

# Ullis

# Spielekladde

**Kennenlernen**

**Energizer**

**Kooperation**

**Diverse**



# Kennenlernen



## Alphabetischer Kreis

---

### Kurzbeschreibung:

Die Gruppe soll sich in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis setzen, ohne zu sprechen!

Rubrik: Kennenlernspiele  
Alter: 5 bis 60 Jahre  
Anzahl: 10 bis 15 Personen

---

Alle Spieler stehen im Kreis und sagen ihre Namen.

Für diese hervorragende Leistung wird allen gedankt, jedoch kommt jetzt erst die Herausforderung:

Die Gruppe soll sich nun in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis setzen, ohne dabei zu sprechen!

Die Gruppe kann mehrere Versuche machen und dazwischen wieder die Namen laut nennen.

DLRG Jugend Stormarn | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Aufgabenchaos

---

## Kurzbeschreibung:

Aufgabenchaos ist ein Spiel für beliebig viele Spieler. Es bedarf etwas Vorplanung durch das Betreuerteam um gute Ideen für Aufgaben zu haben, kann dann aber sehr lustig werden.

Rubrik: Kennenlernspiele  
Alter: ab 12 Jahre  
Anzahl: ab 10 Personen  
Zeitbedarf: 10 - 20 Minuten

---

## Material:

Es wird in der Standardvariante kein Material benötigt. Je nach den Ideen für Aufgaben kann dies aber notwendig werden.

---

## Ablauf

Die Spielleiter erklären das Spiel und teilen dann jedem Spieler eine Aufgabe zu. Wichtig dabei ist, dass nur der jeweilige Spieler die Aufgabe erhält. Die Aufgaben sollen innerhalb einer gewissen Zeit erfüllt sein. Nach dem Startsignal beginnen die Spieler, ihre Aufgabe zu erfüllen.

- Der Clou dabei ist, dass sich die Aufgaben der Spieler widersprechen.
- Ein Spieler soll alle Fenster öffnen, ein anderer soll sie schließen.
- Ein Spieler soll den Fernseher anschalten, ein anderer ausschalten.
- Ein Spieler soll das Licht einschalten, ein anderer für Stromsparen sorgen.
- und so weiter ...

Je vielfältiger die Aufgaben sind, desto besser. Vorteilhaft ist auch, wenn die Spieler nicht sofort erkennen, dass sich die Aufgaben widersprechen, oder zumindest die Aufgaben nicht unumkehrbar sind.

## Varianten

Wenn jeder Spieler mehrere Aufgaben erhält (die sich allerdings nicht widersprechen dürfen), kommt der Chaos-Charakter möglicherweise besser zur Geltung. Es verringert vor allem die Gefahr, dass die Aufgaben zum handfesten Streit zwischen den Personen mit widersprüchlichen Aufgaben führen.

SpieleWiki | 11.06.2009

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Aufgabenspiel

---

### Kurzbeschreibung:

"Ich für dich und uns" ist ein Kennenlernspiel für beliebig große Gruppen. Jeder Spieler erhält dabei eine Liste an Aufgaben, die er zu erledigen hat.

Rubrik: Kennenlernspiele  
Alter: 10 - 60 Jahre  
Anzahl: 10 - 50 Personen  
Zeitbedarf: etwa 20 Minuten

Die Spielleiter müssen im Vorfeld die Liste vorbereiten und der Anzahl der Spieler entsprechend vervielfältigen.

---

### Material:

Aufgabenzettel: Ich fuer dich und uns (pdf - 433kb)

---

### Ablauf

Jeder Spieler erhält eine Liste an Aufgaben. Diese muss jeder erfüllen. Nach jeder erfüllten Aufgabe wird die Aufgabe von Spielpartner unterschrieben.

"Gewonnen" hat der Spieler, der als erstes alles geschafft hat.

**Bei diesem Spiel gilt aber eindeutig: der Weg ist das Ziel, das Gewinnen nur Nebeneffekt (oder überhaupt unnötig).**

- Ich habe mit \_\_\_\_\_ ein Gedicht geschrieben. (mind. 8 Zeilen - auf der Rückseite)
- Ich habe \_\_\_\_\_ erzählt, was ich von der Gruppe erwarte.
- Ich habe \_\_\_\_\_ erzählt, wie ich mir meine berufliche Zukunft vorstelle.
- Zusammen mit \_\_\_\_\_ habe ich ein Bild gemalt.
- Ich habe \_\_\_\_\_ zu einer neuen Frisur verholfen
- Von meinem letzten Kinobesuch und wie mir der Film gefallen hat, habe ich \_\_\_\_\_ erzählt.
- Ich habe mit \_\_\_\_\_ in der Toilette ein Lied gesungen.
- Ich habe mich mit \_\_\_\_\_ über meinen Traumurlaub unterhalten.
- Ich habe \_\_\_\_\_ den Nacken massiert.
- Ich habe \_\_\_\_\_ ein ernst gemeintes Kompliment gemacht.
- Ich habe, ohne zu lachen, \_\_\_\_\_ 3 Minuten in die Augen geschaut.

### Variante: (im **SpieleWiki** entdeckt)

Wenn die Aufgaben außen Rund um den Zettel geschrieben sind, können diese durch einfaches Durchreißen als erledigt markiert werden, dann ist kein Stift notwendig.



### Weitere Aufgaben

- Putze jemandem die Schuhe
- Mache jemandem ein Geschenk
- Lobe jemanden
- Erzähle jemandem eine Geschichte aus deinem Leben
- Mache mit jemandem 5 Liegestütz (Kniebeugen, ...)
- Laufe mit jemandem 100 Meter

- Singe jemandem ein Lied vor (Gedicht, ...)
- Mache jemandem ein Kompliment
- Sei zu jemandem besonders nett
- u.s.W.

Ulrich Bohlken | 01.05.2008

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebn.istcool.de](http://www.stoebn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

ub

## Ich für Dich und Uns!

Ich habe mit \_\_\_\_\_  
ein Gedicht geschrieben.

(mind. 8 Zeilen - auf der Rückseite)

Ich habe \_\_\_\_\_

erzählt, wie ich mir meine berufliche Zukunft vorstelle.

Ich habe \_\_\_\_\_

zu einer neuen Frisur verhol-  
fen

Ich habe \_\_\_\_\_

ein ernst gemeintes Kompliment gemacht.

Ich habe mich mit \_\_\_\_\_

über meinen Traumurlaub unterhalten.

Ich habe \_\_\_\_\_

erzählt, was ich von der Gruppe erwarte.

Ich habe \_\_\_\_\_

Von meinem letzten Kinobesuch und wie mir der Film gefallen hat, habe ich \_\_\_\_\_ erzählt.

Ich habe mit \_\_\_\_\_

in der Toilette ein Lied gesungen.

Ich habe \_\_\_\_\_

den Nacken massiert.

Ich habe, ohne zu lachen, \_\_\_\_\_

3 Minuten in die Augen geschaut.

## Aufreihen

---

### Kurzbeschreibung:

Die NASA sucht eine neue Crew für die nächste Mars Expedition. Mehrere Gruppen haben sich gemeldet und werden nun getestet. Aufgabe ist es, so schnell wie möglich im dunklen und lufleeren (= nonverbal) Raum sich nach Schuhgröße (etc.) zu ordnen, um schnell in den richtigen Raumanzug zu kommen.

Rubrik: Kennenlernspiele

Alter: 5 bis 60 Jahre

Anzahl: 10 bis 50 Personen

---

Die Gruppe muss sich nach einer bestimmten Reihenfolge geordnet aufstellen  
alphabetisch nach Vornamen (ohne Worte)  
nach Geburtsdatum (ohne Worte)  
nach Körpergröße (mit verbundenen Augen)  
nach Schuhgröße (stumm und mit verbundenen Augen)  
nach einer Nummer, die jedem in die Handfläche getippt wurde  
Bemerkungen

### Auswertung:

Haben sich alle an die vereinbarten Regeln gehalten?

Wer hat welche Initiative gezeigt?

Wurden alle Vorschläge berücksichtigt?

Wie wurde nonverbal Entscheidungen getroffen?

Wurden alle einbezogen?

DLRG Jugend Stormarn | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Ballwurfkette

---

## Kurzbeschreibung:

Die Ballwurfkette ist ein Geschicklichkeitsspiel bei dem ein Ball, im ZickZack, im Kreis hin und her geworfen wird.

Rubrik: Kennenlernspiele

Alter: ab 12 Jahre

Anzahl: ab 5 Personen

Zeitbedarf: ab 10 Minuten

Exelentes Teamspiel zur Überwindung von Denkgrenzen, zur Neubewertung von Druck als Innovationsmotor und zur Erfahrung des Flow-Erlebnisses.

Es kann auch als Kennenlernspiel eingesetzt werden.

---

## Material:

- 3 kleine Bälle
  - Stoppuhr
- 

## Ablauf

Die Spieler\_innen stellen sich im Kreis auf. Der Spielleiter beginnt mit einem Ball und wirft diesen einem Anderen zu.

Zuvor sagt er dessen Namen, um seine Aufmerksamkeit zu erregen.

Dieser fängt den Ball und wirft ihn ebenfalls wieder unter Nennung eines Namens einem Weiteren zu.

Dies wird fortgesetzt, bis jede/r Spieler\_in den Ball bekommen hat und er wieder beim Spielleiter\_in ist.

Nach dieser ersten Runde wird eine Zweite begonnen, wieder in der gleichen Reihenfolge der Spieler. Es kann dabei auch die Geschwindigkeit gesteigert werden.

Sobald der Ablauf halbwegs eintrainiert ist, wird auf drei Bälle erhöht und jetzt wird die Zeit gestoppt.

Die Spielleitung fragt: "Wie können wir diese Zeit halbieren?"

Das Ergebnis (z.B. 35 Sek.) wird erneut halbiert (also 17 Sek.,) usw. bis die Spieler\_innen Stufe um Stufe die Lösung gefunden haben, die nur eine Sekunde dauert (z.B. der Ball wird von allen gleichzeitig berührt und die Namen simultan gerufen.)

## Auswertung

- Wieso kümmern euch die ständigen Misserfolge nicht?
- Woher kam die Zuversicht?
- Welche Rolle spieltest du bei der Übung?
- Was hat die Forderung nach Halbierung der Zeit bewirkt?
- Lässt sich das Prinzip übertragen?

Ulrich Bohlken |

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



## Das kann ich gut!

---

### Kurzbeschreibung:

Die Spielleitung gibt Kriterien vor und die Spieler\_innen stellen sich dazu nach vorgegebenem Muster auf.

Rubrik: Kennenlernspiele  
Alter: ab 12 Jahre  
Anzahl: ab 10 Personen  
Zeitbedarf: ab 10 Minuten

Durch dieses Spiel erfahren alle voneinander was jede\_r so alles kann ...

---

### Material:

Liste mit Kriterien:

- Fußballspielen
  - Riechen
  - Kombinieren
  - Schlafen
  - Lernen
  - Englisch
  - Spanisch
  - Französisch
  - Lästern
  - Witze erzählen
  - ( ... )
- 

Alles Spieler\_innen stehen im Kreis.

Die Spielleitung nennt nun einzelne Kriterien.

Die Spieler\_innen müssen sich nun entsprechen positionieren:

1. Das kann ich gut! ==> Begeben sich in das Zentrum des Kreises.
2. Das kann ich! ==> Bleiben auf halber Strecke zum Zentrum stehen.
3. Das kann ich nicht! ==> Bleiben im Kreis stehen.

Alle schau sich an, wer wo steht und auf das Signal der Spielleitung stellen sich wieder alle im Kreis auf und die nächste Abfrage beginnt.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebn.istcool.de](http://www.stoebn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Duell der Augen

---

### Kurzbeschreibung:

Wer sich ansieht, verliert!

Rubrik: Kennenlernspiele

Alter: 5 bis 60 Jahre

Anzahl: 5 bis 50 Personen

---

Alle Spieler stehen in einem engen Kreis.

Auf das Kommando "Augen ab" oder "down" müssen alle Spieler auf den Boden sehen. Dabei herrscht Stille und jeder Spieler überlegt für sich, welchen Spieler er beim Hochschauen ansehen will.

Auf das Kommando "Augen auf" oder "up" müssen alle Spieler gleichzeitig nach oben schauen und zwar direkt zu dem Spieler, den sie sich zuvor überlegt haben.

Sehen sich zwei Spieler gegenseitig in die Augen, so scheiden sie aus dem Spiel aus.

Zum Schluss bleiben nur noch ein oder zwei Spieler übrig.

BDKJ Miltenberg | 2007

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Funken

---

### Kurzbeschreibung:

Funken ist ein simples Konzentrationsspiel für das kein Material benötigt wird. Es eignet sich als Kennenlern-Spiel.

Rubrik: Kennenlernspiele  
Anzahl: ab 5 (besser mehr)  
Personen

---

Die Spieler setzen sich im Kreis auf, ein (freiwilliger) stellt sich in die Kreismitte. Einer der Spieler (A) im Kreis sucht sich einen anderen Spieler (B) aus und beginnt mit ihm zu funken. Dazu muss er seine Hände zu Antennen am Kopf formen und sagen:

A funkt an B

Das ist das Signal für den Spieler in der Mitte: er muss den angefunkten Spieler B berühren. Gelingt ihm dies, darf er sich auf den Platz von B setzen und dieser kommt statt ihm in die Mitte. B hat aber natürlich die Möglichkeit, sich zu schützen: er funkt einfach schnell genug an eine andere Person (C) weiter:

B funkt an C

Sobald er den Namen von C ausgesprochen hat, muss die Person in der Mitte nicht mehr B erreichen, sondern C. Dies wird wiederholt, bis die Person in der Mitte es schafft, den Angefunkten zu berühren, bevor dieser weiter funkt. Dann kommt dieser in die Mitte und eine neue Runde startet.

SpieleWiki | 11.06.2009

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Gemeinsamkeiten

---

### Kurzbeschreibung:

Rubrik: Kennenlernspiele

Alter: 5 bis 60 Jahre

Anzahl: 10 bis 100 Personen

Gemeinsamkeiten ist ein wunderbares Spiel, um zwanglos und schnell einiges von den anderen MitspielerInnen kennen zu lernen und Gemeinsamkeiten zu erkennen. Der Clou ist die Art, nach Kriterien zu fragen, nach denen sich die Teilnehmer ordnen sollen.

