

Spiele und Methoden für Wölflinge



Inhalt

Kennenlernspiele	3
Lügendgeschichte	3
Kennenlernbingo	3
Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute	4
Zeitungsschlagen	4
Sortierspiel	4
Welches Tier bist du?	4
Meine Bewegung ist...	4
Zip Zap	5
Rucksackpacken.....	5
Spione	5
Alle, die...	5
Regierungsbank	5
Erlebnispädagogische Spiele	6
Polarexpedition	6
Actionspiele	6
Banküberfall	6
Steinhexe oder Hundehütte	7
Mafiaboss	7
Eule und Fuchs.....	7
Bulldogg:.....	7
Einhängespiel/Hasenjagd	7
Farbenfindespiel.....	8
Hahnenkampf.....	8
Heulboje	8
Räuber und Gendarm	8
Menschen-Memory	9
Scheiteln	9
Sockenklauen.....	9
Speedy Gonzales.....	9
Tunnel.....	9
Wäscheklammerspiel	10
Zauberer, Riese, Fee	10
Waldfußball	10

Spiele und Methoden für Wölflinge



Zombieball:.....	10
Tic Tac Toe in groß.....	11
Das Doppelte Dreieck.....	11
Spiele ohne Verlierer	12
Kleidersackspiel	12
Komm mit, lauf weg	12
Kotzendes Känguruh.....	12
Roboterspiel	13
Zuzwinkern / Zublinzeln	13
Geländespiele	13
Bannerklauen	13
Schnitzeljagd.....	13
Chaosspiel/großes Spiel	13
Ideenfindung	14
Ideenolympiade.....	14
Südseeinsel.....	14
Spiele für Drinnen	14
Kaufhaus-Spiel.....	14
Stille Post / Flüsterpost	14
Zahnbürstenmörder	15
Staffelspiele	15
Eierlauf.....	15
Zehnerle-Spiel.....	15
Morgenrunden	15
Entwicklungsspiel oder Evolutionsspiel.....	15
Kuhstall	16
Reflexion	16
Daumen-Reflexion.....	16
Trinkreflexion	16
5-Finger-Reflexion	16
Highlights	17
Lärmpegel.....	17
Schatzkästchen	17
Kofferreflexion.....	17
Zielscheibe	17
Wassersäule	18

Spiele und Methoden für Wölflinge



Wetterkarte.....	18
Wunderkerzenreflexion.....	18
Süßes oder Saures	18
Würfelreflexion	18
Ampelreflexion	18
Kindermitbestimmung	19
Wandzeitung	19
Kochexperiment	19
Einmal Leiter sein	19
Konflikte in der Gruppe	19
Gefühlskarten	20
Außenseiterspiel.....	20
Wie mache ich ein Käsebrötchen	20

Kennenlernspiele

Lügendgeschichte

Gruppengröße: Ab sechs Personen

Spielablauf: Jeweils zwei Wölflinge, z.B. Eva und Alexander, erzählen sich, was sie so machen: in welche Schule sie gehen, wie die Geschwister heißen, wie alt sie sind, etc. Anschließend stellt Eva Alexander vor der Gruppe vor und nennt drei richtige und eine falsche Information. Die anderen müssen erraten, was falsch ist.

Kennenlernbingo

Gruppengröße: ab ca. fünf

Material: vorbereitete Bingokarten

Spielablauf: Die Kinder erhalten jeder eine Bingokarte, auf der entweder (bei ganz Kleinen) Symbole oder Begriffe sind (z.B. zwei Geschwister, rote Haare, Brille, etc.). Die Kinder müssen nun die jeweiligen Begriffe von einem Kind unterschreiben lassen, auf das die Sachen zutreffen. Wer zuerst eine Reihe voll hat, darf Bingo schreien und hat gewonnen.

Spiele und Methoden für Wölflinge



Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute

Gruppengröße: egal

Spielablauf: Ein Spieler ist der Fischer und stellt sich auf eine Seite des Raumes, alle anderen Spieler stehen auf der gegenüberliegenden Seite. Die Spieler rufen: "Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?" Der Fischer denkt sich eine Farbe aus, z.B. rot, grün, schwarz, gelb, etc., und ruft diese laut in den Raum. Kinder, die etwas in dieser Farbe anhaben, können nicht gefangen werden und dürfen einfach rüber gehen. Alle anderen versucht der Fischer zu fangen. Gefangene Mitspieler müssen mit auf die Seite des Fängers und sind somit auch Fänger. Danach fängt das Spiel von vorne an. Gewonnen hat der Spieler, der zum Schluss übrig bleibt. Dieser Spieler ist der neue Fischer.

Zeitungsschlagen

Gruppengröße: ca. ab zehn Personen

Spielablauf: In der Mitte sitzt ein Freiwilliger mit einer zusammengerollten Zeitung als Schlagstock. Der Gruppenleiter nennt einen Namen. Der Schläger in der Mitte muss nun denjenigen (vorsichtig) abschlagen, bevor dieser einen anderen Namen nennen kann. Hat der Schläger dies geschafft, muss der abgeschlagene in die Mitte.

Sortierspiel

Gruppengröße: egal

Spielablauf: Die Kinder müssen sich nach einer Angabe des Leiters in einer Reihe sortieren. Beispiele wären z.B. nach Alter, nach Größe, nach Geschwisteranzahl, nach Postleitzahlen, etc.

Welches Tier bist du?

Gruppengröße: egal

Material: ein Wollknäuel

Spielablauf: Ein Kind beginnt und nennt seinen Namen sowie ein Tier, das mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnt (Bsp.: Sandra Schlange). Den Anfang des Knäuels behält das Kind in der Hand und wirft dann das Knäuel einem anderen Kind zu, das ebenfalls seinen Namen und ein passendes Tier nennen muss und dann das Knäuel weiterwirft, etc.

Variante: anstatt von Tieren kann man auch Eigenschaften o.Ä. nehmen.

Meine Bewegung ist...

Gruppengröße: egal

Spielablauf: Alle Spieler stehen im Kreis und sollen sich eine typische Eigenschaft und eine Handbewegung überlegen. Anschließend stellt sich der erste vor mit „Ich heiße... und bin/mag (Eigenschaft hier einsetzen). Dazu macht er seine Handbewegung. Der nächste muss zunächst seine Vorgänger mit Eigenschaft und Handbewegung vorstellen und dann seine eigene Bewegung machen, und so weiter.

