

Spiele nach Kategorien

(gesammelt von den KLEVER Spielseminaren 2006-08, zusammengestellt von Tanja Hartmann & Jack Herbst)

Kennenlernen

„Hallo, ich bin der Jack“ & Geste machen – Gruppe: „Hallo Jack“ & Geste wiederholen

Variante: alle Namen & Gesten nacheinander wiederholen
(wie: „ich packe meinen Koffer“)

Durcheinanderlaufen bei Musik, anfangs: eigenen Namen nennen; im Verlauf den jeweiligen Gegenüber mit dessen Namen begrüßen;

Variante: jeweils mit angesagter Begrüßungsform (Hand geben, Knicks, Verbeugung, Ohrläppchen ziehen...)

Namenskette; Variante von „Ich packe meinen Koffer“

Namenskreuzworträtsel

(Seminar - Version: ein Bogen mit Namen, ein Bogen mit Spielvorschlag)

Marsmännchen funkeln:

Marsmännchen x funkelt an Marsmännchen y, dabei werden die Funkantennen am Kopf bewegt. Die Nachbarn rechts und links davon müssen die angrenzende eigene Antenne mitbewegen. Marsmännchen y funkelt an Marsmännchen z...

(ähnlich: Ribbeldibbel 1 funkelt an Ribbeldibbel 2...)

Variante: Wer seinen Einsatz verpennt, fliegt raus.

Mein rechter, rechter Platz ist leer, da wünsch ich mir die Tanja her!

Namenszeitungsklatschen; Ein Platz zu wenig, das Kind in der Mitte versucht, den zuletzt Genannten abzuschlagen, bevor dieser einen anderen Namen genannt hat

Zeitungsklatschen:

Eine Person steht in der Kreismitte, ausgestattet mit einer zusammengerollten Zeitung. Sie muss versuchen, einen aufgesagten Namen der entsprechenden Person zuzuordnen und diese Person mit der Zeitung abklatschen, bevor diese einen neuen Namen aus der Gruppe nennen kann. Abgeklatschter muss in die Mitte.

Zipp-Zapp; einer in der Mitte; Frage: Zipp = Name des rechten Nachbarn, Zapp = Name des linken Nachbarn, Zipp-Zapp = alle wechseln den Platz

Namensbingo; Bingokarte je nach Gruppengröße (4x4, 5x5 Felder) wählen; pro Feld ein Name; „Gewinn/ Belohnung“ nicht vergessen!

Luftballon-Namenspiel (Namen auf Luftballons schreiben und Durcheinander werfen, Eigentümer finden!

Variante: Gruppeneinteilung nach Farben

Spiele im Kreis

Kissenrennen; 2 Mannschaften „A/ B“, welches Kissen überholt zuerst; Spielregel: die andere Gruppe nicht behindern

Möhrenziehen

TN liegen als Möhren im Kreis auf dem Boden und haben die Arme untergehakt. Der Bauer außerhalb des Kreises, der die Möhren ziehen will, muss nun versuchen, die Möhren voneinander zu trennen, indem er an den Beinen zieht, bis die Verbindung gelöst wird. (fördert den Zusammenhalt, Achtung: Boden beachten!!!)

Toasterspiel

Elefant, Palme, Toaster, Quirl, Supermann...

Reise nach Rom; alle laufen bei Musik um die Stühle herum; ein Stuhl weniger als Kinder, wenn die Musik aufhört, müssen alle auf einen Stuhl sitzen; wer es nicht schafft, scheidet aus. Wird gespielt bis es einen Sieger gibt.

Schokoladenwürfeln; wer eine „6“ würfelt, zieht Handschuhe, Schal, Mütze,... an und öffnen eine Tafel Schokolade mit Messer und Gabel,...; wenn die nächste „6“ gewürfelt wird – Wechsel!

Schokoladenwürfeln; wer eine „6“ würfelt, zieht Handschuhe, Schal, Mütze,... an und öffnen eine Tafel Schokolade mit Messer und Gabel,...; wenn die nächste „6“ gewürfelt wird – Wechsel!