Die Gruppen, die sich bei diesem Spiel finden, können auch bei jeder Runde eine Frage oder ein Thema vorgegeben bekommen, zu dem sie sich dann 1 bis 5 Minuten lang interviewen / unterhalten sollen.

---

Die (Groß-)Gruppe soll sich nach den folgenden Kriterien aufteilen. Dabei können Gruppenteilungen zu 50/50, wie auch Gruppenbildungen zu beliebigen Kriterien gebildet werden.

### Varianten:

- Alle mit der gleichen Augenfarbe gehen zusammen.
- Alle, die im gleichen Monat Geburtstag haben.
- Alle die, gleiche ... Geschwisterzahl, T-Shirt-Farbe, Hobbies, Lieblingsessen, ...
- Alle die ähnliche Ziele/Befürchtungen/Wünsche ... für den Workshop haben
- Selbstbewußtsein, Optimist/Pessimist, Musikinstrumente spielen...
- Auslandsaufenthalte, Klopapierfalter oder -knüller, Sternzeichen, ...
- Alle, die schon einmal sitzen geblieben sind oder einen Verweis erhalten haben
- ... gerne Nasenbohren, Bravo lesen, Liebe Sünde schauen,....

DLRG Jugend Stormarn | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Gemeinsamkeiten II

---

### Kurzbeschreibung:

Die Spieler\_innen laufen durcheinander und suchen Personen mit denen sie etwas Gemeinsam haben.

Rubrik: Kennenlernspiele

Alter: ab 14 Jahre

Anzahl: ab 6 Personen

Zeitbedarf: ab 10 Minuten

---

### Material:

- Plakat
  - Filzstifte
- 

Die Namen aller Spieler\_innen stehen auf einem Plakat.

Die Spieler\_innen laufen umher und finden mit **einer** anderen Person eine Gemeinsamkeiten.

Diese Gemeinsamkeit wird auf dem Plakat stichwortartig notiert und mit den Namen der beiden Personen durch eine Linie verbunden.

In einer weiteren Runde müssen sich nun immer **drei** Spieler\_innen finden, die eine Gemeinsamkeit teilen.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Hausspiel

---

### Kurzbeschreibung:

Bewegungsspiel, wo die SpielerInnen sich immer wieder neu zusammenfinden müssen.

Eignet sich auch für die Kennenlernphase | nonverbal, erste Kontakte und Berührungen.

Im Freien oder in einem größerem Raum zu spielen (Platz zum Rumlaufen).

Rubrik: Kennenlernspiele

Alter: ab 10 Jahre

Anzahl: ab 10 Personen

---

Zu Beginn teilt sich die Gruppe in lauter Dreiergrüppchen (Teams) auf.

Die Dreiergrüppchen finden sich selbständig und machen untereinander aus, wer welche Rolle übernimmt.

Folgende Rollen stehen zur Auswahl:

- linke Haushälfte
- rechte Haushälfte
- Bewohner

Die Haushälften fassen sich an den Händen und bilden ein Spitzdach, unter dem der/die BewohnerIn sich aufstellt.

Die Spielleitung beginnt das Spiel, nach dem folgende Anweisungen erklärt wurden:

Der/Die Person, die übrig bleibt (am Anfang die Spielleitung) ruft eines von vier Anweisungen den Team zu.

Die Angesprochenen (in den Teams) habe so schnell als möglich der Anweisung zu folgen.

**Wer angesprochen wird, hat sich ein neues Haus zu suchen!**

Bei "linke Haushälfte" wechseln also alle linken Haushälften die Plätze.

Bei "rechter Haushälfte" die Rechten und bei "Bewohner" die Bewohner.

Bei "Erdbeben" habe alle sich einen neuen Platz zu suchen.

Die Spielleitung und anschließend alle weiteren SpielerInnen die bei den Durchgängen übrig bleiben, versuchen natürlich immer einen freien Platz zu erwischen.

Das Spiel wird so lange gespielt, bis die Luft raus (oder die vereinbarte Zeit um) ist.

Ulrich Bohlken | 2006

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Maulwurf (Namensduell)

---

### Kurzbeschreibung:

Dieses Spiel ist für Gruppen geeignet, die sich untereinander schon etwas kennen. In der einfachen Variante eignet es sich auch als Kennenlernspiel, wenn die Namen überwiegend bekannt sind, aber noch nicht richtig "sitzen".

Das Spiel ist eher für ältere Gruppen

geeignet, die etwas geschwätziger sind. Bei jüngeren Spielern kann man auf die vereinfachte Variante ausweichen.

Der positive Effekt an diesem Spiel ist, dass es eigentlich keine Verlierer gibt, da die Verlierer alle in die große Gewinnergruppe kommen.



Rubrik: Kennenlernspiele

Alter: 8 - 30 Jahre

Anzahl: 10 - 50 Personen

---

### Material:

Bettlaken oder Decke

---

Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich gegenüber auf den Boden setzen. Dazwischen halten zwei Helfer ein Bettlaken (oder einen Fallschirmn o.Ä.), sodass die beiden Gruppen sich nicht mehr sehen können. Nun bestimmt jede Gruppe wortlos (!) einen "Maulwurf", der sich mit dem Rücken zum Laken setzt. Sodann wird das Laken weggenommen. Nun muss jede Gruppe ihrem Maulwurf möglichst schnell beschreiben, wer sich hinter seinem Rücken befindet (Namen dürfen dabei natürlich nicht genannt werden).

Diejenige Gruppe, die dies am schnellsten schafft, hat gewonnen und erhält den Maulwurf der Gegner.

In der vereinfachten Variante sitzen sich die Maulwürfe gegenüber, und müssen nur möglichst schnell den Namen des anderen Maulwurfs rufen. Diese Variante ist für jüngere Spieler geeignet, die Probleme haben, beim Beschreiben die Namen nicht zu nennen.

Oliver Biegel | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebn.istcool.de](http://www.stoebn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Menschenbingo

---

## Kurzbeschreibung:

### Kennenlernen mit Eigenschaften, Eis brechen

Rubrik: Kennenlernspiele

Anzahl: ab 10 Personen

Zeitbedarf: 15 - 30 Minuten

Ein actionreiches Bingo, das auf den verschiedensten persönlichen Eigenschaften und Dingen des Alltags beruht. In 15 - 30 Minuten lernt Ihr eine Menge Fakten über alle Teilnehmer/innen im Raum.

---

#### Material:

Pro Person:

- einen Stift
  - eine Bingokarte mit Eigenschaften
  - alternative Bingokarte
- 

Das Team bereitet eine 4x4 Felder-Bingokarte vor, auf der jeweils verschiedene Eigenschaften stehen. Die Teilnehmer/innen sollen so schnell wie möglich eine Bingoreihe an Eigenschaften unterschrieben bekommen, gegebenenfalls bis das ganze Blatt gefüllt ist.

Dafür muss jede/r von Person zu Person gehen und die jeweiligen Eigenschaften erfragen. Wichtig ist, dass jede Person nur eine Frage an die jeweilige Person stellt (und auch nur eine Antwort gibt) und sich dann für die nächste Frage eine/n andere/n Teilnehmer/in aussucht. Es kann jedoch im Laufe des Spiels die gleiche Person mehrmals angesprochen werden. Jede/r Teilnehmer/in, der/die eine Reihe auf der Bingokarte ausgefüllt hat, ruft laut "BINGO!".

Als Spielleitung könnt Ihr entscheiden, ob nach einer, zwei oder drei gefüllten Zeilen Schluss ist, oder ob Ihr bis zum ersten "SUPERBINGO!" spielen lasst, also wenn jemand alle Kästchen gefüllt hat.

[www.dbjr.de](http://www.dbjr.de) | 05.08.2009

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebn.istcool.de](http://www.stoebn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Menschenbingo

<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>ist ein_e Schnürschuhträger_in</b></p>	<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>hat schon mal einen Regenwurm gegessen</b></p>	<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>verwechselt immer Links &amp; Rechts</b></p>	<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>hat Angst vor Kühen</b></p>
<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>hat seine / ihre Zahn- bürste vergessen</b></p>	<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>redet im Schalf</b></p>	<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>muss leicht weinen wenn es traurig wird</b></p>	<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>findet Schule schön</b></p>
<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>geht gerne ins Kino</b></p>	<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>kann stricken</b></p>	<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>ist ein_e Kuscheltierbesitzer/in</b></p>	<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>kann was Aussergewöhnliches</b></p>
<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>kann ein Fahrräd flicken</b></p>	<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>möchte mal ins All</b></p>	<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>wäre gerne kleiner</b></p>	<p>.....</p> <p>Unterschrift</p> <p><b>findet dieses Spiel doof</b></p>

# Menschenbingo

Blaue Augen	Klopapierfalter/in	Leseratte	Langschläfer/in
Volleyballer/in	Im Schalf reden	Nah am Wasser gebaut	Milchzahnbesitzer/in
Mangafan	Radfahrer/in	Kuscheltierbesitzer/in	Mc. Donald Hasser/in
Fußballfan	Haustierbesitzer/in	Briefmarkensammler/in	Muttermalbesitzer/in

Die Teilnehmer/innen sollen so schnell wie möglich eine Bingoreihe an Eigenschaften unterschrieben bekommen, gegebenenfalls bis das ganze Blatt gefüllt ist.

Dazu muss jede/r von Person zu Person gehen und die jeweiligen Eigenschaften erfragen. Wichtig ist, dass jede Person nur eine Frage an die jeweilige Person stellt (und auch nur eine Antwort gibt) und sich dann für die nächste Frage eine/n andere/n Teilnehmer/in aussucht. Es kann jedoch im Laufe des Spiels die gleiche Person mehrmals angesprochen werden. Jede/r Teilnehmer/in, der/die eine Reihe auf der Bingokarte h ausgefüllt hat, ruft laut "BINGO!".

## Namensbingo

**Regeln: Erst lesen und verstehen, dann Anfangen!**

**Finde mindestens 15 unterschiedliche Personen, die dir Unterschreiben können, das eine der folgenden Sachen auf sie zutrifft. Jede Person darf Maximal 2 x Unterschreiben. Um Bingo rufen zu dürfen brauchst du aber mindestens 15 unterschiedliche Unterschriften und alle 20 Felder müssen unterschrieben sein.**

**Variante: Rufe Bingo, wenn Du vier Felder in einer Reihe mit vier unterschiedlichen Unterschriften hast.**

**Oder: Wenn Du 1, 2, 3, 4 oder 5 Zeilen voll hast ... Je nach Zeit und Laune.**

1. Finde jemanden der Pfannkuchen backen kann und das Rezept im Kopf hat! (keine Fertigdinger)  Unterschrift:	2. Finde jemanden der heute weiße Socken anhat!  Unterschrift:	3. Finde jemanden, der mindestens 10 Autofirmen nennen kann!  Unterschrift:	4. Finde jemanden der KEINEN SALAT mag!  Unterschrift:
5. Finde jemanden der gerne mit dem Fahrrad fährt, auch bei Regen!  Unterschrift:	6. Finde jemanden der mindestens 5 Kirchen mit Namen und Ort nennen kann!  Unterschrift:	7. Finde jemanden der mindestens 10 Ortschaften (Grüne Schilder) mit Namen und Lage nennen kann!  Unterschrift:	8. Finde jemanden der gerade jetzt eine Blaue Hose anhat!  Unterschrift:
9. Finde jemanden der in diesem Monat Geburtstag hat bzw. hatte!  Unterschrift:	10. Finde jemanden, der ein Handy dabei hat das älter ist als 5 Jahre!  Unterschrift:	11. Finde jemand der einen kleineren Bruder oder eine kleinere Schwester hat!  Unterschrift:	12. Finde jemand der min. Schuhgröße 42 hat!  Unterschrift:
13. Finde jemanden der gerne TV - Soaps (Gute Zeiten - Schlechte Zeiten etc.) schaut  Unterschrift:	14. Finde jemanden der in einem Sportverein aktiv ist!  Unterschrift:	15. Finde jemanden der min. ein Haustier sein eigen nennt.  Unterschrift:	16. Finde jemanden der das „Vater Unser!“ aus dem Stehgreif heraus sagen kann!  Unterschrift:
17. Finde jemanden der schon min. 15 mal in seinem Leben an einem Gottesdienst teilgenommen hat! Unterschrift:	18. Finde jemanden der mindestens 10 Namen aus der Bibel nennen und nach AT und NT einordnen kann!  Unterschrift:	19. Finde jemanden der als Kind in einem Kindergarten war!  Unterschrift:	20. Finde jemand der schon mal Urlaub im Ausland gemacht hat (Amerika, England, Holland usw.)  Unterschrift:

# Namensball

---

## Kurzbeschreibung:

Ein Kennenlernspiel mit Ball

Rubrik: Kennenlernspiele

Alter: 5 - 30 Jahre

Anzahl: 5 - 20 Personen

---

## Material:

1 Ball

---

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf, ein Spieler steht mit dem Ball in der Mitte. Der Spieler in der Mitte prellt den Ball fest auf den Boden und ruft dabei den Namen eines Mitspielers. Bis auf den Aufgerufenen laufen alle weg. Der Aufgerufene fängt den Ball und ruft: "Stopp!". Dann bleiben alle stehen.

Der, der den Ball hat, versucht, einen anderen damit abzuwerfen. Der Abgeworfene muss seinen Namen sagen und den Ball in der Mitte des Kreises erneut aufprallen lassen.

Siegfried Heckl | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Platzwechsel

---

## Kurzbeschreibung:

kombiniertes Kennenlern- und Bewegungsspiel.

Rubrik: Kennenlernspiele

Alter: ab 10 Jahre

Anzahl: ab 10 Personen

Zeitbedarf: 10 Minuten

---

### Material:

Liste mit Eigenschaften:

1. Blaue Augen
  2. Klopapierfallter/in
  3. Schlafwandler/in
  4. Leseratte
  5. Radfahrer/in
  6. Comicfan
  7. Teetrinker/in
  8. Mc. Donald - Hasser/in
  9. Sportskanone
  10. Schlafmütze
  11. Träumer/in
  12. Dreimalnieser/in
  13. Schnarchnase/in
  14. Im Schlafredner/in
  15. Fußballer/in
  16. Blonde Haare
  17. Leberfleckbesitzer/in
  18. Muttermalinhaber/in
  19. Sommersprossenträger/in
  20. Milchzahnbesitzer/in
  21. Brillenträger/in
  22. ( ... )
- 

Die Spieler\_innen sitzen im Stuhlkreis.

