

Spiele zum Kennenlernen:

Namensduell

Der Spielleiter sucht sich noch eine zweite Person aus, die ihm bei der Durchführung des Spiels hilft. Die Gruppe wird in zwei Hälften aufgeteilt. Die Spielleiter halten ein großes Tuch (Bettlaken oder Fallschirm) hoch. Auf beiden Seiten des Tuches nimmt eine Kleingruppe Platz. Die beiden Gruppen suchen nun in aller Stille einen Spieler aus. Diese setzen sich mit dem Gesicht zum Tuch gewandt einander gegenüber. Auf ein vereinbartes Zeichen lassen die Spielleiter das Tuch fallen, und die beiden Spieler müssen so schnell wie möglich den Namen des Gegenüber nennen. Wer dies zuerst schafft, darf den anderen Spieler in die eigene Mannschaft mitnehmen. Das Spiel wird fortgesetzt, indem jede Mannschaft wieder eine Person bestimmt, die vor dem Tuch Platz nimmt.

Das Namensduell eignet sich gut, bereits erlernte Namen in einem zweiten Anlauf noch einmal aufzufrischen bzw. zu vertiefen.

Material: Tuch

Ort: in einem Raum oder auf einer Wiese

Dauer: 10-20 Minuten

Eignung: für Gruppen von 12-18 Personen, ab 8 Jahre

Partnerruf

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe nach Alter geordnet auf, entweder nach eigener Einschätzung ohne Absprache oder nach dem tatsächlichen Alter geordnet. Die Reihe wird in der Mitte geteilt, und die jüngere Hälfte schwenkt so vor die anderen, dass der Jüngste vor dem Ältesten steht. Jeder hat jetzt einen Partner. (Bei ungerader Teilnehmerzahl sucht sich der Spielleiter einen Helfer aus.) Jedes Spielerpaar vereinbart nun ein zweiteiliges Kennwort, z.B. Mond-Ball, Kinder-Garten etc. Die Partner ordnen sich dann jeweils einem Wortteil zu, z.B. ist A Mond und B Ball. Jedes Paar gibt daraufhin sein Kennwort den anderen Spielpartnern bekannt. Kein Wortteil darf mehr als einmal vorkommen. Die in einer Reihe stehenden Spieler gehen dann an gegenüberliegende Spielfeldränder, verändern ihre Reihenfolge und legen die Augenbinden an. Um anschließend Verletzungen zu vermeiden, strecken sie ihre Hände nach vorn. Durch Zurufen der Kennwortteile (keine Lautstärkebegrenzung) versucht jeder nun, zu seinem Partner zu finden. Paare, die sich getroffen haben, können die Augenbinden abnehmen und den anderen zuschauen oder ein Kennenlerngespräch (Name, Alter, Interessen) mit dem Spielpartner führen.

Material: Augenbinden

Ort: auf einer Wiese oder großen Raum

Dauer: 10-15 Minuten

Eignung: für Gruppen von 12-30 Personen, ab 12 Jahre

Viele Fragen

In der Mitte des Raumes liegen Papier und Stifte aus. Alle MitspielerInnen werden aufgefordert sich zu überlegen, was sie gerne über andere TeilnehmerInnen der Gruppe erfahren würden. Diese Fragen sollen dann aufgeschrieben werden und zwar jeweils eine Frage pro Zettel. Gegebenenfalls kann eine minimale bzw. maximale Anzahl von Fragen festgelegt werden. Anschließend werden die Zettel möglichst großzügig verteilt am Boden ausgelegt. Zu kurzen Musikintervallen laufen alle im Raum herum und werfen einen Blick auf die Fragen. Während der Musikstoppes nimmt sich jeder Teilnehmer einen Zettel – allerdings nicht einen selbst geschriebenen – sucht sich einen Partner und die beiden beantworten sich gegenseitig ihre Fragen. So werden mehrere Runden gespielt, bis alle Zettel bearbeitet worden sind.

