

by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren

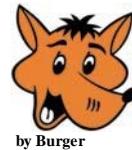
Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung, Computer mit Internetzugang
Material

Methodischer www.spieledatenbank.de
Aufbau,
Spielablauf

Kennenlernspiel

1. Internetadressen



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren

Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, 2 gleich große Gruppen, Eine Wolldecke, großes Tuch oder Zeltplane
Material

Methodischer Ähnlich wie bei Herzblatt gibt es hier eine Trennwand, zB. Ein Tuch oder
Aufbau, eine Decke, die von zwei Leitern gehalten wird. Auf beiden Seiten stehen
Spielablauf zwei gleich große Gruppen. Jede Mannschaft bestimmt pro Runde einen, der
an der Trennwand steht. Sobald nun die Trennwand fällt muss man
möglichst schnell den Namen seines Gegenübers nennen, wer ihn als letzter
ruft muss auf die gegnerische Seite wechseln. Sieger ist wer als erster alle
auf seiner Seite hat.

Kennenlernspiel

Herzblatt



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren

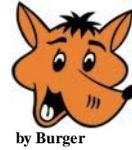
Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Jeweils zwei Wölflinge, z.B. Eva und Alexander, erzählen sich, was sie so
Aufbau, machen: in welche Schule sie gehen, wie die Geschwister heißen, wie alt sie
Spielablauf sind. Anschließend stellt Eva allen anderen den Alexander vor und nennt 3
richtige und 1 falsche Informationen. Die anderen müssen raten, was falsch
ist.

Kennenlernspiel

Lügendeschichte



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung,
Material

Methodischer Alle Spieler stehen im Kreis und sollen eine Typische Eigenschaft und
Aufbau, Handbewegung von sich überlegen.
Spielablauf Anschließend stellt sich der erste vor:

Ich heiße..... und bin/mag.. (Eigenschaft).
Dazu muss er seine Handbewegung machen.
Der 2. in der Reihe muss den Namen aller vorhergegangenen und die
Handbewegung dazu machen. Usw. ...

Kennenlernspiel

Meine Bewegung ist...



by Burger

Meiner linker Platz ist frei

Mindestalter: ab 03 Jahren

Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Stuhlkreis mit einem Stuhl mehr als Mitspieler
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Alle Kinder sitzen in einem Stuhlkreis, in dem ein Platz nicht besetzt ist. Der Mitspieler, der rechts von dem freien Stuhl sitzt, darf eine beliebige Person zu sich wünschen: „Mein linker, linker Platz ist frei/leer da wünsche ich mir den Hans herbei/her!“

Kennenlernspiel



by Burger

Peng

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Alle Spieler stehen in einem Kreis. Einer fängt an und zeigt auf eine Person im Kreis, diese muss sich sofort ducken und die zwei Leute, die rechts und links stehen, müssen so tun, als ob sie schießen würden und "Puff" dazu sagen. Wer zuerst "schießt", erschießt damit den anderen und der fliegt raus. Wer stehen bleibt, wird natürlich auch erschossen.

Bemerkung:

Unbegrenzte Spielerzahl, auch lustig, wenn man die Namen nennt, anstatt auf die Leute zu zeigen, in diesem Sinne auch ein lustiges Kennlernspiel, falls man noch nicht alle Namen kennt.

Kennenlernspiel



by Burger

Rucksackpacken

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: ab 03 Personen

Vorbereitung, Material

Methodischer Aufbau, 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." Und so weiter....

Kennenlernspiel



by Burger

Spione

Mindestalter: ab 07 Jahren

Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung, Material Zettel und Stifte

Methodischer Aufbau, Spielablauf Jeder Spieler schreibt seinen eigenen Namen auf einen größeren Zettel und befestigt diesen auf seinem Rücken. Nun finden zwischen jeweils 2 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.