Die Spielleitung gibt Kriterien (Leseratte, Fußballfän, Linkshänder\_in, ...) vor, nach denen die Spieler\_innen aufstehen und sich in der Mitte des Stuhlkreises begeben.

Die Spielleitung interviewt kurz ein paar aus der Mitte über ihre "Eigenart".

Anschließend suchen sich die Spieler\_innen aus der Mitte einen neuen Sitzplatz.

Die neuen Nachbarn rechts und links werden begrüßt und die Namen werden ausgetauscht.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Rechte Schulter

---

### Kurzbeschreibung:

Eine Spiel geeignet zum Namen lernen, als Engergizer oder zum Auflockern/Entspannen.

---

Rubrik: Energizer  
Kennenlernspiele

Alle gehen (nicht laufen!) durch den Raum.

Wer einem anderen Spieler auf die rechte Schulter tippt und zugleich dessen Vornamen nennt, "schaltet" diesen aus (= Freeze).

Wer dasselbe erneut tut, schaltet ihn wieder ein.

Bei falscher Schulter oder falschem Namen reagiert der Spieler nicht.

Sandra Bohlken | 19.06.2010

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Schüttelspiel

---

### Kurzbeschreibung:

Ein Kennlernspiel mit Bewegungen, dass sich auch gut als Energizer verwenden lässt.

Rubrik: Kennlernspiele

Alter: ab 6 Jahre

Anzahl: ab 10 Personen

Zeitbedarf: ab 5 Minuten

Die TeilnehmerInnen sitzen im Kreis.  
Die Spielleiterin geht auf eine Teilnehmerin zu und sagt zu ihr:  
„Hey du! Wer bist denn du?“  
Die Teilnehmerin antwortet.



Die Spielleiterin:  
„Du bist ja echt cool! Spielst du mit mir das Schüttelspiel?“

Beide schütteln ihre Arme in der entsprechenden Bewegung 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 beide zu jeweils einem neuen Teilnehmer und fangen den Dialog wieder an - solange, bis alle Teilnehmer mitmachen.

Spielereader | 17.06.2005

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Energizer

Warming ups - Fillings - Cool downs



## Akoso-Karate

---

### Kurzbeschreibung:

Fillings

Rubrik: Energizer  
Alter: 5 bis 30 Jahre  
Anzahl: 10 bis 50 Personen

Altjapanisches Karatespiel (oder so).

---

### Spielverlauf

Der Mitspieler A greift einen seiner Nachbarn mit dem hervorgerufenen Laut "AAHH!!!" an und zeigt dabei mit dem ausgestreckten Arm auf seinen linken oder rechten Nachbarn.

Der Angegriffene B wehrt nun mit dem Laut "KOH!!!" ab und zeigt mit nach oben gerecktem Ellenbogen auf einen seiner Nachbarn, dies darf auch durchaus A sein.

Der nun Angegriffene gibt nun an einen anderen Mitspieler im Kreis ab, indem er "SOH!!!" ruft und mit dem ausgestreckten Arm auf ihn zeigt.

Dieser greift jetzt - wie oben dargestellt - wieder neu an.

Oliver Biegel | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Ausbruch

---

## Kurzbeschreibung:

Warming up

Rubrik: Energizer  
Alter: 12 bis 30 Jahre  
Anzahl: 10 bis 30 Personen

Ein Spieler versucht, aus dem Kreis seiner Mitspieler auszubrechen.

---

## Spielverlauf

Ein Spieler steht in der Mitte. Alle anderen bilden einen eng aneinander stehenden Kreis um diesen Spieler. Der in der Mitte soll versuchen, aus dem Kreis hinauszukommen.

## Bemerkungen

Vorher Regeln festlegen, um Grobheiten und Verletzungen zu vermeiden.

Brillen vorher absetzen.

Vorher überlegen, ob das Spiel für die Gruppe geeignet ist.

Siegfried Heckl | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Ball-Kreislauf

---

### Kurzbeschreibung:

Rubrik: Energizer

Fillings - Cool down

Eine Übung die die Konzentration fördert und die Gruppe zusammen bringt.

---

### Material:

- mindestens zwei Bälle (Jonglierball + Tischtennisball)
- 

Alle bilden einen Kreis und stehen so eng zusammen, dass die Oberarme sich berühren.  
Die Hände werden nebeneinander vor dem Oberkörper gehalten, die Handflächen nach oben.

Aufgabe ist es, einen Ball auf den Handflächen langsam laufen zu lassen, ohne ihn festzuhalten.

Das Tempo kann nach und nach gesteigert werden.

Richtungsänderungen können immer wieder vorgenommen werden.

Ist der Ball gut im Fluss kann ein zweiter, kleinerer, hinzugenommen werden z.B. Tischtennisball...

Ulrich Bohlken | 21.05.2010

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Die Pausenwanderung

---

### Kurzbeschreibung:

Rubrik: Energizer

Warming up und Konzentrationsübung

---

Alle Teilnehmerinnen stehen im Kreis.

Der/Die Spielleitung klatscht in die Hände und der/die rechte Nachbarin klatscht nach kurzer PAUSE ebenfalls in die Hände.

Der/die Nächste klatscht nach einer gleich langen PAUSE in die Hände. usw. ...

Die PAUSE zw. dem Klatschen wandert weiter bis sie wieder bei der Spielleitung angekommen ist.

1. Steigerung: Klatschen und mit dem rechten Fuß aufstampfen ... PAUSE ... und der/die Nächste ...
2. Steigerung: Klatschen, rechter Fuß stampfen und linker Fuß stampfen ... PAUSE ...
3. Steigerung: Klatschen, rechter Fuß, PAUSE für den linken Fuß, ... PAUSE ...
4. Steigerung: Klatschen, PAUSE für den rechten Fuß, PAUSE für den linken Fuß, ... PAUSE ...
5. Steigerung: PAUSE für das Klatschen, PAUSE für den rechten Fuß, PAUSE für den linken Fuß, ... PAUSE ...

Austausch über den Spielverlauf.

Ulrich Bohlken | 21.06.2010

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebn.istcool.de](http://www.stoebn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Drachenschwanzjagd

---

## Kurzbeschreibung:

Warming up

Rubrik: Energizer  
Alter: 5 bis 60 Jahre  
Anzahl: 10 bis 100 Personen

Eine lange Schlage von Spielern fängt - ihr eigenes Ende!

---

## Material:

- 1 Taschentuch
- 

## Spielverlauf

Die Spieler stellen sich in einer Reihe hinter einander auf und legen ihre Arme um die Hüfte des Vordermanns. Der Letzte steckt sich hinten ein Taschentuch in den Gürtel. Mit dem Startzeichen beginnt der Drache, seinem Schwanz nachzujagen. Der vorderste Spieler muss versuchen, das Taschentuch am Drachenschwanzende zu erreichen. Dabei kämpfen nun die vordersten Spieler gegen die Hintersten und die in der Mitte wissen nie genau, auf welcher Seite sie stehen. Gelingt es dem Kopf das Taschentuch zu fassen, so steckt er sich jetzt das Taschentuch in den Gürtel und wird zum Schwanz, während der Zweite von vorne zum neuen Kopf wird.

## Bemerkungen

Bei vielen Spielern können ohne Probleme auch zwei und noch mehr Drachen nach den Schwänzen der anderen jagen.

DLRG Jugend Stormarn | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Eine Last ablegen

---

### Kurzbeschreibung:

Rubrik: Energizer  
Anzahl: mindestens 6 Personen

Warming up - Fillings - Kooperation

Die Aufgabe für die Gruppe besteht darin, gemeinsam eine lange und sehr leichte Stange aus Hüfthöhe langsam und gleichmäßig auf dem Boden abzulegen.

---

### Material:

- eine leichte mindestens 2m lange Holzstange.
- 

Die Gruppe soll eine leichte Holzstange aus Hüfthöhe langsam und gleichmäßig auf dem Boden ablegen. Dabei stehen sich die Gruppenmitglieder in zwei Reihen gegenüber und balancieren die Stange auf den ausgestreckten Zeigefingern.

Es muss immer Kontakt zur Stange von jedem und jeder gehalten werden. Das Festhalten der Stange ist selbstverständlich nicht gestattet.

Die Stange wird zu Beginn des Spiels auf die ausgestreckten Zeigefinger der Spieler abgelegt.

Das Erstaunliche erlebt die Gruppe in den meisten Fällen sofort im ersten Moment: Kurz nach dem Ablegen der Stange auf die Finger wird diese wie von Geisterhand nach oben gezogen.

Es scheint der Gruppe ausgesprochen schwer zu fallen, gemeinsam diese „schwere Last“ behutsam auf den Boden abzulegen.

Diese Erfahrung wird häufig für viele Lerngruppen zunächst zu einer Irritation führen. Was hat dazu geführt, dass diese vermeintlich leichte Aufgabe so schwer zu lösen war? Die gemeinsame Erfahrung kann der Gruppe helfen, über Gruppenklima, Kommunikation und Kooperation oder auch über Führungsverhalten einzelner Gruppenmitglieder zu sprechen.

Ulrich Bohlken | 21.05.2010

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Haltet den Korb voll

---

### Kurzbeschreibung:

Warming up

Rubrik: Energizer  
Alter: ab 8 Jahre  
Anzahl: 5 - 30 Personen  
Zeitbedarf: 10 Minuten

Ein wildes Spiel, bei dem eine Person Bälle aus einem Korb herausschmeißen muss und alle umstehenden Personen die Aufgabe haben alle "Bälle" in den Korb zu werfen.

---

### Material:

Korb gefüllt mit kleinen Bällen o. leere Klorollen o. Ü-Eier

---

In der Mitte des Raumes steht ein Korb gefüllt mit kleinen Bällen oder besser mit leeren Klopapierrollen.

Eine Person übernimmt die Aufgabe den Korb innerhalb von 30 Sek. zu leeren, ohne dabei den Korb anzufassen. Es dürfen nur die Bälle/Klopapierrollen angefasst werden.

Alle anderen Personen sammeln diese herausgeworfenen Gegenstände auf und werfen diese zurück in den Korb.

Schafft es die Person am Korb innerhalb von 30 Sek. den Korb zu leeren?

Die Spielleitung sollte darauf achten ob innerhalb der 30 Sek. der Boden des Korbes einmal frei von Bällen war.

Die Person am Korb darf den Korb nicht mit dem Körper abdecken/verschließen.

Hinweise / Variationen:

- Die Spielleitung sollte deutlich machen, dass hier keine Person festgehalten werden darf.
  - Eine Wiederholung des Spieles bietet sich an.
  - Es können auch zwei Personen eine oder besser zwei Körbe leeren (wer ist schneller?).
- 

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Jäger und Reh

---

### Kurzbeschreibung:

#### Warming up - Auflockern, Bewegen, Eis brechen

Rubrik: Energizer  
Anzahl: ab 10 Personen  
Zeitbedarf: 10 Minuten

Ein Reaktionsspiel mit viel Bewegung, in dem Jäger/in und Gejagte/r in Sekundenschnelle wechseln. Zehn Minuten könnt Ihr Euch dafür nehmen.

---

Der/Die Jäger/in jagt das Reh im Wald. Ihr benötigt zwei Freiwillige, die am Anfang mit diesen Rollen beginnen wollen. Alle anderen bilden den "Wald", indem sie mit den Armen jeweils zu zweit eingehakt als Pärchen zusammenstehen.

Der/die Jäger/in fängt an, das Reh zu jagen. Um der Jagd zu entgehen, kann sich das Reh an einem Waldpärchen mit dem Arm einhaken. In diesem Moment kommt es zu einem Rollenwechsel. Das Reh wird so zu einem Teil des Waldes, die Person auf der anderen Seite des Waldpärchens wird zum/zur Jagenden, während der/die Jäger/in zum gejagten Reh wird. Und so geht die Jagd weiter. Das Ende setzt Ihr nach Gefühl.

Deutscher Bundesjugendring | 05.08.2009

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Kanaldeckelkampf

---

### Kurzbeschreibung:

Warming up

Rubrik: Energizer  
Alter: ab 10 Jahre  
Anzahl: ab 2 (Paarweise)  
Personen

Mitspieler/innen fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis um einen Kanaldeckel. Gegenseitiges ziehen, damit Mitspieler/innen den Deckel betreten und so ausscheiden.

---

### Material:

Kreis von einem Meter im Durchmesser.

---

Zwei bis fünf Mitspieler/innen fassen sich an den Händen an und stehen am Anfang im Kreis um den "Kanaldeckel" herum. Nun versucht jede/r Mitspieler/in einen anderen aus dem Kreis so zu ziehen, dass er/sie auf den "Kanaldeckel" treten muss.

Wer auf den Kanaldeckel tritt, der muss ausscheiden.

Wer bleibt übrig?

Die letzten zwei machen den Sieg unter sich aus.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Kannst Du bis 3 zählen?

---

### Kurzbeschreibung:

Rubrik: Energizer

Filling - Cool down

Ein Spiel dass die Konzentration fördert und schwieriger ist als es scheint ... 😊

---

Es werden Paare gebildet.

Die Paare stehen sich gegenüber und zählen im Wechsel 1-2-3-1-2-3 ...

- dann wird 1 durch eine Bewegung ersetzt und weiter gezählt.
- dann wird auch die 2 durch eine andere Bewegung ersetzt und weiter gezählt.
- und schließlich wird auch die 3 durch eine dritte Bewegung ersetzt.

Und immer schön im Wechsel weiter machen!

Viel Spaß!

Ulrich Bohlken | 21.05.2010

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Kissenrennen

---

## Kurzbeschreibung:

Warming up - Fillings

Rubrik: Energizer  
Alter: 5 bis 60 Jahre  
Anzahl: 10 bis 100 Personen

Die Spieler werden abwechselnd in zwei Mannschaften eingeteilt. Jede Mannschaft erhält ein Kissen. Auf los reichen die TN ihr Kissen weiter. Welche Mannschaft das Kissen der gegnerischen Mannschaft einholt, hat gewonnen.