„Wir gehen heute auf Bärenjagd“/ Stichworte dazu:

...wir haben keine Angst, wir haben ein Messer, ein Schießgewehr – was ist das? Baumstamm, See, Supermarkt, Kaserne, Hip-Hop-Fest, Berg, Bär. Drüber können wir nicht, drunter können wir nicht, wir müssen mitten durch! Rückweg alles rückwärts und schnell, auf der Flucht vor dem Bären. (Vorlage von Steffi bzw. gibt es schon im KLEVER-Büro)

Ein Lied im Kreis singen – jedes Kind nur ein Wort; immer schneller werden

Weitere Spiele: Armer schwarzer Kater; ich packe meinen Koffer

Was Hohes – was Tiefes; einer gibt einen Gegenstand in eine Richtung weiter und sag mit hoher Stimme: „Das ist was Hohes.“ – Frage zurück mit normaler Stimme: „Was ist das?“ Antwort mit hoher Stimme: „Was Hohes.“ Nebenmann gibt es weiter, wird gefragt, fragt den Ersten wieder, der antwortet, Nebenmann antwortet, Dritter gibt weiter, Frage zurück,...

Gleiches in die andere Richtung mit tiefer Stimme „Das ist was Tiefes.“ ...

„Ja-Nein-Spiel“ jeder zieht eine Karte, merkt sich „seine“ Farbe (Karo, Herz, Pik, Kreuz), wenn Farbe gezogen wird, einen Platz weiter rücken; auch auf die Knie des Nebenmanns; nur derjenige der oben sitzt, darf weiter rücken

Fortgeschrittene Variante: mit Fragen - trifft zu/ nicht zu, auch Insider-Fragen

Obstkorb; jeder TN wählt eine Obstsorte, der in der Mitte nennt mehrere Obstsorten, die den Platz tauschen müssen; bei „Obstkorb“ müssen alle wechseln
Varianten: 1. Die Ozeanwelle (rechts rum, links rum, Flut) 2. Tierpark

Handdrücken; Stumme Post;

Flüsterpost; Wort/ Satz dem Nachbarn ins Ohr flüstern; am Ende des Kreises/ der Reihe laut sagen, was angekommen ist

Wörterkette; aus dem letzten Buchstaben des Wortes vom Nebenmann ein neues Wort bilden; Variante: Thema vorgeben (z.B. Tiere, Namen,...)

Zublinzeln im Kreis, immer 2 TN hintereinander;
Variante: „Mörderspiel“, mit einem Mörder und einem oder mehreren Detektiven
Variante: nebeneinander stehend mit Namensnennung

Bello, Dein Knochen ist weg!

Der Fuchs geht um; ein Kind läuft um den Kreis rum, die Gruppe singt dabei (Der Fuchs geht um, der Fuchs geht um es geht ein schlaues Tier herum, der Fuchs rennt los.), das Kind rennt los und lässt irgendwann ein Taschentuch o.ä. hinter ein Kind fallen, das versucht es zu fangen, ...

Variante: der Plumssack geht um...

Fangspiele/ Laufspiele

Jäger – Oma – Bär

2 Gruppen stehen sich an der Mittellinie gegenüber und haben innerhalb der Gruppe abgesprochen, welche Figur sie pantomimisch darstellen. Oma jagt Jäger (mit Krückstock), Bär jagt Oma (mit seinem Brüllen) und Jäger den Bär (mit dem Gewehr).