Spiele und Methoden für Wölflinge



Zip Zap

Gruppengröße: egal

Material: Stuhlkreis

Spielablauf: Einer steht in der Mitte und deutet auf einen im Kreis. Sagt der in der Mitte Zip, muss der im Kreis den Namen seines linken Nachbarn nenne, sagt er Zap, den Namen des rechten. Bei einer falschen Antwort muss der Befragte in die Mitte. Bei dem Kommando Zip-Zap tauschen alle die Plätze.

Rucksackpacken

Gruppengröße: ab drei Personen

Spielablauf: Das Spiel funktioniert so ähnlich wie „Kofferpacken, nur mit dem Unterschied, dass zusätzlich zu den Gegenständen noch der Name wiederholt werden muss. Z.B. „Wir fahren auf Zeltlager und packen unseren Rucksack. Lisa nimmt einen Lutscher mit, Sven eine Salatschüssel, Claudia eine Colaflasche – und ich heiße Max und nehme eine Minitaschenlampe mit, usw.

Spione

Gruppengröße: ab sechs Personen

Material: Zettel und Stifte

Spielablauf: jeder Spieler schreibt seinen eigenen Namen auf einen größeren Zettel und befestigt diesen auf seinem Rücken. Nun finden zwischen jeweils zwei Spielern kurze Duelle statt, wer den Namen des anderen schneller ausspionieren kann. Dazu muss man schneller auf den Rücken des anderen schauen können, als der andere einen Blick darauf werfen kann. Die Spielfläche verwandelt sich sehr schnell in eine „Arena“, in der sich die Spieler wie Ringkämpfer umtänzen. Ist ein Duell entschieden, suchen sich die Spieler neue Partner, bei denen sie den Namen ausspionieren können
Anmerkung: Damit das Spiel fair abläuft, sollten die Namen deutlich lesbar und in etwa gleich groß geschrieben sein.

Alle, die...

Gruppengröße: egal

Spielablauf: Einer steht in der Mitte und fordert „alle, die... (gern Kekse mögen, Brillen tragen, grüne Socken anhaben...) auf, ihre Plätze zu wechseln, dabei versucht er, einen der frei werdenden Plätze zu ergattern. Wer keinen Platz findet, stellt die nächste Frage.

Regierungsbank

Gruppengröße: mind. 10

Material: Stühle, Zettel

Spielablauf: Alle Kinder schreiben ihren Namen auf einen Zettel. Diese Zettel werden eingesammelt und gemischt. Ein Stuhlkreis wird gebildet mit einem Stuhl mehr als Teilnehmer da sind (wie „mein

Spiele und Methoden für Wölflinge



rechter rechter Platz ist frei“), vier Stühle werden dabei besonders gekennzeichnet. Diese vier Stühle sind die Regierungsbank.

Die Kinder werden nun in zwei Teams aufgeteilt, die kenntlich gemacht werden (eine einfache Methode ist Ärmel aufgekrempt, Ärmel unten). Nun darf jedes Kind einen Namenszettel ziehen und muss nun auf den Namen hören, der darauf steht. Zieht ein Kind seinen eigenen Namen, wird dieser auch verwendet.

Alle Kinder setzen sich in den Stuhlkreis, die Regierungsbank wird von je zwei Mitgliedern jedes Teams besetzt. Nun muss jedes Team versuchen, durch aktives Herbeiwünschen von anderen Teammitgliedern die Regierungsbank komplett zu besetzen. Der Spielspaß entsteht vor allem dadurch, herauszufinden, auf welchen Namen und wer hört und sich diese zu merken.

Atomspiel

Gruppengröße: mind. 10 Kinder

Spielablauf: Die Kinder bewegen sich durch den Raum. Wenn der Spielleiter eine Zahl ruft, müssen sich die Kinder zu „Atomen“ zusammenfinden. Bei Atom vier bilden die Kinder z.B. Vierergruppen. Kinder, die übrig bleiben, scheiden aus, bis am Ende nur noch zwei Kinder übrig sind.

Erlebnispädagogische Spiele

Polarexpedition

Gruppengröße: Ab zehn Personen

Vorbereitung: Einen Tisch als Rettungsboot, Stühle als Eisschollen

Spielablauf: Hilflos irren Schiffsbrüchige einer Polarexpedition auf weit verstreuten Eisschollen (Stühlen) im tödlich kalten Eismeer (Fußboden) umher. Gemeinsam müssen sie ein weit entferntes Rettungsboot (Tisch) erreichen, ohne das Wasser zu berühren. Die Spielleitung muss sehr strikt sein. Zusätzlich sollte das Spiel reflektiert werden.

Actionspiele

Banküberfall

Gruppengröße: Ab zehn Personen

Vorbereitung: Mehrere Geldsäcke (z.B. Tüten mit Zeitungspapier)

Spielablauf: Man braucht zwei Polizisten, die die Bankräuber jagen. Wird ein Bankräuber gefangen, versteinert er. Ein Polizist darf einen Bankräuber nur dann versteinern, wenn er einen Geldsack in der Hand hält. Die Diebe können sich die Geldsäcke gegenseitig zupassen. Fällt ein Geldsack zu Boden, gehört er der Polizei. Wer versteinert ist, kann nicht mehr mitspielen. Sobald alle Geldsäcke der Polizei gehören oder alle Diebe versteinert sind, ist das Spiel vorbei.

Spiele und Methoden für Wölflinge



Steinhexe oder Hundehütte

Gruppengröße: egal

Spielablauf: Es gibt, je nach Gruppengröße, ein bis drei Fänger. Diese müssen Kinder fangen, indem sie sie antippen. Wer angetippt wurde, muss versteinert stehen bleiben (Steinhexe) und die Beine auseinanderstellen (Hundehütte). Wenn ein Kind durch die Beine eines versteinerten Kindes krabbelt, ist dieses erlöst.

Wichtig: Fänger ab und zu auswechseln, meistens werden nie alle Kinder gefangen.