---

## Material:

- 2 Kopfkissen
- 

## Spielverlauf

Die Spieler zählen der Reihe nach ab. Alle Spieler mit einer ungeraden Nummer sind in einer Mannschaft, alle Spieler mit einer geraden Nummer in der anderen Mannschaft. *Die Spieler sortieren sich jedoch nicht nach Mannschaften, sondern bleiben so sitzen, wie sie sind.*

Nun erhalten beide Mannschaften je ein Kissen. Zwischen den Spielern, die die Kissen erhalten, sollte möglichst gleich viele Mitspieler sitzen. Auf "Los" geben die Spieler ihr Kissen im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler der *eigenen* Mannschaft weiter, also am direkten Nachbarn vorbei. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen nicht stören. Sobald ein Kissen das Kissen der gegnerischen Mannschaft überholt, hat die Mannschaft, die das Kissen eingeholt hat, gewonnen.

## Bemerkungen

Bei mehr als 30 Spielern kann man auch mit drei Mannschaften und drei Kissen spielen.

Sebastian Bicher | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Klammer stecken

---

### Kurzbeschreibung:

Cool down

Entspannung - zur Ruhe kommen.

---

Rubrik: Energizer  
Alter: ab 8 Jahre  
Anzahl: ab 10 Personen  
Zeitbedarf: 10 Minuten

### Material:

- ausreichend Wäscheklammern
- 

Die Spieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt.

Eine Gruppe legt sich mit geschlossenen Augen bequem auf den Boden (Lage beliebig). Die andere Gruppe versucht vorsichtig, Wäscheklammern so an die Kleidung der Liegenden anzubringen, dass diese es nicht bemerken. Wenn doch, machen sie durch Bewegen des entsprechenden Körperteils darauf aufmerksam. Die Klammer muss dann wieder entfernt werden. Sind alle Klammern verteilt, dürfen die Liegenden nachschauen, wo und wie viele Klammern sich an ihnen befinden.

2. Durchgang mit vertauschten Gruppen.

### Variante:

Bei wenigen Spielern können auch nur jeweils ein oder zwei Personen die Klammern stecken.

### Zu beachten:

Raum möglichst mit Decken auslegen, Schuhe eventuell ausziehen. Um den „Cool-down“- Effekt zu erzielen, ist eine angemessene Atmosphäre nützlich: gedämpftes Licht und ruhige „meditative“ (Instrumental-) Musik sind sehr hilfreich.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebn.istcool.de](http://www.stoebn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## König Mütze

---

### Kurzbeschreibung:

Warming up

Ein lebhaftes Fangspiel.

Rubrik: Energizer  
Alter: ab 10 Jahre  
Anzahl: ab 10 Personen  
Zeitbedarf: 10 Minuten

---

### Material:

- Mütze
- 

König "Mütze" trägt seinen Namen nicht umsonst und wie jeder König wird auch dieser in der Öffentlichkeit von zwei Leibwächtern beschützt.

Trotzdem versuchen alle Untertanen dem König die "Ehre" zu erweisen, in dem sie ihn berühren.

Gelingt dies einem Untertan, so wird er zum König, bekommt die Mütze und bestimmt zwei neue Leibwächter.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Meteoritenschwarm

---

### Kurzbeschreibung:

Rubrik: Energizer

Warming up - Fillings

---

#### Material:

- Bälle und andere Gegenstände die man gut weiterreichen und sich zuwerfen kann
  - einen großen Raum
- 

Alle bilden einen Kreis.

Ein Ball wird auf die Riese geschickt indem die sich gegenüberstehenden Personen sich den Ball zuwerfen. Es ist dabei darauf zu achten, dass alle den Ball einmal bekommen und dass der Ball möglichst nicht an den Nachbarn weitergegeben wird.

Die Reihenfolge bitte unbedingt merken, sie bleibt über die Zeit bestehen!

Zunächst nur einen Ball, dann nach und nach mehrere Bälle auf die reise schicken.

Dann kommt die Routine dazu. Sie symbolisiert den Alltag, den Dienstweg. Es kann ein Stab sein und dieser wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Die Bälle fliegen dabei weiter.

Dann kommt eine Sonderaufgabe hinzu.

Sie folgt dem weg aller Bälle und zunächst vorwärts wie die Bälle.

Nach einem Durchlauf wird die Sonderaufgabe aber rückwärts zurückgesendet, während Dienstweg und die anderen Bälle weitergehen.

Und noch einen drauf:

Alle BrillenträgerInnen tauschen die Plätze.

Alle SchnürschuhträgerInnen tauschen die Plätze.

... Erweiterbar!

Hinweis: Es werden nur die Plätze getauscht, nicht aber die Reihenfolge in der man sich die Bälle zu wirft.

Ulrich Bohlken | 21.05.2010

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Mist Mist Mist

---

### Kurzbeschreibung:

Warming up - Filling

Ein temporeiches, witziges Spiel zum warm und wach werden.

Dieses Spiel eignet sich auch zum nonverbalen Kennenlernen.

---

Rubrik: Energizer  
Alter: ab 8 Jahre  
Anzahl: 20 Personen Personen  
Zeitbedarf: 5 - 15 Minuten

### Material:

- pro Person: Mütze, Hüte, ...
- 

Als erstes sollte ein Spielfeld eingegrenzt werden.

Jede/r Mitspieler/in bekommt einen Hut oder eine Mütze auf den Kopf.

Nun müssen alle versuchen, sich gegenseitig die Mützen oder Hüte vom Kopf zu stupsen.

Fällt eine Kopfbedeckung herunter muss die Kopfbedeckung aufgehoben werden und anschließend sofort wieder 3mal auf den Boden geschissen werde. Dabei ist laut "MIST MIST MIST" zu rufen.

### Variante:

Wem die Kopfbedeckung heruntergefallen ist, scheidet aus.

Wer als letztes seine Kopfbedeckung noch auf dem Kopf hat, hat gewonnen.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Peng! Peng!

---

### Kurzbeschreibung:

Warming up | Filling

Rubrik: Energizer  
Alter: ab 8 Jahre  
Anzahl: ab 10 Personen  
Zeitbedarf: ab 5 Minuten

Ein Spiel bei dem man schnell reagieren muss, sonst zieht man den "Kürzeren"!

---

Alle Spieler\_innen stehen im Kreis, und formen mit Daumen, Mittel- und Zeigefinger einer Hand eine Pistole.

Nun ruft die Spielleitung einen Namen.

Die oder der Spieler\_in dessen Name gerufen wurde muss sich nun schnell in die Hocke setzen und die Spieler\_innen rechts und links davon wenden sich einander zu schießen mit einem lauten "Peng!" aufeinander.

Wer zuletzt "Peng!" sagt, ist getroffen sinkt zu Boden und ruft mit letzter Kraft einen anderen Namen und bleibt liegen.

Das Spiel ist zu Ende wenn die letzten Zwei, die noch stehen, ihr Duell entschieden haben.  
"Es kann nur einen geben!"

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebn.istcool.de](http://www.stoebn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Satelliten

---

### Kurzbeschreibung:

Warming up

Rubrik: Energizer  
Anzahl: ab 6 Personen  
Zeitbedarf: ab 5 Minuten

Auf Kommando "1,2,3, los" laufen alle los umkreisen den ausgewählten TN

---

Alle TN stehen im Raum.

Jeder TN wählt sich insgeheim einen anderen TN aus, ohne dass der das merkt.

Auf Kommando "1,2,3, los" laufen alle los umkreisen den ausgewählten TN dreimal und gehen dann schnell auf ihren Platz zurück.

Variante: Die TN müssen gleichzeitig versuchen herauszufinden, ob und wer sie umkreist.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebern.istcool.de](http://www.stoebern.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Schnapp den Finger

---

## Kurzbeschreibung:

Warming up

Rubrik: Energizer  
Anzahl: ab 2 Personen  
Zeitbedarf: ab 3 Minuten

Auf Kommando "Bei drei: Eins..., zwei. .., drei!" versuchen alle den Zeigefinger des linken Nachbarn zu fangen und gleichzeitig den eigenen Zeigefinger vor der Gefangennahme zu bewahren.

---

Die TN stehen im Kreis, die linke Handfläche nach oben gekehrt. Der rechte Zeigefinger steht mit der Spitze in der offenen linken Hand des rechten Nachbarn.

Auf Kommando "Bei drei: Eins..., zwei. .., drei!" versuchen alle den Zeigefinger des linken Nachbarn zu fangen und gleichzeitig den eigenen Zeigefinger vor der Gefangennahme zu bewahren.

Nachdem die TN das 2 - 3mal gemacht haben, wechseln sie die Hände, d.h. die Rechte ist flach, die Linke der Zeigefinger.

Der GL sorgt dafür, dass es nicht klappt. Lustiger.

## Erfahrungen:

- Verschaltet die Gehirnregionen.
- Wirkt aktivierend, lustig.
- Hohe Akzeptanz, erhöht Fehlertoleranz und wirkt durch das gemeinsame lachen und Berühren vertrauensfördernd.
- Unproblematischer Körperkontakt.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Und wie läuft es mit den Nachbarn?

---

### Kurzbeschreibung:

Warming up - Filling

Rubrik: Energizer  
Alter: ab 10 Jahre  
Anzahl: ab 10 Personen

Dieses Bewegungspiel lockert auf und bringt einen wieder auf trapp.

---

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis.

Eine Person steht in der Mitte und fragt eine im Stuhlkreis (zeigt dabei mit dem Finger auf die entsprechende Person):

**"Und wie geht es mit den Nachbarn?"**

Die angesprochene Person kann nun aus drei Antwortmöglichkeiten wählen:

**"Gut!"** , **"Geht so!"** oder **"Geht gar nicht!"**

Bei **"Gut!"** passiert gar nichts und die Person in der Mitte stellt einer anderen Person die gleiche Frage.

Bei **"Geht so!"** wechseln die Nachbarn links und rechts der angesprochenen Person die Plätze.

Bei **"Geht gar nicht!"** wechseln alle im Stuhlkreis die Plätze.

Die Person in der Mitte versucht bei jedem Platzwechsel (auch bei "Geht so!") natürlich sich einen Sitzplatz zu erobern. Gelingt ihr das, so muss die Person die übrig bleibt in die Mitte und das Spiel beginnt von vorne.

Viel Spaß!

Ulrich Bohlken | 16.06.2011

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebnern.istcool.de](http://www.stoebnern.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Zu Doof

---

### Kurzbeschreibung:

Filling

Rubrik: Energizer  
Alter: ab 12 Jahre  
Anzahl: ab 10 Personen  
Zeitbedarf: 10 Minuten

"Zu Doof" ist ein geselliges und lustiges Konzentrationsspiel, bei dem viel gelacht wird. Die Spieler\_innen versuchen sich dabei gegenseitig zu "Adeln" in dem sie sich verleiten Fehlern zu machen. Wer nicht aufpasst und einen Fehler begeht, muss seinen Platz räumen und auf den letzten Platz "zu Doof" wechseln. Er oder Sie erhält dabei auch gleich den Titel "zu Doof". ;)

---

Alle Spieler\_innen sitzen im Kreis und jeder Sitzplatz bekommt eine Zahl zugewiesen (1, 2, 3, ...).

Der letzte Platz bekommt keine Zahl, sondern einen Titel zugewiesen: "zu Doof".

Wer hier sitzt wird fortan mit diesem Titel angerufen!

Alle anderen werden mit der entsprechenden Platznummer angerufen.

Das Spiel beginnt nun so, dass alle im Rhythmus wie folgt, synchron folgende Bewegungen machen:

1. beide Hände werden auf die Oberschenkel geklatscht
2. alle klatschen dann in die Hände
3. mit den Fingern der rechten Hand wird geschnipst  
(*gewunken wer nicht schnipsen kann*)
4. mit den Fingern der linken Hand wird geschnipst  
(*bzw. gewunken*)

Das Tempo des Rhythmus wird "von 1" vorgegeben.

*Es empfiehlt sich am Anfang, dass die Spielleitung auf Platz 1 sitzt und langsam, wenn alle in den Rhythmus gefunden haben, das Tempo steigert.*

Zum Rhythmus werden dann die Platznummern hinzugefügt.

Bei Bewegung 3 (Fingerschnipsen - Rechts) muss die eigene Platznummer und bei Bewegung 4 (Fingerschnipsen - Links) eine andere (vorhandene) Platznummer genannt werden (oder auch "zu Doof").

Dem Rhythmus folgend ist dann die "gerufene" Platznummer (oder auch "zu Doof") dran und muss IM RHYTHMUS! und ohne Verzögerung, wieder bei 3 die eigene Platzzahl/Titel nennen und bei 4 eine andere Platzzahl rufen.

Sollte hier nun ein\_e Spieler\_in nicht aufpassen und einen Fehler machen, rufen alle "zu Doof". Sie\_Er muss nun auf den letzten Platz ("zu Doof") wechseln und übernimmt damit auch den Titel "zu Doof" bis ein\_e Andere\_r einen Fehler macht.

Die Spieler links neben dem freigewordenen Platz, bis hin zum letzten Platz, rücken um einen Platz auf und erhalten so alle eine neue Platznummer.

Platze 1 beginnt wieder und gibt das Tempo vor.

Hinweis:

Nur 1 und "zu Doof" dürfen sich selber anrufen, allen Anderen ist dieses Recht verwehrt!

Das Spiel beenden:

Entweder, wenn es jemand von "zu Doof" bis auf Platz 1 geschafft hat (nur bei kleinen Gruppen) oder nach Ablauf der vorher festgelegten Zeit (in der Regel 10 Minuten).

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Kooperation



## Alarmanlage

---

### Kurzbeschreibung:

Sehr lautes Spiel für zwischendurch.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 10 bis 50 Jahre

Anzahl: 10 bis 50 Personen

---

### Spielverlauf

Ein Spieler wird vor die Tür geschickt. Die übrigen Spieler vereinbaren eine Körperstelle, die als "Aus-Schalter" wirken soll (z.B. Nase, linke Hand, rechtes Ohrläppchen). Zusätzlich wird ein Spieler als "Generalschalter" bestimmt.

Nun stimmen alle ein nervenzerreißendes Alarmanlagen-Geheule an, was für den draußen wartenden Spieler das Signal ist, herein zu kommen. Er versucht nun, die Alarmanlage abzuschalten, indem er durch Ausprobieren die vereinbarte Körperstelle findet. Hat er dies geschafft, so verstummt der betreffende Spieler augenblicklich.

