

Spiel- und Methodenkatalog

Das Kaufhaus

eine Vorstellungsrunde; wir alles sind ein Kaufhaus; jede*r ist ein Laden

- Welcher Laden bist Du? Warum bist Du dieser Laden?

„Hallo, ich bin ... und ich bin der ‚Blumenladen‘, weil ich es liebe, Dinge blühen zu sehen“

Chaosrunde

ankommen; warm werden; im Stehkreis

- jede*r merkt sich den eigenen Standort
 - Signal→Aufgaben→Signal→in den Kreis
1. möglichst viele begrüßen
 2. eine Person dreimal umrunden
 3. Feind und Bodyguard

Kooperationskreis

warm werden; im Stehkreis; Teamwork

- Verschiedene Dinge werden im Kreis und/oder in einer festgelegten Reihenfolge weitergegeben oder geworfen. Es kommen Gegenstände hinzu, bis die Gruppe die Grenze der Überforderung überschreitet. Den Gegenständen können dabei Bedeutungen zugeordnet werden:

1. die Vernetzung: Ball kreuz und quer, immer in derselben Reihenfolge
2. die Aufgabe: Ball in eine Richtung im Kreis von Person zu Person
3. der Zeitdruck: ein Becher voll Wasser in die andere Richtung im Kreis
4. die widrigen Umstände: ein Ball mit dem Fuß im Kreis

Stuhlspiel

großes Durcheinander; ein Stuhl ist frei; ein Kooperationsspiel; geht fast immer; öffnet

Raum für Reflexion über Kooperation und Strategie

Weitere Übungen

(in einer Kleingruppe durchführen)

Hände falten falsch oder nur anders?

die Außerirdischen verstehen wir uns?)

einsame Insel zusammen schaffen wir es übers Wasser

Biddeldi Biddeldi Bob bob... Du musst in den Kreis!

Geburtstagsrunde

Die Mitspieler werden aufgefordert, sich, ohne ein Wort zu sprechen, in eine richtige Reihenfolge nach den Geburtstagen im Jahr aufzustellen und zwar so, dass Tag und Monat stimmen. Nur pantomimische Gebärden sind erlaubt. Am Anfang der Reihe müsste dann also ggf. der 1.1. stehen, am Ende der 31.12.

Kommando

Hier sind gute Reaktionen der Mitspieler und schnelles Agieren des Spielleiters gefragt.

Der Spielleiter steht frontal zu den Mitspielern und erklärt zunächst die vier Kommandos mit den dazugehörenden Aufgaben:

Kommando Fuß – auf der Stelle trappeln

Kommando Bauch – Hände auf den Bauch legen

Kommando Hand – Arme hoch in die Luft strecken

Kommando Knie – in leichter Hocke Hände auf die Knie legen

Die Kommandos werden ein paar Mal geprobt. Danach beginnt das eigentliche Spiel, denn jetzt kommt es darauf an, richtig zu reagieren – immer, wenn das Wort „Kommando!“ nicht vorweg genannt wird, darf die dazugehörige Aufgabe nicht ausgeführt werden, die Mitspieler müssen in der vorherigen Stellung verharren. Dabei darf der Spielleiter selbst Fehler machen, um die Mitspieler zu verwirren. Jeder, der einen Fehler macht, wechselt auf die Seite des Spielleiters und darf nun auch falsche Sachen machen, die Kommandos kommen aber nur vom Spielleiter –

schafft er es, alle auf seine Seite zu bekommen? Dabei kommt es darauf an, dass die Kommandos schnell hintereinanderkommen!