Material: Stifte, Papier, CD-Player, CD mit Instrumentalmusik

Ort: in einem Raum

Dauer: 20-30 Minuten

Eignung: für Gruppen von 10-30 Personen

Wer hat schon mal?

Die Gruppe versammelt sich in einem Kreis. Wichtig ist, dass die Plätze klar markiert sind, entweder in Form von Stühlen oder durch Gegenstände als Platzhalter. Die Spielleitung begibt sich in die Mitte des Kreises und stellt eine Frage, die im Sinne eines gegenseitigen Kennenlernens von Interesse ist. Diese Frage, wie auch jede weitere, muss mit den Worten „Wer hat schon mal...?“ beginnen. Alle Teilnehmer, welche die Frage mit „Ja“ beantworten können, versuchen daraufhin so schnell wie möglich die Plätze zu tauschen. Auch die Spielleitung versucht gleichzeitig einen freien Platz zu erwischen. In jedem Fall bleibt immer ein Spieler in der Mitte übrig. Dieser hat dann die Aufgabe, die nächste Frage zu stellen. Das Ende des Spieles ist offen, d.h. die Spielleitung sollt es abbrechen, wenn sie den Eindruck hat, dass kaum mehr neue, reizvolle Fragen gestellt werden.

Material: evtl. Gegenstände zum Markieren der Plätze in Anzahl mitspielender Personen

Ort: in einem Raum oder auf einer Wiese

Dauer: 12-20 Minuten

Eignung: für Gruppen von 10-30 Personen

Bälle jonglieren

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Nun wird ein Ball von Spieler zu Spieler weitergeworfen, bis jeder den Ball einmal geworfen und einmal gefangen hat. Wenn alle, die den Ball noch nicht gespielt haben, die Hände in einer fangenden Haltung vor sich halten, wird es für die anderen Spieler einfacher zu sehen, wem sie den Ball noch zuspülen können. Jeder Spieler merkt sich genau, von wem er den Ball bekommen hat und wem er den Ball zuwirft. Dann wird der Ball in der gleichen Art und Weise durch die Gruppe gespielt. Der Spielleiter gibt nun auch nach und nach immer mehr Bälle in das Spiel ein. Ziel der Gruppe ist es, einander so viele Bälle wie möglich in dieser festgelegten Werfer- und Fängerreihenfolge zuzuspülen. Fällt ein Ball auf den Boden, so wird er aufgehoben und wieder ins Spiel eingegeben.

Material: Soviel Tennis- oder Jonglierbälle wie Teilnehmer

Ort: in einem Raum oder auf einer Wiese

Dauer: 10-20 Minuten

Eignung: für Gruppen von 8-18 Personen, ab 12 Jahre

Spiele für Zwischendurch

Klupperlfangen

Die Spielleitung hat vor Beginn für ausreichend freien Platz zu sorgen. Hindernisse und Stolperfallen sollten entfernt werden. Alle erhalten drei Wäscheklammern („Klupperl“), die sie so an ihrer Kleidung befestigen, dass sie für alle zu sehen sind. Ziel der ersten Runde ist es, möglichst viele Klupperl an die eigene Kleidung zu heften, die von den anderen abgezogen werden. Nach etwa drei Minuten unterbricht die Spielleitung und erklärt die zweite Runde: Nun gilt es möglichst schnell möglichst viele Klammern los zu werden und diese den anderen anzuheften. Wiederum nach drei Minuten ist das Spiel zu Ende.

Material: pro Person 3 Wäscheklammern

Ort: drinnen oder draußen

Dauer: 10 Minuten

Eignung: ab 6 Personen

Liegestützkarre

Die Spieler teilen sich in Gruppen von jeweils vier Personen auf. Aufgabe dieser Kleingruppen ist es nun, gemeinsam im Liegestütz eine Figur zu bilden, die wie ein Viereck aussehen soll. Kein Fuß darf dabei den Boden berühren.