Wird der "Generalschalter" ausgeschaltet, so verstummen alle Spieler.

Ev. Jugend der Kirchengemeinde Norf-Nievenheim | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Blinde Schlange

---

**Material:**

- Augenbinden

**Rubrik:** Kooperationsspiele

**Alter:** ab 10 Jahre

**Anzahl:** max. 30 Personen

**Zeitbedarf:** ab 15 Minuten

---

Die Teilnehmerinnen stellen sich hintereinander zu einer Schlange auf. Der erste ist der sehende Kopf der Schlange, die restlichen Teilnehmerinnen bekommen die Augen verbunden. Dann macht sich die Schlange auf den Weg quer durch die Umgebung. Bei einer größeren Gruppe ist es sinnvoll, mehrere Schlangen zu bauen oder Sicherheitspersonen einzusetzen, die neben der Schlange herlaufen und aufpassen, dass sich niemand verletzt und die Schlange nicht auseinander bricht.



**Varianten:**

1. Der/die Letzte hat keine Augenbinde und steuert mit Worten den Kopf der Schlange.
2. Die Schlange ist vollkommen blind und der/die Sehende steht außerhalb der Schlange und steuert diese mit Worten.
3. Es kann ein Hindernisparcour bewältigt werden ... Aber nur mit Vorsicht und der entsprechenden Einweisung der Teilnehmerinnen. Eine, besser zwei Sehende pro Schlange.

Spielereader | 18.06.2005

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Blinde Tiere

---

### Kurzbeschreibung:

Viele verschiedene blinde Tiere müssen ihre Artgenossen über deren Geräusche finden.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 3 bis 12 Jahre

Anzahl: 10 bis 50 Personen

---

### Material:

- je Spieler 1 Augenbinde
- 

### Spielverlauf

Jeweils 2 - 8 Spieler bekommen den gleichen Tiernamen ins Ohr geflüstert, den die anderen nicht hören dürfen. Dann bekommen alle Spieler die Augen verbunden und die Laute ihres Tieres nachahmend müssen sie versuchen, ihre Artgenossen zu finden. Sieger ist die Gruppe, die zuerst vollständig ist. Die Helfer passen auf, dass die blinden "Tiere" nirgendwo gegen rennen.

Maik Kleine | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebn.istcool.de](http://www.stoebn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Blindes Quadrat

---

## Kurzbeschreibung:

Das **Blinde Quadrat** ist ein Gruppendynamisches Spiel für kleinere Gruppen. Die Teilnehmer müssen blind eine eigentlich einfache Aufgabe lösen.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: ab 14 Jahre

Anzahl: ab 5 Personen

---

## Material:

- Ein Seil, dessen Enden zusammengeknotet werden
- Augenbinden für jeden Mitspieler (oder einen abgedunkelten Raum, oder viel Vertrauen)

---

## Ablauf

Die Spieler verbinden sich die Augen und nehmen das Seil in ihre Hände. Nun erhalten sie die eigentlich einfache Aufgabe: bildet ein möglichst exaktes Quadrat (oder eine ähnliche Figur, je nach Spieleranzahl).

Die Spieler erhalten dazu einige Minuten Zeit. Ob die Figur in der Luft gehalten oder am Boden gelegt werden soll, bleibt dem Team oder der Spielleitung überlassen.

SpieleWiki | 11.06.2009

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebn.istcool.de](http://www.stoebn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Centspiel (2-Euro-Spiel)

---

### Kurzbeschreibung:

Ein Geldstück muss auf verschiedene Weise im Kreis herum gegeben werden.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 8 bis 30 Jahre

Anzahl: 5 bis 30 Personen

---

### Material:

- 1 Geldstück
- 

### Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Das Geldstück, mit dem gespielt wird, wird auf den Handrücken des Spielleiters gelegt. Nun gibt dieser es seinem Nachbarn so weiter, dass es bei ihm ebenfalls auf dem Handrücken liegt. Dabei darf er nicht die andere Hand zur Hilfe nehmen. Wie die Übergabe gemacht wird, ist den beiden jeweils Beteiligten überlassen, das Geldstück darf aber nicht herunter fallen. Falls es doch herunter fällt, müssen die beiden die Übergabe solange noch einmal probieren, bis es klappt.

Die nächsten Runden werden jedesmal schwieriger:

- Weitergabe von kleinem Finger zu kleinem Finger
- Weitergabe von Arminnenseite zu Arminnenseite
- Weitergabe von Fuß zu Fuß
- Weitergabe von Stirn zu Stirn
- Weitergabe von Oberschenkel zu Oberschenkel
- Weitergabe von Bauch zu Bauch (am Boden liegend)

### Bemerkungen

Im Zuge der Euro-Umstellung wurde das Spiel, das ursprünglich "Pfennigspiel" hieß, in "Centspiel" umbenannt. ;-)

Siegfried Heckl | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebern.istcool.de](http://www.stoebern.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Countdown

---

### Kurzbeschreibung:

Die Gruppe muss selbst eine Methode finden, einen Countdown zu zählen. Dabei dürfen sich die Spieler weder absprechen noch Zeichen geben.

---

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 8 bis 60 Jahre

Anzahl: 10 bis 30 Personen

### Material:

- evtl. je Spieler 1 Augenbinde
- 

### Spielverlauf

Die Gruppe muss rückwärts von 15 (je nach Gruppengröße) bis Null zählen. Dabei darf keine Zahl übersprungen und keine Zahl doppelt genannt werden und es dürfen nie zwei Personen gleichzeitig sprechen. In jedem dieser Fälle muss von Neuem begonnen werden. Der Gruppe ist es nicht erlaubt, untereinander zu kommunizieren, auch sind alle blind!

Ev. Jugend der Kirchengemeinde Norf-Nievenheim | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Das Blatt wenden

---

### Kurzbeschreibung:

Die Gruppe muss versuchen, die Decke/Folie, auf der sie steht, zu wenden, ohne den Boden zu berühren.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 5 bis 60 Jahre

Anzahl: 2 bis 20 Personen

---

### Material:

- Baumarktfolie oder Decke
- 

### Spielverlauf

Die ganze Gruppe stellt sich auf eine ausgebreitete Decke oder Folie. Die Gruppe muss versuchen, die Decke/Folie zu wenden, ohne den Boden mit auch nur einem Haar zu berühren.

### Bemerkungen

#### Fragen:

- Was möchtet Ihr hinter Euch lassen?
- Welche neuen Werte wollt Ihr eröffnen?

#### Auswertung:

Auf der einen Seite kann der IST-Zustand beschrieben werden, oder Befürchtungen. Auf der anderen Seite können die Wünsche (SOLL-Zustand) oder Stärken und Fähigkeiten stehen.

#### Metaphern:

- "Ein neues Kapitel aufschlagen"
- "Die zwei Seiten einer Medaille"
- "Befürchtungen und Erwartungen"
- "Wir sitzen alle im gleichen Boot"

DLRG Jugend Stormarn | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Die Falle

---

### Kurzbeschreibung:

Bei diesem Spiel geht es um geschicktes Ausloten, welche Lücken genutzt werden.

Fänger\_in und Gejagte\_r können jede Lücke im Kreis nur einmal nutzen.

Eignet sich auch als Energizer.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: ab 14 Jahre

Anzahl: ab 10 Personen

Zeitbedarf: ab 10 Minuten

---

Alle Spieler\_innen stehen im Kreis mit einem Abstand zueinander, der es erlaubt, das sich die Nachbarn noch an die Hände fassen können.

Zwei Spieler\_innen werden ausgewählt. Ein\_e Fänger\_in und ein\_e Gejagte\_r.

Beide dürfen sich in und um den Kreis herum frei bewegen.

Wechselt eine der Beide jedoch von Innen nach Außen oder umgekehrt, so muss die Lücke im Kreis verschlossen werden.

Im Verlauf des Spieles werden es also immer weniger Lücken, die genutzt werden können.

Durch geschicktes Agieren kann der/die Gejagte in die Falle gelockt werden.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Diedeldum

---

## Kurzbeschreibung:

Ein witziges Spiel bei dem ein Gegenstand nach einem festgelegtem Rythmus weitergegeben wird.

Rubrik: Kooperationsspiele  
Alter: 5 - 100 Jahre  
Anzahl: 5 -100 Personen  
Zeitbedarf: 10 - 15 Minuten

---

## Material:

- Für jeden Mitspieler muss ein gut griffiger Gegenstand vorhanden sein.  
(Löffel, Wäscheklammer oder auch Snickers, Mars, o.ä.)
- 

Alle Mitspieler sitzen eng nebeneinander im Kreis. Jeder hat vor sich seinen Gegenstand liegen. Am Besten wird zuerst der Spruch zum Spiel gelernt, sodass es deswegen keine Schwierigkeiten im Spielablauf gibt. Ist der Text gut eingeübt kann begonnen werden.

*Diedel Dum*  
*Diedel Dum*  
*Diedel Diedel*  
*Diedel Dum*

"Diedel Dum" - Der Gegenstand wird bei "Diedel" in die rechte Hand genommen und bei "Dum" vor den jeweils rechts sitzenden Partner gelegt.

"Diedel Dum" - Der Gegenstand wird bei "Diedel" in die rechte Hand genommen und bei "Dum" vor den jeweils rechts sitzenden Partner gelegt.

"Diedel Diedel" - Der Gegenstand wird bei dem ersten "Diedel" in die rechte Hand genommen und bei dem zweiten "Diedel" beim rechts sitzenden Partner nur andeutend abgelegt, NICHT loslassen!

"Diedel Dum" - Bei "Diedel" wird der Gegenstand wieder mit zu sich genommen. Bei "Dum" wird der Gegenstand wieder vor den jeweils rechts sitzenden Partner gelegt.

Nun hat jeder wieder einen Gegenstand vor sich liegen, das Spiel kann weiter gehen. Der Spruch wiederholt sich, ebenso das Weitergeben der Gegenstände. Ist der Spruch gut eingepägt, kann das Spiel natürlich auch immer schneller gehen. Spätestens dann geschieht es meist, dass sich die Gegenstände bei einem oder mehr Mitspielern sammeln, weil diese mit dem Weitergeben etwas durcheinander kommen. Dann werden die Gegenstände wieder aufgeteilt und das Spiel geht von Neuem los.

## Bemerkungen

Als Variation kann man die "Gegenständesammler" auch aussetzen lassen, um am Ende einen Sieger zu ermitteln. Das Spiel ist ein Riesen-Hit bei Jung und Alt und vor allem fast jederzeit spielbar.

Sandra Schmitt | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Eledil und Krokofant

---

## Kurzbeschreibung:

Zwei Gegenstände werden unter aufwändigem Fragen und Antworten im Kreis herumgereicht.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 5 bis 12 Jahre

Anzahl: 10 bis 50 Personen

---

## Material:

- 2 kleine Gegenstände zum Herumreichen
- 

## Spielverlauf

Der Spielleiter gibt jeweils an seinen rechten und linken Nachbarn einen Gegenstand heraus (Tempo - Päckchen, Gabel, o.Ä.). Zu seinem rechten Nachbarn (nennen wir ihn der Einfachheit halber Peter) sagt er: "Das ist ein Eledil!". Peter fragt nun: "Was ist das?", worauf der Spielleiter antwortet: "Das ist eine Eledil!". Nun gibt Peter das Eledil an seinen Nachbarn weiter und sagt: "Das ist ein Eledil". Dieser fragt nun wiederum: "Was ist das?", worauf dann Peter den Spielleiter dasselbe fragt, zur Antwort bekommt, dass das ein Eledil sei, was Peter nun wieder seinem Nachbarn sagt, und so weiter.

Zur gleichen Zeit geht das Ganze auch nach links los ("Das ist ein Krokofant"). Der Reiz dieses Spiels ist das ständige Hin- und Herfragen nach den Gegenständen. Besonders interessant wird es, wenn sich die Wege der Gegenstände überkreuzt haben.

Oliver Biegel | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Elektrischer Zaun

---

## Kurzbeschreibung:

Kooperationsspiel, bei dem die ganze Gruppe über ein Seil steigen muss.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 5 bis 30 Jahre

Anzahl: 5 bis 50 Personen

---

## Material:

- Seil, ca. 2,50 m lang

## Vorbereitung

Seil etwa in Hüfthöhe spannen (max. 150 cm)

---

## Spielverlauf

Die ganze Gruppe muss als Gesamtes über das Seil, ohne dieses zu berühren und ohne Kontakt zueinander zu verlieren. Sollte der Kontakt zu einzelnen Teilnehmern unterbrochen werden, muss die ganze Gruppe von vorne beginnen. Ebenso, wenn der Zaun berührt wird.

## Bemerkungen

Die TeilnehmerInnen sollten zu jeder Zeit einen Sturz erwarten und entsprechend reagieren können, um Verletzungen zu vermeiden.

## Auswertung:

- Was könnte solch ein Hindernis sein?
- Welche Hindernisse gibt es bei uns in der Gruppe, an die wir immer wieder stoßen?
- Wie können wir sie gemeinsam überwinden, ohne dass einzelne einen "Schock" davontragen?

DLRG Jugend Stormarn | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Evolution

---

### Kurzbeschreibung:

Dass wir Menschen vom Klapperstorch gebracht wurden, glaubt heutzutage kein Kind mehr. Dass wir uns aber aus einer Amöbe entwickelt haben, ist eine der neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse...

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 5 bis 60 Jahre

Anzahl: 10 bis 100 Personen

---

### Spielverlauf

Bis zu sechs Entwicklungsstufen werden vorgestellt:

1. Amöbe (Schwimmbewegungen machen)
2. Insekt (summen, mit den Flügeln schlagen)
3. Frosch (quaken, in der Hocke hüpfen)
4. Dinosaurier (gebeugt aufrecht gehen und schrecklich brüllen, Krallen)
5. Gorilla (die Hände auf die Brust klopfen)
6. Mensch (aufrecht stehen bleiben und den anderen zusehen, Hand unter Kinn)

Alle sind anfangs eine Amöbe und wollen sich auf die nächsthöhere Ebene entwickeln. das tun sie, indem sich zwei gleicher Gattung treffen und ausknobeln (Schere-Stein-Papier), wer zum nächsthöheren Level fortschreitet. Der Verlierer muss wieder eine Stufe zurück. Wer einmal Mensch geworden ist, bleibt dabei und genießt das Zusehen. Es dürfen immer nur gleichartige Wesen miteinander knobeln. Das bedeutet auch, dass am Schluss von jedem Wesen mindestens eines übrig ist!