Mafiaboss

Gruppengröße: mind. 5

Spielablauf: Ein Kind verlässt den Raum. Die anderen wählen aus ihrer Mitte einen Mafiaboss. Das andere Kind wird wieder hereingerufen und muss nun den Mafiaboss finden. Dieser gibt Bewegungen vor, die möglichst schnell von allen anderen Kindern aufgegriffen werden (am Arm reiben, Kopf schütteln, auf den Tisch klopfen, etc.). Wenn der Mafiaboss entdeckt wurde, wird ein anderes Kind rausgeschickt, etc.

Eule und Fuchs

Gruppengröße: genug für Spielkreis

Spielablauf: Die Kinder stehen im Kreis mit dem Gesicht zur Mitte. Einer läuft außen um den Kreis herum, tippt die Kinder an und sagt „Eule“. Sobald er „Fuchs“ sagt, muss das angetippte Kind das außenstehende Kind um den Kreis herum fangen, bevor das außenstehende seinen alten Platz erreicht. Wer zuletzt ankommt, muss außen bleiben.

Bulldogg:

Gruppengröße: So viele wie möglich

Spielablauf: Ein Spieler ist der Fänger und stellt sich den anderen Spielern gegenüber auf. Er schreit laut „British“ oder „Bayrisch“ und die anderen antworten mit „Bulldogg“. Nach diesem Kommando rennen alle zur gegenüberliegenden Seite. Der Fänger muss die entgegen kommenden fangen und hochheben, so dass kein Bodenkontakt mehr da ist. Danach sind die Gefangenen ebenfalls Fänger. Das Spiel geht so lange, bis alle gefangen sind.

Einhängespiel/Hasenjagd

Gruppengröße: So viele wie möglich

Spielablauf: Die Mitspieler stehen in Zweiergruppen auf einer Wiese, etc., und bilden einen ausreichend großen Kreis. Jeweils zwei benachbarte Spieler haken sich mit den Armen aneinander. Ein Fänger und ein Fliehender werden bestimmt. Der Fänger versucht, letzteren zu fangen, gelaufen wird stets außerhalb des Mitspielerkreises. Hakt sich der Fliehende bei einem Spieler A einer Zweiergruppe ein, ist er in Sicherheit. Jetzt ist der neue Fliehende der Spieler, der bei A auf der anderen Seite eingehakt war.

Spiele und Methoden für Wölflinge



Farbenfindespiel

Gruppengröße: ab zehn Personen

Material: zwei Sätze von vier verschiedenfarbigen Zetteln

Spielablauf: Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich in zwei Reihen hintereinander setzen. Pro Farbe wird eine Bewegung ausgemacht (z.B. rot: auf Kopf des Vordermannes klopfen, gelb: rechte Schulter, blau: linke Schulter, grün: Rücken, o.Ä.). Alle schauen nach vorne, nur den letzten beiden wird vom Leiter eine Farbe gezeigt. Dann klopfen die letzten ihren Vordermännern auf die der Farbe entsprechende Stelle. Diese Bewegung geht bis zu den ersten Beiden durch die Reihen. Diese laufen dann zu den auf der andren Seite des Raumes liegenden Farbzetteln und heben den entsprechenden hoch. Die schnellere Mannschaft bekommt einen Punkt. Danach rutschen die Reihen weiter, so dass der letzte nun vorne ist und es beginnt erneut.

Hahnenkampf

Gruppengröße: Ab drei Personen

Material: zwei alte Geschirrtücher

Spielablauf: Zwei Spieler stehen sich gegenüber und stecken sich als Schwanzfedern ein altes Küchenhandtuch oder Stoffstück hinten in die Hose, aus Gründen der Fairness sollten beide gleich lang sein. Der Sinn des Spieles ist, dem Gegner das Handtuch abzuluchsen, ohne das eigene zu verlieren. Dabei darf weder gekitzelt, noch gebissen, gekratzt oder geboxt werden, harmlose Rängeleien sind ok. Ein Schiedsrichter ist empfehlenswert. Möglichst auf einer weichen Unterlage spielen, es können auch mehrere Spieler gleichzeitig spielen.

Heulboje

Gruppengröße: ab zehn Personen

Spielablauf: Die Hälfte der Kinder verteilt sich als Heulbojen im Raum, bzw. auf dem Spielfeld. Sie müssen ständig Geräusche von sich geben (jaulen, summen, schreien, pfeifen, etc.). Die andere Hälfte der Kinder geht mit verschlossenen Augen von der einen Spielhälfte zur anderen, ohne dabei eine Boje anzurempeln. Die Kinder orientieren sich nur an den Geräuschen und versuchen, die Bojen gezielt zu umschiffen. Wer eine Heulboje anrempelt, wird selbst zur Heulboje.

Räuber und Gendarm

Gruppengröße: ab sechs Personen

Spielablauf: Zwei gleich große Gruppen werden eingeteilt und ein Gefängnis wird bestimmt. Die Räuber flüchten z.B. in ein abgegrenztes Waldstück und ca. drei Minuten später beginnen die Gendarme mit der Suche. Wenn sie einen Räuber gefangen haben, müssen sie ihn zurück ins Gefängnis bringen. Diese sind dort so lange gefangen, bis eine vorher ausgemachte Anzahl von Räufern im Gefängnis sitzt. Dann werden die Rollen getauscht und das Spiel beginnt von neuem. Variante; Die Gendarme müssen das Gefängnis bewachen, bis alle Räuber gefangen sind. Die Räuber können mit „Gewalt“ ausbrechen.

Spiele und Methoden für Wölflinge



Menschen-Memory

Gruppengröße: ab zehn Personen

Spielablauf: Gruppe in Zweierpärchen aufteilen. Die Pärchen überlegen sich eine Körperhaltung, danach verteilen sie sich bunt im Raum. Zwei Spieler (welche die Pärchenfindung nicht mitbekommen dürfen) spielen mit diesen Pärchen nun Memory. Dabei stehen die zwei aufgerufenen Personen auf, machen ihre Bewegung, und sollten sie zusammenpassen, gehört das Pärchen dem Spieler.