Variante: Die gesamte Gruppe soll sich auf einer vorgegebenen Fläche so platzieren, dass kein einziger Fuß den Boden berührt. Dies ist bereits ein anspruchsvolles Abenteuerspiel.

Material: keines

Ort: in einem Raum oder auf einer Wiese

Dauer: 10-20 Minuten

Eignung: für Gruppen von 8-18 Personen

Safari

Die Spielleitung steht zu Beginn in der Mitte des Kreises und führt die pantomimische Darstellung einiger Tiere ein. Dann zeigt sie auf einen Mitspieler und ruft den Namen eines der Tiere. Dieser Spieler und die Mitspieler in seiner Umgebung haben nun die Aufgabe, umgehend die diesem Tier entsprechend Bewegungen und Töne nachzumachen. Wird dabei von irgendeiner Person ein Fehler gemacht, so übernimmt diese die Rolle der Spielleitung und diese reiht sich in den Kreis der Spieler ein. Für die Tiere gelten folgende Bewegungen:

Stier in der Arena: Der Spieler steckt seine Hände wie Hörner vom Kopf weg, senkt dabei das Haupt und schnauft wie ein Stier. Die beiden Mitspieler rechts und links von ihm schnarren mit dem dieser Person zugewandten Fuß auf dem Boden und wedeln mit der Hand schwanzartig hinter dem Rücken.

Känguru in der Luft: Der Spieler hält die Hände wie Pfoten vor sich und springt auf der Stelle. Die drei Mitspieler rechts von dieser Person symbolisieren den langen Ruderschwanz, gehen dauernd gleichzeitig in die Hocke bzw. stehen wieder auf und rufen fortwährend „wusch, wusch, wusch“.

Albatros im Landeanflug: Der Spieler hält sich mit beiden Händen seine Ohren zu. Die zwei Mitspieler jeweils rechts und links von ihm fassen sich dergestalt mit den Händen auf die Schultern, dass ein aus fünf Personen bestehender Vogel entsteht. Dann wedeln sie mit ihren Händen und rufen „Mayday, Mayday“.

Kobras im Gras: Der Spieler legt die Arme eng an den Körper, bewegt ihren Oberkörper rhythmisch hin und her und beginnt zu zischeln. Die beiden Mitspieler rechts und links von ihm halten eine Hand zu einem Brillenglas

geformt der Person vor die Augen. Die drei Mitspieler links vom Brillenglas gehen in die Hocke und wiegen sich hin und her.

Material: keines

Ort: überall möglich

Dauer: 10-15 Minuten

Eignung: für Gruppen von 10-30 Personen

Haie

Ein zum Kreis gelegtes Seil markiert die Grenze der Insel. Die Gruppe teilt sich: Eine Hälfte, die InselbewohnerInnen stellen sich auf die Insel, ins Innere des Kreises, die andere Hälfte als „Haie im Wasser“ drum herum. Beide Gruppen versuchen nun sich gegenseitig auf die eigene Seite zu ziehen. Das Spiel ist zu Ende, sobald eine Gruppe die SpielerInnen der anderen vollständig auf die eigene Seite gebracht hat oder die Spielleitung das Spiel abbricht.

Aus Sicherheitsgründen sollten Ringe, Uhren und Brillen abgenommen werden. Das Zerren an Haaren und Kleidungsstücken muss ausgeschlossen werden.

