vor und beantworten sie.

Notizen/Varianten

Die Zeit ist variabel.
Es müssen keine unangenehmen oder peinlichen Fragen beantwortet werden, ebenso muss die Antwort nicht begründet werden.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Kennenlernspiel

Kennenlernen

Ziele

ab 6 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

20 - 30 Minuten

Dauer

drinnen

Umgebung

Stifte und Papier,
Klebeband

Material



Beschreibung

Senkrecht wird der Name des Teilnehmers auf ein Papier geschrieben. Dann werden die Blätter im Kreis herum weitergegeben.

Jeder Teilnehmer schreibt zu einem Buchstaben des Namens eine positive Eigenschaft für den Teilnehmer auf, danach wird das Blatt weitergegeben.

Zum Abschluss wird jeder Teilnehmer durch einen anderen Teilnehmer vorgestellt.

Kategorie

Namensspiel

Kennenlernen der Teilnehmer

Ziele

auch in kleinen Gruppen möglich

Größe

ab 10 Jahren

Alter

5- 10 Minuten

Dauer

drinnen

Umgebung

Notizen/Varianten

Anstelle von Eigenschaften könnten als Thema auch Tiere/ Freizeitbeschäftigungen etc. festgelegt werden.

Papier, Stifte

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Name mit Bewegung und Alliteration

Beschreibung

Alle Teilnehmer stehen im Kreis. Nun fängt der Spielleiter an, sagt seinen Namen, nennt eine Eigenschaft, die mit demselben Buchstaben anfängt wie der Vorname (Alliteration) und macht dazu eine Bewegung.

Kategorie

Namensspiel

Kennenlernen

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5- 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Statt der Eigenschaft gehen auch:

- Tiere
- Pflanzen
- Stadt/Land

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Mein rechter Platz ist frei

Beschreibung

Bildet einen Stuhlkreis und sorgt dafür, dass das Innere des Stuhlkreises freigeräumt ist. Ihr braucht im Stuhlkreis einen Stuhl mehr als Spieler. Setzt euch nun auf die Stühle. Der Spieler, der links neben dem freien Stuhl sitzt beginnt und sagt: " Mein rechter, rechter Platz ist frei. Ich wünsche mir (...) herbei. " Für (...) wird ein Name eines Mitspielers gesagt. Die Person mit dem aufgerufenen Namen muss nun seinen Platz verlassen und auf den freien Platz wechseln. Nun ist wieder der Spieler links neben dem freien Platz an der Reihe und das Spiel geht wie beschrieben weiter bis es unterbrochen wird.

Notizen/Varianten

An den Satz "Ich wünsche mir (...)" wird "als (...)" angefügt. Der Spieler neben dem freien Platz sagt nun ein Tier, das die gewünschte Person auf dem Weg zum freien Platz machen muss. Zum Beispiel: „Mein rechter, rechter Platz ist frei. Ich wünsche mir Marie als Hund herbei.“

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Namensspiel

Namen merken,
Kennenlernen

Ziele

Ab 8 Personen

Größe

Ab 6 Jahren

Alter

10- 15 Minuten

Dauer

drinnen oder draußen

Umgebung

Material



Zipp-Zapp

WUP'able



Beschreibung

Alle sitzen in einem Stuhlkreis, eine Person steht in der Mitte. Es gibt keine freien Plätze.

Die Person in der Mitte kann 3 verschiedene Befehle geben, dabei zeigt sie auf eine Person:

Zipp: Die angesprochene Person muss sofort den Namen der Person links neben ihm sagen.

Zapp: Der Name der Person rechts neben der angesprochenen Person muss genannt werden.

Ist die Person zu langsam, muss sie in die Mitte.

„Zipp-Zapp“: Alle Spieler wechseln ihre Plätze (auch der Spieler in der Mitte probiert einen Sitzplatz zu bekommen)

Kategorie

Namensspiel

Achtsamkeit, Spaß

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Stühle

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Teller drehen

Beschreibung

Ein großer Holzteller oder eine Frisbee wird in die Mitte eines von den Mitspielern gebildeten Kreises gelegt. Ein Mitspieler geht in die Mitte und dreht mit Schwung den Teller. Hierbei ruft er einen Namen eines anderen Mitspielers. Dieser muss schnell zum Teller laufen bevor dieser aufhört zu drehen. Er dreht ihn erneut und ruft wieder einen anderen Namen.

Variante 1 für Gruppen die sich schon länger kennen:

Bei Gruppen die sich vertraut sind kann man anstatt der Namen auch Nummern rufen. Hierzu erhält jeder Mitspieler vom Spielleiter eine Nummer (1, 2, 3, 4, ...). Der Spielleiter erhält auch eine Zahl. Er nimmt den Teller, beginnt ihn zu drehen und ruft in dem Moment, wo er ihn loslässt, eine Nummer. Derjenige der die Nummer hat, muss versuchen den Teller zu berühren, bevor er aufhört zu drehen.

Variante 2: Um die Schwierigkeit zu erhöhen können die Nachbarn des Spielers der gerade gerufen wurde, versuchen ihn durch Festhalten daran zu hindern zum Teller zu kommen. Hierbei bitte den Hinweis geben, dass nicht an der Kleidung gerissen werden darf.

Notizen/Varianten

Kategorie

Namensspiel

Achtsamkeit, Schnelligkeit

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

ca. 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Teller aus Holz / Frisbee

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Ballon mit Namen

Beschreibung

Jeder Teilnehmer bekommt einen Luftballon und schreibt seinen Namen darauf.

Nun stellen sich alle Teilnehmer in einen Kreis und auf ein Kommando werden alle Luftballons hochgeworfen.

Nun fängt jeder einen Luftballon, natürlich nicht seinen eigenen.

Jeder Teilnehmer sucht nun denjenigen, der auf seinem gefangenen Luftballon steht und stellt ihm eine Frage.

Die Frage kann vorgegeben sein, muss aber nicht.

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Namensspiel

Kennenlernen

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Luftballons

Material



Das kotzende Känguru (1/2)

Beschreibung

Die Mitspieler bilden einen Stehkreis, wobei ein Spieler in der Mitte steht.

Im nächsten Schritt zeigt dieser auf einen Mitspieler und nennt einen der unten stehenden Kommandos.

Nun muss der Mitspieler und seine beiden Nachbarn das Kommando ausführen.

Wird ein Kommando von einem der drei Mitspieler falsch ausgeführt oder der Einsatz verpasst, muss dieser Mitspieler in die Mitte und ist neuer „Kommandosager“.

Das Spiel kann beliebig vom Spielleiter beendet werden.

Folgende Kommandos können benutzt werden:

1) Kotzendes Känguru

-Linker und rechter Nachbar: "kotzt" in den Kreis (Beutel)

-Spieler Mitte: Bildet mit seinen Armen einen Kreis (den Beutel)

2) Waschmaschine

-Linker und rechter Nachbar: Greift mit den Armen um den Spieler in der Mitte und hält die Hände mit dem Nachbarn

-Spieler Mitte: Bewegt seinen Kopf wild im Kreis

3) Mixer

-Linker und rechter Nachbar: Dreht sich

-Spieler Mitte: Hält die Hände über die Köpfe der Nachbarn

Kategorie

Spiele im (Stuhl-)Kreis

Konzentration,
Aufmerksamkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

ca. 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Material



Das kotzende Känguru (2/2)

Beschreibung

4) Toaster

-Linker und rechter Nachbar: Greift mit den Armen um den Spieler in der Mitte und hält die Hände mit dem Nachbarn

-Spieler Mitte: Springt und ruft "ping"

5) James Bond

-Linker und rechter Nachbar: Geht auf die Knie - zum Spieler Mitte gerichtet - und ruft "Uhh James!"

-Spieler Mitte: Steht selbstbewusst und formt mit den Händen eine Waffe

6) Dönerbude

-Linker Nachbar: Hält seine Hand an den Kopf von Spieler Mitte

-Rechter Nachbar: Tut so, als wenn er am Dönerspieß schabt

-Spieler Mitte: Dreht sich um die eigene Achse (Dönerspieß)

7) Pinguin

-Linker und rechter Nachbar: Simuliert einen Pinguin und hüpf

-Spieler Mitte: Simuliert einen Pinguin und watschelt im Kreis

8) Affen

-Linker Nachbar: Hält sich die Ohren zu

-Rechter Nachbar: Hält sich den Mund zu

-Spieler Mitte: Hält sich die Augen zu

9) Priester

-Linker und rechter Nachbar: Richtet sich zum Spieler Mitte und verbeugt sich

-Spieler Mitte: Stellt sich in Gebetshaltung

Kategorie

Spiele im (Stuhl-)Kreis

Konzentration,
Aufmerksamkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

ca. 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Material



Stuhlrodeo

Wup'able



Beschreibung

Alle Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Der Spielleiter erklärt das Spiel.

Jetzt steht jeder Teilnehmer auf und stellt sich hinter seinen Stuhl. Nun wird der Stuhl auf die vorderen zwei Beine gestellt/gekippt. Der Stuhl wird vom Teilnehmer mit der rechten Hand an der Rückenlehne festgehalten. Auf Kommando des Spielleiters, lässt jeder Teilnehmer seinen Stuhl kurz los und klatscht in die Hände. Der Stuhl darf nicht umfallen.

2. Schwierigkeitsstufe: Auf Kommando des Spielleiters lassen alle Teilnehmer ihren Stuhl los und gehen einen Platz nach rechts oder links (klares Kommando erforderlich) und halten diesen Stuhl. Kein Stuhl darf umfallen.

3. Schwierigkeitsstufe: Auf Kommando des Spielleiters lassen die Teilnehmer ihren Stuhl los und gehen einen Platz nach rechts oder links (klares Kommando erforderlich) und klatschen 1x in die Hände, ehe sie ihren neuen Stuhl festhalten. Kein Stuhl darf umfallen.

Kategorie

Spiele im Stuhlkreis

Achtsamkeit, Spaß

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Stühle vorher auf Stabilität prüfen.

Kommandos laut und klar ansagen.

Variante: Wenn ein Stuhl doch umfällt, kann der Teilnehmer ausscheiden.

Stuhlkreis

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Tierschlagen

Beschreibung

Eine Variante von Zeitungsschlagen.

Alle Teilnehmer bilden einen Stehkreis. Jeder Teilnehmer denkt sich ein Tier aus, welches mit demselben Buchstaben anfängt wie der eigene Vorname (Vorsicht, bei zu vielen „J“).

Nun stellt sich ein Freiwilliger in die Mitte des Kreises mit einer Zeitung in der Hand. Die übrigen Teilnehmer stehen mit dem Rücken zur Kreismitte. Der Spielleiter nennt ein Tier, der Teilnehmer mit dem Tier dreht sich um und ruft ein weiteres Tier, ehe er sich wieder umdrehen darf, usw.

Der Teilnehmer in der Mitte versucht das zuletzt genannte Tier am Schienbein mit der Zeitung zu treffen, ehe der Teilnehmer ein neues Tier nennen kann, schafft er es vorher wird gewechselt.

Das Spiel endet, wenn die Zeitung zerfleddert ist oder die Lust ausgeht.

Kategorie

Spiele im Stuhlkreis

Achtsamkeit, Schnelligkeit

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Alternativ zu der Zeitung funktioniert auch Flipchartpapier.

Tiernamen möglichst laut rufen.

Sollte ein Wechsel zu lange dauern, darf der Spielleiter eingreifen.

Stuhlkreis

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Was machst du da?

WUP'able



Beschreibung

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Ein Startspieler beginnt damit eine Tätigkeit zu simulieren (z. B. Rasen mähen). Der Spieler rechts von ihm fragt: "Was machst du da?". Der Startspieler sagt nun etwas vollkommen anderes (z.B. Zähne putzen). Nun muss der Spieler, der gefragt hat dieses "vollkommen anderes" simulieren (z.B. er tut so, als wenn er Zähne putzt). Wiederum der rechte neben ihm fragt: "Was machst du da?" und das Spiel geht weiter.

Kategorie

Spiele im Kreis

Spaß

Ziele

ab 6 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

20 - 30 Minuten

Dauer

drinnen

Umgebung

Notizen/Varianten

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Zublinzeln

Beschreibung

Alle aus der Gruppe suchen sich einen Partner. Jeweils ein Partner setzt sich auf einen Stuhl im Stuhlkreis. Der Partner steht hinter der Person und hat die Hände auf dem Rücken. Eine Person, die hinter einem Stuhl steht, hat keinen Partner. Diese Person probiert einer anderen sitzenden Person zublinzeln, welche dann schnell zum freien Stuhl läuft. Der Partner probiert die Person dabei am Weglaufen zu hindern, indem er sie an den Schultern festhält. Ist die sitzende Person nicht schnell genug und wird festgehalten, darf sie nicht mehr weglaufen. Der Zublinzler ist immer die Person, die keinen Partner auf dem Stuhl sitzen hat.

Nach einer gewissen Zeit sollten die Stehenden und Sitzenden die Plätze tauschen.

Kategorie

Spiele im Stuhlkreis

Achtsamkeit, Schnelligkeit

Ziele

ab 11 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

15 - 20 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Stühle

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Zungenmörder

Beschreibung

Alle Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Der Spielleiter erklärt das Spiel.

Ein Mörder sitzt im Kreis und kann andere Teilnehmer töten, indem er sie ansieht und die Zunge rausstreckt. Nachdem ein Teilnehmer getötet worden ist, sackt er auf seinem Stuhl zusammen und kann sich nicht mehr bewegen. Doch Vorsicht, in der Mitte des Kreises steht ein Detektiv, der den Zungenmörder entlarven kann. Der Detektiv wird vor Spielbeginn vor die Tür geschickt, anschließend wird in der Runde ein Zungenmörder erwählt. Nun darf der Detektiv wieder den Raum betreten und die Runde beginnt.

Kategorie

Spiele im Stuhlkreis

Achtsamkeit, Schnelligkeit

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Wenn getötete Teilnehmer richtig zusammensacken und ganz verquer auf dem Stuhl hängen, hebt das die Stimmung.

Stühle

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Pits Knopffabrik

Beschreibung

Alle sprechen gemeinsam den folgenden Text in einer Art Singsang:

„Hallo, ich heie Pit

Und ich arbeitet

In einer Knopffabrik.

Neulich kam mein Chef

Und sagte:

Hey Pit,

hast du Zeit?

Ich sagte: Jo!

Dann dreh diesen Knopf mit der rechten Hand!“

Von nun an machen alle mit der rechten Hand eine Drehbewegung nach.

Der Singsang beginnt nun von vorne. Am Ende wird die rechte Hand durch die linke Hand ersetzt und dann natrlich beide Hnde bewegt. In den nchsten Strophen kann man dann den Schwierigkeitsgrad noch weiter steigern, z.B. Ellenbogen, Arme, Fu, Knie...

Kategorie

Spiele im (Stuhl-)Kreis

Konzentration,
Koordination

Ziele

ab 5 Personen

Gre

ab 6 Jahren

Alter

5-10 Minuten

Dauer

drinnen

Umgebung

Kein Material

Material

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Hai-Tschi-Tschakka

WUP'able



Beschreibung

Alle Teilnehmer stehen in einem Kreis. Der Spielleiter fängt an. Er ruft möglichst laut „Hai“, hat dabei die Arme gestreckt über dem Kopf und die Handflächen aneinander. Während er „Hai“ ruft, gehen die Arme gestreckt nach vorne, auf diese Art zeigt er zu einem Teilnehmer.

Der angezeigte Teilnehmer ruft möglichst laut „Ttschi“, streckt dabei die Hände nach vorne, die Handflächen aneinander und nimmt die Arme gestreckt hoch (Startposition vom Spielleiter).

Die Teilnehmer rechts und links, neben dem angezeigten Teilnehmer rufen möglichst laut „Ttschakka“. Sie strecken dabei die Hände nach vorne, die Handflächen aneinander und bewegen die Hände zum angezeigten Teilnehmer auf Bauchhöhe.

Nach dem „Ttschakka“ startet der angezeigte Teilnehmer wieder mit dem lauten Ausruf „Hai“, die Arme gehen von oben gestreckt nach vorne, sodass wieder auf einen Teilnehmer gezeigt wird. Ab hier folgt wieder „Ttschi“ und „Ttschakka“ durch den angezeigten Teilnehmer, sowie die beiden nebenstehenden Teilnehmer. So geht es immer weiter, bis der Spielleiter das Spiel beendet.

Kategorie

Spiele im (Stuhl-)Kreis

Achtsamkeit,
Spaß

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Bei dem Spiel geht es um Motivation, Elan und Lautstärke. Je lauter desto besser, einfach mal alles rausschreien.

Achtung, auf Grund der Lautstärke vorher schauen, dass dadurch niemand belästigt wird.

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Ich fahre Zug

WUP'able



Beschreibung

Es wird ein Stuhlkreis gebildet. Es gibt einen freien Stuhl und einen Teilnehmer, der in der Mitte steht und sich setzen möchte. Der TN, der den Stuhl rechts neben sich frei hat, fängt folgendermaßen an:

Er rutscht auf den freien Platz und sagt „Ich fahre Zug“, der zweite rutscht auf und sagt „Ich fahre mit“, der dritte rutscht auf und sagt „Ich fahre schwarz“, der vierte wünscht sich eine Person beim Namen herbei (mit dem Ausruf „Ich fahre mit ...“).

Sobald der Name gesagt ist, darf der Teilnehmer aus der Mitte sich nicht mehr auf den Platz setzen, dafür wird aber woanders ein Platz frei.

Reihenfolge:

1. Ich fahre Zug
2. Ich fahre mit
3. Ich fahre schwarz
4. Ich fahre mit...

Kategorie

Spiele im (Stuhl-)Kreis

Bewegung,
Kennenlernen

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Reihenfolge:

1. Ich sitze
2. im Grünen
3. und liebe
4. ganz heimlich
5. wünscht sich jemanden am Namen herbei

Stühle

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Laurentia

Wup'able



Beschreibung

Alle stehen im Kreis. Es wird zusammen das Lied von Laurentia gesungen:

„Laurentia, liebe Laurentia mein,
wann werden wir wieder zusammen sein,
Am Montag,
Ach wenn es doch bloß wieder Montag wär,
und ich bei meiner Laurentia wär,
Laurentia wär.“

Laurentia, liebe Laurentia mein,
wann werden wir wieder zusammen sein,
Am Dienstag,
Ach wenn es doch bloß wieder Montag, Dienstag wär,
und ich bei meiner Laurentia wär,
Laurentia wär....“

Bei jeder neuen Strophe kommt der folgende Wochentag hinzu. Ist man beim Sonntag angekommen, endet das Spiel.
Jedes mal wenn das Wort Laurentia oder ein Wochentag fällt, machen alle eine Kniebeuge.