Kennenlernspiel



by Burger

Kennenlernspiel

Zeitungsschlagen

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: maximal 15 Personen

Vorbereitung, Zeitung, Stuhlkreis
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Eine beliebig große Gruppe sitzt im Kreis. Eine Person ruft den Namen eines Kindes. Der Fänger steht in der Kreismitte und muss mit einer Zeitung (zu einer Rolle zusammengerollt) die angesprochene Person abschielen – bevor diese einen neuen Namen aufruft; man darf hintereinander nicht 2 mal den selben Namen ausrufen; wer erwischt wird ist Fänger. Als Variante bietet sich an, das ganze mit Tiernamen zu spielen - wem dies nach einiger Zeit zu langweilig wird, kann die Tiernamen durch die Laute der Tiere ersetzen.



by Burger

Kennenlernspiel

Zip Zap

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung, Stuhlkreis
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Einer steht in der Mitte und deutet auf einen im Kreis. Den fragt er, wenn er 'Zip' sagt, nach dem Namen seines linken Nachbarn und bei 'Zap' nach dem des rechten. Kommt eine falsche Antwort, so muss dieser in die Mitte. Zwischendurch kann man 'Zip-Zap' sagen und alle tauschen die Plätze.



by Burger

erlebnispädagogisches Spiel

Polarexpedition

Mindestalter: ab 07 Jahren

Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Einen Tisch als Rettungsboot, Stühle als Eisschollen
Material

Methodischer Aufbau, 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 und sofort zu erstarren. Die Spielleitung muss sehr strikt sein. Zusätzlich sollte das Spiel reflektiert werden.



by Burger

erlebnispädagogisches Spiel

Säureteich

Mindestalter: ab 12 Jahren

Gruppengröße: maximal 15 Personen

Vorbereitung, Seile, Klettergurt, Karabiner, Bandschlingen, Augenbinde
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Es wird mit einem Seil ein Kreis auf den Boden gelegt. Das ist der Säureteich, in dessen Mitte sich ein wertvoller Gegenstand befindet. Unerreichbar? Nicht ganz. Aufgabe der Gruppe ist es eine Konstruktion zu erstellen, so dass einer über den Säureteich gehoben werden und den Gegenstand bergen kann. Niemand darf den Teich berühren und der Mann über dem Teich muss zum Schutz der Augen eine Binde tragen. Dazu kann auch noch Zeitdruck kommen. Wer den Teich berührt ist sofort tot. Die Aktion muss im Anschluss reflektiert werden.



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Zu zweit zusammenschließen, Po an Po stellen.
Man muss den Gegner dazu bringen, einen "Ausfallschritt" zu machen, ohne die eigenen Füße zu versetzen.
Wer die Füße bewegt, scheidet aus, auch wenn der andere im gleichen Zug ausgeschieden ist; d.h. man muss auf seinen beiden Füßen stehen, um zu gewinnen.
Bemerkung:
Möglichst gleich große und schwere Personen zusammenspielen lassen, unbegrenzte Spielerzahl

Actionspiel



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, mehrere Geldsäcke, also Tüten mit Zeitungspapier
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Man braucht zwei Polizisten, die den Rest, die Bankräuber stellt und die fünf Geldsäcke(Plastiktüten mit Zeitungspapier). Bankräuber können nur gestellt (=versteinert) werden, wenn sie einen Geldsack in Händen haben. Die Diebe können aber kurz bevor sie erlappt werden schnell den Geldsack einem Kollegen zupassen. Fällt ein Geldsack auf den Boden ist er Beute der Polizei. Wer versteinert ist kann nicht mehr mitspielen.
D.h. Hat die Polizei alle Geldsäcke oder alle Räuber versteinert, ist das Spiel aus

Actionspiel



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: Soviele wie möglich!

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Wie bei „Schwarzer Mann“ ist zu Beginn einer der Fänger. Er schreit laut: "Bayerisch!!!", die Flüchtenden antworten brüllend: „Bulldog!!!“ und rennen zur gegenüberliegenden Spielfeldseite. Der Fänger muss die Entgegenkommenden fangen und dann hochheben, bis kein Bodenkontakt mehr vorhanden ist. Wenn er das schafft, gehört der Gefangene zu den Fängern. Diese dürfen auch gemeinsam auf die Gegner losstürmen und sie hochheben.