Scheiteln

Gruppengröße: ab zehn Personen

Material: Holzscheite

Spielablauf: Ein Kind wird als Fänger ausgewählt. Drei Holzscheite werden in der nahen Umgebung verteilt. Während sich der Rest der Gruppe in einem vorher bestimmten Gebiet versteckt, errichtet der Fänger sein „Feuer“, indem er die drei Scheite pyramidenförmig aufstellt. Nun muss er versuchen, die versteckten Mitspieler zu finden. Sobald er jemanden entdeckt hat, springt er zu seinem „Feuer“, setzt einen Fuß darunter und ruft z.B. „Markus verbrannt“. Die verbrannten Spieler müssen zum Feuer kommen. Sind alle bzw. eine vorher festgelegte Zahl an Spielern enttarnt, wird ein neuer Fänger bestimmt. Schafft ein Versteckter jedoch, die Feuerscheite zuvor umzustoßen, bevor sein Name ausgerufen wurde, sind verbrannte Spieler wieder befreit. Während der Fänger das Feuer wieder aufbaut, können sie sich verstecken.

Sockenklauen

Gruppengröße: ab zehn Personen

Material: Kinder mit Socken

Spielablauf: Alle ziehen sich die Schuhe aus und verteilen sich im Raum. Ziel des Spieles ist, den anderen die Socken auszuziehen. Wer keine mehr anhat, hat verloren.

Speedy Gonzales

Gruppengröße: ab zwölf Personen

Spielablauf: die Spieler bilden einen Kreis. Der Abstand ist ungefähr so breit, wie die ausgestreckten Arme zwischen zwei Spielern reichen. Die Hände werden sich noch nicht gegeben. In der Mitte steht Speedy, die Maus, außerhalb Sylvester, der Kater. Sylvester muss nun versuchen, Speedy zu fangen, d.h., zu berühren. Wenn Speedy zwischen zwei Spielern des Kreises durchrennt, geben sich diese die Hände und verschließen das Schlupfloch sowohl für Speedy als auch für Sylvester. Das Spiel endet, wenn alle Schlupflöcher verschlossen sind oder Speedy gefangen wurde.

Tunneln

Gruppengröße: ab zehn Personen

Spiele und Methoden für Wölflinge



Material: Einen oder mehrere Bälle

Spielablauf: Die Spieler stellen sich in einem Kreis auf und grätschen ihre Beine. Der Ball muss mit den Händen durch die Beine der anderen durchgeschossen werden. Dabei darf nicht auf den linken und rechten Nachbarn gezielt werden. Verboten ist auch, mit den Beinen zu schießen oder den Ball zu werfen, die Knie dürfen auch nicht zusammengezogen werden. Verteidigen darf man sich mit den Händen. Bei einem Durchschuß muss eine Hand auf den Rücken gelegt werden. Beim nächsten muss man sich umdrehen, darf aber wieder beide Hände benutzen. Passiert jedoch wieder ein Durchschuß, muss wieder eine Hand auf den Rücken gelegt werden. Beim nächsten scheidet derjenige aus.

Wäscheklammerspiel

Gruppengröße: ab zehn Personen

Material: Drei Wäscheklammern pro Spieler

Spielablauf: Jeder Spieler bekommt drei Wäscheklammern. Diese muss er schnellstmöglich an die anderen Spieler hängen und gleichzeitig darauf achten, dass er selbst keine abbekommt. Gewinner ist derjenige, der zuerst seine Klammern weg hat. Alternativ hat der verloren, an dem am Ende die meisten hängen.

Zauberer, Riese, Fee

Gruppengröße: egal

Vorbereitung: Mittellinie und Grundlinien in drei Meter Abstand

Spielablauf: Ähnlich wie bei Schnick-Schnack-Schnuck schlägt der Zauberer die Fee, der Reise den Zauberer und die Fee den Riesen. Die beiden Gruppen machen heimlich einen Charakter aus und postieren sich $\frac{1}{2}$ Meter von der Mittellinie. Auf los stellen die beiden Gruppen pantomimisch die Charaktere dar. Die Überlegenen versuchen nun, die Unterlegenen zu fangen, ehe diese hinter der Grundlinie sind.

Waldfußball

Gruppengröße: mind. 10

Material: Ein Ball, Waldgelände

Spielablauf: Fußball kann man überall spielen. Am Land, im Wasser, am Tisch und auch im Wald. Hier benötigt man zwei Bäume, die dicht beieinanderstehen. Findet man diese nicht auf Anhieb, kann man auch ein Absperrband verwenden. Dann kann es auch schon losgehen. Es werden zwei Teams bestimmt. Einer davon ist Torwart und stellt sich zwischen die Bäume. Danach wird ganz normal Fußball gespielt. Im Vorfeld wird geklärt, wie lange eine Halbzeit dauert. 15 Minuten können das ruhig sein. Wer in insgesamt 30 Minuten die meisten Tore geschossen hat, hat am Ende gewonnen. Um so mehr Sträucher und Holz im Wald herum liegt, um so schwieriger wird das Ballspiel. Aber das macht ja nichts, Hindernisse machen Spaß und die Kinder haben eine Menge zu tun. Nur sollten alle ein wenig vorsichtig sein. Über Stock und Stein fallen, macht am Ende natürlich keinen Spaß mehr.

Zombieball:

Gruppengröße: mind. 10

Spiele und Methoden für Wölflinge



Material: Ein Ball oder mehrere Bälle

Spielablauf: Der Ball oder die Bälle werden in das Spielfeld hinein geworfen und derjenige, der den Ball bekommt, muss versuchen, die Anderen abzuwerfen. Beachtet werden muss, dass je nach Regelwerk nur 1-3 Schritte gegangen werden dürfen, wodurch das „Hinterherlaufen“ unterbunden werden soll. Auch bei der Anzahl der Bälle kann variiert werden, um Schwierigkeitsgrad und Effektivität zu erhöhen. Wer abgeworfen wurde, scheidet aus und muss das Spielfeld so lange verlassen, bis derjenige, von dem man abgeworfen wurde, selber abgeworfen wird.