Kategorie

Spiele im Kreis

Aufmerksamkeit

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 4 Jahren

Alter

5-10 Min

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Es kann auch im Kreis in eine Richtung gegangen werden

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Material



Rock Banana

WUP'able



Beschreibung

Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter beginnt und sagt: „Rock Banana, Rock Rock Banana.“
 Dazu macht er die Bewegung als ob er auf einer Gitarre spielen würde.
 Danach sprechen ihm alle gemeinsam nach und machen dazu ebenfalls die Bewegung.
 Daraufhin wiederholt der Spielleiter nochmal den Satz und die Bewegung.
 Nur während er es in der ersten Runde langsam und eher lustlos gemacht hat, ruft er nun laut und macht die Bewegung größer und insgesamt motivierter. Auch dies wird dann von der Gruppe wiederholt.

Vorschläge für weitere Runden:
 "Cut Banana": Hand ist das Messer, damit wird die Banane geschnitten
 "Peal Banana": Banane pellen
 "Eat Banana": Von Banane abbeißen und kauen
 "Matsch Banana": Banane in den Händen zermatschen
 "Drink Banana": Trinken
 "Stamp Banana": Mit den Füßen Banane zerstampfen
 "Cry Banana": Weinen simulieren
 "Shake banana": Banane mit den Händen schütteln...

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie Spiele im (Stuhl-)Kreis

Spiel, Spaß und Bewegung **Ziele**

ab 5 Personen **Größe**

ab 6 Jahren **Alter**

5 Minuten **Dauer**

beliebig **Umgebung**

Material



Impuls weitergeben



Beschreibung

Die Spieler sitzen im Kreis.

Jeder legt seine linke Hand auf das rechte Knie der Person links neben ihm. Die rechte Hand wird auf das linke Bein der Person rechts neben einem gelegt.

Eine Person fängt an und klatscht vorsichtig mit der Hand auf das Knie. Das klatschen wird im Uhrzeigersinn an die nächste Hand weitergegeben.

Klatscht eine Person zweimal nacheinander wird die Klatschrichtung geändert.

Ist jemand zu langsam oder klatscht falsch, muss er die Hand aus dem Spiel nehmen.

Das Spiel ist beendet wenn nicht mehr genügend Hände im Spiel sind.

Kategorie

Spiel im (Stuhl-)Kreis

Aufmerksamkeit,
Konzentration

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5- 10 Minuten

Dauer

drinnen

Umgebung

Notizen/Varianten

Kann auch auf dem Tisch gespielt werden.

Stühle, (Tisch)

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Armer, schwarzer Kater

Wup'able



Beschreibung

Bevor ihr startet, solltet ihr einen Ort mit einem Untergrund wählen, der gut fürs "Krabbeln" geeignet ist.

Danach bilden die Mitspieler einen Stuhlkreis mit einer freien Mitte und einem Stuhl weniger als Teilnehmer. Der "übrige" Teilnehmer geht nun in der Mitte auf "alle Vieren" und stellt den schwarzen Kater da.

Dieser versucht nun einen Mitspieler aus dem Kreis durch Grimassen, Geräusche und Ähnliches zum Lachen zu bringen. Währenddessen muss der sitzende Mitspieler den "Kater" drei Mal streicheln und zugleich dreimal "Armer schwarzer Kater" sagen. Lacht der Mitspieler muss dieser in die Mitte und der Kater nimmt den Platz im Stuhlkreis ein.

Der nun neue Kater versucht wieder jemanden zum Lachen zu bringen.

Der Kater muss es solange bei verschiedenen, sitzenden Mitspielern versuchen, bis einer lacht.

Das Spiel geht somit immer weiter.

Ein Ende wird nur durch ein Stopp durch die Betreuer erlangt.

Kategorie

Spiel im (Stuhl-)Kreis

Auflockerung

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

15 - 20 Minuten

Dauer

Boden, auf dem man gut krabbeln kann

Umgebung

Notizen/Varianten

Stuhlkreis

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Menschen-Memory

Beschreibung

Alle Mitspieler bis auf 2 bilden einen Stuhlkreis. Die beiden ohne Stuhl werden aus dem Raum gebeten. Nun bilden die Mitspieler im Stuhlkreis Paare und überlegen sich eine Grimasse oder Bewegung. Nun werden die beiden anderen Mitspieler hineingebeten und spielen nun gegeneinander. Nacheinander tippen sie den Personen im Stuhlkreis auf die Schulter. Die angetippten Personen müssen sofort nach dem Antippen ihre Grimasse oder Bewegung machen. Durch dies versuchen die Beiden die Paare herauszufinden (wie beim Memory).

Wer am Ende mehr Paare gefunden hat, gewinnt das Spiel.

Notizen/Varianten

Kategorie

Spiel im (Stuhl-)Kreis

Aufmerksamkeit

Ziele

ab 12 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

15- 20 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Stuhlkreis

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Karten-Stuhlkreis-Spiel

Beschreibung

Alle Mitspieler bilden einen Stuhlkreis. Der Spielleiter steht in der Mitte des Kreises, mischt die Karten und verteilt an jeden Mitspieler eine Karte. Die Spieler müssen sich nun das Symbol auf der Karte (Herz, Kreuz, Karo, Pik), also ihr Symbol merken. Anschließend werden die Spielkarten wieder eingesammelt und gemischt.

Im nächsten Schritt zieht der Spielleiter nacheinander Karten und ruft das Symbol laut die Runde. Die Spieler, die das jeweilige Symbol bekommen haben, dürfen im Uhrzeigersinn einen Stuhl weiter rutschen. Sitzt auf diesem Stuhl jemand, setzen sich die Spieler auf den Schoß desjenigen. Die Spieler, die unterhalb von jemandem sitzen, dürfen, auch wenn ihr Symbol aufgerufen wird, nicht weitergehen (sie sind sozusagen gesperrt). So kann es passieren, dass sich Reihen von mehreren Leuten vor einem Stuhl bilden.

Das Spiel geht solange weiter, bis ein Spieler wieder auf seinem Platz angelangt ist. Dabei ist es egal, wie viele unter ihm/ ihr sitzen.

Beispiel: Herz wird aufgerufen. Maria hat das Symbol Herz, rutscht einen Stuhl weiter und sitzt nun auf dem Schoß von Patrick. Als nächstes wird Kreuz aufgerufen. Patrick hat das Symbol Kreuz, darf allerdings nicht weiter rutschen, da Maria noch auf ihm sitzt.

Notizen/Varianten

Falls kleine Mitspieler auf einem der untersten Plätze sitzen, ist es empfehlenswert sich hinzustellen, anstatt sich auf den Schoß zu setzen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Spiel im (Stuhl-)Kreis

Vertrauen

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

ca. 30 Minute

Dauer

drinnen

Umgebung

Stuhlkreis, Kartenblatt
(Skatblatt)

Material



Rushour in Tokio

WUP'able



Beschreibung

Alle sitzen in einem Stuhlkreis möglichst nah aneinander.

Eine Person steht in der Mitte und hat keinen freien Stuhl.

Die Personen im Stuhlkreis probieren durch Blickkontakt sich mit einer anderen Person zu verständigen und spontan die Plätze zu tauschen. Währenddessen versucht die Person in der Mitte einen der dann kurz freien Plätze zu ergattern.

Gelingt es, steht nun eine neue Person in der Mitte. Wenn spontan viele Paare die Plätze tauschen, gibt es ein wunderbares Chaos.

Kategorie

Spiele im (Stuhl-)Kreis

Aufmerksamkeit,
Schnelligkeit

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Stühle

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Kissenrennen

Beschreibung

Alle Teilnehmer stehen im Kreis. Der Spielleiter erklärt das Spiel. Es gibt zwei Gruppen. Es wird abgezählt 1 – 2 – 1 – 2 – 1 ... usw. Eine Person aus Gruppe 1 bekommt ein Kissen. Gegenüber von der Person aus Gruppe 1 wird einer Person aus Gruppe 2 ebenfalls ein Kissen gegeben.

Nun muss das Kissen im Kreis weitergegeben werden, immer nur an Personen aus seiner Gruppe, es wird also immer eine Person übersprungen.

Ziel des Spiels ist, dass ein Kissen, das andere Kissen überholen muss.

Notizen/Varianten

Die Richtung kann gewechselt werden.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Spiel im (Stuhl-)Kreis

Schnelligkeit, Spaß,
Geschicklichkeit

Ziele

ab 12 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5- 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

2 Kissen

Material



Obstsalat



Beschreibung

Es werden 4- 6 Obstsorten (je nach Gruppengröße) ausgewählt.

Zufällig werden den Spielern jeweils eine Obstsorte zugeteilt. Die Anzahl der Spieler mit derselben Obstsorte sollte dabei möglichst gleich verteilt sein. 1 Person steht in der Mitte. Alle anderen sitzen im Stuhlkreis drumherum. Die Person in der Mitte ruft eine Obstsorte. Alle Spieler mit dieser zugeteilten Sorte springen auf und suchen sich einen neuen Platz. Die Person in der Mitte versucht ebenfalls einen Platz zu ergattern. Auf das Kommando „Obstsalat“ müssen alle sich einen neuen Platz suchen.

Notizen/Varianten

Die Zettel mit den Obstsorten die den Spielern zugeteilt wurden, werden nach jeder Runde mit den Nachbarn getauscht.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Spiel im (Stuhl-)Kreis

Verwirrung,
Anarchie

Ziele

ab 12 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5-10 Min

Dauer

beliebig

Umgebung

Material



Pferderennen (1/2)

WUP'able



Beschreibung

Es wird ein enger Stuhlkreis gebildet. Das Pferderennen wird vom Spielleiter angeleitet.

Es startet mit dem galoppieren der Pferde: Alle klopfen schnell mit den flachen Händen auf die Oberschenkel. Danach kann sich der Spielleiter mit Gegenden/ Bausteinen sein Pferderennen selber "zusammenbauen":

Schneller/ langsamer galoppieren: Man klopft schneller/ langsamer auf die Oberschenkel.

Linkskurve: Alle lehnen sich nach links.

Rechtskurve: Alle lehnen sich nach rechts.

scharfe Linkskurve: Alle lehnen sich noch weiter nach links als bei der normalen Kurve.

scharfe Rechtskurve: Alle lehnen sich noch weiter nach rechts als bei der normalen Kurve.

Ochser: Man springt über das Hindernis, in dem man den Hintern (und den gesamten Körper) hoch (vom Stuhl weg) bewegt oder hochspringt.

Doppelochser: Der Ochser zweimal schnell hintereinander.

Es kann beliebig ergänzt werden.

Kategorie

Speil im (Stuhl-)Kreis

Auspowern

Ziele

Ab 5 Personen

Größe

ab 4 Jahren

Alter

10 min.

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Material



Pferderennen (2/2)

WUP'able



Beschreibung

Wassergraben: Man streicht mit dem Fingern abwechselnd vertikal über die Lippen, sodass dich ein "Brr" ergibt.

Holzbrücke: Man klopft sich mit beiden Fäusten auf die Brust (Mund ist dabei geöffnet).

Zuschauertribüne: Wildes Kreischen und Jubeln.

Queen: Eine Hand wird vor sich gehalten und auf der Stelle nach rechts und links gedreht.

Angela Merkel: Typische Handposition von Merkel, die Fingerspitzen der rechten und linken Hand werden aneinander gehalten, zwischen den beiden Zeigefinger und dem beiden Daumen entsteht ein Dreieck

Fotograf: Mit den Händen wird das Halten einer Kamera simuliert und "Klick, Klick" gerufen.

Zieleinlauf: Es wird so schnell es geht auf die Oberschenkel geklopft. Beim Zielphoto erstarren alle in einer lustigen Pose.

Es kann beliebig ergänzt werden.

Kategorie

Speil im (Stuhl-)Kreis

Auspowern

Ziele

Ab 5 Personen

Größe

ab 4 Jahren

Alter

10 min.

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Material



Plumpsack

Beschreibung

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis, Blickrichtung zur Kreismitte und die Hände werden offen hinter dem Rücken gehalten, sodass man was reinlegen kann.

Um den Kreis geht jemand herum, mit einem „Plumpsack“. Er legt den Plumpsack bei einem Teilnehmer ab und läuft um den Kreis herum, derjenige, der den Plumpsack bekommen hat, muss den anderen fangen. Wenn er ihn gefangen hat, bevor er sich auf den freien Platz setzen kann, muss der erste Teilnehmer weiter um den Kreis laufen. Schafft er es doch, dann läuft der Teilnehmer mit dem Plumpsack nun um den Kreis herum.

Während die Teilnehmer im Kreis sitzen und der Plumpsack um den Kreis geht, singen die Teilnehmer im Kreis:
Dreht euch nicht um,
denn der Plumpsack geht um!
Wer sich umdreht oder lacht
kriegt den Buckel blau gemacht.

Darum: Dreht euch nicht um ... und so weiter.

Kategorie

Spiel im (Stuhl-)Kreis

Konzentration,
Schnelligkeit

Ziele

ab 10 Teilnehmer

Größe

ab 8 Jahren

Alter

8 – 10 Minuten

Dauer

drinnen und draußen

Umgebung

Notizen/Varianten

Kein Material

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Pork-Pork

Beschreibung

Alle Teilnehmer sitzen oder stehen im Kreis. Nun formen sich die Teilnehmer aus Daumen und Zeigefinger einen Kreis, den Sie vor die Augen als „Brille“ halten. Nun wird das „Pork“ in die Runde gegeben.

Der Spielleiter beginnt, bewegt seine rechte Hand nach vorne (zirka 50 cm) und sagt laut „Pork“, dann bewegt er seine Hand zurück zu seinem Auge.

Der Teilnehmer rechts von ihm macht weiter, indem er eine Hand, rechts oder links, zirka 50 cm nach vorne bewegt und wieder laut „Pork“ ruft. Je nach gewählter Hand ist der rechte oder linke Spieler von ihm dran.

Zur Einstimmung, jeweils einmal im Kreis komplett links herum und einmal komplett rechts herum gehen.

Nimmt ein Spieler beide Hände zirka 50 cm nach vorne und sagt laut „Pork – Pork“, setzt der Teilnehmer fort, der „Pork-Pork“ angesehen wurde (zu dem das „Pork“ geworfen wurde).

Kategorie

Spiel im (Stuhl-)Kreis

Konzentration,

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10- 15 Minuten

Dauer

drinnen

Umgebung

Kein Material

Material

Notizen/Varianten

Sollte ein Teilnehmer nicht aufpassen, kann dieser ausscheiden.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Sitzkissen

WUP'able



Beschreibung

Im Stuhlkreis steht eine Person ohne Sitzplatz in der Mitte.

Ein Kissen wird im Kreis weitergegeben. Dabei sollte das Kissen immer auf den Knie liegen (Kissen nicht werfen).

Die Person in der Mitte probiert sich auf das Kissen zu setzen. Schafft sie es, darf sie auf dem Stuhl sitzen und die Person, auf der sie saß, muss nun in die Mitte.

Spontane Richtungswechsel sind erlaubt!

Kategorie

Spiele im (Stuhl-)kreis

Schnelligkeit, Koordination

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10-15 Minuten

Dauer

drinnen

Umgebung

Notizen/Varianten

2 Kissen

2 Personen in der Mitte

Kissen

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



A-Zerlatschen

Beschreibung

Zu Beginn des Spiels wird das Spielgebiet festgelegt und ein "A" aus den Stöckern auf das Zentrum von diesem gelegt.

Folglich werden die Teilnehmer in zwei Gruppen aufgeteilt, die Verteidiger und die Angreifer.

Dann sammeln sich die Verteidiger am "A" und zählen bis zu einer vorher festgelegten Zahl (z. B. 100), wobei sich die Angreifer in der selben Zeit verstecken.

Sobald das Startkommando (durch den Spielleiter) gegeben wurde, versuchen die Angreifer das "A" zu zerstören ("zu zerlatschen").

Währenddessen verteidigen die Verteidiger das "A" in dem sie Angreifer antippen.

Ein angetippter Angreifer ist für diese Runde aus dem Spiel.

Die Angreifer haben gewonnen, sobald das "A" zerstört wurde.

Die Verteidiger gewinnen, sobald sie alle Angreifer angetippt haben.

Kategorie

Bewegungsspiel

Schnelligkeit

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

20 - 30 Minuten

Dauer

Draußen

Umgebung

Stöcker oder Ähnliches

Material

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Ballonzertreten



Beschreibung

Jeder Teilnehmer bekommt ein Luftballon und eine Schnur.
 Nun wird der Luftballon am rechten oder linken Fuß mit der Schnur befestigt.
 Auf Kommando geht es los und jeder versucht die Luftballons der anderen zu zertreten.
 Sobald der Luftballon zertreten ist, scheidet man aus.

Kategorie

Bewegungsspiel

Spaß, auspowern

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Luftballons und Schnur

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Bierdeckel werfen

Beschreibung

Aus einem Abstand von 3 bis 5 Metern werden Bierdeckel in eine Kiste geworfen.

Wer die meisten Bierdeckel getroffen hat, hat gewonnen.

Kategorie

Bewegungsspiel

Geschicklichkeit

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Man kann in Teams werfen.

Anstatt eine Kiste, kann man auf definierte Felder werfen, wobei jedes Feld unterschiedliche Punktzahlen hat.