Actionspiel



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: Soviele wie möglich!

Vorbereitung, 2 gleichstarke Gruppen,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Bei diesem Spiel ist Ausdauer und Taktik gefragt:
Eine Grenzlinie trennt die beiden Mannschaften. Abwechselnd versucht je einer der Mannschaft, indem er einmal tief Luft holt und dann bis zum Umfallen dododo sagt, ins gegnerische Land einzudringen, möglichst viele Gegner zu fangen und mit auf seine Seite zu ziehen. Natürlich dürfen die Mannschaften taktieren und den Gegner gemeinsam festhalten oder ihrem Fänger ab der Grenzlinie beim Ziehen unterstützen.

Actionspiel

Dododo...



by Burger

Einhängespiel/Hasenjagd

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: Soviele wie möglich!

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, 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.

Actionspiel



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren

Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, nix
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Gut geeignet als Morgenrunden- oder Einstiegsspiel: Die Gruppe steht im Kreis mit ausreichend Abstand zum Nachbarn. Einer in der Runde schickt ein Energiepaket in Form einer heftigen Bewegung mit einem Schrei los. Reihum wird diese Signal weitergegeben, bis es wieder am Anfang angelangt ist.

Actionspiel

Energiespiel



by Burger

Farbenfindespiel

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, 2 Sätze à 4 verschiedenfarbigen Zetteln
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Bildung zweier Gruppen; diese setzen sich in 2 Reihen hintereinander. Pro Farbe wird eine Bewegung ausgemacht (z.B. rot: auf Kopf des Vordermannes klopfen, gelb: auf re Schulter klopfen, blau: auf li Schulter klopfen, grün: auf den Rücken klopfen). 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 anderen Seite des Raumes liegenden Farbzetteln und heben den entsprechenden hoch. Die schneller Mannschaft bekommt einen Punkt. Danach weiterrutschen...

Actionspiel



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren

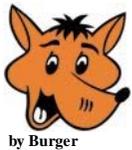
Gruppengröße: ab 03 Personen

Vorbereitung, 2 alte Geschirrtücher
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Zwei Spieler stehen sich gegenüber, 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. Rangeleien ausgenommen.
Schiedsrichter ist empfehlenswert.
Bemerkung:
Möglichst auf weicher Unterlage (Matratzen) spielen, unbegrenzte Spielerzahl, es können mehrere Kämpfe gleichzeitig ausgeführt werden, Größe und Kraft der einzelnen Gegner sind egal, denn was der eine durch Kraft erringt, macht der andere durch Schnelligkeit.

Actionspiel

Hahnenkampf



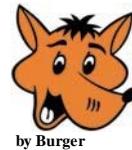
by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, 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...)
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.

Actionspiel



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: maximal 15 Personen

Vorbereitung, Material Gummibärchen o. ä.
pro Spieler jew. 3 Spielkarten mit dem gleichen Symbol (d. h. z.B. 3 Damen

Methodischer Aufbau, Spielablauf Die Karten werden alle gemischt und ausgeteilt (=> jeder hat dann 3 Karten). Man sitzt um einen Tisch herum. Auf dem Tisch liegen Gummibärchen so, dass alle an eines hinkommen können (z. B. in einer Reihe). Die Anzahl der Gummibärchen wird so gewählt, dass ein Gummibärchen weniger aufliegt, als Kinder mitspielen. Nun schauen alle ihre Karten an. Jeder versucht 3 gleiche Karten zu sammeln: alle legen eine Karte, die sie nicht brauchen mit der Rückseite nach oben auf den Tisch und gleichzeitig werden dann die Karten mit dem Ruf „Hopp!“ zum jeweiligen Nachbarn geschoben, usw. Hat jemand 3 gleiche Karten gesammelt, so darf er sich (möglichst unauffällig) ein Gummibärchen nehmen und essen. Bemerken die anderen das, so dürfen auch sie sich eines nehmen. Einer geht dabei leer aus...