Material: Seil ca. 20m

Ort: Wiese oder großer Raum

Dauer: 5-10 Minuten

Eignung: ab 10 Personen

Vertrauensspiele

Pendel

Alle SpielerInnen bilden einen ganz engen Kreis. Sie halten die Hände mit den Handflächen nach vorne etwa in Brusthöhe. Ein/eine Freiwillige/r ist das „Pendel“ und stellt sich in die Kreismitte, verschränkt die Arme in Schutzhaltung vor der Brust, lässt sich steif nach hinten fallen und wird daraufhin von der Gruppe sanft in alle Richtungen bewegt. Das Pendel gibt sich dabei ganz der Gruppe hin und hat darauf zu achten, mit beiden Füßen auf seinem Platz stehen zu bleiben, stets Körperspannung beizubehalten und weder in den Knien noch in der Hüfte nachzugeben. Bevor gestartet wird, sollten die vereinbarten Kommandos ausgetauscht werden:

Pendel: „Seid ihr bereit?“

Gruppe: „Wir sind soweit!“

Pendel: „Ich lasse mich fallen!“

Gruppe: „Wir halten dich!“

Stimmen in der Dunkelheit

Gesucht werden zunächst einige mutige MitspielerInnen, die zu einer Wanderung im Dunkeln bereit sind. Ideal dürfte es sein, wenn etwa ein Fünftel der Gruppenmitglieder diese Rolle übernimmt. Die Wanderer erhalten Augenbinden und haben dann die Aufgabe, sich durch den Raum zu bewegen und dabei auf jeden Fall sämtlichen mysteriösen Hindernissen, die sie evtl. vorfinden werden, aus dem Weg zu gehen. Die übrigen MitspielerInnen verteilen sich im Raum, warnen aber auf sie zukommende Wanderer durch Stimmen und Geräusche, die sie frei erfinden können. Sie haben auch die Möglichkeit, heimlich den Platz zu wechseln und überraschend an ganz anderer Stelle wieder aufzutauchen. Gegebenenfalls können die Rollen nach einer Weile getauscht werden.

Material: Augenbinden

Ort: in einem großen Raum oder auf einer Wiese

Dauer: 10-15 Minuten

Eignung: für Gruppen von 10-30 Personen

Kollektive Ohnmacht

Zur Vorbereitung auf dieses Spiel bilden sich kurzfristig fünf Untergruppen, denen die Zahlen 1-5 zugeordnet werden. Dann lösen sich die Gruppen wieder auf und alle SpielerInnen wandern zur Musik im Raum herum. Sobald die Musik stoppt, ruft die Spielleitung laut eine der Zahlen von 1-5 aus. Alle Mitglieder dieser Untergruppe haben dann die Aufgabe, einen lauten Schrei oder ein sonstiges Zeichen der Ohnmacht auszustoßen, sich steif zu machen und – sobald das Herannahen helfender Hände in Sicht ist – sich mit möglichst angespanntem Körper fallen zu lassen. Für alle anderen SpielerInnen ist der Musikstopp das Zeichen sich blitzschnell umzusehen, wo Hilfe benötigt wird, und die Ohnmächtigen dann sicher aufzufangen.

Material: evtl. CD-Player und CD mit Instrumentalmusik

Ort: in einem großen Raum oder im Freien

Dauer: 10-15 Minuten

Eignung: für Gruppen von 10-30 Personen

Lichtertransport

In einem klar umgrenzten Feld ist ein Hindernisparcours errichtet und etwa auf halbem Weg ein Etappenziel markiert worden. Zur Durchquerung der Parcours teilt die Gruppe sich in zwei Hälften – blinde Wanderer begeben sich in eigenem Abstand voneinander zur Startposition, setzen die Augenbinden auf und bekommen dann jeweils eine brennende Kerze überreicht. Die sehenden FührerInnen können sich frei entlang der Außengrenze des Feldes bewegen. Ihre Aufgabe ist es nun, die blinden Wanderer mitsamt ihrer brennenden Kerzen sicher zu dem Etappenziel zu lotsen. Dazu dürfen allerdings einzig die Namen der Wanderer gerufen, geflüstert oder geschrien werden. Wird ein Hindernis berührt oder erlischt unterwegs eine Kerze, so muss die jeweilige Person zum Anfang des Parcours zurückkehren und ein Führer wird automatisch ebenfalls zum Wanderer. Wenn alle Wanderer das Etappenziel erreicht haben, werden die Rollen getauscht und die zweite Hälfte des Weges muss von den anderen Wanderern entsprechend der Regeln zurückgelegt werden.