Bierdeckel und eine Kiste

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Auf den Tisch dieses Hauses

Beschreibung

Die Spieler teilen sich in (gleichgroße) Gruppen auf. Nun bildet jede Gruppe eine Reihe aus Stühlen, sodass die Gruppenmitglieder hintereinander sitzen. Ebenso sind die Reihen der verschiedenen Gruppen parallel, sodass die ersten jeder Gruppe auf derselben Höhe sitzen. Vor die Reihen wird ein Tisch gestellt – der Tisch des Hauses. Pro Runde spielen jeweils die ersten der Gruppe, d. h. der Reihen. Der Spielleiter benennt einen Gegenstand, der von den Reihenersten schnellstmöglich geholt werden muss. Derjenige, der als erstes den Gegenstand auf dem Tisch des Hauses ablegt, bekommt einen Punkt für die Gruppe. Anschließend rutschen die Mitspieler in den jeweiligen Reihen einen Platz nach vorne (jeweils neue Gruppenmitglieder sitzen vorne) und die Runde beginnt von neuem. Das Spiel kann beliebig durch den Spielleiter beendet werden. Alternativ kann vor Beginn auch eine feste Rundenanzahl festgelegt werden.

Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

Mögliche zu holende Gegenstände können sein:

- Drei Blatt Toilettenpapier
- Schal
- Zahnpasta
- Eine saubere Socke
- Brille etc.

Notizen/Varianten

Es ist ebenfalls möglich, dass alle gleichzeitig gegeneinander spielen. Wer als letzter den geforderten Gegenstand auf den Tisch legt scheidet aus. Der letzte der noch übrig bleibt gewinnt.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Bewegungsspiel

Schnelligkeit, auspowern

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

15 - 20 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Pro Teilnehmer einen Stuhl und pro Gruppe einen Tisch

Material



Beachflag

Beschreibung

Es wird eine Startlinie festgelegt, an der Ziellinie stecken Stifte im Boden/Sand.
Es gibt immer einen Stift weniger als TN.
Jede Runde scheidet ein TN aus, bis zum Schluss nur noch einer übrig ist.
Auf das Signal des Spielleiters laufen alle los und probieren einen Stift zu ergattern.

Kategorie

Bewegungsspiel

Schnelligkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

Draußen

Umgebung

Notizen/Varianten

Nur draußen und am besten nur im Sand spielen.
Vorsicht Verschmutzungsgefahr.
Sand/Spielfläche auf Steine, Scherben und ähnlichen Gegenständen absuchen.

Stifte

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Capture the Flag

Beschreibung

Es werden zwei Teams gebildet.

Jedes Team bekommt ein zugewiesenes Territorium, auf dem eigenen Gebiet hat das Team eigene Rechte, die vorher zusammen mit dem Spielleiter festgelegt werden.

Jedes Team bekommt nun eine Flagge und darf diese bei sich auf dem Gebiet verstecken.

Nun müssen die Teams versuchen die Flagge des anderen Teams zu stehlen, ohne dabei erwischt zu werden.

Werden sie erwischt und „getickt“ müssen Sie ins Gefängnis.

Im Gefängnis müssen Sie entweder eine Zeitstrafe absitzen oder das eigene Team darf ihn befreien. Das muss vorher mit dem Spielleiter festgelegt werden.

Die Flagge des anderen Teams muss ins eigene Gebiet gebracht werden.

„Katzenvache“ ist verboten.

Die Flagge muss an einem Mast hängen, ob das nun ein Mast ist oder ein provisorischer Stock, Besen, etc. ist egal.

Kategorie

Bewegungsspiel

Teambuilding,
Schnelligkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

ca. 30 Minuten

Dauer

große Fläche mit
Versteckungs-
möglichkeiten

Umgebung

Flagge, Mast o. Ä.

Material

Notizen/Varianten

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann das Territorium verkleinert werden, allerdings darf dann keiner auf dem Gebiet gesehen werden.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Steuerbord, Backbord

Wup'able



Beschreibung

Die Mitspieler bilden einen Stuhlkreis mit einem Stuhl weniger als Spieler. Der Mitspieler ohne Stuhl muss nun in die Mitte und startet das Spiel. Dieser Spieler gibt verschiedene Kommandos:

Steuerbord: alle Mitspieler im Stuhlkreis rutschen einen Platz nach rechts

Backbord: alle Mitspieler im Stuhlkreis rutschen einen Platz nach links

Sturmflut: alle Mitspieler suchen sich einen anderen Platz, der nicht neben ihrem alten liegt

Während die Mitspieler die Kommandos ausführen, versucht sich der Spieler in der Mitte einen Platz zu ergattern. Sobald er einen Platz erlangen konnte, muss derjenige, der keinen freien Platz mehr bekommen hat, in die Mitte und das Spiel geht weiter.

Kategorie

Bewegungsspiel

Spaß, auspowern

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Alternativ kann man statt Steuerbord auch "Welle rechts" und statt Backbord "Welle links" sagen.

Stuhlkreis

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Zimmer aufräumen

Beschreibung

Mit dem Absperrband bzw. der Kreide werden zwei aneinander angrenzende und gleichgroße Spielfelder (wie Volleyballfelder) markiert. Die Bälle werden nun gleichmäßig verteilt in die beiden Spielfelder gelegt. Anschließend werden die Spieler in zwei gleichstarke Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe hat ihr eigenes Spielfeld (das Zimmer), das sie nicht verlassen darf.

Ziel des Spiels ist es alle Bälle aus seinem eigenem "Zimmer" in das "Zimmer" der anderen Gruppe zu befördern.

Sollte dies auch nach einiger Spielzeit nicht möglich sein, kann ein Zeitlimit (z.B. noch 5 Minuten) festgelegt werden. Nach Ablauf der Zeit können die Bälle in den Zimmern gezählt werden und die Gruppe mit weniger Bällen zum Sieger ernannt werden.

Notizen/Varianten

Kategorie

Bewegungsspiel

Teambuilding

Ziele

ab 6 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

20 - 30 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

mind. 10 Bälle (eher mehr), Absperrband oder Kreide

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Stopptanz

Beschreibung

Alle Teilnehmer bewegen sich zur Musik, die der Spielleiter bedient. Die Musik wird vom Spielleiter ohne Vorwarnung ausgestellt. Nun müssen alle Teilnehmer in ihrer Bewegung stoppen und dürfen sich nicht mehr bewegen. Bewegt sich doch jemand, scheidet er aus.

Kategorie

Bewegungsspiel

Spaß, Achtsamkeit,
austoben

Ziele

ab 6 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Als Variante bietet sich ein Paartanz an.

CD-Player oder
Bluetooth-Musikbox

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Die Maschine

Beschreibung

Für ein neues Projekt muss eine neue Maschine entwickelt werden. Die Teilnehmer sind dabei die Maschinenteile.

Ein Teilnehmer fängt an, stellt sich entlang einer Linie auf und macht ein Geräusch und eine Bewegung, ein oder zwei TN können sich an den ersten TN angliedern und ein eigenes Geräusch und eine eigene Bewegung machen.

Kein Geräusch und keine Bewegung darf doppelt vorkommen.

Denkt dabei an Kolben, Zylinder, Drehkurbelwellen, etc.

Nachdem sich die Maschinenteile mit ihren Geräuschen und Bewegungen gefunden haben, startet der Spielleiter den Belastungstest, hierbei werden alle Geschwindigkeiten von ganz langsam bis ganz schnell getestet.

Ganz zum Schluss wird das Tempo so stark gesteigert, bis die Maschine auseinander fällt.

Kategorie

Bewegungsspiel

Fantasie, Schnelligkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Wenn keine Berührungsgänge bestehen ist es schön, wenn die einzelnen Maschinenteile (Teilnehmer) sich an die Hand nehmen.

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Die schwächste Maus

Beschreibung

Aus der Gruppe wird eine Person als Katze bestimmt. Die Katze muss kurz den Raum verlassen oder sich Abseitsstellen. Die übrigen Teilnehmer in der Gruppe sind Mäuse, innerhalb der Mäuse wird die „schwächste Maus“ gewählt. Spielablauf ist ähnlich wie "Wer hat Angst vorm schwarzen Mann". Die Mäuse stehen sich mit der Katze gegenüber. Die Katze ruft „Wer ist die schwächste Maus“. Die Mäuse rufen „Niemand“. Nun laufen die Mäuse auf die Seite der Katze und die Katze auf die Seite der Mäuse. Dabei muss die Katze so viele Mäuse wie möglich fangen, bzw. im Idealfall die schwächste Maus. Die anderen Mäuse beschützen die schwächste Maus, allerdings unauffällig. Mäuse, die gefangen wurden, scheiden aus. Gewonnen hat die Katze, sobald sie die schwächste Maus gefangen hat. Die Mäuse haben gewonnen, wenn die schwächste Maus allein überlebt hat.

Notizen/Varianten

Kategorie

Bewegungsspiel

Teambuilding

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

mehr Platz

Umgebung

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Wäscheklammern fangen



Beschreibung

Jeder Spieler bekommt zwei Wäscheklammern, die er gut sichtbar an seinem T-Shirt befestigt. Nun probieren alle sich gegenseitig die Wäscheklammern zu klauen. Geklaute Wäscheklammern werden ebenfalls am T-Shirt angeheftet. Wenn draußen gespielt wird sollte vorher ein Spielfeld abgesteckt werden. Wer nach einer bestimmten Zeit die meisten Wäscheklammern hat gewinnt.

Notizen/Varianten

Spieler ohne Wäscheklammern scheiden aus.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Bewegungsspiel

Auspowern, Spaß

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Wäscheklammern

Material



Durchdrücken

WUP'able



Beschreibung

Es wird ein Kreis mit einem Durchmesser von ca. 5 Metern gekennzeichnet. Zwei freiwillige Teilnehmer stellen sich in die Mitte des Kreises Rücken-an-Rücken. Auf das Startzeichen des Spielleiters, versuchen die zwei Teilnehmer den jeweils andern aus dem Kreis zu drücken. Dabei darf nur Rücken an Rücken gedrückt werden.

Kategorie

Bewegungsspiel

Wettkampf

Ziele

ab 2 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Kann bei ungeklärtem Rollenverhalten angewendet werden.
Achtung, dass keine neuen Rivalitäten entstehen.
Achtung, dass es zu keinen Handgreiflichkeiten kommt.
Eignet sich nicht zur Streitschlichtung.

Kreide, Schnur o. Ä.

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Eine Ente, eine Ente...

Wup'able



Beschreibung

Der Spielleiter fängt an und alle steigen ein, so wie sie möchten. Der Spielleiter spricht rhythmisch und macht dazu Bewegungen:

Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat Flügel (Der rechte Arm ist ein Flügel)

Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat zwei Flügel (Der linke und der rechte Arm sind Flügel)

Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat zwei Füße (Die Arme sind Flügel und mit den Füßen wird gewippt)

Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat einen Hintern (Die Arme sind Flügel und mit den Füßen wird gewippt, der Hintern wird rausgestreckt und der Oberkörper gebeugt)

Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat einen Schnabel (Die Arme werden nach vorne gestreckt und die Hände klatschen aufeinander, der Hintern ist rausgestreckt und der Oberkörper gebeugt)

Kategorie

Bewegungsspiele

Spaß & Bewegung

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5 Minuten

Dauer

beliebig.

Umgebung

Notizen/Varianten

Empty box for notes or variants.

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Bärenjagd (1/3)

WUP'able



Beschreibung

Alle stehen in einem Kreis. Der Spielleiter erzählt das alle auf Bärenjagd gehen. Zu jedem Satz den er sagt macht er eine entsprechende Bewegung. Jeder Satz wird von der Gruppe mit der dazugehörigen Bewegung wiederholt.

„Wir gehen auf Bärenjagd“ (Laufen auf der Stelle oder im Kreis alle in eine Richtung)

„und wir haben keine Angst“ (Kopfschütteln dabei weiterlaufen)

„denn wir haben ein Messer“ (eine Hand nach vorne als ob man jemanden mit einem Messer bedrohen will)

„und ein Gewehr“ (mit dem Kopf an dem ausgestrecktem Arm entlang gucken, als ob man auf etwas zielen möchte)

„Wir gehen auf Bärenjagd“ (Laufen)

„Huch! Was ist das?“ (Erschrockenes Gesicht, Hände vor das Gesicht)

„Ein riesiger See“

Kategorie

Bewegungsspiel

Aufmerksamkeit

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 4 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Material



Bärenjagd (2/3)

Wup'able



Beschreibung

„Wir kommen nicht obendrüber“ (Hände nach oben, Bewegung als ob man mit den Händen zuerst über das Hindernis springen möchte)

„wir kommen nicht untendrunter“ (hinknien und probieren mit den Händen unter dem Hindernis unterdurch zu gelangen)

„und nicht an der Seite vorbei“ (mit beiden Händen einen Kreis andeuten als ob man rechts oder links vorbeigehen könnten)

„Wir müssen mittendurch“

Nun fängt der Spielleiter an Schwimmbewegungen mit den Armen zu machen um durch den See zu schwimmen. Alle anderen steigen mit ein. Ist der See durchquert geht es mit „Wir gehen auf Bärenjagd“ wieder los. Anstelle des Sees können verschiedene andere Hindernisse eingebaut werden.

Zum Beispiel: Eine Warteschlange im Supermarkt (Alle probieren die (imaginären) Personen vor sich mit den Händen zur Seite zuschieben. Dabei rufen sie laut: „Entschuldigung, Entschuldigung...“oder

Ein riesiger Wackelpudding (Mit den Händen wird der Pudding in den Mund gestopft und es werden laute Schmatz Geräusche gemacht) oder

Kategorie

Bewegungsspiel

Aufmerksamkeit

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 4 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Material



Bärenjagd (3/3)

WUP'able



Beschreibung

Ein Konzert (der Gruppe angepasst, Techno, Rock, Heavy-Metal, ...)

Die Anzahl der Hindernisse ist beliebig.
Das letzte Hindernis ist immer eine Höhle. Alle schleichen vorsichtig durch die Höhle bis der Spielleiter ruft:

„Huch! Was ist das?“ (Erschrockenes Gesicht, Hände vor das Gesicht)

„das ist ganz flauschig“ (mit den Händen vorsichtig vor sich tasten)

„das hat Ohren“ (mit den Händen Ohren formen)

„und eine feuchte Nase“

„Es ist der Bär! Schnell zurück“ (Alle rennen)

Auf dem Rückweg werden im Eiltempo alle Hindernisse nochmal durchquert durch die man auf dem Hinweg durch musste. Natürlich in umgekehrter Reihenfolge bis man wieder zu Hause/am Startpunkt angekommen ist.

Kategorie

Bewegungsspiel

Aufmerksamkeit

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 4 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Material



Zombieball

Beschreibung

Es wird ein Spielfeld definiert. Alle Teilnehmer laufen auf dem Spielfeld umher. Der Spielleiter wirft einen Ball in die Menge. Nun können sich die Teilnehmer mit dem Ball abwerfen. Wer getroffen worden ist, stellt sich an den Spielrand. Er muss sich merken, von wem er getroffen wurde. Wird derjenige abgeworfen, von dem er getroffen worden ist, dann darf er wieder ins Spielfeld. Alternativ kann jeder am Spielrand versuchen, den Ball zu fangen und irgendjemanden abwerfen. In dem Fall darf er wieder ins Spiel.

Ziel ist es, dass nur noch ein Teilnehmer auf dem Spielfeld steht.

Notizen/Varianten

Kategorie

Bewegungsspiel

Auspowern, Bewegung

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

draußen

Umgebung

Softball

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Schüttelspiel



Beschreibung

Alle Teilnehmer stehen in einem Kreis.

Die Spielleitung geht zu einem Teilnehmer und sagt: „Hey du! Wer bist denn du?“ Der Teilnehmer antwortet mit seinem Namen.

Der Teamleiter sagt daraufhin: „Du bist ja cool. Komm spiel mit mir das Schüttelspiel!“

Beide schütteln ihre Arme und rufen: „
Und oben schüttel, schüttel, schüttel, schüttel, schüttel.
Und unten schüttel, schüttel, schüttel, schüttel, schüttel.
Und rechts schüttel, schüttel, schüttel, schüttel, schüttel.
Und links schüttel, schüttel, schüttel, schüttel, schüttel.“

Danach gehen die beiden jeweils zu einem neuen Teilnehmer und wiederholen den Dialog. Dies geht so lange bis der ganze Kreis mitmacht.

Kategorie

Bewegungsspiel

Auflockerung, Spaß

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5- 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Wenn alle Teilnehmer involviert sind kann der Kreis sich zusätzlich zum Schütteln im Uhrzeigersinn bewegen. Es kann die Geschwindigkeit erhöht werden.

Kein Material

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Evolution



Beschreibung

Ziel ist es, die Evolutionspyramide zu erklimmen.

Spielprinzip: Schere- Stein- Papier

Die Evolutionspyramide fängt immer bei der Amöbe an und hört beim Weisen alten Mann auf. Dazwischen sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

- 1) Amöbe: Ganz steif stehen, die Arme am Körper, die Hände stehen ab, es wird gehüpft und dabei akustisch „möp“ gesagt
 - 2) Krebs: Es wird seitlich gelaufen, leicht gehockt, die Arme mit den Händen bilden die Scheren und dabei wird akustisch "geklackt"
 - 3) Adler: Die Arme werden ausgebreitet und geschwungen, dabei wird akustisch „aaaaahhhhhrrrrr“ gerufen
 - 4) Fisch: Die Wangen werden nach innen gezogen, es wird fischmäßig gelaufen und dabei akustisch "blubb" gesagt
 - 5)Affe: Hier wird gelaufen wie ein Affe und dabei „uh uh uh“ gerufen
 - 6) Bär: Es wird gelaufen wie ein Bär, eventuell kann sich jeder auf die Brust trommeln, dabei wird laut gegrölt
 - 7) Weiser alter Mann: Derjenige stellt sich an den Rand, nimmt eine Hand ans Kinn und streicht sich über den Bart.
- Aufsteigen kann man, in dem die Spieler gegeneinander „Schere-Stein-Papier“ spielen, der Gewinner steigt auf, der Verlierer steigt ab. Allerdings kann keiner „kleiner“ werden als die Amöbe. Gespielt werden kann nur Krebs mit Krebs, Fisch mit Fisch usw.