Actionspiel



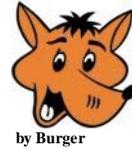
by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Bei Karies gibt es verschiedene Figuren: Der Zahnarzt (1 Kind), Bohrer (2-5 Kinder), Karies (2-5 Kinder), Der Rest der Kinder sind Zähne. Die Zähne müssen versuchen, vor dem Karies wegzurennen. Hat der Karies einen Zahn erwischt, ist er krank und muss dort stehen bleiben., wo er gefangen wurde. Mit seinen Armen muss er dann vor dem Körper ein Loch darstellen. Nun muss er auf den Bohrer warten, der sich in das Loch stellt und mit dem Zahn zum Zahnarzt rennt, der in der Mitte vom Spielfeld steht. Dort angekommen, macht der Zahnarzt eine kurze Bohrbewegung und der Zahn ist wieder gesund und kann erneut gefangen werden. Das Spiel hat kein richtiges Ende, da eigentlich nie alle Zähne gefangen werden. Deshalb sollte mindestens nach 5 Minuten gewechselt werden. Weiterhin ist das Verhältnis Bohrer, Karies und Zähne wichtig. Die richtige Mischung musst du aber selbst austesten.

Actionspiel



by Burger

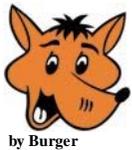
Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Jeder gegen jeden. Alle sind im Krebschritt unterwegs und versuchen dem Gegenüber die Füße oder Hände wegzuziehen, dass dieser auf dem Hinterteil landet. Wer sitzt scheidet aus..

Krabbenkrabschen

Actionspiel



by Burger

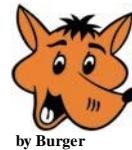
Kreisfussball

Actionspiel

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung, Material Ein kreisrundes Spielfeld mit Radius 5-20m und einem Pflock in der Mitte, Ball

Methodischer Aufbau, Spielablauf Zwei gleichstarke Mannschaften spielen Fussball im Kreis. Dabei versuchen sie entgegengesetzt möglichst viele Runden um den Kreismittelpunkt zu schaffen. Dabei darf man weder die Auslinie überschreiten noch den Mittelpfosten berühren, ansonsten erhält der Gegner den Ball. Des weiteren gelten die allgemeinen Fussball-Regeln. Weitere Regeln dürfen natürlich unter Rücksprache mit dem Erfinder hinzugefügt werden.(BURGER®)



by Burger

Menschen-Memory

Actionspiel

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Gruppe in Zweier Gruppen aufteilen, diese Pärchen überlegen sich eine Körperhaltung, danach verteilen sie bunt im Raum. Zwei spieler(welche die Pärchenfindung nicht mitbekommen dürfen) spielen mit diesen Pärchen nun Memory. Dabei stehen die zwei aufgerufenen auf, machen ihre ausgemachte Bewegung und wenn es zwei gleiche sind gehört das Pärchen dem Spieler



by Burger

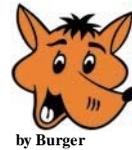
Putzfrauenhockey

Actionspiel

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: maximal 10 Personen

Vorbereitung, Material zwei Stühle als Tore, Für jeden Spieler einen Schrubber/Besen, einen Putzlappen

Methodischer Aufbau, Spielablauf Man benötigt zwei Besenstiele, zwei Stühle und einen Putzlumpen. Die Stühle (=Tore) werden mit ca. 5 Meter Abstand zueinander aufgestellt und je ein Besenstiel wird auf den Stuhl gelegt. In die Mitte zwischen den Stühlen legt man einen Putzlumpen auf den Boden. Zwei gleich große, durchnummerierte Mannschaften sitzen in der Nähe ihres Stuhles und warten auf das Kommando des Spielleiters. Dieser ruft zuerst eine beliebige Nummer von Mannschaft A und dann von B auf. Die angesprochenen Spieler schnappen sich ihren Besenstiel und stürmen zum Putzlumpen, der nur mit dem Stiel in das gegnerische Tor gespielt werden darf. Jedes Tor zählt einen Punkt. Im Laufe des Spieles kann man einen Seitenwechsel der Mannschaften machen.