Auf Anweisung stellen die Gruppen ihre gewählte Figur dar. Entsprechend der dargestellten Figuren entscheidet sich, wer zum Fänger bzw. zum Gejagten wird. (Varianten: Drache – Prinz – Prinzessin; Samurai – Oma – Tiger)

Katze-Maus-Labyrinth:

1 Katze fängt 1 Maus und alle anderen Spielteilnehmer stellen Pfeiler des Labyrinths dar, das sich auf Anweisung der Maus immer um eine ¼ Drehung dreht

Schwarz & Weiss; zwei Mannschaften sitzen sich in der Mitte gegenüber; die Mannschaft deren Name (=Farbe) genannt wird muss die TN der anderen Mannschaft fangen bevor die hinter einer bestimmten Linie gerettet sind; wer gefangen ist, wechselt die Mannschaft (oder scheidet aus/ oder Mannschaft bekommt Punkte)

Variante: das Ganze als Geschichte erzählen

Stehbock-Laufbock; ein Fänger; gefangene Kinder können befreit werden, indem man durch deren Beine durchkriecht

Variante: sie bücken sich und Befreier muss einen Bocksprung über sie machen

Eichhörnchen im Herbst

An die TN werden „Tannenzapfen“ oder (Nüsse) (z.B. Wäscheklammern verteilt). Jedes Eichhörnchen bekommt nun den Auftrag, diese zu verstecken und auf ein ausgemachtes Zeichen hin, muss jedes Eichhörnchen versuchen, innerhalb der vorgegebenen Zeit, so viele Tannenzapfen wie möglich zu finden...

Fuchs & Hase; alle sitzen im Kreis, Fuchs fängt Hasen außen um den Kreis herum ; der Hase rettet sich, indem er sich zu einem Kind setzt, dieses wird dann Fuchs und jagt den bisherigen Fuchs, der jetzt zum Hasen wird

Variante: Katz' & Maus; nicht im Kreis, sondern Kinder stehen in Reihen (=Mauern) mit ausgestreckten Armen und Maus rettet sich, indem sie Kommando gibt, dass sich alle 90° drehen müssen

Wer hat Angst vorm KLEVER-Mann? (statt „Schwarzen Mann“ – rassistisch)

Varianten:

Fischer, wie hoch steht das Wasser? Als was sollen wir kommen?

(=Tierbewegungen)

Kaiser, welche Fahne weht heute? (=Farben nennen, die nicht gefangen werden)

Mister X; Mister X ist Fänger; Gruppe steht mit geschlossenen Augen auf der einen Seite; einige Kinder bekommen von Mister X ein X auf den Rücken (seine Helfer)

„Ochs am Berg“/ auch bekannt als: „Hintern Berg steht ein Zwerg, eins zwei drei“ – ein Kind steht der Gruppe mit dem Rücken gegenüber, sagt diesen Spruch und dreht sich dann um. Während des Spruchs dürfen sich die Kinder bewegen, danach müssen sie „einfrieren“, wen der „Ochs/ Zwerg“ erwischt, der muss zurück. Ziel: den Ochs/ Zwerg abschlagen = selbst Ochs/ Zwerg sein

Kettenfangen

Variante: Schlangenfängen; 2 Gruppen hintereinander (vorne = Kopf & hinten = Schwanz; Schwanz (letztes Kind hat z.B. Tuch in der Hose) muss gefangen werden

Tierfangen; ein Kind kann sich retten, indem es sich hinzieht und einen Tiernamen sagt; kann aber erst weiter rennen, wenn es von einem anderen wieder „frei“ gemacht wurde; wer abgeschlagen ist, fängt mit (oder ist alleine neuer Fänger)

Spielaktionen

Ameisenkönigin Dolores

Wenn die Ameisenkönigin ruft, müssen sich alle Ameisen auf den Rücken legen. Während dieser Zeit kann an die TN Informationen und Aufträge vergeben werden (Ritual, um Ruhe in die Gruppe zu bekommen)

„33 (66/ 99) Bäume“ (Haus-& Hofspiel; Schneckenspiel)

(Achtung: Zeit beachten: kann Spannung in der Gruppe so lange erhalten werden? – evt. mit weniger „Bäumen“); Schwierigkeit je nach Alter - z.B. bei Jüngeren mehr aktive Aufgaben als Wissensfragen

Kaufhausspiel

Auftrag an die Gruppen, bestimmte, lustige Gegenstände zu finden (Wettspiel)

Montagsmaler/ Activity/ ...