Kategorie

Bewegungsspiele

Auflockerung

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Am besten die Reihenfolge grafisch darstellen. Bei der Darstellung der Stufe sind die Bewegung und die Geräusche sehr wichtig.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Material



Feuer, Wasser, Sturm

WUP'able



Beschreibung

Die Mitspieler laufen langsam umher. Zu einem beliebigen Zeitpunkt sagt der Spielleiter "Feuer", "Wasser" oder "Sturm", auf welches die Spieler wie folgt reagieren müssen.

Feuer: Die Spieler legen sich flach auf den Boden und halten sich die Hände über den Kopf, um sich vor dem Feuer zu schützen.

Wasser: Die Spieler klettern auf eine Erhöhung, um sich vor den Wassermassen zu schützen. Dabei dürfen sie den Boden nicht berühren.

Sturm: Die Mitspieler müssen sich an etwas festem und stabilen festhalten, um nicht weg zufliegen.

Der Spieler, der das Kommando als letztes umsetzt scheidet aus. Das Spiel wird solange fortgeführt, bis nur noch ein Spieler als Gewinner übrigbleibt.

Kategorie

Bewegungsspiel

Schnelligkeit

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

15 Minuten

Dauer

geräumig, Möglichkeiten zum klettern

Umgebung

Notizen/Varianten

Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt: Es können weitere Kommandos hinzugefügt werden.

Zum Beispiel:

Erdbeben: Die Mitspieler müssen unter etwas kriechen, um keine Steine abzubekommen.

ggf. Stühle, Tische oder Ähnliches

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Feuerball

Beschreibung

Alle Teilnehmer bilden einen Kreis. Ein Teilnehmer steht in der Mitte mit einem Ball in der Hand.
Der Teilnehmer in der Mitte darf den Ball einem Teilnehmer aus dem Kreis zuwerfen. Ist der Ball geworfen, rennen alle schnell weg. Wenn der Ball gefangen worden ist, ruft der Fänger „Stopp“, alle bleiben stehen. Nun darf der Fänger maximal vier Schritte gehen. Dann darf er einen Teilnehmer abwerfen. Trifft er den TN, scheidet dieser aus, trifft er nicht, scheidet er selber aus.
Das Spiel wird fortgesetzt, bis nur noch einer übrig ist.

Notizen/Varianten

Kategorie

Bewegungsspiel

Schnelligkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

viel Platz

Umgebung

Ball

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Fischer, Fischer

Beschreibung

Aus der Gruppe wird eine Person - der "Fischer" ausgewählt. Dieser stellt sich an einen Beckenrand, die restliche Gruppe an den gegenüberliegenden.

Nun ruft die Gruppe: "Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?"

Der Fischer antwortet: "10 Meter tief!" (dabei kann er sich die Tiefe aussuchen)

Die Gruppe ruft wieder: "Wie kommen wir darüber?"

Der Fischer sucht sich eine Bewegungsart (z. B. Tauchen) aus und ruft: "Ihr müsst tauchen!"

Daraufhin versucht die Gruppe in dieser Bewegungsart (z. B. tauchend) zum Fischer zu kommen. Währenddessen kommt ihnen der Fischer entgegen und geht zu seinem gegenüberliegenden Beckenrand. In dieser Zeit darf er alle, die die Bewegungsart nicht ausführen können. Die Gefangenen sind nun auf der Seite des Fischers und die Runde beginnt von neuem - allerdings mit mehreren Fischern (Fängern).

Ziel: Wer als letztes übrig bleibt hat gewonnen.

Notizen/Varianten

Falls nach dem Ende das Spiel nochmal gespielt werden soll, kann der Gewinner als neuer Fischer beginnen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Bewegungsspiel

Schnelligkeit,
auspowern

Ziele

ab 15 Personen

Größe

ab 7 Jahren

Alter

15 - 20 Minuten

Dauer

Nichtschwimmer-
becken

Umgebung

Material



Kutscher, Kutscher (1/4)

Beschreibung

Es wird vom Spielleiter eine interaktive Geschichte über eine Kutschfahrt vorgelesen. Jeder Teilnehmer bekommt vorher eine Rolle zugeteilt. Jedes Mal bei Erwähnung seiner Rolle, muss der Teilnehmer einmal um seinen Stuhl herumlaufen.

Einteilung:

- 1x König
- 1x Königin
- 1x Kutscher
- 4x Wagenrad
- 2-6 Pferde
- ggf. 2 – 4 Gäste in der Kutsche

Anordnung der Stühle:

- in Zweier-Reihen 2 – 6 Stühle vorne für die Pferde
- 2 Stühle links und rechts hinter den Pferden für die Räder
- 1 Stuhl mittig hinter den Rädern für den Kutscher
- 2 Stühle mittig hinter dem Kutscher für den König und die Königin
- 2- 4 Stühle mittig hinter dem König und der Königin, für die Gäste
- 2 Stühle links und rechts hinter den Gästen für die Räder

Wichtig: Jeder Teilnehmer braucht ausreichend Platz, damit er um seinen Stuhl herum laufen kann.

Kategorie

Bewegungsspiel

Schnelligkeit

Ziele

9 – 20 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5- 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Bei dem Spiel kann er sehr turbulent zugehen

Stühle und Geschichte

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Kutscher, Kutscher (2/4)



Beschreibung

Ein König machte mit seiner Königin eine Ausflug. Sie fuhren in einer schönen Kutsche, die von starken Pferden gezogen wurde. Auf dem Kutschbock saß der alte Kutscher der Familie. Der König hatte vollstes Vertrauen zu seinem Kutscher. Der Kutscher hatte König und Königin bisher immer sicher nach Hause gebracht. Die Königin hatte deshalb auch keine Angst, obwohl es schon dunkle Nacht war und es in dieser Gegend nur so von Dieben wimmelte.

Doch plötzlich rumpelte die Kutsche. Die Pferde wieherten und gingen fast durch. Da fragte der König: „Kutscher, Kutscher, was ist denn mit unseren Pferden los? Ich glaube wohl, das linke Hinterrad ist gebrochen.“

Der Kutscher erwiderte: „Nein, nein, Herr König. Ich denke eher, es ist das rechte Hinterrad. Geht es der Königin gut?“

Die Königin antwortete dem Kutscher sogleich: „Ja, ja, mein bester Kutscher. Es ist alles in Ordnung. Aber mir scheint eher, mein guter Kutscher, dass das rechte und das linke Vorderrad gebrochen sind. Ich hoffe doch, mit den Pferden ist alles in Ordnung. Es wäre doch schrecklich, wenn sie fliehen würden.“

Da entgegnete der Kutscher der Königin: „Die Pferde haben sich nur ein wenig erschreckt. Ich steige kurz ab und beruhige die Pferde wieder.“

Da sprach der König zu seinem Kutscher: „Oh Kutscher, Kutscher, mein treuer Kutscher, mein bester Kutscher, gib Acht, dass dir nichts geschieht.“

Kategorie

Bewegungsspiel

Schnelligkeit

Ziele

9 – 20 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5- 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Bei dem Spiel kann er sehr turbulent zugehen

Stühle und Geschichte

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Kutscher, Kutscher (3/4)

Beschreibung

Da erwiderte der Kutscher dem König: „Oh nein, mir geschieht schon nichts. Ich werde die Pferde beruhigen und dann auch die Räder kontrollieren, ob nichts kaputt ist.“

Der Kutscher stieg ab, begab sich zu den Pferden und beruhigte die Pferde. Dan kontrollierte er nacheinander das linke Vorderrad, das linke Hinterrad, das rechte Hinterrad und das rechte Vorderrad und dann noch einmal die ganze Kutsche. Dann kletterte er wieder auf den Kutschbock und ergriff die Zügel der Pferde.

Der König schaute die Königin an und fragte dann seinen Kutscher: „Kutscher, mein bester Kutscher, welches der Räder ist denn zerbrochen?“

Da antwortete der Kutscher dem König: „Es ist nicht das linke Vorderrad, nicht das linke Hinterrad, nicht das rechte Hinterrad und auch nicht das rechte Vorderrad. Auch mit der Kutsche ist alles bestens. Ich nehme an, wir sind nur über eine dünnen Ast gefahren, der brach und die Pferde erschreckte.“

Da sagte die Königin zu ihrem Kutscher: „Kutscher, mein treuer Kutscher, mein allerbeste Kutscher, dann können wir ja durch diese dunkle Nacht weiterfahren und bald zu Hause sein.“ Der Kutscher antwortete der Königin: „Natürlich, verehrteste Königin. Bald sind wir zu Hause. Ich werde die Pferde antreiben, damit wir schnell diese dunkle Nacht hinter uns lassen können und wieder im hell erleuchteten Schloss sind.“

Kategorie

Bewegungsspiel

Schnelligkeit

Ziele

9 – 20 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5- 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Bei dem Spiel kann er sehr turbulent zugehen

Stühle und Geschichte

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Kutscher, Kutscher (4/4)



Beschreibung

Der Kutscher trieb die Pferde an und bald erreicht sie das Schloss. Der Kutscher kletterte vom Kutschbock, und half dem König und der Königin aus der Kutsche. Er spannte die Pferde aus und überprüfte noch einmal das linke Vorderrad, das linke Hinterrad, das rechte Hinterrad und das rechte Vorderrad. Dann gab er den Pferden zu fressen. Sie hatten es sich redlich verdient. Der König und die Königin waren sehr stolz auf ihren klugen Kutscher. Und wenn sie nicht gestorben sind dann leben sie noch heute, der König, die Königin, der Kutscher, die braven Pferde und die Kutsche mit den vier Rädern.

Kategorie

Bewegungsspiel

Schnelligkeit

Ziele

9 – 20 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5- 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Bei dem Spiel kann er sehr turbulent zugehen

Stühle und Geschichte

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Reise nach Jerusalem



Beschreibung

Es wird ein Stuhlkreis aufgestellt, allerdings so, dass die Stühle innen stehen und man im äußeren Kreis drumherum läuft.

Es gibt einen Stuhl weniger als Teilnehmer. Auf Kommando des Spielleiters oder beim Ausschalten einer Musik, müssen sich alle ganz schnell hinsetzen. Wer keinen Stuhl abbekommt, scheidet aus.

Nach jeder Runde wird ein Stuhl entfernt. Gewonnen hat nachher derjenige, der auf dem letzten Stuhl sitzt.

Kategorie

Bewegungsspiel

Schnelligkeit

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

viel Platz

Umgebung

Stühle, ggf. Musik

Material

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Macarena



Beschreibung

Die Gruppe stellt sich mit der Blickrichtung in die gleiche Richtung auf. Im Idealfall gibt es einen oder mehrere Vortänzer, sodass die kleineren Tänzer den Tanz nachmachen können.

Beschreibung des Tanzes:

Besonders wenn ihr den Tanz noch nicht so oft getanzt habt, hilft es erst mit Beginn der Männerstimme zu starten.

Rechten Arm nach vorne ausstrecken, Handrücken zeigt nach oben

Linken Arm nach vorne ausstrecken, Handrücken zeigt nach oben

Rechten Arm umdrehen, Handfläche zeigt nach oben

Linken Arm umdrehen, Handfläche zeigt nach oben

Mit der rechten Hand an die linke Schulter fassen

Mit der linken Hand an die rechte Schulter fassen (Arme sind

gekreuzt)

Mit der rechten Hand die rechte Seite des Kopfes (am Ohr)

berühren

Mit der linken Hand die linke Seite des Kopfes (am Ohr) berühren

Die rechte Hand auf die linke Seite der Hüfte legen

Die linke Hand auf die rechte Seite der Hüfte legen

Die rechte Hand auf die rechte Seite des Hinterns legen

Die linke Hand auf die linke Seite des Hinterns legen

Sobald "aaayy" gesungen wird, um 90 Grad nach rechts drehen

der Ablauf beginnt von neuem

Im Laufe des Liedes bewegt man sich auf der Stelle im Kreis.

Notizen/Varianten

Im Idealfall kennen schon einige den Tanz und dienen als Vorbild/Vortänzer.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Bewegungsspiel

Bewegung

Ziele

beliebig

Größe

beliebig

Alter

ca. 5 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Musikanlage und das Lied
"Macarena" von Los Del
Rio

Material



Molekülspiel

Beschreibung

Alle Teilnehmer laufen in einer definierten Spielfläche umher. Der Spielleiter ruft laut eine Zahl in die Gruppe, Aufgabe der Gruppe ist, sich in der entsprechenden Zahl zusammenzufinden. Ist die Aufgabe erfüllt, laufen alle weiter. Der Spielleiter kann eine neue Zahl nennen.

Kategorie

Bewegungsspiel

Aufmerksamkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Material



Komm mit, lauf weg



Beschreibung

Alle Mitspieler bis auf einen Spieler setzen sich auf dem Boden und bilden einen Kreis. Dieser eine Spieler geht nun außen um dem Kreis herum, tippt jemanden auf die Schulter und sagt "Komm mit" oder "Lauf weg".

Bei "Komm mit" muss der angetippte Mitspieler dem Spieler hinterher laufen und versuchen ihn zu fangen. Der Spieler versucht währenddessen einmal um den Kreis herumzulaufen und sich auf den freien Platz zu setzen. Wird der Spieler gefangen, wird der Spieler zum Fänger.

Bei "Lauf weg" muss der angetippte Mitspieler in die entgegengesetzte Richtung, wie der Spieler um Kreis laufen. Beide versuchen nun, sich als erstes auf den freien Platz zu setzen.

Derjenige, der nicht schnell genug war, um sich auf den Platz zu setzen, muss als neuer Spieler um dem Kreis laufen und jemanden antippen. Das Spiel geht beliebig weiter.

Kategorie

Bewegungsspiel

Auspowern, Schnelligkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

15- 20 Minuten

Dauer

draußen oder drinnen

Umgebung

Kein Material

Material

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Brennball (1/2)

Beschreibung

Vorbereitungen:

Auf einem großen Gelände wird ein viereckiger Parcours mit Hindernissen aufgebaut. Jeweils vor und hinter den Hindernissen wird ein "Sicherheitsbereich" sichtbar markiert. Bei sehr kleinen Hindernissen ist auch lediglich ein "Sicherheitsbereich" möglich. An der rechten unteren Ecke findet der Start statt, was durch eine Linie, Hütchen oder Ähnliches kenntlich gemacht wird. Ein paar Meter vom Start aus gesehen ins Innere des Vierecks wird ein Eimer oder Ähnliches gestellt und um ihn eine Markierung mit einem Radius von ca. 2 Metern gezeichnet.

Das Ziel wird an der linken unteren Ecke des Vierecks mit einer Linie markiert.

Spielverlauf:

Die Gruppe wird in zwei gleichstarke Gruppen aufgeteilt. Die eine Gruppe startet als Läufer und stellt sich hinter der Startlinie auf. Die zweite Gruppe startet als Fänger und verteilt sich innerhalb des Spielfeldes (des Parcours), wobei sicher einer von ihnen innerhalb des Kreises am Eimer steht und diesen nicht verlassen darf. Außerdem wird eine Spielzeit pro Gruppe (z. B. 15 Minuten) festgelegt und mit einer Uhr gestoppt.

Notizen/Varianten

Alle Hindernisse sollten so gestaltet sein, dass kein ernsthaftes Verletzungsrisiko besteht.

Bei kleineren beziehungsweise jüngeren Kindern sollten Umgehungsmöglichkeiten bei schwereren Hindernissen gegeben sein.

Außerdem ist es empfehlenswert die Fänger einzuschränken, wenn jüngere Kinder werfen (z. B. die Fänger müssen 10 Sekunden stehen bleiben bevor sie zum Ball laufen oder fangen dürfen).

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Bewegungsspiel

auspowern, Schnelligkeit

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

ca. 30 Minuten

Dauer

Draußen; viel Platz

Umgebung

verschiedene Hindernisse,
Bälle, Kreide

Material



Brennball (2/2)

Beschreibung

Das Spiel beginnt:

Der erste Läufer wirft einen Ball in das Spielfeld, läuft sofort danach los und überquert die Hindernisse. Die Fänger versuchen nun schnellstmöglich den Ball zu dem Mitspieler am Eimer zu werfen, der ihn in den Eimer legt. Sobald der Ball im Eimer liegt, sollte sich der Läufer in einer Sicherheitszone befinden, andernfalls ist er "verbrannt" und muss sich wieder am Start anstellen. Nun ist der nächste Läufer an der Reihe, wirft und läuft los. Solange sich der Ball nicht im Eimer befindet dürfen alle Läufer auf dem Spielfeld weiterlaufen, egal welcher Läufer den Ball geworfen hat. Ziel des Spiels ist es, dass möglichst viele Läufer über die Ziellinie kommen. Pro Läufer, der die Ziellinie überquert gibt es einen Punkt. Wirft ein Läufer den Ball und durchquert den Parcours bis zur Ziellinie in einem Zug bekommt dieser drei Punkte. Die Punkte werden an der Ziellinie vom Spielleiter gezählt. Nach dem Ablauf der vorgegebenen Zeit tauscht die Läufergruppe mit der Fängergruppe und das Spiel beginnt von neuem. Die Gruppe mit den meisten Punkten am Spielende gewinnt.

Kategorie

Bewegungsspiel

auspowern, Schnelligkeit

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

ca. 30 Minuten

Dauer

Draußen; viel Platz

Umgebung

Notizen/Varianten

verschiedene Hindernisse,
Bälle, Kreide

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Krabbenspiel

Beschreibung

Alle Mitspieler bewegen sich wie Spinnen bzw. Krabben über den Boden, d.h. ihr Rücken zeigt zum Boden und sie bewegen sich fast liegend nur mit den Beinen und den Armen auf "vier Füßen".

Nun versuchen die Mitspieler sich gegenseitig zu Fall zu bringen, indem sie die Füße ihrer Mitspieler wegziehen.

Wer als letzte Spinne/Krabbe übrigbleibt, hat gewonnen.

Notizen/Varianten

Verletzungsgefahr! Vorsicht mit Stühlen, Tischen etc.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Bewegungsspiel

Geschicklichkeit,
Koordination

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

15- 20 Minuten

Dauer

drinnen, sauberer Boden

Umgebung

Kein Material

Material



Big Fat Pony

Beschreibung

Die Gruppe stellt sich in einen Kreis, alle fangen an zu singen:
„Here she comes on the pony - Riding on that big fat pony.
Here she comes on the pony - This is how we do it.
Front front front my baby - Back back back my baby - Side side side my baby
This is how we do it.“

Der Spielleiter betritt den Kreis und rennt im Galopp an den Spielern vorbei, während alle den Text erneut singen.