### Bemerkungen

Hier noch alternative Entwicklungsstufen von der DLRG-Jugend Stormarn:

1. Das Ei (geduckt auf dem Boden sitzen und hin und her wackeln)
2. Das Huhn (watscheln, mit den Ellbogen als Flügel wackeln und gackern)
3. Der Dinosaurier (gebeugt aufrecht gehen und schrecklich brüllen, Krallen)
4. Der Ninja (Mit einem fiktiven Schwert fechten und tja-jieehh schreien)
5. Der Weise (Aufrecht stehen bleiben und den anderen zusehen, Hand unter Kinn)

DLRG Jugend Stormarn | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Fang den Stock

---

### Kurzbeschreibung:

Bei diesem ägyptischen Spiel geht es um Schnelligkeit. Jeder Spieler hat einen Stock senkrecht vor sich, den er loslassen und den Stock des Nachbarn ergreifen muss, bevor dieser umfällt.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 8 bis 30 Jahre

Anzahl: 5 bis 100 Personen

---

### Material:

- Je Spieler 1 Stock von ca. 1,50 m Länge

---

### Spielverlauf

Die Spieler bilden einen Kreis, wobei der Abstand zwischen den Spielern ungefähr 2,5 m betragen soll. Jeder Spieler hält seinen Stock senkrecht vor sich, so dass ein Ende den Boden berührt. Sobald die Spielleitung "Wechsel!" ruft, lässt jeder Spieler seinen senkrecht stehenden Stock los und rennt zum Stock seines rechten Nachbarn. Er muss nun versuchen, den Stock zu fassen, bevor dieser umfällt. Wer den Stock nicht rechtzeitig fängt, scheidet aus. Die Spielleitung sollte darauf achten, dass die Stöcke nicht durch einen Schubs bewusst zum Umfallen gebracht werden. Wer dies provoziert, scheidet ebenfalls aus.

Das Spiel geht so lange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler ist Sieger.

### Bemerkungen

Statt eines Kreises kann auch ein schlangenförmiges Gebilde gewählt werden, wobei Anfang und Ende entsprechend dicht beieinander liegen müssen und der Verlauf der Schlangenlinie auf dem Boden markiert sein muss, damit die Spieler dieser Linie beim Wechseln folgen können.

Dezernat Jugend im Bistum Limburg | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Gefahrguttransport

---

### Kurzbeschreibung:

Kooperationsspiel bei dem ein Gefahrgut geborgen werden muss, ohne damit in Berührung zu kommen.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: ab 12 Jahre

Anzahl: max. 20 Personen

Zeitbedarf: ab 30 Minuten

Variante: *Reaktorunfall*

---

### Material:

- 2 Seile (2m)
  - 1Seil (5m)
  - Flasche (PET)
  - Joghurtbecher
- 

Aus dem größeren Seil wird ein Kreis gelegt. In der Mitte des Kreises steht ein Becher und eine mit Wasser gefüllte, geöffnete Flasche. Das Wasser wird zur hochgefährlichen Flüssigkeit erklärt, die nicht mit den Händen berührt werden darf. Das Problem ist nur, dass die Flüssigkeit in einem Becher zum Hochsicherheitslabor transportiert werden muss. Die Teilnehmerinnen müssen also den Becher mindestens zur Hälfte mit der ominösen Flüssigkeit befüllen und anschließend aus dem Kreis zu einem festgelegten Punkt (ca. 5m außerhalb des Kreises) bringen. Als Hilfsmittel haben sie zwei Seile, mit denen sie sowohl Becher als auch Flasche gefahrlos berühren können. Der Kreis darf nicht betreten werden. Flasche und Becher dürfen den Körper der Teilnehmerinnen nicht berühren.



Spielereader | 18.06.2005

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Gruppenreise nach Jerusalem

---

## Kurzbeschreibung:

Im Gegensatz zu der bekannten Art des Spiels geht es hier darum, mit allen Spielern auf möglichst wenig Stühlen zu stehen.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 5 bis 30 Jahre

Anzahl: 10 bis 50 Personen

## Vorbereitung

Wie bei der normalen "Reise nach Jerusalem" die Stühle mit der Rückenlehne in zwei Reihen aneinander stellen.

---

### Material:

- Stuhlreihe
- Musik
- MP3 / CD Player

---

## Spielverlauf

Die Musik startet und die Spieler gehen um die Stühle herum. Stoppt die Musik, müssen alle Spieler versuchen, sich auf die vorhandenen Stühle zu stellen, ohne mit einem Körperteil den Boden zu berühren. Ist dies vollbracht, setzt die Musik wieder ein und die Spieler gehen wieder herum. Währenddessen nimmt der Leiter einen Stuhl weg. Dann stoppt die Musik wieder und alle versuchen, sich gemeinsam auf die Stühle zu stellen. Das geht solange weiter, bis es keine Möglichkeit mehr gibt, alle Spieler auf die Stühle zu bekommen.

## Bemerkungen

Es muss vorsichtig gespielt werden, um Verletzungen und Stürze zu vermeiden, hierzu können zusätzliche Abstützungen, wie Schränke, Stangen, Seile, etc. verwendet werden. Man könnte die Teilnehmer auch in zwei oder mehr Gruppen einteilen und wer zuerst mit allen Teilnehmern auf jeweils gleich vielen Stühlen steht, gewinnt. Oder welche Gruppe es auf die wenigsten Stühle schafft. Man kann bestimmte Regeln zum Erschweren einführen, dass sich die Teilnehmer beispielsweise nicht an den Händen halten dürfen, oder Spieler zusammengebunden werden (Achtung! Verletzungsrisiko).

Jan Singelmann | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Händewelle

---

### Kurzbeschreibung:

Kooperatives Spiel bei dem die Hände werden der Reihe nach gewendet.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: ab 10 Jahre

Anzahl: ab 10 Personen

Zeitbedarf: ab 5 Minuten

---

Die Spieler\_innen stehen im Kreis und halten ihre Hände mit der Handinnfläche nach oben vor dem Bauch.

Jetzt werden die Hände , eine nach der anderen umgedreht.

Mit jeder Runde wird das Tempo erhöht.

**Variante:** Die Hände werden mit den Nachbarn überkreuzt.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Hängepartie

---

### Kurzbeschreibung:

Zwei balancieren sie sich so gegenseitig aus, dass sie gleichzeitig ihr Spielbein anheben können.

Rubrik: Kooperationsspiele  
Anzahl: ab 2 Personen  
Zeitbedarf: ab 5 Minuten

---

Zwei TN stehen neben einander, rechter Fuß an rechtem Fuß, so dass sie in die entgegengesetzte Richtung blicken.

Sie fassen sich an der Hand (um den Daumen) und lehnen sich nach außen, so dass beide Arme ausgestreckt sind.

Der Körper ist dabei unter Spannung und gerade.

Nun balancieren sie sich so gegenseitig aus, bis sie beide gleichzeitig ihr Spielbein anheben können.

Wer schafft es 10 Sekunden lang?

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Klatsch-Radar

---

### Kurzbeschreibung:

Ein Konzentrations- und Kooperationsspiel: Es muss der richtige Weg zum eigenen Platz gefunden werden. Alle anderen helfen durch Klatschen diesen zu finden.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: ab 10 Jahre

Anzahl: ab 5 Personen

Zeitbedarf: ab 5 Minuten

---

Ein\_e Spieler\_in verlässt den Raum und alle anderen Spieler\_innen sitzen im Kreis. Es wird ein Weg festgelegt der von der Tür zum freien Platz führt. Alle Spieler\_innen müssen sich diesen Weg merken.

Nun kommt der oder die Spieler\_in wieder herein und muss den Weg zum eigenen freien Platz finden.

Solange der oder die Spieler\_in sich auf dem richtigen Weg befindet, klatschen alle im Kreis sitzenden Spieler\_innen.

Wird aber der Weg verlassen, hören alle auf zu klatschen und fangen erst wieder an zu klatschen, wenn der korrekte Weg wieder gefunden wurde.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Klopfspiel

---

### Kurzbeschreibung:

Ein Handschlag wandert im Kreis umher, wechselt machmal die Richtung, und alle müssen doppelt aufpassen, denn jeder hat zwei Hände im Spiel.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 5 bis 100 Jahre

Anzahl: 5 bis 50 Personen

---

### Spielverlauf

Die Spieler sitzen am Tisch oder knien auf dem Boden und bilden dabei einen Kreis. Die Hände werden flach auf den Tisch / Boden gelegt und zwar so, dass sich die Unterarme aller benachbarten Spieler überkreuzen. Jeder Spieler hat also zwischen seinen beiden eigenen Händen noch zwei Hände seiner beiden Nachbarn liegen.

Ein Spieler beginnt, indem er einmal mit der flachen Hand auf den Untergrund klopft. Die links daneben liegende Hand nimmt diesen "Impuls" auf und klopft auch einmal auf den Untergrund. So geht es immer im Kreis herum. Wenn eine Hand zwei Mal klopft, so ist das das Signal zum Richtungswechsel, der "Impuls" läuft jetzt in die andere Richtung.

Jede Hand, die einen Fehler macht, wird aus dem Spiel genommen, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

**Zusatzregel:** Um die Schwierigkeit noch weiter zu erhöhen, kann vereinbart werden, dass auch mit der Faust geklopft werden darf. Dann wird die nächste Hand übersprungen, bei zwei Faustklopfen wird entsprechend die Richtung gewechselt *und* die nächste Hand übersprungen!

Ev. Jugend der Kirchengemeinde Norf-Nievenheim | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Kopiergerät

---

### Kurzbeschreibung:

Jeder Mitspieler sucht sich eine Person aus, die er dann nachahmt.

Interessant ist die Auswertung bezüglich Vorgeben / Nachmachen, der Auswahl eines Vorbildes und welche Auswirkungen das auf die Gruppe hat.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 5 bis 60 Jahre

Anzahl: 10 bis 50 Personen

---

### Spielverlauf

1. Jeder im Kreis sucht sich im Stillen eine Person aus dem Kreis aus, die er nachahmen wird. Wenn also diese Person sich in irgend einer Weise bewegt, muss er diese Bewegung mitmachen. Dabei sollten allerdings die "Vorbilder" nicht so offensichtlich angestarrt werden.

2. Alle stellen sich in den Kreis, schließen die Augen, bewegen sich noch einmal leicht und öffnen sie wieder. Auf ein gemeinsames Kommando verändern alle ihrem "Vorbild" gemäß die Stellung. Am Ende gibt es entweder eine gemeinsame Stellung oder zwei/drei verschiedene Stellungen. Interessant ist die Auswertung bezüglich Vorgeben / Nachmachen, der Auswahl eines Vorbildes und welche Auswirkungen das auf die Gruppe hat.

### Variante:

Mit Video aufzeichnen.

DLRG Jugend Stormarn | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Lange Leitung

---

### Kurzbeschreibung:

Jedes Team muss einen kleinen Ball ohne Bodenkontakt und diesen anzufassen über die Tüten zum Ziel rollen lassen.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: ab 12 Jahre

Anzahl: ab 6 Personen

Zeitbedarf: ab 5 Minuten

---

### Material:

- für jeweils 2 Personen eine Plastiktüte (Standardgröße)
  - 1 x Tennisball
  - 1 x Eimer
- 

Jedes Paar bekommt eine Plastiktüte. 3 Paare bilden ein Team.

Jedes Team stellt sich in einer Zweierreihe auf und hält die Plastiktüten zwischen sich gespannt.

Jedes Team muss einen kleinen Ball ohne diesen anzufassen über die Tüten rollen lassen.

Bevor der Ball am Ende angekommen ist, muss das erste Paar sich wieder ans Ende anstellen um den Ball rechtzeitig zu übernehmen.

Die Bahn muss so lange verlängert werden, bis der Ball über eine Strecke von x Metern zu einem Eimer transportiert wurde.

Fällt der Ball zu Boden muss das Team zurück zum Start.

Pro Ball im Eimer = 1Punkt

Ulrich Bohlken | 09.05.2012

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## LOST

### Kurzbeschreibung:

Nach einem Flugzeugabsturz finden sich die Teilnehmenden auf einer kleinen Insel inmitten einer sumpfigen Landschaft wieder.

Leider war der Fallschirm mit ihrem Gepäck defekt, so dass das dringend benötigte Material (Zelt und Kocher) nicht mit auf der Insel gelandet ist, sondern im sumpfigen Gelände verstreut liegt. Dieses muss unbedingt geborgen werden, um vor dem aufziehenden Sturm eine Notunterkunft zu errichten und sich mit der Notration (Gemüsebrühe), aufzuwärmen!

Um jedoch bei der Bergung im Sumpf nicht zu versinken, kann die Insel nur auf den Security Pads verlassen werden.

Aufgrund der großen Strömung muss zudem immer Körperkontakt zu einer Person auf der Insel gehalten werden, so dass es nur möglich ist, sich als Menschenschlange(n), die sich von hinten verlängern, vorwärts zu bewegen.

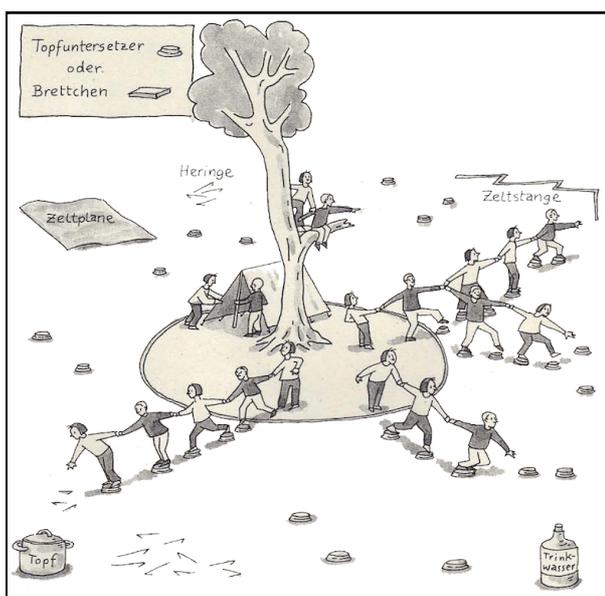
Ziele: Teamarbeit, gegenseitige Unterstützung, Entwicklung einer möglichst effektiven Strategie, lösungsorientiertes Arbeiten

Einsatzbereiche: outdoor, sehr gute Startaktion für das Thema Team und Kooperation

### Material:

- Security Pads  
(= jeweils ein Brettchen, 10 x 25 cm, oder zwei Topfuntersetzer  $\varnothing$  12 cm pro Person)
- zu bergende Gegenstände  
(z. B. Kocher, Zelt, Zeltstangen, Zeltplane, Topf, Kochgestell, Streichhölzer, H.eringe, Schnur, Wasserkanister, Wasser, Gemüsebrühe),
- Seil

Die Spielleitung steckt ein 10 x 10 m großes Spielfeld ab und markiert in der Mitte eine Insel mit einem Seil.