Prinz, Prinzessin und Drache

Zweck: Spaß und Bewegung, Strategie Dauer: 5 Minuten Anzahl der Teilnehmer: mind. 8

Beschreibung

Das Prinzip ist das gleiche wie bei „Schere, Stein, Papier“ – auch bekannt unter „Schnick, Schnack, Schnuck“ oder „Ching, Chang, Chong“. Sie stellen die drei Rollen vor. J Prinz: Er macht einen Schritt nach vorne, führt mit dem rechten Arm einen Schwertschlag aus und ruft dabei „Ha!“. J Drache: Er reißt beide Arme nach oben, formt die Hände zu Krallen und faucht bedrohlich. J Prinzessin: Sie stemmt einen Arm in die Hüfte, mit der anderen Hand formt sie ein Krönchen auf dem Kopf. Sie dreht sich mit Trippelschritten um sich selber und zwitschert dabei mit hoher Stimme „Huuuuu“. Wer gewinnt, bestimmen die Regeln. Regeln Prinz trifft auf Drache Der Prinz gewinnt, weil er dem Drachen den Kopf abschlägt. Drache trifft auf Prinzessin Der Drache gewinnt, weil er die Prinzessin raubt. Prinz trifft auf Prinzessin Die Prinzessin gewinnt, weil sie den Prinzen bezaubert.

Regeln

Prinz trifft auf Drache
abschlägt.

Der Prinz gewinnt, weil er dem Drachen den Kopf abschlägt.

Der Drache gewinnt, weil er die Prinzessin raubt.

Prinz trifft auf Prinzessin Die Prinzessin gewinnt, weil sie den Prinzen bezaubert.

Nun werden zwei Gruppen gebildet. Jede Gruppe berät sich heimlich, welche der drei Figuren sie wählt. Dann stellen sich die Gruppen in zwei Reihen gegenüber. Der Trainer zählt dann bis 3. Bei 3 zeigen alle gleichzeitig ihre vorher abgestimmte Figur. Es sollten mindestens 3 Runden gespielt werden, um einen Sieger ermitteln zu können. Wer gewinnt, erhält einen Punkt. Die Punkte werden am Schluss zusammengezählt. Die Gruppe mit den meisten Punkten wird belohnt.

Aufbau Spiel von: Prinz, Prinzessin und Drache, Evolutionsspiel

Zweck: Bewegung, Auflockerung, Spaß Dauer: ca. 20 Minuten Anzahl der Teilnehmer: mind. 8 Hilfsmittel: Flipchart mit den Spielregeln

Beschreibung:

In diesem Spiel geht es um die Entwicklung von der Amöbe zum Menschen. Jeder Entwicklungsstufe ist eine bestimmte Bewegung zugeordnet.

Entwicklungsstufe Bewegung

1. Stufe Amöbe Mit den Händen eine Brille vor den Augen formen

- | | |
|-------------------|---|
| 2. Stufe Krokodil | Mit gestreckten Armen das Krokodilmaul auf und zu klappen |
| 3. Stufe Adler | Mit den Armen schwingende Flügel darstellen |
| 4. Stufe Affe | Sich auf die Brust trommeln |
| 5. Stufe Mensch | Telefonieren |

Die TN bewegen sich frei im Raum. Sie führen die Bewegung ihrer jeweiligen Entwicklungsstufe aus. Alle beginnen auf der gleichen Stufe als Amöbe. In die nächste Stufe können sie jeweils nur gelangen, wenn sie das Spiel Drache – Prinz – Prinzessin (siehe hierzu die gleichnamige Übung im Kapitel „Munter werden durch Spaß und Blödelei“) gewinnen, dass sie mit einem Partner spielen. Man kann nur mit denjenigen TN spielen, die sich auf der gleichen Entwicklungsstufe befinden (z.B. Adler mit Adler, nicht Adler mit Affen). Von jeder Evolutionsstufe bleibt schließlich einer übrig, weil er keinen Spielpartner mehr findet. Er scheidet dann aus dem Spiel aus. Wirkung Bei diesem Spiel geht es sehr lebhaft zu, weil alle TN gleichzeitig aktiv sind. Da die Regeln ein wenig kompliziert sind, empfiehlt es sich, sie auf einem Flipchart zu visualisieren. Im Evolutionsspiel Prinzip ist es aber auch nicht entscheidend, wenn die Regeln nicht eingehalten werden, denn es geht ja vor allem darum, dass die TN in Bewegung kommen und miteinander lachen.