In der Passage „Front“ bleibt der Spielleiter bei der Person stehen, wo er aktuell ist und richtet seine Vorderseite dieser Person zu.

Beide fangen an zu hüpfen und reißen abwechselnd den rechten und den linken Arm in die Höhe.

Bei „Back“ drehen sich beide um und hüpfen ebenso herum.

Bei „Side“ stehen beide Seite an Seite und hüpfen wie beschrieben.

Nach der Strophe laufen beide Spieler im Kreis.

Das Spiel endet, wenn alle Spieler im Kreis laufen.

Kategorie

Bewegungsspiel

Spaß, auspowern,
Aufmerksamkeit

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

5 Minuten

Dauer

Außengelände/ großer
Raum

Umgebung

Kein Material

Material

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Bulldog

Beschreibung

Auf einer Wiese stehen 2 Personen auf der eine Seite, sie sind die Bulldoggen. Die Anderen stehen auf der anderen Seite des Spielfeldes.

Nun rufen die Bulldoggen „1,2,3“ und die anderen Spieler antworten „Bulldog“. Nun müssen sie auf die Seite der Bulldoggen gelangen, ohne dass sie 3 Mal hochgehoben werden. Sind sie 3 Mal hochgehoben worden, werden sie in der nächsten Runde zu Bulldoggen.

Sich eingraben und rangeln ist erlaubt. Auch lässt es das Spiel interessant werden, wenn die Staturen und das Alter der Teilnehmer bunt gemischt sind. Gewonnen haben die letzten beiden Teilnehmer, die keine Bulldoggen sind.

Der Spielleiter sollte nur einschreiten, wenn es absolut nötig ist, denn sonst können die Teilnehmer nicht ihre Kraft, ihr Geschick und ihre Schnelligkeit unter Beweis stellen

Kategorie

Bewegungsspiel

Geschicklichkeit,
Schnelligkeit, Ausdauer

Ziele

ab 15 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

15- 20 Minuten

Dauer

auf einer Wiese

Umgebung

Kein Material

Material

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Hase im Kohlfeld



Beschreibung

Aus der Gruppe werden ein Jäger und ein Hase bestimmt. Die anderen Teilnehmer werden zu Kohlköpfen und verteilen sich im Spielfeld.

Der Jäger hat die Aufgabe den Hasen zu fangen. Der Hase kann entkommen, indem er versucht, sich neben einen Kohlkopf zu hocken.

Der Kohlkopf steht nun auf und wird zum Jäger, der Jäger wird zum Hasen und muss nun selbst weglaufen.

Fängt der Jäger den Hasen bevor er sich hinsetzen kann, wechseln beide die Rollen.

Notizen/Varianten

Bei großer Teilnehmerzahl können zwei Jäger bzw. Hasen gleichzeitig laufen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Bewegungsspiele

Schnelligkeit,
Geschicklichkeit

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

15- 20 Minuten

Dauer

Außengelände/ großer
Raum

Umgebung

Kein Material

Material



Karotten ziehen

Beschreibung

Alle Teilnehmer legen sich in einem Kreis auf den Boden. Sie liegen auf dem Bauch und rücken ganz nah zusammen. Nun halten sie sich an den Händen fest.

Ein Teilnehmer ist der Bauer und möchte seine Karotten ernten. Dies macht er, indem er die anderen Teilnehmer an den Füßen aus ihrem Kreis zieht. Die Teilnehmer wollen dies natürlich nicht und versuchen sich so steif wie möglich zu machen und sich fest an den Händen zu halten.

Gelingt es dem Bauern doch, eine Karotte zu ziehen, wird die Karotte zum Helfer des Bauern und darf ebenfalls Karotten aus dem Kreis ziehen. Die Teilnehmer im Kreis versuchen möglichst schnell den Kreis zu schließen um nicht so angreifbar zu sein.

Notizen/Varianten

„Zahnarzt“ zieht die schlechten Zähne

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Bewegungsspiel

Zusammenhalt

Ziele

je größer die Gruppe,
desto besser

Größe

ab 4 Jahren

Alter

10- 15 Minuten

Dauer

Turnhalle

Umgebung

Kein Material

Material



Schuhklau

WUP'able



Beschreibung

Alle Teilnehmer befinden sich in einem Raum oder auf einer definierten Fläche/Spielfeld.

Ziel ist es, anderen Spielern die Schuhe auszuziehen, wer zum Schluss noch mindestens einen Schuh an hat, hat gewonnen.

Kategorie

Bewegungsspiel

Geschick, Koordination

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 14 Jahren

Alter

5- 10 Minuten

Dauer

drinnen

Umgebung

Schuhe

Material

Notizen/Varianten

Vorsicht in Räumen, keine Stühle, Tische oder andere Gegenstände herumliegen lassen.

Vorsicht Fall und Sturz Gefahr

Vorsicht mit der Kleidung

Kein zu Boden werfen, kratzen, treten oder schlagen

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Vater Abraham

WUP'able



Beschreibung

„Vater Abraham hatte sieben Söhne – Sieben Söhne hatte Vater Abraham. Und sie aßen nicht und sie tranken nicht – und sie hatten keine Sorgen.“ Der Text wird von der ganzen Gruppe gesungen.

Nach einem Probedurchgang und der darauf folgenden ersten Runde, kommt das Kommando „RechterArm dazu“. Nun wird mit dem rechten Arm auf den Oberschenkel geklopft, während das Lied weiter gesungen wird.

Es folgen nach jedem weiteren Durchgang Kommandos:

„Linker Arm dazu“

„RechtesBein dazu“ (mit dem rechten Fuß stampfen)

„linkes Bein dazu“

„Oberkörper dazu“

„Kopf dazu“

„Zunge raus“.

Ist auch diese Strophe geschafft, ist das Spiel beendet.

Kategorie

Bewegungsspiel

Spaß, Konzentration

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Ein gutes Spiel, um sich mit der ganzen Gruppe zum Affen zu machen. Lacher sind garantiert.

Variante: Vergleiche mit Pits Knopffabrik

Kein Material

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Zip-Zap

WUP'able



Beschreibung

Ziel: Das Händeklatschen im Kreis weitergeben.

Grundregel: Zip = Klatschen in die rechte Hand; Zap = Klatschen in die linke Hand

Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Der Spielleiter gibt Zip oder Zap mit dem jeweiligen Klatschen in die Runde. Jeder Teilnehmer kann selber entscheiden in welche Richtung er das Klatschen weiter gibt, dabei muss er jedoch auf die Richtung „Zip“ oder „Zap“ achten.

Erhöhter Schwierigkeitsgrad: Spoining = Mit dem Finger willkürlich auf eine Person zeigen, diese setzt das Zip oder Zap fort.

Weitere Erhöhung des Schwierigkeitsgrades: Nach Spoining wechseln Zip und Zap jedes Mal die Richtung, d.h. 1x Spoining = Zip = Klatschen links; Zap = Klatschen rechts

Kategorie

Konzentration

Achtsamkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Als Namensspiel: Eine Person steht im Kreis, zeigt auf eine Person und sagt Zip oder Zap. Bei Zip muss der Name des rechten Nachbarn genannt werden, bei Zap der Name des linken Nachbarn. Zur Auflockerung kann „Spoining“ zum Durchmischen der Teilnehmer genutzt werden.

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Ball mit Schienen weitertragen

Beschreibung

Ziel: Eine Kugel/einen Ball von A nach B transportieren, Strecke mindestens 2x so lang wie eine Schienenlänge

Jeder Teilnehmer bekommt eine Leiste, ein Rohr oder eine Schiene. Die Kugel/der Ball soll über die Leiste, das Rohr oder die Schiene balanciert werden und von Teilnehmer zu Teilnehmer weitergegeben werden.

Nach Abgabe der Kugel/des Balls, stellt sich der Teilnehmer vorne an, bis die Distanz überbrückt ist.

Kategorie

Konzentrationspiel

Teambuilding

Ziele

ab 4 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

Bewegungsfreiraum,
möglichst lange gerade

Umgebung

Notizen/Varianten

Kann in mehreren Kleingruppen gespielt werden, ggf. als Wettkampf.

Fußleisten oder
Regenrinnen oder
Schiene
+
Ball/Kugel

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Stille Post

Beschreibung

Ziel: Ein Wort von Person zu Person weitergeben.

Der Spielleiter gibt ein Wort vor, welches er der ersten Person ins Ohr flüstert, dieser gibt das Wort, so wie er es gehört hat, an die zweite Person weiter, diese an die dritte Person und immer so weiter, bis das Wort bei der letzten Person angekommen ist. Nun spricht diese das Wort laut aus. Ist es dasselbe Wort, welches der Spielleiter vorgegeben hat, so hat die Gruppe es geschafft.

Notizen/Varianten

In mehreren Gruppen neben einander spielen. Wer die meisten richtigen Wörter hat, hat gewonnen.

Es sind auch Sätze, Wortkombinationen, etc. möglich.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Konzentrationsspiel

Achtsamkeit, Förderung der Konzentration

Ziele

6 - 20 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Material



Schreiduell

Beschreibung

Es werden zwei Gruppen gebildet. Aus jeder Gruppe wird ein Freiwilliger ausgewählt.

Jede Gruppe bildet eine Reihe und der Freiwillige stellt sich hinter die gegnerische Gruppe.

Nun schreien die Gruppen ihrem Freiwilligen, ein vorher abgesprochenes Wort zu und der Freiwillige muss raushören, was gemeint war.

Notizen/Varianten

Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden in dem Sätze gebildet werden müssen. (Anzahl der Wörter sollte vorgegeben werden.)

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Konzentrationsspiel

Konzentration fördern

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

8 - 10 Min

Dauer

andere Personen sollten durch das Geschrei nicht gestört werden

Umgebung

Kein Material

Material



Den Stock ablegen

Beschreibung

Die Teilnehmer stellen sich gegenüber voneinander auf. Jeder Teilnehmer streckt den rechten Zeigefinger aus. Alle Zeigefinger müssen auf einer Höhe sein, sodass ein Stock/Besenstiel drauf abgelegt werden kann. Ziel ist es, den Stock/Stiel gemeinsam abzulegen, dabei muss immer der Zeigefinger den Stock/Stiel berühren.

Kategorie

Konzentrationsspiel

Teambuilding

Ziele

ab 6 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

5 - 10 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Das Ganze funktioniert nur, wenn eine Person das Kommando angibt. Für den Teamer ein guter Indikator, um die Gruppenkonstellation einzuschätzen.

Besenstiel oder Stock

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Die Eisenbahn (1/2)

Beschreibung

Ziel: Einen Zug imaginär im Kreis fahren lassen.

Es wird ein Stuhlkreis gebildet.

Die erste Runde; eine aktive Person: Der Spielleiter gibt 3x das Signal "Tschut".

Der Zug fährt und gibt es mit Kopfnicken von rechts nach links weiter. 1. "Tschut" rechts, 2. "Tschut" mitte, 3. "Tschut" links. Nun übernimmt die Person daneben, wieder von rechts nach links mit dem Kopf nickend, 1. "Tschut" rechts, 2. "Tschut" mitte, 3. "Tschut" links. Dies wird so lang wiederholt, bis der Zug beim Spielleiter angekommen ist.

Die zweite Runde, drei aktive Personen: Nun kommen die Schranken ins Spiel, d. h., dass der Zug erst über den Bahnübergang fahren kann, wenn die Schranken unten sind. Der Spielleiter beginnt, die Schranken senken sich mit 3x "Ding", dies wird mit den nach oben ausgestreckten Zeigefingern angedeutet, dass die Schranken sich senken. 1. "Ding" Zeigefinger gerade nach oben gestreckt, 2. "Ding" Zeigefinger schräg zueinander, 3. "Ding" Zeigefinger horizontal zueinander. Anschließend fährt der Zug wie vorher beschrieben von rechts nach links.

Während der Zug fährt, senken sich bei der nächsten Person bereits die Schranken, sodass der Zug durchfahren kann.

Notizen/Varianten

Beliebig erweiterbar mit Fahrradfahrer, Fußgänger, Bus, Motorrad, etc.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Konzentrationsspiel

Aufmerksamkeit,
Zusammenarbeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Material



Die Eisenbahn (2/2)



Beschreibung

Sind die Schranken bei der zweiten Person geschlossen und der Zug fährt von rechts nach links, so senken sich bei der dritten Person die Schranken und bei der ersten Person öffnen sich die Schranken. Dies wird so lang wiederholt, bis der Zug beim Spielleiter angekommen ist.

Die dritte Runde, fünf aktive Personen: Wie vorher beschrieben, doch hält nach dem Senken der Schranken und vor der Durchfahrt des Zuges ein Auto vor dem Bahnübergang mit dem Geräusch "Brum-Brum-Brum".

Reihenfolge: Schranken Senken (3x "Ding") - Auto stoppt (3x "Brum") - Zug fährt durch (3x "Tschut") - Schranken öffnen sich (3x "Ding") - Auto fährt an (3x "Brum")

Die vierte Runde, sieben aktive Personen: Wie vorher, nur mit Erweiterungen.

Notizen/Varianten

Beliebig erweiterbar mit Fahrradfahrer, Fußgänger, Bus, Motorrad, etc.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Konzentrationsspiel

Aufmerksamkeit,
Zusammenarbeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Material



Eine Ente, mit zwei Beinen...

Wup'able



Beschreibung

Alle sitzen in einem Kreis.

- Die 1. Person beginnt und sagt: „Eine Ente“
- Die 2. Person spricht den Satz weiter: „mit 2 Beinen“
- Die 3. Person: „fällt ins Wasser“
- Die 4. Person ruft laut: „Platsch!“
- Die 5. Person beginnt einen neuen Satz: „Zwei Enten“
- Die 6. Person spricht den Satz weiter: „mit 4 Beinen“
- Die 7. Person: „fallen ins Wasser“
- Die 8. Person ruft laut: „Platsch!“
- Die 9. Person ruft ebenfalls laut: „Platsch!“

Denn es fallen zwei Enten ins Wasser.

Nun beginnt der nächste mit einem neuen Satz und es geht immer so weiter.

Je mehr Enten im Spiel sind desto spannender und schwieriger wird es.

Wer einen Fehler macht, beginnt eine neue Runde wieder mit einer Ente.

Kategorie

Konzentrationspiel

Förderung der Konzentration

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Wer einen Fehler macht, scheidet aus.

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Gulli des Bürgermeisters



Beschreibung

Für die einfache Variante (X), (Y) und (O) ignorieren.
Alle sitzen im Kreis. Es gibt eine festgelegte Reihenfolge, beginnend beim Bürgermeister, danach 1. Stadtrat, 2. Stadtrat..., 1. Bürger, 2. Bürger... (Anzahl je nach Gruppengröße anpassen oder noch weitere Unterstufen einfügen wie Senator). Dabei werden alle Personen, die unter einem stehen geduzt, über einem gesiezt. Der Bürgermeister beginnt:

-Bürgermeister: „Gestern habe ich dich 3. Stadtrat im Stadtpark gesehen.“

-3. Stadtrat: „Wen mich?“

-Bürgermeister: „Ja, dich (X).“

-3. Stadtrat: „Nein, mich können Sie nicht (O) gesehen haben (Y).“

-Sie trafen den 4. Bürger (P)“

-4. Bürger: „Wen mich?“ usw.

Der Gulli kann nicht angesprochen werden. Er darf die ganze Zeit dazwischenreden und so versuchen die Anderen aus dem Konzept zu bringen.

Macht jemand einen Fehler, verhaspelt sich oder ist zu langsam wird er zum Gulli. Alle Personen, die unter der Person standen, welche den Fehler machte, rutschen eine Position höher auf. Der Gulli ebenso.

Einfacher ist es, wenn jeder einen Zettel mit seiner Position in der Hand hat an dem sich alle orientieren können.

Kategorie

Konzentrationspiel

Konzentration

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden in dem an der Stelle (X) noch mal der Name der angesprochenen Person genannt wird (In diesem Beispiel 3. Stadtrat).

Für (O) wird nochmal der Ort eingesetzt an dem man die Person getroffen hat (in diesem Beispiel im Stadtpark).

Der Ort sollte dabei jedes Mal gewechselt werden (P).

Bei (Y) wird der Name des Ansprechenden wiederholt (in diesem Beispiel der Herr Bürgermeister).

Zettel mit
Positionsbeschreibung

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Haguh

Beschreibung

Ziel: Nach Möglichkeit nicht zu lachen

Es werden zwei Gruppen gebildet.
Jede Gruppe wählt ein Mitglied aus.
Die beiden Mitglieder stellen sich in der Mitte gegenüber und rufen sich gegenseitig „Haguh“ zu.

Dabei darf keiner der beiden Lachen. Für die Umstehenden ist lachen ausdrücklich erwünscht.

Das „Haguh“ darf nach Sinn und Verstand unterschiedlich betont und ausgesprochen werden.

Lacht einer der Beiden, muss dieser ins gegnerische Team.

Kategorie

Konzentrationspiel

Konzentration,
viel Spaß/Lachen

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Schwierigkeit durch Gestik und Mimik erhöhen (Beispielsweise ein Kniefall, wildes Rudern mit den Armen, etc.).

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Ich packe meinen Koffer

Beschreibung

Eine Person beginnt und sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit...“ Als letztes nennt er den Gegenstand, den er mitnehmen möchte.

Nun ist der Nächste an der Reihe und sagt ebenfalls: Ich packe meinen Koffer und nehme mit...“ Dabei wird der Gegenstand von der vorherigen Person wiederholt (natürlich in der richtigen Reihenfolge) und danach ein weiterer Gegenstand ergänzt.

Dies setzt sich nun solange fort, bis jeder mindestens einmal an der Reihe war.

Mit jedem weiteren Spieler erhöht sich so die Liste der mitzunehmenden Gegenstände.