Material: diverse Geräte und Materialien als Hindernisse, Teelichter oder Kerzen, Streichhölzer: Augenbinden
Ort: in einer Halle

Dauer: 20-30 Minuten

Eignung: für Gruppen von 8-18 Personen

Kooperationsspiele

Das Blatt wenden

Dieses Spiel zeichnet sich gerade durch seine Einfachheit und seinen großen Symbolgehalt aus: Die ganze Gruppe stellt sich auf einen Teppich oder eine Plastikplane (je nach Gruppengröße ca. 3x4m groß). Die Gruppe soll die Plane wenden, ohne sie zu verlassen. Sollte dennoch ein Gruppenmitglied mit auch nur einem Haar den Boden berühren, muss die Übung von Neuem begonnen werden.

Material: 1 Plane (aus dem Baumarkt) oder 1 Teppich, Klebeband, Filzstifte

Ort: drinnen wie draußen etwa 16 qm Platzbedarf

Dauer: 10-15 Minuten

Eignung: ab 8 Personen

Balltransport

Die Gruppe hat die Aufgabe den Ball aufzuheben und mit gespannten Schnüren den Ball von A nach B zu balancieren, dort den zweiten Ball entfernen und den ersten Ball auf's Rohr zu bringen. Anschließend geht das ganze wieder zurück zum Ausgangspunkt.

Fällt der Ball runter, so gibt es eine Strafe. Entweder es wird ein Spieler blind oder scheidet aus.

Die Gruppe hat 5 bis 10 Minuten Zeit zu überlegen wie sie es am Besten machen.

Nach dem ersten Durchlauf kann die Gruppe eine Zeit festlegen, in der sie glaubt den Parcours zu bewältigen.

Material: 2 Rohre, 2 Bälle, Schnüre soviel wie Teilnehmer

Ort: im freien auf einer großen Wiese

Dauer: 25-40 Minuten

Eignung: für Gruppen ab 10 Personen

Schwingendes Seil

Aufgabe der Gruppe ist es, die gesamte Gruppe durch ein schwingendes Seil auf die andere Seite zu bringen. Zwei Leute müssen das Seil schwingen, einer muss immer hüpfen und dabei müssen die anderen versuchen durch das schwingende Seil zu laufen. Um zu überlegen wie sie das am Besten und am Schnellsten machen, bekommen sie 5 Minuten Zeit, zum Besprechen. Berührt jemand das Seil, muss die Aufgabe von Neuem begonnen werden.

Material: Seil ca. 20 m

Ort: in einem großen Raum oder auf einer Wiese

Dauer: 10-15 Minuten

Eignung: für eine Gruppe ab 10 Personen

Luftballenspiel

Die Gruppe steht im Kreis. Die Leitung gibt zunächst einen Luftballon in die Mitte und alle müssen versuchen, diesen Luftballon in der Luft zu halten. Je nach Bedarf dürfen die SpielerInnen auch ihren Platz verlassen, um den Luftballon vor einem Bodenkontakt zu bewahren. Nach einer kurzen Übungsphase darf der Luftballon nur noch mit dem Ellbogen (Nasenspitze, Knie, Hüfte, Schulter, etc.) berührt werden.

Wenn die Gruppe diesen einen Luftballon ohne Probleme jonglieren kann, wird ein weiterer in die Gruppe gegeben. Ziel ist es, ein vorher vereinbartes Maß an Luftballons sicher zu beherrschen.

Material: Luftballons

Ort: in einem Raum oder im Freien

Dauer: 10-15 Minuten

Eignung: für Gruppe ab 8 Personen

Reflexionsmethoden

Standogramm

Die Gruppe bildet einen Kreis, und einer nach dem anderen geht in die Mitte und äußert eine Einschätzung zur letzten Aktivität. Die anderen Teilnehmer reagieren auf diese Aussage, indem sie entweder auf die Person zu (Positiv) oder von ihr weggehen (Negativ). Die Entfernung drückt das Ausmaß der Zustimmung bzw. Ablehnung zur jeweiligen Aussage an. Wer mit einer Aussage gar nichts anfangen kann, bleibt einfach stehen und zeigt dem Spieler in der Mitte die Schulter.