Tic Tac Toe in groß

Gruppengröße: mind. 6

Material: Gegenstände in unterschiedlichen Farben, Material zum kennzeichnen der Quadrate

Spielablauf: Zwei Gruppen von drei oder vier Kindern stehen nebeneinander. In einer gewissen Entfernung liegt ein Quadrat, das in neun gleich große Quadrate unterteilt ist. Die Gruppen haben drei Gegenstände in unterschiedlichen Farben. Mannschaft A hat zum Beispiel drei rote Steine/ Seile/ Tücher oder ähnliches, Mannschaft B zum Beispiel blaue.

Auf los geht es los.

Die ersten jeder Gruppe laufen auf das Quadrat zu und legen ihr Tuch in ein Feld. Dann laufen sie zurück und schlagen den zweiten ab, der nun auch auf das Quadrat zuläuft, usw.

Ziel ist es, als erste Gruppe drei Tücher/Steine/etc. in einer Reihe (senkrecht, waagrecht oder diagonal) zu haben.

Sollte es nach den vier Kindern noch keinen Gewinner geben, laufen die Gruppen so lange weiter, bis eine Gruppe drei in einer Reihe hat. Die Tücher dürfen dabei neu positioniert werden.

Das Doppelte Dreieck

Gruppengröße: mind. 5

Material: Stöcke

Spielablauf: An einem Baum oder einer Mauer werden zwei Stöcke so angelehnt, dass mit dem Boden zwei rechtwinklige Dreiecke entstehen.

Ein Kind ist der Fänger und zählt runter (z.B. von zehn), die andern Kinder verstecken sich in der Zeit. So bald das erste Kind fertig gezählt hat, fängt es an zu suchen. Sollte es ein Kind entdeckt haben, rennt es zurück zu dem Dreieck und ruft zum Beispiel „Peter unter dem Busch.“ Peter ist dann erst mal aus dem Spiel. Die Kinder dürfen aber, wenn der Fänger nicht aufpasst, das Dreieck kaputt machen. Dann sind alle Gefangenen wieder frei. Der Fänger zählt noch mal bis fünf und das Spiel geht von vorne los.

Ein paar Regeln gibt es noch:

- Kinder, die gefangen sind, dürfen das Dreieck nicht zerstören.

-Der Fänger darf keine „Totenwache“ machen, das bedeutet, er muss sich mindestens fünf Meter von dem Dreieck entfernen.

Spiele und Methoden für Wölflinge



-Sollte Peter unter dem Busch entdeckt worden sein, darf er nicht schnell woanders hinlaufen, damit der Satz nicht mehr stimmt. Allerdings darf er sich mit dem Fänger ein Wettrennen zum Dreieck liefern. Ist Peter als erster da und zerstört das Dreieck, sind alle gefangenen Kinder frei und es muss wieder von vorne begonnen werden.

Spiele ohne Verlierer

Kleidersackspiel

Gruppengröße: ab zehn Personen

Material: Müllsack oder Leintuch als Behältnis, verschiedene alte Klamotten oder Karnevalskleider, Radio, Stuhlkreis

Spielablauf: Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. Der Sack mit den Kleidern wird von einem Kind zum anderen weitergereicht, wichtig: Jedes Kind muss den Sack zumindest kurz fest in der Hand halten. Währenddessen läuft Musik. Die Musik wird wie bei „Reise nach Jerusalem“ irgendwann abgeschaltet. Das Kind, bei dem sich der Kleidersack beim Ende der Musik befindet, muss aus dem Sack blind ein Kleidungsstück rausgreifen und es anziehen. Erweiterung: Wenn alle verkleidet sind, kann sich jedes Kind einen Namen für sein Kostüm überlegen und dieses auf einer Modenschau vorführen.

Komm mit, lauf weg

Gruppengröße: ab zehn Personen

Spielablauf: Die Spieler stehen in einem ausreichend großen Kreis. Zuvor wird ein Anfangsläufer bestimmt. Seine Aufgabe ist es nun, um den Spielerkreis zu laufen und eine Person abzuschlagen. Er ruft dieser entweder „Komm mit“ oder „Lauf weg“ zu. Bei „Komm mit“ muss der abgeschlagene Spieler versuchen, den Läufer zu überholen und wieder an seinen alten Platz zu gelangen. Bei „Lauf weg“ muss der in Gegenrichtung des Läufers losrennen und ebenfalls probieren, vor diesem an den Ausgangspunkt zu kommen. Ist der Läufer schneller, kann er den Platz des Abgeschlagenen einnehmen und der andere kann eine neue Person aus dem Spielerkreis abschlagen. Variante: Auch in Sternform spielbar.

Kotzendes Känguruh

Gruppengröße: ab zehn Personen

Spielablauf: Die Spieler stellen sich im Kreis auf, einer steht in der Mitte. Dieser zeigt auf einen, der mit seinem direkten Nachbarn eine Figur machen muss, die der in der Mitte vorgibt.

Figuren: Kotzendes Känguruh (der in der Mitte deutet mit den Armen einen Bottich an, die beiden Nachbarn „kotzen“ hinein). Toaster (beide Nachbarn schließen den Mittigen mit ihren Armen ein und er springt wie ein heißer Toast im Toaster). Waschmaschine (Nachbarn bilden mit ihren Armen einen horizontalen Kreis um den Kopf des Mittigen und dieser dreht seinen Kopf darin wie eine Trommel). Die Figurenliste ist beliebig erweiterbar.

Spiele und Methoden für Wölflinge



Roboterspiel

Gruppengröße: ab sechs Personen

Spielablauf: Je zwei Spieler stehen Rücken an Rücken, sie sind Roboter. Ein dritter steht bei ihnen, er ist der Programmierer. Seine Aufgabe ist es, die beiden Roboter so zu steuern, dass sie sich in die Arme laufen. Die beiden Roboter laufen die ganze Zeit geradeaus. Der Programmierer kann sie durch Schulterklopfen steuern. Pro Schulterklopfen machen sie eine 90°-Kurve. Laufen die Roboter gegen ein Hindernis (Wand, fremder Roboter), dann bleiben sie stehen, bis der Programmierer ihnen eine neue Richtung vorgibt.