Die Insel muss so groß sein, dass alle TeilnehmerInnen Platz haben (je mehr teilnehmen, desto

größer sollte die Spielfläche sein).

Auf die Insel vier Security Pads legen. Um die Insel herum - im Sumpf verstreut - verteilt die Spielleitung die restlichen Pads.

Zudem platziert sie am äußeren Rand des Spielfeldes die Materialien (Zelt, Kocher etc.).

### **Regeln**

- Die Insel kann nur auf den Security Pads verlassen werden.
- Die Teilnehmenden müssen immer Körperkontakt zueinander haben.
- Die Teilnehmenden müssen immer auf den Security Pads stehen.

Zur Überprüfung der Regeln eignet sich die Rolle des Teamers als "Krokodil" oder "Sumpfgeist": Jeder Fuß, der daneben tritt, wird abgebissen. Das heißt, der Teilnehmende bekommt durch das Krokodil beide Beine eng aneinander gebunden und muss von nun an hüpfend von der Gruppe mitgenommen werden. Bricht der Körperkontakt zueinander ab, so wandert wie durch "Geisterhand" bewegt eines der bereits geborgenen Gegenstände wieder in den Sumpf.

### **Spielverlauf**

Die im Sumpf notgelandeten Teilnehmerinnen erhalten fünf bis zehn Minuten Zeit für die Planung des weiteren Vorgehens.

Fragen, die geklärt werden sollten, sind:

- Mit welcher Strategie werden die Materialien schnellstmöglich und sicher geborgen?
- Wie teilt sich die Gruppe sinnvoll auf?
- Gibt es die Möglichkeit parallel arbeitender Bergungsteams?
- Wie werden die Aufgaben verteilt, damit möglichst viele Teilnehmenden unterstützend beschäftigt sind?

### **Das Problem:**

Nur vier Security Pads befinden sich bereits auf der Insel- diese müssen eingesetzt werden, um weitere Pads aus dem Sumpf zu bergen. Nur mit Einsatz fast aller Pads können auch die entfernt liegenden Gegenstände geborgen werden! Es gilt also, Ketten zu bilden, die auf den Pads balancierend zu den verlorenen Materialien (Zeltstangen, Wasserkonister, Zeltplane, Topf, Kochgestell, Streichhölzer, Heringe, Schnur) führen. Die geborgenen Gegenstände können zur Insel durchgereicht werden, wo ein Kleinteam bereits damit beginnen kann, das Zelt zu errichten und die "Notration" (Gemüsebrühe) zuzubereiten.

Achtung: Das Balancieren auf kleinen Brettchen ist deutlich einfacher als auf Topfuntersetzern. Umso mehr muss kontrolliert werden, ob jemand schummelt!

### **Reflexionsfragen**

- Wie lief der Prozess der Strategiefindung ab?
- Welche Lösungsideen wurden gehört und welche wurden übergangen?
- Was hätten die Teilnehmenden dafür tun können, dass alle Lösungsideen gehört werden?
- Was führte zu einer gemeinsamen Lösungsidee und welchen Beitrag hat jeder einzelne dazu geleistet?
- Waren bei der Umsetzung alle optimal eingesetzt?

- Welche Ideen hast du, wie sich die gewählte Strategie verbessern lässt?
- Konntest du feststellen, welches Verhalten welche Wirkung erzeugt hat? (Hier hilft es, wenn die Spielleitung beobachtet Beispiele einbringen kann.)
- Wo findest du im Alltag ähnliche Situationen?

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Moorpfad

---

### Kurzbeschreibung:

Ein durch zwei Linien markiertes, etwa 15m langes Feld ( MOOR) muss von der Gruppe überquert werden. Ohne dass das Moor berührt wird.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: ab 10 Jahre

Anzahl: ab 10 Personen

Zeitbedarf: ab 10 Minuten

---

### Material:

- Teppichfliesen (1-2 weniger als es Teilnehmer\_innen gibt)
- 

Bevor die Gruppe startet hat sie Zeit sich zu beraten.

### Aufgabe:

- Die Teppichfliesen müssen vollzählig auf die andere Seite mitgebracht werden.
- Es darf nicht gesprochen werden.
- Einigen Spieler\_innen werden die Augen verbunden.

### Weitere Schwierigkeitsgrade:

- Zeitlimit
- Berührt eine\_r das Moor muss die Gruppe mit den zu diesem Zeitpunkt zur Verfügung stehenden Fliesen von vorne beginnen.
- Der Körperteil, der das Moor berührt hat, darf nicht weiter verwendet werden!

Auswertung: Blitzlicht

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Nun wird's eng

---

### Kurzbeschreibung:

Wie viele passen in einen Fahrradschlauch?

---

#### Material:

- 1 Fahrradschlauch

---

Ein Fahrradschlauch wird in Hüfthöhe gehalten. Nacheinander versuchen alle einer Gruppe mit in den Fahrradschlauch zu kommen.

Wie viele werden reinpassen?

Sinn: Jeder wird in die Mitte genommen, der Fahrradschlauch hält zusammen, obwohl er so klein aussieht.



Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: ab 14 Jahre

Anzahl: ab 10 Personen

Zeitbedarf: ab 10 Minuten

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Ohnmacht

---

### Kurzbeschreibung:

Einzelne Spieler\_innen fallen in Ohnmacht und müssen von den anderen Spieler\_innen aufgefangen werden.

Rubrik: Vertrauensspiele

Alter: ab 14 Jahre

Anzahl: ab 10 Personen

Zeitbedarf: ab 5 Minuten

Heiteres Vertrauensspiel, fördert die Achtsamkeit.

Je mehr Spieler\_innen, desto höher muss durchgezählt werden, damit nicht zu viele gleichzeitig in Ohnmacht fallen und gefangen werden müssen.

---

Jede\_r Spieler\_innen bekommt eine Nummer (1-6 bei großen Gruppen 1-10).

Alle Spieler\_innen laufen kreuz und quer durch den Raum.

Die Spielleitung ruft nun laut eine Nummer (z.B. "3") und alle 3er fallen langsam theatralisch in Ohnmacht.

Die anderen Spieler\_innen fangen die in Ohnmacht fallenden auf.

Entsprechendes gilt dann für die anderen Nummern.

Variante: Zum Ende des Spiels schnell alle Zahlen sagen, damit Chaos entsteht.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebern.istcool.de](http://www.stoebern.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Pferderennen

---

### Kurzbeschreibung:

Eine Erzählung des Spielleiters, die durch Geräusche der Spieler begleitet wird.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 5 bis 12 Jahre

Anzahl: 5 bis 100 Personen

---

### Spielverlauf

Der Spielleiter erklärt, dass die Runde sich in einer Pferderenn - Arena befindet. Die einzelnen Aktionen sind:

- Pferdegalopp: sich schnell auf die Schenkel klopfen - meistens setzen die Mitspieler hier schon von alleine mit ein
- Rechtskurve: der Stuhlkreis legt sich nach links
- Linkskurve: der Stuhlkreis legt sich nach rechts
- Hubschrauberperspektive: mit den Fäusten auf die Brust klopfen, dazu: "Uuuuuuuuuuuuuuh"
- fotografierende Japaner: Fotografierbewegung machen, "Knips, knips, knips, knips, knips"
- Zuschauertribüne: aufstehen und jubeln
- Wassergraben: mit den Fingern an den Lippen ein "blblblblbl"-Geräusch machen
- Einerhürde: aufspringen, Hände nach vorne recken und "Hui" rufen
- Zweierhürde: entsprechend
- Dreierhürde: entsprechend

Nachdem der ganze Kreis die Aktionen einmal geprobt hat, fällt der Startschuss. Die Pferde verlassen die Box und gehen sofort in ein scharfes Galopp. Es geht auf die erste Gerade und wir kommen in die erste Rechtskurve. Wir erreichen die Gegengerade die Pferde fliegen an der begeisterten Zuschauertribüne vorbei. Weiße Dose ist in Führung doch auch braune Tube ist noch dicht hinten dran. Nun rasen sie auf die erste Zweierhürde zu...

Während des Rennens wird die ganze Zeit über galoppiert. Der Spielleiter muss, während er das Pferderennen kommentiert, die ganze Zeit möglichst viele der Aktionen einbringen. Der Erfolg hängt hier vor allem von seiner Redekunst ab!

Oliver Biegel | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Platz ist in der kleinsten Hütte

---

### Material:

- Seil (ca. 2m)

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: ab 10 Jahre

Anzahl: max. 20 Personen

Zeitbedarf: ab 10 Minuten

---

Die TeilnehmerInnen bekommen die Aufgabe, abzuschätzen, wie klein der Kreis werden kann, so dass noch alle TeilnehmerInnen darin Platz finden.

Sie dürfen nicht probieren, sondern nur das Seil legen und schätzen.

Wenn alle der Meinung sind, den kleinstmöglichen Kreis gefunden zu haben, wird ausprobiert.

- Nun kann evtl. versucht werden, einen noch kleineren Kreis zu legen.
- Die Zahl der Füße, die den Boden berühren kann begrenzt werden.
- Es wird festgelegt, dass nur 5 Füße und zwei Hände den Boden im Kreis berühren dürfen.



---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Rettenball

---

### Kurzbeschreibung:

Zwei Fänger\_innen versuchen Spieler\_innen ohne Ballbesitz ab zu schlagen.

Durch geschicktes Zuspielen können die Spieler\_innen es den zwei Fänger\_innen schwer machen.

Eignet sich auch als Energizer.

---

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: ab 10 Jahre

Anzahl: ab 10 Personen

Zeitbedarf: ab 10 Minuten

### Material:

- 2 Mützen oder Hüte
  - für jede\_n Zweite\_n einen Ball
- 

Die Spieler\_innen wählen aus ihrer Mitte zwei Fänger\_innen aus.

Diese bekommen eine Mütze als Erkennungszeichen.

Unter den übrigen Spieler\_innen werden nun Bälle verteilt.

Am Anfang bekommt jede\_r Zweite einen Ball.

Die zwei Fänger\_innen haben nun die Aufgabe Spieler\_innen ab zu schlagen, die nicht in Ballbesitz sind.

Die Spieler\_innen in Ballbesitz können das Abschlagen verhindern, in dem sie den bedrohten Spieler\_innen rechtzeitig ihren Ball zuwerfen.

Wird ein\_e Spieler\_in abgeschlagen, tauschen Fänger\_in und Spieler\_in die Rolle.

Durch Reduzierung der Bälle kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden.

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Rot zu Rot

---

### Kurzbeschreibung:

Wird eine Farbe ausgerufen, so müssen sich alle Spieler, die Kleidungsstücke in dieser Farbe haben, mit diesen Kleidungsstücken berühren.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 5 bis 12 Jahre

Anzahl: 5 bis 100 Personen

---

### Material:

- evtl. Ghettoaster
- 

### Spielverlauf

Die Spieler bewegen sich zu Musik frei im Raum. Der Spielleiter stoppt plötzlich die Musik und ruft eine Farbe, z.B. "Rot". Nun müssen sich alle Spieler, deren Kleidung irgendetwas Rotes aufweist, berühren, und zwar genau an der Körperstelle, an der das farbige Kleidungsstück sitzt. Eine rote Socke wird also versuchen, sich mit einem roten Halstuch zusammenzutun, das wiederum an einer roten Hose "klebt" usw.

Wenn sich alle gefunden haben, geht es weiter mit freier Bewegung zur Musik, bis sie wieder stoppt und eine andere Farbe ausgerufen wird.

Siegfried Heckl | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Seil formen

---

### Kurzbeschreibung:

Die Gruppe muss mit verbundenen Augen ein Seil in eine bestimmte Form bringen. Sie muss selbst entscheiden, wann sie fertig ist und damit die Augenbinden abnehmen kann, um das Ergebnis zu überprüfen.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: 8 bis 60 Jahre

Anzahl: 5 bis 15 Personen

---

### Material:

- Seil
- Augenbinden

---

### Spielverlauf

Die Gruppe erhält, nachdem alle Augen verbunden sind, den Auftrag, das Seil zu finden und in eine bestimmte Form (z.B. Quadrat, Dreieck, Stern, ...) zu bringen.

### Varianten:

1. Der Gruppe kann eine begrenzte Zeit für Planung zur Verfügung gestellt werden.
2. Alles kann auch schweigend gespielt werden

Die Gruppe muss selbst entscheiden, wann sie fertig ist und damit die Augenbinden abnehmen kann, um das Ergebnis zu überprüfen.

### Bemerkungen:

Diese Übung kann frustrierend sein. Manche Menschen haben Schwierigkeiten mit ihrem räumlichen Verständnis. Die Formen sollten deshalb "einfach" bleiben.

### Auswertung:

- Hat die Gruppe ihre Planungszeit effektiv genutzt?
- Welche Schwierigkeiten sind während der Übung aufgetreten?
- Wie effektiv wurde miteinander geredet?
- Wie wurde die Entscheidung gefällt, daß die Gruppe jetzt fertig ist?
- Wie wurde der Punkt Führung und Anleitung gehandhabt?
- War der/die FührerIn anerkannt oder gar ernannt?

DLRG Jugend Stormarn | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Snake XXL

---

### Kurzbeschreibung:

"Snake XXL" ist ein Fangspiel, dass auf das alte Handyspiel Snake aufbaut.

Rubrik: Sonstige Spiele

Alter: ab 10 Jahre

Anzahl: ab 10 Personen

Zeitbedarf: 10 Minuten

---

### Material:

- pro Schlangenkopf eine Augenbinde
- 

Alle Spieler\_innen verteilen sich gleichmäßig im Raum und dürfen sich dann nicht mehr bewegen.