Dieser schaut sich nun das entstandene Muster an. Danach gehen alle in die ursprüngliche Kreisform zurück, und der nächste Spieler kann nun in der Mitte seine Meinung kundtun.

Dieser schaut sich nun das entstandene Muster an. Danach gehen alle in die ursprüngliche Kreisform zurück, und der nächste Spieler kann nun in der Mitte seine Meinung kundtun.

Material: keines

Ort: In einem Raum oder im Freien

Dauer: 10-20 Minuten

Eignung: für Gruppen von 10-30 Personen

Papierkorb und Schatzkästlein

Der Leiter präsentiert der versammelten Gruppe zwei wertvolle Gegenstände; den Papierkorb, in dem man alles Unangenehme und Ärgerliche, was so passiert ist, hineinwerfen kann, und das Schatzkästlein, in dem alle schönen Eindrücke und Erinnerungen aufbewahrt werden können. Nacheinander können die Teilnehmer dann angenehme und unangenehme Aspekte des gemeinsam Erlebten benennen. Diese werden vom Leiter jeweils auf einem Zettel festgehalten und in den Papierkorb geschmissen bzw. ins Schatzkästlein gelegt. Anschließend werden die Inhalte der beiden Behälter getrennt voneinander noch einmal vorgelesen und die Gruppe kann sich darüber unterhalten, wie künftig solcher Müll vermieden, die Schätze jedoch gehegt bzw. weitere gesammelt werden können. Papierkorb und Schatzkästchen werden von der Gruppe oder vom Leiter sorgfältig aufbewahrt und können zu einem späteren Zeitpunkt wieder hervorgeholt werden, um zu besprechen, was aus den Vorsätzen geworden ist.

Diese relativ freie Form der Rückmeldung gibt den Teilnehmern die Möglichkeit, sowohl Rückmeldung untereinander und zum Gruppenprozess zu geben, als auch Kritik am Leitungsverhalten und am Programm zu äußern.

Material: 1 Papierkorb, 1 kleines Kästchen, verschiedenfarbiges Papier, Stifte

Ort: in einem Raum oder im Freien

Dauer: 20-30 Minuten

Eignung: für Gruppen von 10-30 Personen

Momentaufnahme

Unmittelbar im Anschluss an ein Spiel oder eine Aktion bzw. im Rahmen einer Unterbrechung, werden alle MitspielerInnen gebeten, ihr augenblickliches Erleben körperlich darzustellen. Einfließen in dieses Standbild sollen sowohl persönliche Gefühle (z.B. begeistert, gespannt, enttäuscht, gelangweilt usw.), als auch das eigene Erleben in Bezug auf die Gruppe (z.B. geschätzt, integriert, unbeachtet, konfrontiert usw.). Ausgedrückt werden sollen diese Empfindungen durch Mimik, Gestik und Positionierung (z.B. aufrecht, am Boden, in Kontakt, weit entfernt usw.). Alle MitspielerInnen stellen sich gleichzeitig und möglichst spontan auf. Es geht dabei zunächst nur um das eigene Erleben.

Aus diesem Standbild heraus haben dann alle die Möglichkeit, nacheinander kurz etwas zu ihrer Position und dem dahinter stehenden Empfinden zu erläutern. Daran anschließen kann sich ein kurzes Gespräch über ein oder zwei wichtige Veränderungen, die unmittelbar vorgenommen werden sollten, um zu einer für alle Beteiligten erfreulicheren Situation gelangen. Auch dieser Austausch sollte möglichst noch aus der Momentaufnahme heraus erfolgen, wobei die Position zwecks Bequemlichkeit und leichter Kommunikation etwas aufgelockert werden können.