Zuzwinkern / Zublinzeln

Gruppengröße: ab zwölf Personen

Spielablauf: In einem Stuhlkreis sitzen die Läufer. Jeweils hinter den Stühlen stehen die Fänger mit den Händen auf dem Rücken. Ein Platz im Innenkreis ist immer unbesetzt. Der Dahinterstehende blinzelt einem beliebigen Mitspieler aus dem Innenkreis zu. Der Angeblinzelte muss schnell zum freien Stuhl springen, wobei sein Fänger ihn zurückhalten soll. Ist sein Läufer aber entwischt, muss er den Mitspielern zublinzeln, bis sein Läuferplatz wieder belegt ist.

Geländespiele

Bannerklauen

Gruppengröße: ab zehn Personen

Material: Lebensbänder

Spielablauf: Jeder Spieler erhält ein Lebensband in Mannschaftsfarbe, jede Mannschaft ein Banner. Das Banner wird versteckt und nun geht's auf die Suche nach dem gegnerischen Banner, das geklaut werden muss. Den Gegner sollte man aber auch abwehren, indem man ihm sein Band abnimmt. Wer ohne Band ist, kann nicht mehr das Banner klauen, sondern muss sich bei der Spielleitung ein neues Band abholen. Der Spielleiter kann die ausgegebenen Bänder zählen und so bei einem Unentschieden (z.B. kein Banner geklaut) anhand der verlorenen Bänder einen Sieger ermitteln.

Schnitzeljagd

Gruppengröße: egal

Vorbereitung: Markierungen, Fragen, etc

Spielablauf: Es wird ein Weg mit Wegzeichen o.Ä. markiert. An verschiedenen Stationen muss die Gruppe Fragen beantworten und/oder verschiedene Aufgaben erledigen. Die Gruppe muss den Weg erfolgreich zurücklegen.

Chaosspiel/großes Spiel

Gruppengröße: Ab zwölf Personen

Spiele und Methoden für Wölflinge



Vorbereitung: Zettel, Stift, Spielideen, Spielbrett, Spielfiguren

Spielablauf: Hier ist etwas Vorbereitung nötig, man braucht einen Spielplan und für jede Mannschaft eine Spielfigur, dann braucht man für jedes Spielfeld einen entsprechend nummerierten Zettel, der auf dem Gelände versteckt wird. Die Gruppen müssen nun würfeln und die erreichte Nummer suchen. Wenn sie den Zettel gefunden und gebracht haben, bekommen sie vom Spielführer die zur Nummer gehörige Aufgabe. Wenn sie diese erfüllt haben, dürfen sie weiterwürfeln und wieder loslaufen.

Ideenfindung

Ideenolympiade

Gruppengröße: ab drei Personen

Spielablauf: Die Kinder werden in zwei oder mehr Gruppen aufgeteilt. Sie bekommen nun die unterschiedlichsten Aufgaben, zu denen immer einer aus jeder Gruppe antritt, z.B. wetthüpfen. Die Gruppe des Gewinners darf sich immer eine Idee aussuchen.

Südseeinsel

Gruppengröße: ab sechs Personen

Material: Deko, Stifte, in Südseeflair dekoriertes Raum

Spielablauf: Der Raum ist dekoriert wie eine Südseeinsel. Um die Kinder weiter in eine neue Stimmung zu bringen, liest der Leiter eine sich selbst ausgedachte Geschichte vor, in der die Kinder sich auf dieser Südseeinsel befinden. Nun haben alle Kinder die Möglichkeit, ihre Wünsche aufzuschreiben. Diese Ideenfindung ist mit den unterschiedlichsten Orten durchführbar.

Spiele für Drinnen

Kaufhaus-Spiel

Gruppengröße: egal

Spielablauf: Der Leiter erzählt eine Rätselgeschichte mit einer bestimmten Aussage. Hinter dieser Aussage steckt eine bestimmte Systematik. Die Mitspieler wiederholen die Aussage oder fahren mit der Geschichte so fort, wie sie meinen, dass es die logische Reihe erfordert. Der Leiter sagt nur richtig oder falsch. Das Spiel geht so lange, bis alle die Systematik erkannt haben. Beispiel: Ich gehe ins Kaufhaus und kaufe im zweiten Stock rechts eine Brille, dann ist diese Aussage richtig, da die Person, die zwei Plätze rechts vom Erzähler sitzt, eine Brille trägt.

Stille Post / Flüsterpost

Gruppengröße: egal

Spielablauf: Alle sitzen im Kreis. Der erste Spieler denkt sich einen Satz aus und flüstert ihn seinem linken Nachbarn ins Ohr. Dieser flüstert ihn dem Folgenden zu. Wer etwas nicht genau versteht,

Spiele und Methoden für Wölflinge



muss weitergeben, was er verstanden hat, es gibt keine Wiederholung. Am Schluss vergleichen wir die ursprüngliche Nachricht mit dem Endergebnis.

Zahnbürstenmörder

Gruppengröße: ab zehn Personen

Material: Spielkarten oder Zettel mit verschiedenen Motiven

Spielablauf: Sehr gut auf Lagern spielbar, da man dieses Spiel über längere Zeit spielen kann. Alle bekommen ein Lebensband und einer die Zusatzinfo, er sei der Mörder. Der Mörder kann Mitspieler nun heimlich töten, indem er ihnen einen Gegenstand in die Hand gibt (z.B. Zahnbürste, Tasse, Teller, etc.). Die Ermordeten müssen ihr Lebensband ablegen.

Staffelspiele

Eierlauf

Gruppengröße: ab sechs Personen

Material: Kochlöffel und Eier (ebenso gut funktionieren Ü-Eier oder Tennisbälle)

Spielablauf: Zwei oder drei gleichstarke Mannschaften werden gebildet. Von jeder Gruppe startet der erste und muss ein Ei auf einem Löffel durch einen Parcours und zurück balancieren. Dann übergibt er den Löffel an den nächsten. Wer das Ei fallen lässt, muss noch mal von vorne anfangen. Die Gruppe, bei der zuerst alle Spieler die Aufgabe erfüllt haben, hat gewonnen.

