



Spiele für Gruppen

ab 15 Personen

Barett – Halstuchspiel

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

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*innen, 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/r Gegner*in noch verfolgt und abgeschlagen werden, dann geht der Punkt an die andere Mannschaft!

Oft kommt es bei diesem Spiel vor, dass die beiden Gegner*innen 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*innen können sich nun auch die Mütze holen. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass sich immer nur Mitspieler*innen mit der gleichen Nummer verfolgen dürfen.

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



Bierdeckel-Spiel

Bierdeckel werden von den Mannschaften ins gegnerische Feld geworfen.

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.

Jeder Mannschaft wird ein Feld zugeteilt, in dem sie sich verteilt.

Die Bierdeckel werden aber noch nicht angefasst!

Die Spielleitung 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 sie das Startzeichen.

Nun beginnen beide Mannschaften, möglichst viele Bierdeckel aus dem eigenen in das gegnerische Feld zu befördern.

Dabei dürfen die Spieler*innen die Mittellinie nicht übertreten.

Nach einer Minute beginnt der/die Schiedsrichter*in von Eins bis zur gewürfelten Zahl zu zählen, wobei er nur die Eins laut nennt.

Sobald er/sie fertig ist, pfeift sie/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.

Blinde*r Indianer*in / Schwertkämpfer*in

Eine blinder Häuptling muss die sich anschleichenden Indianer*in hören und die richtige Richtung angeben.

Eine*r blinde*n Schwertkämpfer*in muss unbemerkt eine Wäscheklammer geraubt werden, ohne das sie oder er dies bemerkt.

Einem oder einer Spieler*in (dem Häuptling) werden die Augen verbunden.

Er oder sie setzt sich dann am besten mitten in ein Waldstück mit Unterholz.

Die anderen Kinder haben sich inzwischen ca. 10 m weit von ihm oder ihr entfernt und sollen sich nun geräuschlos anschleichen.

Hört der Häuptling eine*n Anschleicher*in, deutet er oder sie in die entsprechende Richtung und der oder die ertappte Indianer*in muss wieder zum Ausgangspunkt zurück und es erneut versuchen.

Wer es unbemerkt bis zum Häuptling schafft, wird in der nächsten Runde der neue Häuptling.

Variante:

Ein*e Schwertkämpfer*in ist mit vielen Wäscheklammern bestückt und hat ein Schwert (aufgewickelte Zeitung) in den Händen.

Die Spieler*innen müssen, ohne vom Schwert getroffen zu werden, eine Wäscheklammer erbeuten.

Bodyguard

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

Die Spieler*innen 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/sie ist dabei durch eine imaginäre "kugelsichere Weste" unverletzlich. Ist Whitney getroffen, muss der Bodyguard zurück in den Kreis und Whitney wird zum neuen Bodyguard. Wer 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.

Countdown

Die Gruppe muss rückwärts von 20 (je nach Gruppengröße) bis Null zählen.

Der Gruppe ist es nicht erlaubt, untereinander zu kommunizieren!

- Es dürfen sich die Spieler*innen weder absprechen noch Zeichen geben.
- Es 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.

Steigerungen:

Alle schließen die Augen.

Drachenschwanzjagd (update)

Eine lange Schlange von Spieler*innen fängt – ihr eigenes Ende!



Die Spieler*innen stellen sich in einer Reihe hinter einander auf und legen ihre Arme um die Hüfte der Person vor einem. Der oder die Letzte steckt sich hinten in die Hosentasche ein Taschentuch.

Mit dem Startzeichen beginnt der Drache, seinem Schwanz nachzujagen. Der oder die vorderste Spieler*in muss versuchen, das Taschentuch am Drachenschwanzende zu erreichen.

Dabei kämpfen nun die vordersten Spieler*innen 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 oder die Zweite von vorne zum neuen Kopf wird.

Varianten:

DRACHENJAGD – Bei vielen Spieler*innen können ohne Probleme auch zwei und noch mehr Drachen nach den Schwänzen der anderen jagen.

DRACHEN ABWERFEN – 6 Spieler*innen bilden einen Drachen. Alle anderen bilden den großen Kreis der Jäger*innen um den Drachen. Die Spieler*innen aus dem Kreis versuchen nun mit einem Softball den

Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendarbeit

Drachenschwanz (die letzte Person in der Drachenreihe) zu treffen. Wenn getroffen wird, hat der Drachenkopf nicht aufgepasst und fällt ab und reiht sich in den Kreis der Jäger*innen ein. Wird nicht getroffen, muss der oder die Jäger*in den Kreis verlassen und wird zum Drachenschwanz.