Grenzenlos Klever („Der Große Preis“ – „Oxford & Cambridge“): verschiedene Themengebiete mit Fragen und/ oder Aufgaben mit verschiedenem Schwierigkeitsgrad

Räuber & Gendarm; 2 Gruppen: 1x Räuber – 1 x Gendarme;
Gendarme fangen Räuber, die Gefangene kommen in ein Gefängnis; dürfen versuchen auszubrechen

Weitere Ideen: Parcours/ Olympiade/ Stadtteil-Rallye/ Schnitzeljagd/ Motto-Tag

Ratespiele/ Rätsel

„Morgenstund' hat Gold im Mund“

Zahlenspiel; je zwei Kinder bekommen die gleiche Zahl auf den Rücken geklebt; wer seinen Partner zuerst gefunden hat, gewinnt

Variante: Paare müssen sich finden (z.B. Dick & Doof; Harald Schmidt & Herr Andrack, ...)

Persönlichkeit erraten; jeder bekommt einen Namen auf den Rücken oder auf die Stirn geklebt; man muss versuchen, den Namen zu erraten (nur „Ja/ nein“ – Fragen sind erlaubt)

Brüllspiel; 2 Gruppen stehen sich gegenüber; ein Kind aus jeder Mannschaft steht hinter der anderen Gruppe; erhält ein Wort mit mehreren Silben (beide die gleiche Silbenzahl) und versucht seiner Mannschaft das Wort zuzurufen, während die andere Mannschaft das durch Brüllen verhindern will (also: die Mannschaften müssen gleichzeitig brüllen und erraten, was ihr Mitspieler ruft); wenn das Wort erkannt ist, ruft die ganze Mannschaft es gleichzeitig

KIM – Spiele

Fühl-, Hör-, Geruchs - Memory (z.B. in Säckchen oder Filmdöschen),...

Bewegungsmemory: Gruppe steht verteilt im Raum; je zwei TN machen die gleiche Bewegung; Spieler müssen alle Paare finden

Fragen stellen/ Blind bzw. mit dem Rücken zur Gruppe:

Wie viele Personen in diesem Raum

- tragen gerade eine Brille
- tragen Turnschuhe
- ...
-

Smorgasbord; Wer erinnert sich an alle Gegenstände unter dem Tuch? Gegenstände hinlegen (nacheinander), mit einem Tuch zudecken, (schriftlich?) abfragen (Zeit vorgeben);

Fortsetzung: Gegenstände wegnehmen, Lage vertauschen, ...

Variante: die Gegenstände liegen schon, Tuch für eine bestimmte Zeit wegziehen, anschließend abfragen, ...

Fallschirmspiele

über Wellen laufen

Einwickeln und Aufdrehen (Boden beachten)

Fallschirm hochschwingen und alle laufen gleichzeitig in die Mitte („Pilz“)

Platz tauschen mit Namensansage

Ballspiel mit Varianten; z.B.: Ball/ Bälle sollen nicht runter fallen,...

2 Mannschaften, eine am Schirm und eine außerhalb:

Objekte reinwerfen bzw. den Schirm objektfrei halten!

Krokodil, wie lange schläfst Du noch?

Fallschirm gemeinsam loslassen

1 Person sitzt unter dem Schirm und erlebt

das Auf und Ab des Fallschirms

1 Kind hochheben (Aufpassen: sanft landen lassen!)

Kooperations-/ Interaktions-/ Vertrauensspiele

Blind fallen lassen: 1. Dreier-Gruppe, der in der Mitte lässt sich nach vorn/ nach hinten fallen;

2. Zwei Kreise: Innenkreis lässt sich fallen, ein Kreis geht immer einen Platz weiter, nach einer Runde tauschen Innen-/ Außenkreis (Unterschiede wahrnehmen)

3. Pendel: kleiner Kreis, ein TN in der Mitte

Hoch hinaus! Ordnen der Gruppe z.B. alphabetisch oder Alter,...

Ohne Bodenberührung auf Stühlen/ Bänken oder einem schmalen Balken (dann nicht so hoch!)