Mindestens zwei Spieler\_innen lassen sich die Augen verbinden und werden damit zum Kopf einer Schlange.

Diese zwei Schlangenköpfe beginnen nun auf das Startzeichen hin, weitere Spieler\_innen zu "fressen": Jede\_r "Gefressene", wird ein Teil des Schlangenkörpers und stellt sich hinter den jeweiligen Schlangenkopf (an der Schulter festhalten).

Die Schlange bewegt sich weiter durch den Raum und frist weitere Spieler\_innen. Die "Gefressenen" können dem Kopf natürlich helfen weiteres "Futter zu finden" (ohne zu Sprechen).

Trifft nun eine Schlange auf eine andere Schlange, dann beißt der Kopf, der auf einen Schlangenkörper trifft, dieser den Schwanz ab und verleibt sich ihn ein.

Das Spiel ist endet wenn:

- a) kein Futter mehr da ist.
  - b) die Zeit abgelaufen ist (die längere Schlange gewinnt dann)
  - c) ein Schlangenkopf den kompletten Körper verliert und kein Futter mehr da ist.
- 

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Torpedo

---

### Kurzbeschreibung:

Spannendes Kooperations- und Wahrnehmungsspiel

Die Teams versuchen sich bei diesem Spiel gegenseitig zu treffen.

Rubrik: Kooperationsspiele

Alter: ab 10 Jahre

Anzahl: 12 Personen

Zeitbedarf: 10 Minuten

---

Die Spieler\_innen stehen zu viert hintereinander, die Hände auf den Schultern der Vorderspieler\_innen. Die ersten drei schließen die Augen. Sie sind die Torpedos. Der oder die letzte Spieler\_in lenkt die Reihe ohne zu reden durch Signale der Hände: Klopfen auf die linke Schulter = nach links drehen; klopfen auf die rechte Schulter = nach rechts drehen. Diese Signale werden weitergeleitet und der oder die Erste muss sie ausführen.

Wenn mit beiden Händen gleichzeitig rechts und links auf die Schulter geklopft wird, hat der oder die Erste die Aufgabe mit geschlossenen Augen loszugehen.

Trifft sie auf ein anderes Team, verliert dieses einen Spieler und beide kehren zum Siegerteam zurück.

Trifft sie auf eine Hindernis, kehrt sie zum Team zurück (oder scheidet aus).

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Diverse

weitere Spiele aus verschiedenen Bereichen



## Barett (Halstuchspiel)

---

### Kurzbeschreibung:

Eine Mütze (oder ein Tuch) muss aufgehoben und zur eigenen Mannschaft gebracht werden.

Rubrik: Mannschaftsspiele

Alter: 5 - 30 Jahre

Anzahl: 10 - 50 Personen

---

### Material:

1 Mütze oder Tuch

---

### Spielverlauf

Es werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet, die sich im Abstand von etwa vier Metern in einer Linie gegenüberstehen. In der Mitte zwischen den beiden Linien liegt ein Barett (oder eine andere Mütze oder ein Tuch). Nun wird jede Mannschaft von links nach rechts durchnummeriert. Bei Aufrufen einer Nummer laufen die beiden Mitspieler, die diese Nummer haben, in die Mitte. Ziel ist es nun, das Barett möglichst schnell zu greifen und es in die eigene Mannschaft zu bringen - dafür gibt es einen Punkt. Aber Vorsicht: wenn man das Barett hat, kann man von seinem Gegner noch verfolgt und abgeschlagen werden, dann geht der Punkt an die andere Mannschaft!

Oft kommt es bei diesem Spiel vor, dass die beiden Gegner in der Mitte stehen und keiner dazu kommt, sich die Mütze zu holen. Dann kann auch noch eine zusätzliche Nummer aufgerufen werden. Diese beiden Mitspieler können sich nun auch die Mütze holen. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass sich immer nur Mitspieler mit der gleichen Nummer verfolgen dürfen.

Körpereinsatz ist erlaubt; wenn allerdings zwei Mitspieler an dem Barett ziehen, geht der Punkt verloren.

Oliver Biegel | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Bierdeckel-Spiel

---

## Kurzbeschreibung:

Das turbulente Mannschaftsspiel erfordert einen großen Raum (oder eine Wiese, dann sollte es allerdings relativ windstill sein), welcher durch eine Mittellinie in zwei etwa gleich große Hälften geteilt wird.

Rubrik: Mannschaftsspiele

Alter: 5 - 60 Jahre

Anzahl: 10 - 100 Personen

---

### Material:

- 100 Bierdeckel
- 2 Würfel
- 1 Trillerpfeife
- Schnur, Klebeband oder Klopapier zum Markieren der Spielfeldgrenze

### Vorbereitung

Das Spiel erfordert einen großen Raum (oder eine Wiese, dann sollte es allerdings relativ windstill sein), welcher durch eine Mittellinie in zwei Hälften geteilt wird.

Der Schiedsrichter verteilt in jedem Feld 50 Bierdeckel (hineinwerfen reicht, es sollten nur nicht alle auf einem Haufen liegen).

---

## Spielverlauf

Jeder Mannschaft wird ein Feld zugeteilt, in dem sie sich verteilt. Die Bierdeckel werden aber noch nicht angefasst!

Der Spielleiter würfelt nun mit zwei Würfeln, bildet aus den beiden Ziffern die größere der beiden möglichen Zahlen (also z.B. aus 4 und 2 ==> 42, nicht 24) und ruft diese so, dass alle es hören können. Anschließend gibt er das Startzeichen. Nun beginnen beide Mannschaften, möglichst viele Bierdeckel aus dem eigenen in das gegnerische Feld zu befördern. Dabei dürfen die Spieler die Mittellinie nicht übertreten.

Nach einer Minute beginnt der Schiedsrichter von Eins bis zur gewürfelten Zahl zu zählen, wobei er nur die Eins laut nennt. Sobald er fertig ist, pfeift er das Spiel ab, woraufhin alle sofort alle Bierdeckel, die sie noch in der Hand halten, im eigenen Feld fallen lassen müssen. Anschließend wird gezählt. Gewonnen hat die Mannschaft, die die wenigsten Bierdeckel in ihrem Feld hat.

## Bemerkungen

Der größere Aufwand ist der, nach dem Spiel alle 100 Bierdeckel wieder einzusammeln.

DLRG Jugend Stormarn | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoebem.istcool.de](http://www.stoebem.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Bodyguard

---

## Kurzbeschreibung:

Kreislaufspiel, bei dem ein Bodyguard in der Mitte seine "Whitney Houston" vor den bösen Scharfschützen im Kreis retten muss.

Rubrik: Mannschaftsspiele

Alter: 8 - 30 Jahre

Anzahl: 15 - 50 Personen

---

## Material:

1 Softball (oder auch zwei)

---

## Spielverlauf

Die Spieler stehen im Kreis, zwei Freiwillige - "Whitney" und ihr "Bodyguard" gehen in die Mitte. Der Bodyguard muss versuchen, möglichst lange seine Whitney vor den Schüssen (Softball) aus dem Kreis der Scharfschützen zu retten. Er ist dabei durch eine imaginäre "kugelsichere Weste" unverletzlich. Ist Whitney getroffen, muss der Bodyguard zurück in den Kreis und Whitney wird zum neuen Bodyguard. Der Schütze, der getroffen hat, wird zur neuen Whitney.

## Bemerkungen

Die Scharfschützen sollten möglichst erkennen, dass sie sich mit Taktik Vorteile verschaffen können. Der Ball kann nämlich über den Bodyguard in den Rücken der Whitney geworfen werden, sodass der Bodyguard kaum noch Chancen hat, sich vor seinen Schützling zu hechten. Blindes "Drauflosballern" nützt also nichts. Diese Taktik kann in einer Reflektionsphase verdeutlicht werden.

Weitere Variation: einen zweiten Ball einsetzen. Noch mehr Action.

Thomas Brand | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Bringspiel

---

## Kurzbeschreibung:

Bei diesem Mannschaftsspiel müssen vorgegebene Gegenstände möglichst schnell organisiert werden.

Rubrik: Mannschaftsspiele

Alter: 8 - 30 Jahre

Anzahl: 15 - 100 Personen

---

## Material:

- Tafel
- Kreide / Stift

### Vorbereitung

Für jede Gruppe eine Spalte auf der Punkttafel zeichnen.

ca. 30 verschiedene Gegenstände aufschreiben, die geholt werden müssen.

---

## Spielverlauf

Bei diesem Spiel müssen vorgegebene Gegenstände möglichst schnell organisiert werden.

Mehrere Gruppen spielen gegeneinander, sie sitzen jeweils in einer Reihe hintereinander. Der Spielleiter nennt jetzt den zu besorgenden Gegenstand (durchgekauertes Kaugummi, rosa Socken etc.), woraufhin die Ersten aus jeder Gruppe losrennen, um den Gegenstand zu holen. Andere aus den Gruppen dürfen dabei helfen, allerdings zählt die Aufgabe erst dann als erledigt, wenn alle Spieler aus der Gruppe (und der geforderte Gegenstand) wieder zurück sind. Die schnellste Gruppe erhält 3 Punkte, die zweite 2 Punkte und die dritte 1 Punkt auf der Punkttafel. Anschließend wird der nächste Gegenstand genannt.

## Bemerkungen

Es sollte darauf geachtet werden, dass nicht in persönlichen Sachen Anderer herumgewühlt wird und dass die organisierten Gegenstände bald wieder zurückgebracht werden.

Ev. Jugend der Kirchengemeinde Norf-Nievenheim | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Farb-Klopf-Spiel

---

## Kurzbeschreibung:

Staffelspiel bei dem Farben über Klopfzeichen weitergegeben werden müssen.

Rubrik: Mannschaftsspiele

Alter: 8 - 60 Jahre

Anzahl: 10 - 50 Personen

---

## Material:

3 x 4 Farbkarten (verschiedene Farben)

---

## Spielverlauf

Die Gruppe wird in zwei oder mehr Mannschaften geteilt. Die Mannschaften bekommen nun Zeit, sich für jede Farbe ein Klopfzeichen zu vereinbaren (z.B. in Nacken klopfen für Rot und linke Schulter für Gelb, usw.).

Die Gruppen müssen sich nun in einer Reihe hintereinander setzen. Vor den zwei Reihen, zwischen den Vordermännern liegen alle 4 Farben. Der Spielleiter zeigt nun dem hintersten Spieler eine Farbe. Diese wird durch Klopfzeichen an den Vordermann weitergegeben. Dieser nimmt die Karte auf und zeigt sie hoch. Die Mannschaft, die gewonnen hat, darf eins Weiterrutschen (der Vordermann wird zum Hintermann usw.). Sieger des Spieles ist die Mannschaft, deren erster Vordermann zuerst wieder vorne sitzt.

DLRG Jugend Stormarn | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

# Ribbel-Dibbel

---

## Kurzbeschreibung:

Alle Ribbel-Dibbel müssen höllisch aufpassen, um sich nicht bei der Anzahl ihrer Tippel zu vertun.

Rubrik: Logik  
Alter: 8 bis 60 Jahre  
Anzahl: 5 bis 30 Personen

---

## Material:

- 1 Stift, rußiger Korken o.ä.
- 

## Spielverlauf

Alle Spieler sitzen im Kreis. Jeder ist zunächst ein Ribbel-Dibbel ohne Tippel. Von einem beliebigen Spieler aus wird - mit 1 beginnend - durchgezählt, sodass nun jeder auch noch eine Nummer hat. Und dann beginnt das eigentliche Spiel: Ribbel-Dibbel Nr. 1 beginnt, indem er einen beliebigen Mitspieler aufruft: "Ribbel-Dibbel Nr. 1 ohne Tippel ruft Ribbel-Dibbel Nr. 5 ohne Tippel." Dieser fährt dann fort: "Ribbel-Dibbel Nr. 5 ohne Tippel ruft Ribbel-Dibbel Nr. 13 ohne Tippel."

Verpasst nun Spieler Nr. 13 aus Unaufmerksamkeit seinen Einsatz, bekommt er - mit einem Stift, einem rußigen Korken oder Nivea-Creme - einen Punkt (Tippel) auf die Stirn: Er ist nun Ribbel-Dibbel Nr. 13 mit einem Tippel und darf weitermachen: "Ribbel-Dibbel Nr. 13 mit einem Tippel ruft Ribbel-Dibbel Nr. 11 ohne Tippel." Usw.

Für jeden Fehler bekommt der Spieler einen weiteren Tippel aufgemalt, sodass es im Laufe des Spiels viele verschiedene Ribbel-Dibbel geben wird: solche ohne Punkt, mit einem Punkt, mit zwei, drei und mehr Punkten. Dadurch wird das Spiel immer schwieriger - und lustiger. Beides wird durch ein hohes Spieltempo noch gesteigert.

Kreisjugendring Pinneberg | 2002

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

## Tischtennisball pusten

---

### Kurzbeschreibung:

Ein Mannschaftsspiel bei dem ein Tischtennisball durch Pusten über die gegnerische Linie gepustet werden muss.

Rubrik: Mannschaftsspiele  
Alter: ab 8 Jahre  
Anzahl: ab 8 Personen  
Zeitbedarf: 10 - 15 Minuten

---

### Material:

- Tischtennisball
- 

Zwei Mannschaften stellen sich in zwei parallelen Reihen zueinander auf.

Beide Reihen sollten einen Abstand von 2 Meter zueinander haben.

Die Spieler/innen der beiden Mannschaften schauen sich an.

Alle legen sich auf den Bauch, wobei die Köpfe 2 Meter von den gegnerischen Köpfen entfernt bleiben sollten.

Damit das Spiel übersichtlicher wird, kann man den 2 Meterabstand durch zwei parallel verlaufende Linien kennzeichnen.

In der Mitte zwischen den Mannschaften wird vom Spielleiter ein Tischtennisball gelegt.

Auf ein Kommando vom Spielleiter beginnen alle zu Pusten.

Ziel ist es den Tischtennisball über die gegnerische Linie zu Pusten!

Der Tischtennisball darf nur vom Spielleiter berührt werden!

---

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.



Ullis Materialbörse - [www.stoeborn.istcool.de](http://www.stoeborn.istcool.de)

© 2013 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!