Zehnerle-Spiel

Gruppengröße: ab zwölf Personen

Material: Münze, Flasche

Spielablauf: Die Gruppe wird in zwei Hälften aufgeteilt. Die beiden Teams setzen sich in eine Reihe und jeder nimmt seinen Nachbarn an die Hand (die Teams sitzen mit dem Rücken zueinander). Ein Spielleiter wirft eine Münze, bei Zahl müssen jeweils die ersten aus den Reihen die Hand des nächsten drücken. Das Signal muss von Hand zu Hand weitergegeben werden. Ist dieses beim letzten angekommen, muss dieser so schnell wie möglich die dort stehende Plastikflasche schnappen. Hat er diese, darf die Gruppe um eins durchrutschen. Gewinner ist die Gruppe, die zuerst vollständig durchgerutscht ist.

Morgenrunden

Entwicklungsspiel oder Evolutionsspiel

Gruppengröße: egal

Spielablauf: Alle Spieler starten als Eier. Begegnen sie jemandem, der in der gleichen Entwicklungsstufe ist, spielen sie gegeneinander „Schnickschnackschnuck“. Der Verlierer fällt eine Stufe zurück, der Sieger steigt auf. Es gibt die Stufen Ei – Küken – Huhn. Ende ist, wenn fast alle im

Spiele und Methoden für Wölflinge



Hühnerstadium sind. Auf den niedrigeren Stufen bleibt je eine Person übrig. Das Spiel gibt es auch mit anderen Tieren.

Kuhstall

Gruppengröße: ab zehn Personen

Spielablauf: Die Gruppe teilt sich in Dreiergruppen auf, einer muss jedoch übrig bleiben. Jede Gruppe bildet einen Kuhstall, indem sich zwei an den Händen nehmen und der Dritte in der Mitte zwischen ihnen steht. Die zwei Äußeren sind der Kuhstall, der mittlere ist die Kuh. Der einzelne Mitspieler gibt nun Kommandos. Diese wären:

Kuh: Alle Kühe müssen die Plätze tauschen.

Stall: Alle Stallteile wechseln die Plätze

Kuhstall: Alle wechseln ihre Position.

Der Einzelne muss versuchen, einen Platz einzunehmen. Der neue Übrige gibt die nächsten Kommandos.

Reflexion

Daumen-Reflexion

Gruppengröße: egal

Methodenablauf: Die Wölflinge stehen im Kreis. Nach jeder Frage dürfen sie den Daumen zeigen: nach oben, nach unten, waagrecht oder etwas dazwischen.

Variante: Die Wölflinge haben die Augen geschlossen und sehen nicht, welches Zeichen die anderen Kinder machen.

Trinkreflexion

Gruppengröße: egal

Material: Etwas leckeres zu trinken, Limonade, Saft, Kindersekt, etc...

Methodenablauf: Der Leiter gibt Sätze vor und sagt z.B. ich trinke auf ... die gute Stimmung auf dem Lager. Alle, die der gleichen Meinung sind, erheben ihr Glas und nehmen einen Schluck.

Variante: Die Kinder sagen selber, worauf sie anstoßen wollen und die anderen prosten entweder zu oder nicht.

5-Finger-Reflexion

Gruppengröße: Maximal 15 Personen

Methodenablauf: Die Kinder dürfen pro Finger etwas sagen, die Finger stehen dafür für bestimmte Meinungen. Beispiel:

Daumen: Fand ich gut

Spiele und Methoden für Wölflinge



Zeigefinger: Darauf möchte ich hinweisen

Mittelfinger: Das fand ich doof

Ringfinger: Das ist mir wichtig

Kleiner Finger: Das kam zu kurz

Highlights

Gruppengröße: Maximal 15 Personen

Material: Papier, Steine, Blumen, Holz

Methodenablauf: Der Ablauf eines Projekts wird entlang eines Zahlenstrahls aufgetragen, wobei besondere Vorkommnisse hervorgehoben werden. Die Teilnehmer bewerten mit dem Material (Steine, Blumen, Holz, evtl. vorher besprechen, was für was steht), ob sie die Situation positiv, negativ oder neutral empfunden haben.

Lärmpegel

Methodenablauf: Der Leiter muss sich im Voraus die einzelnen Reflexionspunkte überlegen. Die Regeln sind: Je besser die Wös die Punkte fanden, desto lauter dürfen sie schreien, umgekehrt wird ein weniger gut bewerteter Punkt umso leiser beantwortet. Mit einem Signal (z.B. Arm heben, etc.) wird ein Punkt beendet und zum nächsten übergegangen.

Schatzkästchen

Gruppengröße: egal

Material: Papier, Stifte, Schatztruhe o.Ä., Mülleimer

Ablauf: Entweder werden Reflexionspunkte auf Karten vorgegeben oder mit den Kindern gemeinsam erarbeitet. Die Zettel werden in einer Mitte ausgebreitet. Die Kinder dürfen sich nun Zettel nehmen und dann sagen, ob dieser Punkt für sie ins Schatzkästchen wandert (positiv war) oder im Müll landet.

Kofferreflexion

Material: ein Koffer, Zettel und Stifte

Ablauf: Die Kinder schreiben Sachen auf ihre Zettel, die sie „mitnehmen“, also behalten wollen und werfen diese Zettel in den Koffer. Entweder wird dies anonym gemacht und die Leiter werten am Ende den Koffer aus oder die Kinder stellen ihren Zettel vor und werfen ihn dann in den Koffer.

Zielscheibe

Gruppengröße: egal

Material: Zielscheibe, Pfeile (aus Papier)

Spiele und Methoden für Wölflinge



Ablauf: Der Leiter malt eine Zielscheibe. Danach fragt er nach bestimmten Situationen. Je nachdem, ob die Kinder diese gelungen fanden oder nicht, setzen sie ihren Pfeil ins Schwarze oder je nachdem weiter davon entfernt.

Wassersäule

Gruppengröße: egal

Vorbereitung: zwei gleichgroße Gefäße mit plus und minus beschriftet, eine Schöpfkelle, Wasser

Ablauf:

Die Gefäße werden mit Wasser befüllt. Die Kinder schöpfen nun, wenn ihnen etwas gefallen hat, Wasser von minus nach plus oder umgekehrt von plus nach minus. Am Ende lässt sich eine Gesamtbewertung des Tages am Wasserstand ablesen.