Blindes Quadrat am Seil; beachten: Aufgabe erst erklären, wenn die Augen schon verbunden sind, auch das Seil wird erst danach übergeben; Variante (schwierig!): ohne zu sprechen bzw. nur 1 oder 2 TN dürfen sprechen; u.U. darf sich einer mal die Situation anschauen,...

Seilbrücke: die ganze Gruppe bildet eine Seilbrücke, über die eine Person sicher gehen kann; Wichtig: Befindlichkeit beachten – nicht: „Du bist die Leichteste, du gehst rüber!“; Abfrage vor der Überquerung, ob die Gruppe bereit ist; Auswertung, wer war wie stark beteiligt/ unbeteiligt, -> warum...

Sitzschlange mit Schulterklopfen: zur Belohnung nach einer Aufgabe/ zum Abschied

Roboterspiel; ein Mechaniker „betreut“ einen (oder zwei) Roboter, die sich nur nach seinen Befehlen bewegen dürfen (Schulter links/ rechts antippen = ¼ Drehung nach dort; Scheitel antippen = Stopp; ...)

Anspruchsvolle Variante: blind führen (tolles Erlebnis im Freien, nur möglich, wenn die Gruppe in der Lage ist, ruhig zu sein und sich aufeinander zu konzentrieren!!!)

Vertrauenslauf (auch „Gassenspiel“/ „Mutspiel“); TN stehen in einer Reihe zu zweit; einer läuft darauf zu, TN machen der Reihe nach die Hände hoch („Welle“), schöne Übung nach einer gemeinsamen Aktion

Platz sparen; die Gruppe muss versuchen, alle innerhalb eines bestimmten Raumes unterzubringen;

Varianten: 1. mit mehr Platz anfangen, dann immer weniger

2. eine bestimmte Anzahl von Armen und Beinen darf/ muss den Boden berühren

Flussüberquerung; Gruppe erhält eine bestimmte Anzahl (einige weniger als TN) von Schwimmkörpern (Blätter, Teppichbodenplatten,...) um eine bestimmte Fläche zu überqueren (Fluss); falls Schwimmkörper nicht berührt wird, schwimmt er weg, evt. mit Erschwernis: Zeitvorgabe; wer im Wasser steht, muss zurück;...

Baumstammrollen; alle liegen eng nebeneinander auf dem Boden; ein TN legt sich darauf und wird dadurch transportiert, dass sich alle langsam in eine Richtung rollen
Variante: Fließband; Gasse; TN gegenüber halten sich an den Händen; einer legt sich drauf und wird durch gemeinsames Schwingen transportiert

Zwei Stapel Bauklötze; zwei TN/ Gruppen sind durch eine Wand (Karton o.ä.) so getrennt, dass sie sich nicht sehen können; ein TN/ Gruppe baut etwas und erklärt es dann dem anderen TN/ Gruppe, der das nachbauen muss; anschließend Betrachten beider „Bauwerke“

Variante: ein Bild nachzeichnen; verschiedene Einschränkungen (z.B. nicht sprechen, sondern Pantomime); einer schaut es an, erklärt es dem nächsten und der muss es pantomimisch darstellen;...

Ballspiele

Länderball; jedes Kind hat den Namen eines Landes; Ball wird in die Luft geworfen und Name eines Landes gerufen; das Kind muss den ball fangen/ holen; darf dann noch drei Schritte gehen und versuchen einen anderen abzuwerfen

Brennball; 2 Gruppe; eine Gruppe muss von Mal zu Mal laufen (oder eine ganze Runde – vgl. „Baseball“), die andere Gruppe muss versuchen, den Ball in ein vereinbartes Ziel zu legen; jeder Spieler, der dann nicht auf einem mal steht, ist „verbrannt“ (Minuspunkt, muss zurück,...); die Mannschaft, die die meisten Leute durchbringt, hat gewonnen

Abschluss-Spiele

Abschlussrituale:

Lied

Verabschiedungskreis

Talking Stick

Kofferwunsch

TN schreiben sich gegenseitig Zettel mit Wünschen, die auf den Rücken geklebt werden und mitgenommen werden dürfen (anonym)