Kategorie

Konzentrationspiel

Konzentration, Spaß,
Kennenlernen

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5-10 Min

Dauer

beliebig

Umgebung

Kein Material

Material

Notizen/Varianten

Der Bürgermeister ist krank... Anstelle von Gegenständen werden Krankheiten aufgezählt die der arme kranke Bürgermeister hat.

Eine Person beginnt und sagt: „Der Bürgermeister ist krank.“ Die Person neben ihm fragt daraufhin: „Was hat er denn?“ Woraufhin ihm die erste Person die Krankheiten nennt.

Auch hier kommt mit jeder Person eine weitere Krankheit hinzu.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Rippel - Tippel

Beschreibung

Der Spielleiter fängt an, zeigt auf jemanden und sagt:

„Rippe Tippel 1, ohne Tippel, ruft Rippel Tippel 2, ohne Tippel“.

Der angesprochene Teilnehmer zeigt auf jemanden und sagt:

„Rippe Tippel 2, ohne Tippel, ruft Rippel Tippel 3, ohne Tippel“, usw.

Jeder behält seine Nummer!

Wenn ein Mitspieler sich verspricht, lacht, in der Nummer sich vertut, dann bekommt er einen Tippel, dann heißt es „Rippel Tippel Nr., mit einem Tippel, ruft Rippel Tippel Nr., ohne/mit Tippel“.

Kategorie

Konzentrationsspiel

Aufmerksamkeit,
Konzentration

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Für jüngere Teilnehmer kann man die Nummern im Kreis vergeben. Als Hilfestellung können sie auf ein Blatt geschrieben werden.

Für jeden Tippel, bekommt der Mitspieler einen Strich auf das Blatt.

Für jeden Tippel kann man auch einen Klecks Rasierschaum auf die Stirn bekommen.

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Menschliche Kamera

Beschreibung

Die Teilnehmer teilen sich in Paare auf. Jedes Paar bestimmt, wer zuerst Fotograf und wer zuerst Kamera sein möchte.

Die Kamera schließt dann die Augen, und der Fotograf führt sie behutsam durch die Gegend. Wenn er ein interessantes Motiv entdeckt, richtet er die Kamera danach aus und betätigt dann den Auslöser (ein vereinbartes Zeichen z.B. Druck auf die rechte Schulter). Daraufhin öffnet die Kamera ganz kurz ihre Augen (1-2 Sekunden, evtl. bei Bildern verschiedenen Belichtungszeiten ausprobieren) und nimmt die Szene auf.

Die beiden fotografieren auf diese Art und Weise eine Reihe unterschiedlicher Bilder (5 bis max. 10). Der Fotograf sollte unter anderem darauf achten, dass sich sowohl Nahaufnahmen, als auch Panoramabilder darunter befinden.

Anschließend berichtet die Kamera über die Bilder und während die beiden ihre Erfahrungen austauschen, suchen sie die Originalmotive noch einmal auf. Dann werden die Rollen getauscht.

Notizen/Varianten

Diese Übung wird intensiver erlebt, wenn Fotograf und Kamera während der Fotosafari nicht miteinander sprechen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Konzentrationsspiel

Konzentration, Vertrauen

Ziele

ab 10 Personen, gerade
Teilnehmer -Zahl

Größe

ab 10 Jahren

Alter

ca. 30 Minuten

Dauer

draußen

Umgebung

Kein Material

Material



Ich packe meinen Koffer mit Tiernamen

Beschreibung

Ein Startspieler wird ausgewählt. Dieser sagt "Ich packe meinen Koffer und nehme mit...." In die Lücke setzt der Spieler nun ein Tier ein, das mit dem gleichen Buchstaben, wie sein eigener Name beginnt.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und sagt wieder "Ich packe meinen Koffer und nehme mit ...". Nun wiederholt er das Tier von seinem Vorgänger und fügt ein neues Tier mit seinem Anfangsbuchstaben hinzu.

Dieser Vorgang geht reihum, wobei jeder Mitspieler alle Tiere der Vorgänger wiederholen muss.

Der Spielleiter kann das Spiel beliebig beenden.

Beispiel: Lea ist als 4. Spielerin an der Reihe und sagt: "Ich packe meinen Koffer und nehme mit: Einen Elefanten, ein Krokodil, ein Nashorn und einen Löwen."

Kategorie

Konzentrationsspiel

Konzentration, Spaß, Kennenlernen **Ziele**

ab 5 Personen **Größe**

Ab 8 Jahren **Alter**

10- 15 Minuten **Dauer**

beliebig **Umgebung**

Notizen/Varianten

Das Spiel ist eine Erweiterung zu "Ich packe meinen Koffer"

Kein Material

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Klatschkreis

Beschreibung

Alle Spieler stellen sich mit etwa einer halben Armlänge Abstand zueinander in einen Kreis. Nun klatschen alle Spieler abwechselnd in ihre eigenen Hände und danach nach links und rechts in die Hände der Nachbarn. Dies wird neunmal wiederholt.

Beim zehnten Mal klatschen alle nicht einfach in ihre eigenen Hände, sondern unter ihrem linken Bein durch. Danach wird wieder in die Hände der Nachbarn geklatscht und von vorne gezählt.

Klappt dies bei allen Teilnehmern, so wird nach dem Klatschen unter dem linken Bein und anschließendem Klatschen in die Nachbarhände unter dem rechten Bein geklatscht. Auch hiernach wird die Runde fortgesetzt und von vorne gezählt.

Klappt auch dies, so wird als nächstes nach dem 'unter den Bein-Klatschern' hinter dem Rücken geklatscht. Anschließend normal die Runde fortsetzen und von vorne zu zählen beginnen.

Als letzte Zugabe klatschen die Spieler über ihrem Kopf.

Kategorie

Konzentrationsspiel

Konzentration,
Geschicklichkeit

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

10- 15 Minuten

Dauer

Großer Raum /
Außengelände

Umgebung

Kein Material

Material

Notizen/Varianten

Das Klatschen zu den Nachbarn kann zwischen den 'Spezialklatschern' ausgelassen werden. Wer einen Fehler macht scheidet aus.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Paul und Pauline

WUP'able



Beschreibung

Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf.
Die beiden Figuren (Stifte) werden Pauline bzw. Paul zugeordnet.
Paul wird vom Spielleiter an die Person rechts von ihm weitergegeben. Dazu sagt er: „Das ist Paul“. Die Person an den Paul weitergegeben wird antwortet: „Wer ist das?“ Worauf der Spielleiter mit „Paul“ antwortet. Nun wird Paul an die nächste Person im Kreis weitergegeben und der Dialog wiederholt. Dabei wird die Frage „Wer ist das?“ bis zum Spielleiter zurückgegeben. Dieser antwortet mit „Das ist Paul“. Die Antwort läuft dann wieder zurück zur Person mit Paul in der Hand. Der Prozess wird solange wiederholt bis Paul wieder beim Spielleiter ist.
Pauline wird vom Spielleiter an die Person links von ihm weitergegeben. Das weitere Vorgehen ist mit Paul identisch. Nur der Name wird ausgetauscht.
Um Paul und Pauline voneinander unterscheiden zu können werden alle Fragen und Antworten die Paul betreffen mit einer sehr tiefen Stimme gegeben und für Pauline mit einer sehr hohen Stimme.

Kategorie

Konzentrationspiel

Aufmerksamkeit

Ziele

10 - 20 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

5- 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Alternativ können Paul und Paulinchen auch Eledil und Krokofant genannt werden.

zwei unterschiedliche
Figuren oder zwei
Gegenstände

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Fotograf

Beschreibung

Aus der Gruppe werden zwei Fotografen ausgewählt, die sich vorerst von der restlichen Gruppe entfernen, sodass sie die Gruppe weder hören noch sehen können.

Nun stellt sich die Gruppe so auf, dass man sie fotografieren könnte. Am besten auf eine kreative und lustige Weise. Die Gruppe bleibt in der Form stehen und die beiden Fotografen werden hereingebeten. Beide dürfen sich nun das "Foto" 20 Sekunden lang einprägen und werden dann wieder von der Gruppe weg gebeten.

Im Nächsten Schritt verändert die Gruppe 10 Sachen (Zahl variabel) am Foto (z. B. Hände anders formen, sich nur auf ein Bein stellen, die Arme um die Schulter eines anderen legen) und bewegt sich anschließend nicht mehr (erstarrt sozusagen, wie auf einem Foto). Ist dies geschehen, werden beide Fotografen wieder zur Gruppe geführt. Sie müssen nun nacheinander die Fehler im veränderten Foto aufdecken.

Wer zum Schluss mehr Fehler erkannt hat, gewinnt.

Notizen/Varianten

Die Fotografen können zum Benennen der Fehler auch einzeln und nacheinander vor die Gruppe treten, damit sie sich gegenseitig nicht beeinflussen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Konzentrationsspiel

Aufmerksamkeit fördern

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

15 - 20 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Kein Material

Material



Das Parlament

Beschreibung

Ziel: Eine „Partei“ (je nach Gruppenzusammensetzung bilden alle weiblichen Personen sowie männlichen Personen eine „Partei“ oder nach Bekleidung „hell“ gegen „dunkel“ wählt sich ins „Parlament“ welches aus ca. 5 Stühlen vor der Gruppe besteht.

Mit Stühlen wird ein U-förmiger Halbkreis aufgestellt, auf der offenen Seite werden mit ein wenig Abstand ca. 5 Stühle nebeneinander gestellt und bilden das Parlament. Es gibt immer einen freien Stuhl.

Zu Beginn schreibt jeder TN seinen Namen auf einen kleinen Zettel und faltet diesen. Die Namen werden in einem Eimer/Topf/o. Ä. gesammelt und gemischt. Anschließend nimmt jeder TN einen Namen aus dem Eimer/Topf/o. Ä. Der Name auf dem Zettel darf nur der jeweilige TN lesen. Alle TN nehmen auf einem beliebigen Stuhl platz.

Der Ablauf funktioniert nach dem Prinzip "mein rechter, rechter Platz ist frei". Der TN der rechts neben sich einen freien Stuhl hat, darf sich jemanden herbei wünschen, hierbei gilt der Name auf dem ausgeteilten Zettel. Nach dem sich der TN jemanden herbei gewünscht hat, tauschen die beiden den Zettel mit dem Namen untereinander aus.

Um das Ziel zu erreichen, gelten die echten Personen, nicht die Namen auf dem Zettel. Es müssen alle Plätze im „Parlament“ belegt sein.

Notizen/Varianten

Kategorie

Konzentrationsspiel

Kennenlernen

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

15 - 20 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Zettel, Stifte, Stühle

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Messwechsel

WUP'able



Beschreibung

Die Teilnehmer müssen sich die drei Wörter „Whiskeymixer“ „Wachsmaske“ und „Messwechsel“ merken. Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf.

Im Uhrzeigersinn wird möglichst schnell das Wort „Whiskeymixer“ weiter gesagt. Klappt dies, wird das Wort „Wachsmaske“ in die andere Richtung herum gegeben.

Sagt ein Mitspieler „Messwechsel“, wird die Richtung des Wortes gewechselt. Zögert ein Teilnehmer oder fängt an zu lachen muss er eine Runde um den Kreis laufen.

Kategorie

Konzentrationspiel

Konzentration, Spaß

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

10 Minuten

Dauer

Gruppenraum mit viel Platz oder Außengelände

Umgebung

Kein Material

Material

Notizen/Varianten

Ein gutes Konzentrationsspiel, um den Kopf frei zu bekommen.

Versprecher sind bei diesem Spiel an der Tagesordnung. „Maxwaske“ oder „Misterwixer“ sorgen garantiert für Lacher.

Perfektionisten werden hierbei an ihre Grenzen stoßen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Bis 10 zählen



Beschreibung

Die Gruppe steht oder sitzt im Kreis. Nun muss die Gruppe bis 10 zählen. Der Spielleiter fängt an mit 1. Nun muss ein anderer Teilnehmer mit 2, 3, 4, usw. fortsetzen.

Dabei darf man dem Anderen nicht reinreden und sich absprechen, sodass keiner weiß, wer welche Zahl sagt.

Sollten zwei gleichzeitig eine Zahl sagen, wird wieder bei 1 angefangen.

Kategorie

Knobelspiel

Achtsamkeit

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Weiter als bis 10 zählen.
Rückwärts zählen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Material



Das schwarze Etwas

Beschreibung

Ein TN verlässt den Raum. Der Rest der Gruppe legt einen Gegenstand fest. Der TN wird von draußen reingeholt. Der Spielleiter schlägt ihm Gegenstände vor und der Auserwählte soll erraten, ob es sich dabei um den ausgewählten Gegenstand handelt.
Auflösung: Der Spielleiter nennt immer die Farbe vor einem Gegenstand, der „gelbe Ball“, die „weiße Tischdecke“, der „blaue Koffer“, etc. Bevor der ausgewählte Gegenstand vorgeschlagen wird, wird immer ein „schwarzer“ Gegenstand vorgeschlagen.

Beispiel: Ausgewählter Gegenstand „grüne Tasse“

- Gegenstand 1: Ist es der „blaue Koffer“?
- Antwort: Nein
- Gegenstand 2: Ist es der „grüne Vorhang“?
- Antwort: Nein
- Gegenstand 3: Ist es der „braune Teddybär“?
- Antwort: Nein
- Gegenstand 4: Ist es der „schwarze Aktenkoffer“?
- Antwort: Nein
- Gegenstand 5: Ist es die „grüne Tasse“?
- Antwort: Ja

Notizen/Varianten

Es ist hilfreich und für die Gruppe verblüffend, wenn die ersten zwei bis drei TN, die den Raum verlassen, in die Lösung eingeweiht werden. Der Spielleiter, darf nicht die ganze Gruppe darüber informieren. So können sich unbeteiligte TN auch an dem Rätsel versuchen.

Nicht zu lang spielen, da es für die übrigen TN langweilig werden kann.

Die Runden lediglich zwei bis drei Minuten lang machen, also nicht so viele Gegenstände nennen, dafür mehrere kurze Runden spielen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Knobelspiel

Konzentration,
Achtsamkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Material



Willkommen im Club



Beschreibung

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis, der Spielleiter fängt an und sagt: „Ich bin im Klub, weil ich heute früh in den „Spiegel“ gesehen habe.“ Jeder weitere Teilnehmer sagt, wieso er im Klub ist.

Dabei ist nur derjenige im Klub, der in der Begründung eine Zeitschrift angibt. Zum Beispiel: „Ich bin im Klub, weil ich gerne Bravo rufe“, „Ich bin im Klub, weil die Freundin meiner Mutter Wendy heißt“, „Ich bin im Klub, weil ich einen Stern gesehen habe“, etc.

Notizen/Varianten

Wenn ein Teilnehmer die Lösung weiß, soll er diese nicht verraten.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Knobelspiel

Spaß, Achtsamkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 14 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

drinnen

Umgebung

Material



Die Kerze im Glas

Beschreibung

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis.
Der Spielleiter gibt ein Glas oder Becher im Uhrzeigersinn an seinen Nachbarn weiter. Dabei schaut er in das Glas oder den Becher und sagt: „Ich sehe die Kerze im Glas und sie ist an“.

Der Teilnehmer, der das Glas oder den Becher annimmt, wird aufgefordert ins Glas oder den Becher zu schauen und zu sagen ob die Kerze an oder aus ist.

Die Kerze ist nur an, wenn der Teilnehmer, der das Glas oder den Becher angenommen hat, dabei „Danke“ sagt.

Notizen/Varianten

Wenn ein Teilnehmer die Lösung weiß, soll er diese nicht verraten. Um frustrierte TN aufzuheitern, kann demonstriert werden, dass man nicht ins Glas oder den Becher schauen muss. Wichtig ist, das "Danke" sagen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Knobelspiel

Nachdenken,
Konzentration

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Material



Die Reise zum Mond

Beschreibung

Alle Teilnehmer fliegen auf den Mond und jeder darf etwas mitnehmen.
 Der Spielleiter fängt an und nennt einen Gegenstand. Größe, Gewicht und Wichtigkeit sind dabei uninteressant. Wichtig ist, dass der Gegenstand mit dem selben Buchstaben anfängt, wie sein Vorname.
 Der Spielleiter bestätigt, ob ein TN den Gegenstand mitnehmen darf oder nicht.
 Wenn Teilnehmer die Lösung herausgefunden haben, sollen sie es den anderen nicht verraten.

Notizen/Varianten

Die Gegenstände dürfen nur mit dem Buchstaben des Vornamen des rechten Sitznachbarn anfangen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Knobelspiel

Aufmerksamkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Material



Wer bin ich?

Beschreibung

Die Teilnehmer sitzen oder stehen im Kreis. Jeder Teilnehmer bekommt eine Karte mit dem Namen einer berühmten Person und klebt sich diese auf die Stirn, sodass er sie nicht sieht. Nun muss jeder Teilnehmer durch Fragen stellen, erraten wer er ist. Die anderen Teilnehmer dürfen nur mit Ja oder Nein antworten.

Kategorie

Knobelspiel

Spaß

Ziele

ab 6 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

20 - 30 Minuten

Dauer

drinnen

Umgebung

Notizen/Varianten

Wichtig ist, dass die Personen bekannt sind.

Vorbereitete Karten mit den Namen, Alternativ Kreppband auf der Stirn

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Gordischer Knoten

WUP'able



Beschreibung

Es gibt zwei Gruppen, die Knoten und die Entknoter.

Diese sollten proportional eingeteilt sein, am besten immer ein Entknoter pro vier Knoten (oder eins zu fünf). Es sollte mindestens drei Entknoter geben.

Die Knoten stehen mit geschlossenen Augen im Kreis nah beieinander. Auf das Kommando machen sie einen Schritt aufeinander zu, strecken sich die Hände gegenseitig entgegen, sodass sie beliebige Hände greifen können. Jede Hand muss eine Gegenhand erfassen.

Die Augen werden geöffnet und die Entknoter beginnen die Knoten zu lösen. Die Knoten dürfen die Hände nicht loslassen und auch nicht reden.

Das Spiel ist beendet, wenn der Knoten gelöst ist oder nicht weiter entknotet werden kann. Häufig lassen sich die Knoten nicht ganz lösen. Das ist nicht schlimm, es geht um den Weg nicht das Ziel!