Diese Variante endet, wenn alle Spieler*innen entweder Jäger*innen oder Drachen sind. Oder man spielt mit Zeitlimit oder setzt eine Mindestzahl von Jäger*innen und Drachen fest.



Die Inhalte in Ullis Materialbörse sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung

- Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

© 2016 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!



Duell der Augen

Wer sich ansieht, verliert!

Alle Spieler*innen stehen in einem Kreis.

Auf das Kommando „Augen ab“ oder „down“ müssen alle Spieler*innen auf den Boden sehen. Dabei herrscht Stille und jede*r Spieler*in überlegt für sich, welche*n Spieler*in er oder sie beim Hochschauen ansehen will.

Auf das Kommando „Augen auf“ oder „up“ müssen alle Spieler*innen gleichzeitig nach oben schauen und zwar direkt zu dem oder der Spieler*in, den sie sich zuvor überlegt haben.



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

Zum Schluss bleiben nur noch ein oder zwei Spieler*innen übrig.

Hinweis:

Es sollen von Runde zu Runde immer wieder andere aus dem Kreis angeschaut werden, damit das Spiel nicht ins stocken gerät.

Haltet den Korb voll

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.

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.

Hinweise:

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

Hausspiel – Kuhstall

Bewegungsspiel, wo die Spieler*innen sich immer wieder neu zusammenfinden müssen. Eignet sich auch für das Kennenlernen.

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

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 / Stallseite
- rechte Haushälfte / Stallseite
- Bewohner / Kuh

Die Haushälften/Stallseiten fassen sich an den Händen und bilden ein Spitzdach, unter dem der/die Bewohner*in oder die Kuh sich aufstellt.

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

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

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

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

Bei „linke Haushälfte/Stallseite“ wechseln also alle linken Haushälften/Stallseiten die Plätze.

Bei „rechter Haushälfte/Stallseite“ die Rechten und bei „Bewohner/Kühe“ die Bewohner/Kühe.

Bei „Erdbeben“ habe alle sich einen neuen Platz zu suchen.

Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendarbeit

Die Spielleitung und anschließend alle weiteren Spieler*innen 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.

Info:

Dieses Spiel kann auch zur Gruppeneinteilung genutzt werden, wenn man anschließend in drei Gruppen weiter arbeiten möchte. Die Linke, die Rechte und die Mitte bilden jeweils eine der drei Gruppen.



Die Inhalte in Ullis Materialbörse sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung
- Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.
© 2016 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Kissenrennen

Zwei Kissen werden im Kreis herum gereicht und die Teams versuchen das Kissen der gegnerischen Mannschaft zu überholen.

Die Spieler*innen zählen der Reihe nach ab (1,2,3,4,5, ...).

Alle Spieler*innen mit einer ungeraden Nummer gehören zu einer Mannschaft, alle Spieler*innen mit einer geraden Nummer der anderen Mannschaft an. Die Spieler*innen sortieren sich jedoch nicht nach Mannschaften, sondern bleiben so sitzen.

Nun erhalten beide Mannschaften je ein Kissen. Zwischen den Spieler*innen, die die Kissen erhalten, sollte möglichst gleich viele Mitspieler*innen sitzen.

Auf „Los“ geben die Spieler*innen ihr Kissen im Uhrzeigersinn an den oder die nächsten Spieler*in der eigenen Mannschaft weiter, also am direkten Nachbarn vorbei. Die Spieler*innen der gegnerischen Mannschaft dürfen dabei nicht stören oder behindern. 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.

König Mütze

Ein lebhaftes Fangspiel.

König „Mütze“ trägt seinen Namen nicht umsonst, denn er trägt auch eine. 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 oder sie zum König, bekommt die Mütze auf und bestimmt zwei neue Leibwächter.

Leisten Koller



Alle Mitspieler*innen haben die Aufgabe, eine Murmel über die Leisten zu einem Ziel zu rollen.

Begonnen wird an einem Startpunkt und die Spieler*innen verlängern mit ihren Leisten die jeweilige Leistenbahn, auf der gerade die Murmel rollt.

Jede Leiste muss dabei die ganze Zeit von zwei Personen gehalten werden. Paarweise muss die Murmelbahn verlängert werden, d.h. die Paare wechseln vom Ende der Bahn an den Anfang und verlängern so die Bahn in Richtung Zielort.

Fällt die Murmel herunter, so muss die ganze Gruppe wieder an der Startlinie beginnen.