Wetterkarte

Gruppengröße: egal

Material: Plakat und Stifte

Ablauf: Die Reflexionspunkte werden nebeneinander auf das Plakat geschrieben. Nun darf jeder unter den jeweiligen Punkt ein Wettersymbol malen, z.B. eine Gewitter- oder Regenwolke für schiefgelaufene Punkte oder eine Sonne, wenn etwas toll war.

Wunderkerzenreflexion

Material: Wunderkerzen

Ablauf: Jedes Kind bekommt eine Wunderkerze. Nacheinander werden diese nun angezündet. Solange die Wunderkerze brennt, darf sich das Kind zum Reflexionsthema äußern. Eignet sich für schnelle Runden.

Süßes oder Saures

Material: süße und saure Gummiwaren

Ablauf: Zu verschiedenen Fragen dürfen sich die Kinder je nach ihrer eigenen Bewertung etwas süßes oder etwas saures nehmen (süß: war toll, sauer: nicht so toll).

Würfelreflexion

Material: Ein mit Fragen beklebter Würfel

Ablauf: Ein großer Würfel (z.B. selbst gebastelt oder gekauft) wird mit Fragen beklebt. Die Kinder würfeln nun und dürfen dann kurz die entsprechende Frage beantworten (z.B. Wie fandest du die heutige Gruppenstunde)

Ampelreflexion

Material: rotes, grünes und gelbes Papier

Spiele und Methoden für Wölflinge



Ablauf: Die Farben werden im Raum verteilt. Danach befragt man die Kinder. Die verteilen sich je nach Meinung zu den Farben im Raum. Grün war toll, gelb geht so und rot geht gar nicht.

Kindermitbestimmung

Wandzeitung

Material: viel Papier, z.B. alte Tapeten, Stifte

Ablauf: Die Wände werden mit Papier behängt. Diese „Zeitung“ wird nun in verschiedene Rubriken eingeteilt (z.B. Ideenwand, Meinungswand, Wunschwand, Kritikwand, etc.), die von den Kindern nun frei beschrieben und gestaltet werden können. Durch die Wandzeitung lassen sich so Wünsche, Anregungen oder Diskussionen darstellen.

Kochexperiment

Material: Viele Kochzutaten, aus denen sich etwas leckeres zaubern lässt, eine Küche

Ablauf: Die Kinder dürfen die Zutaten frei verwenden, um ein Essen zu kochen. Die Leiter dürfen nicht eingreifen (außer bei gefährlichen Küchensituationen natürlich, aber z.B. nicht, falls mit dem Salz übertrieben wird). Ziel für die Kinder ist es, zu erfahren, wie man zusammen etwas plant, gestaltet und durchführt.

Einmal Leiter sein

Ablauf: Die Kinder dürfen eine oder mehrere Gruppenstunden selbst gestalten und durchführen. Ziel ist, sowohl die Wünsche der Kinder dadurch zu sehen als auch, die Kinder erfahren zu lassen, dass es Planung benötigt, um manche Wünsche zu realisieren (spontanes Schokofondue geht halt nicht).

Konflikte in der Gruppe

Unter Konflikten (zwischen verschiedenen Individuen oder Gruppen) verstehen wir das Aufeinanderstoßen von Interessengegensätzen, das von den Beteiligten- zumindest von einer Person- als störend empfunden wird, die den Wunsch hervorruft, sie zu beseitigen.

Das heißt: Es kann jemand mit mir einen Konflikt haben, obwohl es mir oder meiner Gruppe gar nicht bewusst ist.

Aber Konflikte gehören dazu:

Konflikte sind normal

Konflikte sollen nicht unter den Teppich gekehrt werden

Konflikten bieten Chancen

Folgend haben wir ein paar Methoden, mit denen Kinder für Konflikte sensibilisiert werden können

Spiele und Methoden für Wölflinge



Gefühlskarten

Material: Gefühlskarten, entweder zu kaufen oder mit passenden Fotos selber zusammenstellen

Ablauf: Gerade kleine Kinder (Wölflinge) haben oft Schwierigkeiten, ihre Gefühlslage adäquat auszudrücken. Indem sie sich die passende Gefühlskarte (zornig, traurig, fröhlich, albern, etc.) herausuchen und versuchen, zu erklären, warum diese passt, können sie besser kommunizieren, wie es ihnen geht.

Außenseiterspiel

Ablauf: Ein Kind wird aus dem Raum geschickt und mit allen anderen Kindern wird besprochen, dass das Kind nun der Außenseiter ist, der von allen gemieden wird, d.h., niemand will mit dem Kind sprechen oder es mitspielen lassen. Der „Außenseiter“ wird wieder hereingebeten und muss nun die Erfahrung machen, ausgeschlossen zu werden. Nach einer Weile (z.B. 10 Minuten) wird aufgelöst und das Außenseiterkind darf über seine Erfahrung berichten.

Wichtig! Es dürfen nur emotional stabile und gut in die Gruppe integrierte Kinder ausgewählt werden! Bei Kindern, die sowieso schon ausgeschlossen werden, wäre die Rolle des „Außenseiters“ fatal. Nach der Methode sollte mit den Kindern über die Gefühle und Erfahrungen dabei gesprochen werden. Die Methode beabsichtigt einen Perspektivwechsel bei den Kindern und keine Verstärkung von Problemen.

Wie mache ich ein Käsebrötchen

Material: Zutaten für ein Käsebrötchen oder für ein anderes Beispiel

Ablauf: Die Methode soll Kommunikationsprobleme verdeutlichen. Ein Leiter spielt einen „Alien“, der zu Besuch auf die Erde kommt und unsere Gepflogenheiten nicht versteht. Ein Kind soll ihm erklären, wie man z.B. ein Käsebrötchen macht (oder Fahrrad fährt, sich die Schuhe zubindet, etc.). Der Alien versteht dabei aber alles wörtlich bzw. falsch, so dass das Kind sehr genau erklären muss.

Beispiel:

Kind: „Schneide das Brötchen auf“

Alien: schneidet nicht horizontal auf, sondern mittig durch.

Kind: „beschmiere das Brötchen mit Butter“

Alien: „beschmiert das Brötchen auf der Kruste, untendrunter, etc.

Kind: „Lege den Käse auf das Brötchen“

Alien: legt den Käse locker oben auf.

Etc.