Kategorie

Knobelspiel

Kommunikation,
Teambuilding

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Alle Knoten sind auch Entknoter.
Es darf gesprochen werden.

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Die Reise nach Keinikeinu



Beschreibung

Alle Teilnehmer fahren auf eine Insel und jeder darf etwas mitnehmen. Der Spielleiter fängt an und nennt einen Gegenstand. Größe, Gewicht und Wichtigkeit sind dabei uninteressant.

Wichtig ist, dass der Gegenstand kein „i“ und kein „u“ enthält (die Reise nach kein-i-kein-u). Der Spielleiter bestätigt, ob ein Teilnehmer den Gegenstand mitnehmen darf.

Wenn Teilnehmer die Lösung herausgefunden haben, sollen sie es den anderen nicht verraten.

Notizen/Varianten

Kategorie

Knobelspiel

Konzentration,
Aufmerksamkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

10- 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Kein Material

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Der Mond ist rund

Beschreibung

Alle TN sitzen im Kreis.

Der Spielleiter sagt folgenden Satz „Also, der Mond, der Mond ist Rund, er hat zwei Augen, Nas und Mund“.

Dazu malt er mit den beiden Zeigefingern einen Kreis mit zwei Augen Nase und Mund in die Luft.

Die anderen TN werden dazu aufgefordert, das dem Spielleiter nachzumachen, sowohl die Bewegung, als auch den Satz.

Wichtig dabei ist, das „Also“ am Satzanfang. Nur wenn die anderen TN „Also, der Mond, der Mond ist Rund, er hat zwei Augen, Nas und Mund“ sagen, ist es richtig.

Notizen/Varianten

Wenn ein TN die Lösung weiß, soll er diese nicht verraten.

Um frustrierte TN aufzuheitern, können die Bewegungen mit einer Hand oder mit den Füßen gemacht werden, schließlich kommt es auf das „Also“ am Satzanfang an.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Knobelspiel

Aufmerksamkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Material



Vom fremden Stern

Beschreibung

Ein bis zwei Teilnehmer verlassen den Raum. Der Spielleiter erklärt das Spiel. Alle verbliebenen Teilnehmer sind von einem fremden Stern. Die ein bis zwei Teilnehmer, die den Raum verlassen haben, müssen durch Fragen herausfinden, was los ist. Die Teilnehmer antworten dabei immer auf die vorherige Frage. Auf die erste Frage wird mit „hmmmmm“ geantwortet. Auf die zweite Frage, wird mit der Antwort, auf die erste Frage geantwortet.

Beispiel:

- Frage 1: Welches Jahr haben wir?
- Antwort: hmmmmm

- Frage 2: Was isst du am liebsten?
- Antwort: Auf Frage 1 = 2018

- Frage 3: Womit bist du angereist?
- Antwort: Auf Frage 2 = Pizza

Kategorie

Knobelspiel

Ruhe in die Gruppe

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

drinnen

Umgebung

Notizen/Varianten

Dieses Spiel kann man mit einer Gruppe nur einmal spielen. Es empfiehlt sich, abzufragen, ob das Spiel jemand kennt und nur Leute rauszuschicken, die das Spiel nicht kennen.

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Ist die Schere offen oder geschlossen

Beschreibung

Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis, der Spielleiter gibt eine Schere in den Kreis und sagt, ob diese offen oder geschlossen ist.

Geschlossen ist sie immer, wenn die Beine überschlagen oder über Kreuz sind.

Stehen die Beine nebeneinander oder auseinander, ist die Schere offen.

Die Teilnehmer müssen die Schere weitergeben und dabei ebenfalls sagen, ob diese offen oder geschlossen ist.

Der Spielleiter bestätigt oder korrigiert die Aussage der Teilnehmer, jedoch ohne zu verraten, woran er das fest macht. Ziel ist es, dass die Teilnehmer selbstständig herausfinden, wie sie gezielt eine offene oder geschlossene Schere weitergeben können.

Wenn ein Teilnehmer die Lösung herausgefunden hat, soll er es bitte nicht verraten.

Um Verwirrung zu stiften, kann die echte Schere offen oder geschlossen weitergegeben werden und dabei wird das Gegenteilige gesagt, da die Füße/Beine ausschlaggebend sind.

Kategorie

Knobelspiel

Aufmerksamkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Schere

Material

Notizen/Varianten

Variante:

Nicht die Füße/Beinstellung ist ausschlaggebend, sondern das Annehmen der Schere. Wird die Schere mit einer Hand angenommen und mit dieser weitergegeben, ist sie offen. Wird die Schere mit beiden Händen, bzw. mit einer Hand angenommen und mit der anderen weitergegeben, ist die Schere geschlossen. Eine einmal geschlossene Schere bei einem Teilnehmer bleibt geschlossen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Prinzessin, Drache, Ritter



Beschreibung

Die Mitspieler bilden zwei Gruppen. Diese trennen sich und überlegen sich getrennt voneinander welche Figur sie spielen möchten. Das Spielprinzip beruht auf "Schnick-Schnack-Schnuck":

Die Prinzessin verführt den Ritter, der Ritter erschlägt den Drachen und der Drache frisst die Prinzessin.

Sobald sich die Gruppen eine Figur überlegt haben, treten sie sich gegenüber. Der Spielleiter gibt das Kommando, nachdem die Gruppen ihre Figur "vorspielen":

Die Prinzessin dreht sich im Kreis.

Der Ritter schlägt mit beiden Händen nach vorne und ruft "Hah" (als hätte er ein Schwert in der Hand).

Der Drache reißt die Hände, wie Krallen nach vorne und ruft "Grrr".

Die Gruppe, die die Runde gewinnt bekommt einen Punkt. Bei einem Unentschieden bekommt keine Gruppe einen Punkt. Das Spiel kann jederzeit vom Spielleiter beendet werden bzw. es kann vorher eine Endpunktzahl festgelegt werden.

Kategorie

Knobelspiel

Aufmerksamkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

ab 10- 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Notizen/Varianten

Am besten in der Vertrauensphase spielen

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Material



Der, die, das - System

Beschreibung

Die TN sitzen im Kreis und nennen Gegenstände, die sich in dem System befinden.

Der Spielleiter fängt an und nennt einen Gegenstand, welcher den Artikel „der“ hat. Der 2. Gegenstand muss den Artikel „die“ haben und der 3. Gegenstand den Artikel „das“. Anschließend beginnt die Reihenfolge der Artikel von vorn.

1. TN – „der“
2. TN – „die“
3. TN – „das“
4. TN – „der“
5. ...usw.

Notizen/Varianten

Wenn ein TN die Lösung weiß, soll er diese nicht verraten. Wichtig ist, dass die Reihenfolge der Artikel eingehalten wird.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Knobelspiel

Förderung der Konzentration

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Material



Pizzabacken

Beschreibung

Es werden Zweierpaare gebildet.

Eine Person legt sich auf den Bauch und „spielt“ den Pizzateig. Die andere Person sitzt auf Knien daneben und „belegt“ die Pizza. Dazu machen sie auf dem Rücken der liegenden Person mit ihren Händen Bewegungen die zum Gesagten passen. Die Spielleitung führt durch das Pizzabacken:

„Wir haben heute italienische Woche und treffen uns zum Pizzabacken. Zuerst werden alle Zutaten für den Teig auf dem Arbeitsbrett verteilt: Mehl, Wasser, Salz, gute Backhefe und Wasser. Wir kneten daraus einen Teig, schlagen ihn aus, kneten erneut, rollen ihn aus, kneten abermals und rollen wiederum aus. Das bis in die letzte Ecke des Backblechs. Die Tomatensoße gut verteilen, Knoblauch dazu, Salami schneiden und darauflegen, Zwiebelringe auch gut verteilen, Oliven nicht vergessen usw. Die liegende Person darf sich noch weitere Zutaten wünschen. Zum Schluss Käse drüberstreuen und ab in den Backofen. Jetzt wird heiß gebacken bis alle Ecken gar sind. Danach wird die Pizza in 16 gleiche Teile aufgeteilt.

Anschließend tauschen die Partner und es wird eine neue Pizza gebacken.

Notizen/Varianten

Die Gruppe sollte sich - wegen des starken Körperkontakts - schon kennen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Entspannungsspiel

Achtsamkeit

Ziele

ab 4 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5-10 Min

Dauer

Weicher Boden

Umgebung

Material



Die Gummibärchenwaschanlage



Beschreibung

Jeder Teilnehmer erhält ein Gummibärchen. Das Gummibärchen steckt auf einem Zahnstocher oder Schaschlikspieß. Es wird soweit vom Mund des Teilnehmers entfernt gehalten, dass es gerade so mit spitzer, langer Zunge erreichen kann. Jetzt wird das Gummibärchen mit der Zunge gewaschen – der Bauch, der Kopf, die Ohren, die Arme, die Beine, der Rücken. Wenn das Gummibärchen „sauber“ ist, darf es zur Belohnung gegessen werden.

Vers:

Es war einmal ein Gummibär, der kam ganz matt und glanzlos daher. Sofort kommt der rote Schwamm und fängt sogleich das Schrubben an. Den Rücken rauf und wieder runter, so putzt der Schwamm den Bär ganz munter. Jetzt ein bisschen drehen, so kann der Schwamm ihn vorne sehen. Nun schrubbt er ihm das Gesicht und den Bauch und an den Seiten natürlich auch. Noch den rechten Arm, dann den linken Arm und die Füße werden auch ganz warm. Zum Schluss sind die Haare dran, da muss der Schwamm von oben ran. Poliert und trocken ist nun der Bär und fertig ist er für den Verzehr.

Notizen/Varianten

- 1) Die Gummibärchen können vorher in Zucker gewälzt werden.
- 2) Bei jüngeren Teilnehmern kann zur Unterstützung ein Vers vorgelesen werden.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Entspannungsspiel

Ruhe, Konzentration

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 4 Jahren

Alter

ca. 5 Minuten

Dauer

beliebig

Umgebung

Gummibärchen,
Zahnstocher oder
Schaschlikspieße

Material



Erzähl eine Geschichte

Beschreibung

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis, im Idealfall um ein Feuer herum. Das Prinzip ist ganz einfach: Jeder Teilnehmer sagt einen, wirklich nur einen Satz, der zu dem vorangegangenen Satz passt und setzt somit die Geschichte fort.

Der Spielleiter fängt an mit einem Satz:

- Es war einmal...
- Es war einmal, ein Eisbär in der Wüste und ...
- Neulich in der U-Bahn ist ein Hipodil gesehen worden und dass...

Bei jüngeren Teilnehmern empfiehlt es sich, die Geschichte zu beenden, in dem der Hauptcharakter sich die Zähne putzen geht und schlafen muss.

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Kategorie

Entspannungsspiel

Anregung der Phantasie

Ziele

ab 6 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

beliebig, aber gemütlich

Umgebung

Notizen/Varianten

Bitte keine Gewalt oder Kriegsszenen einbauen.

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Schokoladenmeditation



Beschreibung

Die Schokoladenmeditation ist eine Entspannungsübung. Welche Art von Schokolade du aussuchst ist dir überlassen.

Schritt 1: Beim Öffnen der Verpackung schließt du die Augen und versuchst den Geruch der Schokolade wahrzunehmen. Wie riecht sie? Löst dieser Geruch Vorfreude bei dir aus? Genieße den Geruch für einen kurzen Moment.

Schritt 2: Schau dir das Stück Schokolade genau an. Fahre mit den Finger über die Oberfläche und spüre, wie sie sich anfühlt. Gibt es Unebenheiten? Wie fühlt sich die Schokolade in deiner Hand an?

Schritt 3: Lege das Stück Schokolade auf deine Zunge. Lass es dort liegen und fühle, wie die Schokolade langsam in deinem Mund schmilzt. ertaste das Stück mit deiner Zunge und schiebe es im Mund hin und her. Was schmeckst du?

Schritt 4: Wenn du merkst, dass die Schokolade komplett flüssig ist, schlucke sie bewusst herunter. Schmeckst du einen Nachgeschmack?

Notizen/Varianten

Bei der Schokoladenmeditation geht es darum, das Essen bewusst wahrzunehmen und mit voller Aufmerksamkeit zu genießen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Entspannungsspiel

Aufmerksamkeit,
Konzentration

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5- 10 Minuten

Dauer

Ruhiger Gruppenraum

Umgebung

kleine, verpackte
Schokoladenstücke,
eventuell entspannende
Musik

Material



Traumreise (1/2)

Beschreibung

Der Spielleiter sorgt für eine angenehme Atmosphäre. Er liest seinen Teilnehmern nun eine Geschichte vor. Hierbei achtet er auf eine ruhige Stimmlage und lässt genügend Pausen zwischen den Sätzen.

Mache es dir so bequem wie möglich. Schließe deine Augen. Nun stell dir vor, du befindest dich an einem wunderschönen Strand. Die Sonne scheint hell und angenehm. Sie umfängt dich mit ihren warmen, hellen Strahlen wie mit einem Mantel. Ganz weich und angenehm. Ein leichter Meereswind weht zu deinem Platz hin. Atme die frische Luft tief in dich ein. Mit jedem Atemzug spürst du die Luft in deinem Körper. Atme tief ein und aus und konzentriere dich nur auf deinen Atem.

Du sitzt auf einer Sanddüne und spürst den weichen Sand unter dir. Wenn du magst, nimm etwas Sand in deine Hände und lasse ihn durch deine Finger rieseln. Spüre, wie er sich anfühlt. Strecke deine Füße aus und grabe sie tief in den weichen Sand. Genieße die Wärme. Wenn du dich in deiner Umgebung umsiehst, kannst du alles überblicken. Das weite Meer, die Wellen, die Vögel, die sich von einer leichten Brise tragen lassen und fast schwerelos über das Meer gleiten. Atme mit dem Rauschen der Wellen tief ein und aus. Atme mit den Wellen hin und her. Ein und aus.

Notizen/Varianten

Traumreisen setzen ein großes Maß an Vertrauen unter den Gruppenmitgliedern und zum Spielleiter voraus.

Neben der Möglichkeit zur Entspannung fördern Traumreisen auch die eigene Vorstellungskraft.

Weitere Geschichten für Traumreisen kann man im Internet finden.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Entspannungsspiel

Entspannung,
Konzentration, Kreativität

Ziele

ab 3 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5- 10 Minuten

Dauer

Ruhiger Gruppenraum

Umgebung

Decken, Kissen

Material



Traumreise (2/2)



Beschreibung

Du schlenderst am Strand entlang. Spüre den Sand unter deinen Füßen. Spüre wie dein Gewicht den Sand zu Seite drängt.

Begib dich nun auf deine Heimreise und folge dem Weg durch die Dünen. Du fühlst wieder die warme Sonne auf deiner Haut. Sie umfängt dich mit ihren warmen, hellen Strahlen wie mit einem Mantel. Eine angenehme Wärme durchströmt deinen Körper.

Bewege langsam deine Füße und atme tief ein und aus. Strecke deine Arme und Beine. Wenn du magst öffne nun die Augen und atme noch einmal tief durch.

Du bist jetzt wieder zurück in der wachen Welt.

Kategorie

Entspannungsspiel

Entspannung,
Konzentration, Kreativität

Ziele

ab 3 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5- 10 Minuten

Dauer

Ruhiger Gruppenraum

Umgebung

Decken, Kissen

Material

Notizen/Varianten

Traumreisen setzen ein großes Maß an Vertrauen unter den Gruppenmitgliedern und zum Spielleiter voraus.

Neben der Möglichkeit zur Entspannung fördern Traumreisen auch die eigene Vorstellungskraft.

Weitere Geschichten für Traumreisen kann man im Internet finden.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Autowaschanlage

Beschreibung

Die Gruppe in eine gerade Zahl an Wäschern und ein Auto einteilen. In jeder Runde ist jemand anderes das Auto.

Die Wäscher setzen sich in 2 Reihen (gleiche Personenzahl auf jeder Seite) gegenüber auf die Knie.

Das Auto fährt durch die Waschstraße.

Hierbei beschreibt das Auto genau was es für ein Fahrzeugtyp ist, wie es aussieht, was besonders gemacht/gewaschen werden muss,...

Die Wäscher variieren je nach Fahrzeugtyp die Größe der Waschanlage und schrubben polieren, duschen, schamponieren, wachsen, föhnen, saugen ...je nach Bedarf.

Neue Runde: Rollentausch und das nächste Auto fährt in die Waschstraße.

Kategorie

Entspannungsspiel

Vertrauensaufbau

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

weicher Boden

Umgebung

Notizen/Varianten

Die Gruppe sollte sich - wegen des starken Körperkontakts - schon kennen. Der Grad der Nähe kann von jeder Person selbst bestimmt werden.

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Impuls weitergeben

Beschreibung

Alle Mitspieler bilden einen Stuhlkreis und fassen sich an den Händen. Nun schließen alle die Augen.

Der Spielleiter gibt einen Impuls, indem er die Hand von seinem linken oder rechten Nachbarn drückt. Der Nachbar gibt dann das Signal an seinen Nachbarn weiter und so geht das Spiel weiter.

Je nach Belieben kann der Spielleiter auch ein zweites Signal losschicken oder die Mitspieler benutzen einen Richtungswechsel, indem sie die Hand des Nachbarn zweimal drücken. Das Spiel kann beliebig beendet werden.

Notizen/Varianten

Kategorie

Entspannungsspiel

Aufmerksamkeit

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

ca. 10- 15 Minuten

Dauer

drinnen

Umgebung

Kein Material

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Wer hat Angst vorm weißen Hai

Beschreibung

Ein Teilnehmer wird als weißer Hai bestimmt und ist der Fänger. Er steht auf der einen Seite des Beckens. Die anderen Teilnehmer stehen auf der gegenüberliegenden Seite. Der weiße Hai ruft: „Wer hat Angst vorm weißen Hai?“ Die anderen Teilnehmer antworten: „Niemand!“ Daraufhin wird gefragt: „Und wenn er kommt?“ Antwort: „Dann hüpfen / schwimmen/ tauchen..wir!“

Die beiden Parteien bewegen sich nun mit der ausgewählten Bewegungsart fort auf die entgegengesetzte Seite. Der Fänger versucht die Teilnehmer zu ticken. Gelingt ihm dies gehört der getickte Teilnehmer auch zu den weißen Haien. Der Letzte der übrig bleibt ist im nächsten Spiel der erste weiße Hai.