Variante als Wettkampf:

- Es treten mehrere Teams gegeneinander an.
- Welches Team schafft in einer vorher festgelegten Zeit die meisten Durchgänge zum Ziel?

Mist Mist Mist

**Ein temporeiches, witziges Spiel zum warm und wach werden.
Dieses Spiel eignet sich auch zum nonverbalen Kennenlernen.**



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 und anschließend sofort wieder dreimal auf den Boden geschmissen werden.
Dabei ist dann 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.

Ohnmacht

Einzelne Spieler*innen fallen in Ohnmacht und müssen von den anderen Spieler*innen aufgefangen werden.

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.

Peng! Peng!

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. Die Spieler*innen rechts und links wenden sich einander zu und schießen mit einem laute „Peng!“ aufeinander.

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

Das Spiel ist zu Ende wenn die letzten Zwei, die noch stehen, ihr Duell entschieden haben.

„Es kann nur einen geben!“ 😊

Rot zu Rot



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

Die Spieler*innen bewegen sich (zu Musik) frei im Raum.

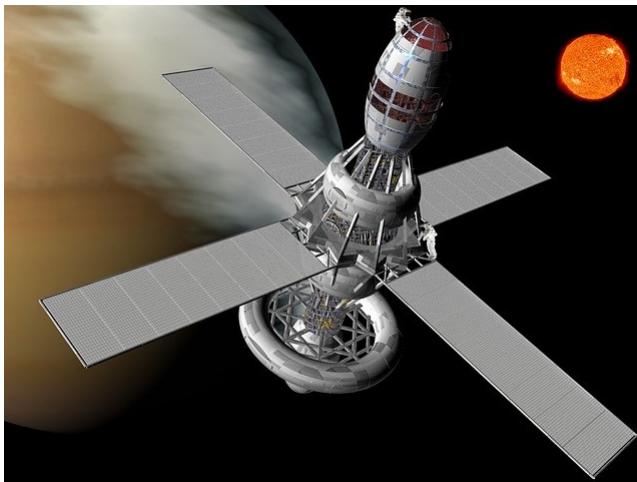
Die Spielleitung (stoppt plötzlich die Musik und) ruft eine Farbe, z.B. „Rot“.

Nun müssen sich alle Spieler*innen, 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 zusammen zu tun, 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.

Satelliten



Auf Kommando „1,2,3, los“ laufen alle los und umkreisen den oder die ausgewählte*n Spieler*in.

Alle Spieler*innen stehen im Raum.

Jede*r Spieler*in wählt sich insgeheim eine*n andere*n Spielerin aus, ohne dass der oder die das merkt.

Auf Kommando „1,2,3, los“ laufen alle los umkreisen den oder die ausgewählte*n Spieler*in dreimal und gehen dann schnell auf ihren Platz zurück.

Variante:

Die Spieler*innen müssen gleichzeitig versuchen herauszufinden, ob und wer sie umkreist.

Schnapp den Finger

Auf Kommando „Bei drei: Eins..., zwei. ..., drei!“ versuchen alle den Zeigefinger des oder der linken Nachbar*in zu fangen und gleichzeitig den eigenen Zeigefinger vor der Gefangennahme zu bewahren.

Die Spieler*innen stehen im Kreis, die linke Handfläche nach oben gedreht. Der rechte Zeigefinger steht mit der Spitze in der offenen linken Hand des oder der rechten Nachbar*in.

Bei drei: „Eins..., zwei. ..., drei!“ versuchen alle den Zeigefinger des oder der linken Nachbar*in zu fangen und gleichzeitig den eigenen Zeigefinger vor der Gefangennahme zu bewahren.

Nachdem die Spieler*innen das 2 – 3mal gemacht haben, wechseln sie die Hände, d.h. die Rechte ist flach, die Linke der Zeigefinger.

Die Spielleitung sorgt dafür, dass es nicht klappt. Ist Lustiger.

Variante:

Alternativ kann auch eine Geschichte erzählt werden, in der möglichst oft die Zahl drei vorkommt. Ich empfehle das Märchen von den drei Schweinen und dem bösen Wolf. Diese ist bekannt und man kann sie gut frei erzählen, abwandeln und die Spieler*innen damit in die Irre führen.

Erfahrungen:

Verschaltet die Gehirnregionen.

Wirkt aktivierend, lustig.

Hohe Akzeptanz, erhöht Fehlertoleranz und wirkt durch das gemeinsame lachen und Berühren vertrauensfördernd.

Unproblematischer Körperkontakt.

Snake XXL

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

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 frisst 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 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.