Material: keines

Ort: überall möglich

Dauer: 10-15 Minuten

Eignung: für Gruppen von 10-30 Personen

Beziehungsbande

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Die Schnur wird an den Enden zusammengeknotet und alle halten sie mit beiden Händen fest. Die Schnur dient als Symbol der gemeinsamen Verbundenheit. Alle TeilnehmerInnen sagen ein paar Worte zum Abschied. Danach schneidet sich jede/r mit einer Schere ein Stück der Schnur ab und lässt es sich ums Handgelenk binden.

Material: 1 Schnur (ca. 6m für 10 Personen)

Ort: überall

Dauer: 5-10 Minuten

Eignung: beliebige Gruppengröße

Spiele zum Aufteilen

Vornamen

Die SpielerInnen zählen die Buchstaben ihres Vornamens und versuchen eine andere Person mit gleicher Anzahl zu finden. Haben sich zwei gefunden, bilden sie ein Paar. Sollte jemand leer ausgehen, so kann nach der nächstgrößeren Zahl gesucht werden.

Filmdose

Es werden so viele Filmdöschen gebraucht wie es SpielerInnen gibt. In der Vorbereitung werden die Döschen mit Sand, Murmeln, Münzen, Wasser, Federn, Büroklammern, Bohnen... gefüllt. Je nachdem, wie die Gruppe aufgeteilt werden soll, müssen die Filmdöschen mit einer entsprechenden Anzahl gleicher Gegenstände gefüllt werden. Wenn z.B. eine Gruppe von 30 Personen in drei Zehnergruppen aufgeteilt werden soll, so werden dreißig Filmdöschen benötigt. Jeweils zehn Filmdöschen erhalten die gleiche Füllung. Die Döschen werden gemischt auf ein Tablett gestellt und alle nehmen sich eines davon. Nun müssen sich die entsprechenden Gruppen oder Paare zusammen finden, indem sie ihr Filmdöschen bewegen und sich an dem Geräusch orientieren. Es darf also nicht hinein geschaut werden.

Material: pro Person 1 Filmdose und verschiedene Füllmaterialien

Ort: überall

Dauer: 5-10 Minuten

Eignung: beliebige Gruppengröße

Magie

Die Gruppe stellt sich eng im Kreis Schulter an Schulter auf. Zunächst blicken alle in die Kreismitte auf den Boden. Dabei denkt sich jeder insgeheim eine Person aus dem Kreis. Auf ein vereinbartes Kommando blicken alle gleichzeitig auf und schauen ihre gedachte Person an. Wenn sich zwei Blicke begegnen, haben sich gerade zwei Personen gefunden. Ansonsten wird weiter gespielt, bis alle ihre PartnerInnen gefunden haben. Sollte die Gruppe aus einer ungeraden Zahl von TeilnehmerInnen bestehen, so finden sich die letzten drei zu einem Trio zusammen.

Material: keines

Ort: drinnen wie draußen

Dauer: 5-10 Minuten

Eignung: beliebige Gruppengröße

Tierfamilien

Dieses Spiel erfordert etwas Vorbereitung: Die Spielleitung schreibt auf kleine Zettel Namen von Tieren (z.B. Elefant, Tiger,...). Je nachdem, ob sich Paare oder größere Gruppen finden sollen, werden zwei, drei oder mehrere Zettel mit dem gleichen Namen beschriftet. Später werden die Zettel gemischt, ausgeteilt und gleiche Tiernamen haben sich zusammen zu finden. Die SpielerInnen laufen wahllos durcheinander und imitieren dabei zu ihrem Tier passende Geräusche, um sich zu finden.

Material: vorbereitete Zettelpaare, pro TeilnehmerIn 1 Zettel

Ort: drinnen wie draußen

Dauer: 5-10 Minuten

Eignung: beliebige Gruppengröße