Kategorie

Wasserspiele

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

5 Minuten pro Runde

Dauer

Schwimmbekken mit geringer Wassertiefe

Umgebung

Notizen/Varianten

Fischer, Fischer

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Schildkröte, Hai, Delfin



Beschreibung

Die Kinder bewegen sich im Wasser umher. Der Spielleiter sagt die Figuren an, welche die Kinder nachahmen sollen.

Bei Schildkröte: Alle legen sich so ruhig wie möglich auf das Wasser

Bei Hai: Alle Kinder müssen das Wasser schnell verlassen

Bei Delfin: Alle Kinder springen im Wasser hin und her

Kategorie

Wasserspiel

Geschicklichkeit,
Schnelligkeit

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 5 Jahren

Alter

10 Minuten

Dauer

Schwimmbecken

Umgebung

Kein Material

Material

Notizen/Varianten

Man kann die Figuren in eine Geschichte einbauen, um das ganze spannender zu gestalten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Froschball

Beschreibung

Die Mitspieler befinden sich im Wasser und werden in zwei gleichstarke Gruppen aufteilt. Die Gruppen stellen sich im Wasser hintereinander mit geöffneten Beinen auf. Jeweils der Letzte der beiden Reihen bekommt einen Ball.

Nach einem Startsignal muss nun der Ball zwischen den Beinen nach vorne durchgegeben werden. Sobald der Ball beim ersten Spieler der Gruppe angekommen ist, läuft dieser im Wasser ans Ende der Reihe und gibt den Ball wieder nach vorne. Sobald der erste aus der Reihe wieder vorne steht und den Ball in der Hand hat ist das Spiel gewonnen.

Notizen/Varianten

Wenn ausschließlich gute Schwimmer mitspielen, kann das Spiel auch im Schwimmerbecken durchgeführt werden.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Wasserspiel

Teambuilding

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

10 - 15 Minuten

Dauer

Nichtschwimmerbecken

Umgebung

2 Bälle

Material



Seeräubertennis



Beschreibung

Es werden zwei Mannschaften gebildet.

Auf der Wiese wird ein Spielfeld abgesteckt. Die Schwimfflossen werden als Tennisschläger eingesetzt. Ein Luftballon wird mit ca. 1/3 Wasser befüllt. Jeder Mitspieler bekommt nun eine Schwimfflosse.

Ziel des Spiels ist es, als Erster 5 Punkte zu erzielen. Einen Punkt erhält die Mannschaft, wenn der Luftballon nach einem Schlag mit der Schwimfflosse bei der gegnerischen Mannschaft auf dem Boden landet.

Der Spielleiter fungiert als Schiedsrichter. Er wirft den Ball ein und zählt die Punkte.

Kategorie

Wasserspiel

Spaß, Geschicklichkeit

Ziele

bis zu 8 Spieler pro Spiel

Größe

ab 8 Jahren

Alter

10- 15 Minuten

Dauer

Außengelände

Umgebung

Notizen/Varianten

Natürlich mehrere Spiele zurzeit möglich.

Schwimfflossen,
Luftballon

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Farbenfangen

Beschreibung

Der Spielleiter teilt die Gruppe in zwei Teile auf. Nun bekommen beide Kleingruppen eine Farbe zugeteilt, auf die sie während des Spiels achten müssen. Beispielsweise bekommt Gruppe 1 die Farbe Rot und Gruppe 2 die Farbe Grün.

Der Spielleiter stellt sich am Beckenrand in der Mitte des Beckens auf. Gruppe 1 steht links von ihm. Gruppe 2 rechts von ihm. Nun beginnt der Spielleiter eine Geschichte zu erzählen. Sobald in der Geschichte die jeweilige Farbe vorkommt muss die Gruppe versuchen, schnell zu dem Beckenrand auf ihrer Seite zu laufen. Die gegnerische Gruppe muss versuchen die Mitspieler zu fangen.

Beispiel: „Es war ein warmer Sommertag als ich zum Wachdienst an den See fuhr. Das Wasser war strahlend Blau und die Sonne schien auf mein lila Fahrrad. Ich stellte es an der alten Wachhütte ab und zog mir mein rotes T-Shirt an“

-> Die Farbe Rot wurde genannt. Gruppe 1 muss schnell zum Beckenrand hinter sich laufen. Gruppe 2 versucht sie zu fangen.

Wenn ein Mitspieler getickt wurde, wechselt er die Gruppe.

Das Spiel endet spätestens, wenn in einer Gruppe nur noch ein Mitspieler übrig geblieben ist.

Notizen/Varianten

Als andere Bewegungsformen anstatt Laufen können auch Hüpfen oder schwimmen festgelegt werden.

Das Spiel kann auch an Land auf einer Wiese oder in einer Turnhalle gespielt werden.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Wasserspiel

Bewegung, Konzentration,
Spaß

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

10- 15 Minuten

Dauer

Schwimmbecken mit
niedriger Wassertiefe

Umgebung

Kein Material

Material



Mach den Eimer voll Wasser

Beschreibung

Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Jedes Team muss über eine definierte Strecke Wasser in einem Becher transportieren und auf diese Weise einen Eimer mit Wasser füllen. Dessen Eimer zuerst voll ist, hat gewonnen.

Kategorie

Wasserspiele

Bewegung

Ziele

ab 8 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

10- 15 Minuten

Dauer

draußen!

Umgebung

Notizen/Varianten

2x Eimer, 2 Becher, ggf. 2 Bretter

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Fischfuttersuchen

Beschreibung

Fischfuttersuchen kann als Aufwärm- bzw. Abschlusspiel gespielt werden.

Für das Fischfutter besorgt ihr euch Deckel von alten Farbdosen oder Lego Duplosteine und füllt diese mit Silikon oder ähnlichem. Sobald euer „Fischfutter“ getrocknet ist, könnt ihr es im Schwimmtraining einsetzen.

Der Spielleiter erzählt der Gruppe, dass sie alle kleine Fische / wilde Haie / flinke Delfine sind und im großen Ozean auf der Suche nach Futter umher schwimmen.

Auf das Signal des Spielleiters hin dürfen alle Teilnehmer los tauchen. Ziel ist es, möglichst viel Fischfutter zu sammeln und dieses an einem Sammelplatz am Rand zu platzieren.

Ist alles aufgesammelt, wird gezählt. Der Teilnehmer, der am meisten Fischfutter gesammelt hat, ist der Gewinner und somit der fleißigste Fisch.

Notizen/Varianten

Der Spielleiter kann bestimmen welcher Teilnehmer welche Farbe an Fischfutter sammeln darf. Falls ihr Deckel verwendet können sie in verschiedenen Farben lackiert werden.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Wasserspiel

Tauchfertigkeiten steigern,
Augen öffnen

Ziele

ab 6 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

pro Durchgang ca. 5
Minuten

Dauer

im Schwimmbecken

Umgebung

Deckeln von alten
Farbdosen, oder
Duplosteine, Silikon

Material



Kettentauchen

Beschreibung

Zu Beginn wird eine Strecke im Schwimmbecken ausgewählt z. B. 20 Meter. Es wird ein Teilnehmer bestimmt, der als erstes tauchen darf, er wartet am Beckenrand. Alle anderen Teilnehmer stellen sich in einer Reihe dicht hintereinander im Schwimmbecken auf.

Der Taucher muss nun durch die Beine der anderen Kinder tauchen. Hat er dies geschafft, stellt er sich hinter das letzte Kind durch dessen Beine er getaucht ist.

Nun ist das Kind am Anfang der Reihe dran und taucht. Das Spiel endet, sobald die ausgewählte Strecke zurückgelegt worden ist.

Notizen/Varianten

Auch als Staffel möglich: Mehrere Teams, die gegeneinander spielen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Wasserspiel

Tauchgeschicklichkeit

Ziele

ab 5 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

5 Minuten

Dauer

Schwimmbecken

Umgebung

Kein Material

Material



Völkerball



Beschreibung

Vor Beginn des Spiels werden zwei gleichgroße aneinander angrenzende Spielfelder abgesteckt, die durch eine Mittellinie (rote Linie) abgegrenzt werden.

Anschließend werden die Mitspieler in zwei gleichgroße Gruppe aufgeteilt. Diese erhalten je ein Spielfeld (grüne und orange Kreise). Zusätzlich wird in jeder Gruppe ein König ausgewählt, der sich an die Stirnseite (außerhalb des Spielfeldes) des gegnerischen Feldes, d.h. gegenüber von der Mannschaft hinstellt (ausgefüllte Kreise). Dieser darf sich zudem frei um das gegnerische Spielfeld herum, bis zur Mittellinie bewegen.

Das Spiel beginnt: Die Spieler im Inneren des Feldes versuchen, sich gegenseitig abzuwerfen. Ist ein Spieler abgeworfen, darf er sich (wie der König) außerhalb des gegnerischen Feldes bewegen. Wird ein Spieler von außerhalb des Feldes einen Gegner aus dem Inneren des Feldes ab, darf dieser wieder in sein eigenes Spielfeld zurückkehren. Dabei hat der König eine Sonderstellung: Er kann zwar von außen gegnerische Spieler abwerfen, gelangt dadurch aber nicht ins Innere. Sobald alle Spieler einer Gruppe abgeworfen sind, darf der König ins Feld und bekommt alle Bälle. Er versucht nun wieder Spieler seiner eigenen Gruppe ins Team zu bekommen. Der König darf das Innere verlassen, sobald ein Spieler der Gruppe wieder im Feld ist. Ziel des Spiels ist es den König des Gegners im Inneren des Spielfeldes dreimal abzuwerfen (er hat drei Leben).

Notizen/Varianten

Der König bekommt nur beim ersten Betreten des Inneren des Feldes alle Bälle. Bei den darauffolgenden Malen können die Gegner die Bälle behalten und einfach weiterspielen.

Alternativer Name: Bienenköniginball

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Großspiele

Achtsamkeit, Schnelligkeit, Teambuilding

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

ca. 30 Minuten

Dauer

grade Fläche, draußen

Umgebung

Absperrband, Hüttchen, 3-5 Bälle

Material



König des Waldes



Beschreibung

Es gibt 2 Gruppen, die jeweils einen König haben (Betreuer). Diese beiden brauchen einen Thron, auf dem sie sitzen können.

Um diesen Thron zu bauen, gibt es einen Waldabschnitt, in dem sie bauen und Material suchen können. Dort ist Friedenszone. Bei einem Händler (Spielleiter) können sie z.B. Nägel, Seile oder die Ausleihe von Werkzeug erwerben.

Um etwas zu kaufen, braucht man Lebensbänder, welche man den Mitspielern aus der gegnerischen Mannschaft abreißen muss. Lebensbänder abreißen darf man nur im offenen Waldbereich (keine Friedenszone). Verliert ein Spieler sein Lebensband, so muss er zum Tod (Spielleiter). Dort wartet er z.B. 2 Minuten und muss eine Aufgabe, die der Tod ihm stellt, erfüllen. Dann bekommt er ein neues Lebensband.

Um von der offenen Zone in die Friedenszone zu wechseln, wird ein Preis und eine Aufgabe verlangt. Um von der Friedenszone zurück in die offene Zone zu kommen, reicht das Erfüllen einer kleinen Aufgabe.

Gewonnen hat die Gruppe, deren König zuerst auf dem Thron sitzt.

Notizen/Varianten

Der Thron muss angehoben werden.

Der schönste Thron wird prämiert.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Großgruppenspiel

Geschicklichkeit,
Kreativität

Ziele

ab 25 Personen

Größe

ab 10 Jahren

Alter

2 Stunden

Dauer

Außengelände /Wald

Umgebung

Verschiedene Materialien
wie Seile, Nägel, Hammer,
Sägen, Lebensbänder in 2
Farben

Material



Mörderspiel

Beschreibung

Alle Teilnehmer versammeln sich in einem Raum, schließen die Augen und der Spielleiter erklärt, dass ein Mörder frei herumläuft und durch vorzeigen einer Karte in der Lage ist, andere zu töten. Während er das erzählt, bekommt jeder Teilnehmer eine Karte. Auf ein oder zwei Karten steht „Mörder“. Nachdem jeder Teilnehmer eine Karte bekommen hat, werden alle aufgefordert, die Karte, nach wie vor mit geschlossenen Augen, in die Hosen- oder Jackentasche zu stecken, denn es darf erst später und nur allein nachgesehen werden, was auf der eigenen Karte steht. Aufgabe der Mörder ist es geheim alle anderen Spiele zu töten.

Regeln:

- Getötet werden darf nur unter 4-Augen.
- In Anwesenheit von toten TN darf getötet werden.
- Getötete TN dürfen sich frühestens 30 Minuten nach dem eigenen Tod in die „Todesliste“ eintragen.
- Die Todesliste wird von außen an die Seminarraumtür gehängt und beinhaltet: Name, Todeszeitpunkt (auf die nächsten 5 Minuten auf- oder abgerundet), Todesort, letzte Worte (die durchaus witzig sein dürfen).
- Jeden Abend gibt es eine Versammlung der Überlebenden, bei denen bis zu drei TN angeklagt werden dürfen, jedoch mit Begründung. Jeder Angeklagte darf sich selbst verteidigen, hingerichtet wird nach einfacher Mehrheitsabstimmung.
- Regeln sind beliebig anpass- und erweiterbar

Notizen/Varianten

Kategorie

Großgruppenspiel

Cleverness,
Zusammenarbeit

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 12 Jahren

Alter

Mindestens 1 Tag

Dauer

überall!

Umgebung

Karten, Todesliste
vorbereiten

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Rallye

Beschreibung

Eine Gruppe läuft eine vorgegebene Strecke ab und muss an vorbereiteten Stationen Aufgaben lösen. Nach erfolgreicher Lösung der Aufgabe, bekommen sie dann einen Hinweis wo die nächste Station ist.

Treten mehrere Gruppen gegeneinander an, können Punkte für die Aufgaben gegeben werden.

Aufgaben können zum Beispiel sein:

- Apfelbeißen
- Sackhüpfen
- Dreibeinlauf
- Luftanhalten
- Luftballon aufpusten und zum Platzen bringen
- Teebeutelweitwurf
- Kopfhängend Kopfrechnen
- Hufeisenwerfen

Alle Aufgaben können auf Zeit oder gegen die Station gespielt werden.

Notizen/Varianten

Für die Lösung der Aufgabe bekommt jede Gruppe ein Puzzleteil. Nachdem erfolgreichen zusammensetzen des Puzzles ergibt dieses eine Karte, mit dem Weg zum einem Schatz.

Genügend Betreuer einplanen!

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Großgruppenspiel

Auspowern,
Cleverness

Ziele

ab 10 Personen

Größe

ab 6 Jahren

Alter

30 - 90 Minuten

Dauer

Draußen

Umgebung

Vorbereitete Spiele,
Aufgaben, Laufkarten,
Stoppuhren, Stempel,
Stifte, Klemmbretter, je
nach Aufgabe,
beispielsweise Teebeutel,
Hufeisen, Luftballons, etc.

Material



Chaosspiel (1/2)

Beschreibung

Vorbereitung:

Vorweg müssen die Kärtchen mit einer einmaligen Nummer und auf der Rückseite mit einem einmaligen Codewort beschriftet werden. Zudem wird jedem Kärtchen eine feste Aufgabe oder Frage zugeordnet.

Diese Kärtchen werden anschließend auf einem großen Areal (drinnen und draußen) verteilt.

Dabei ist es vorteilhaft, wenn die Mitspieler zuvor nicht wissen/sehen, wo welche Nummer versteckt ist.

Zusätzlich wird noch ein Spielbrett mit 50 nummerierten Spielfeldern benötigt.

Im nächsten Schritt werden die Mitspieler in Gruppen aufgeteilt und aus drei Spielleitern/Betreuern eine Jury erstellt.

Diese Jury sucht sich einen zentralen Platz und bleibt dort während des Spiels.

Ebenso hat diese Jury die Kenntnis über die Orte der Kärtchen, Aufgaben und Fragen.

Kategorie

Großgruppenspiel

Teambuilding,
Schnelligkeit, Spaß

Ziele

ab 20 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

ca. 1 Stunde

Dauer

viel Platz bzw. mehrere
Räumlichkeiten

Umgebung

Notizen/Varianten

Spielbrett, Würfel, 50
Aufgabenkärtchen,
Lösungszettel

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Chaosspiel (2/2)

Beschreibung

Das Spiel beginnt:

Die einzelnen Gruppen suchen sich Gruppennamen, Spielfigur, Logo und einen Schlachtruf aus und treten nacheinander vor die Jury. Dort würfeln sie mit einem Würfel, setzen ihre Figur um diese Augenzahl vor und suchen die Nummer, auf der die Figur gelandete ist.

Sobald sie die Nummer gefunden haben, merken sie sich das Codewort auf der Rückseite und nennen dieses Wort vor der Jury. Von der Jury bekommen sie daraufhin eine Frage oder eine Aufgabe gestellt, die sie erfüllen müssen.

Sobald sie die Frage richtig beantworten bzw. die Aufgabe gelöst haben, dürfen sie erneut würfeln und die neue Nummer suchen.

Sollten sie die Aufgaben nicht lösen können oder die Fragen nicht beantworten können, setzen sie ihre Figur ein Feld zurück und suchen dementsprechend die Nummer.

Das Spiel endet, sobald jemand das Ziel des Spielfeldes erreicht hat.

Kategorie

Großgruppenspiel

Teambuilding,
Schnelligkeit, Spaß

Ziele

ab 20 Personen

Größe

ab 8 Jahren

Alter

ca. 1 Stunde

Dauer

viel Platz bzw. mehrere
Räumlichkeiten

Umgebung

Notizen/Varianten

Spielbrett, Würfel, 50
Fragen- und
Aufgabenkärtchen,
Lösungszettel

Material

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit



Beschreibung

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie

Ziele

Größe

Alter

Dauer

Umgebung

Material