by Burger

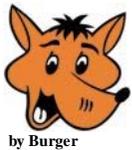
Räuber & Gandarm

Actionspiel

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung, Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Zwei gleichgroße Gruppen werden eingeteilt und ein Gefängnis wird bestimmt. Die Räuber flüchten z. B. in ein abgegrenztes Waldstück und ca. drei Minuten später beginnen die Gandarme 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 Gandarme müssen das Gefängnis bewachen, bis alle Räuber gefangen sind. Die Räuber können mit „Gewalt“ ausbrechen.



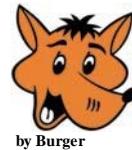
by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Holzscheitel
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Aus der Jugendgruppe wird ein Kind zum Fänger ausgewählt. 3 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 3 Scheite pyramidenförmig bzw. lagerfeuerartig 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.

Actionspiel



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Kinder mit Socken
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Alle verteilen sich im Raum(ohne Schuhe). Ziel des Spieles ist es den anderen die Socken auszuziehen. Wer keine mehr anhat hat verloren.

Actionspiel

Sockenklauen



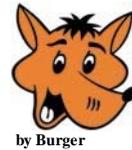
by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 12 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Die Spieler bilden einen Kreis. Der Abstand ist ungefähr so breit, wie die ausgestreckten Arme zwischen 2 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 2 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.

Actionspiel



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 03 Personen

Vorbereitung, 2 Tische
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Zwei Tische werden an der Schmalseite aneinander aufgestellt und zwei Leuten die Augen verbunden, der eine muss den anderen fangen und auch festhalten (nicht nur abklatschen), allerdings dürfen beide den Tisch nicht loslassen, d.h. eine Hand muss immer am Tisch bleiben, ansonsten darf man unten durch oder oben drüber, Drumherum, es ist egal, wo man den Tisch berührt.
Alle anderen Aussendrum müssen möglichst still sein, den beide orientieren sich nur nach den Geräuschen, die der andere von sich gibt.

Actionspiel

Tischfangen



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Material Pro Spieler ein Tuch(z.B. Geschirrtücher)

Methodischer Aufbau, Spielablauf Jeder Spieler steckt sich sein Tuch in den Hosenbund und nun startet das Spiel. Man muss versuchen die Tücher der anderen zu klauen ohne das sein eigenes geklaut wird. Gewinner ist der der als letztes sein Tuch noch hat.

Actionspiel



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Material ein oder mehrere Bälle

Methodischer Aufbau, Spielablauf Die Spieler stellen sich in einen Kreis auf und grätschen ihre Beine. Der Balle 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 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. Bei 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

Actionspiel

Tunneln



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Material Platz, Kreide / Markierung, Ball

Methodischer Aufbau, Spielablauf Der Platz wird in zwei ca. 3m Breite Sektoren aufgeteilt. Hinter diesen Sektoren ist das Freigeistland. Es werden zwei gleichstarke Gruppen gebildet, die jeweils einen Freigeist bestimmen. Die Aufteilung ist wie folgt: Freigeist A, MannschaftB, MannschaftA, FreigeistB. Nun muss die Startende Mannschaft den Ball 3 mal über das Feld des Gegners zu ihrem Freigeist und zurück werfen. Wenn der Ball dann aus der Luft gefangen wird ist er scharf. Jetzt kann man die gegnerischen Feldspieler abwerfen. Fängt der Gegner den Ball verliert er kein Leben und muss nicht in sein Freigeistland wechseln, sondern kann selbst abwerfen. Kann der Gegner nicht fangen ist er ab, und verliert ein Leben. Jeder Feldspieler hat ein Leben, der Freigeist hat 3. Sind alle Feldspieler ab, kommt der Freigeist ins Feld. Feldspieler können zurück ins Feld indem sie vom Freigeistland aus einen Gegner abwerfen. So haben sie wieder ein Leben. Verlierer ist, wer zuerst keine Leben mehr hat.

Actionspiel



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Material Pro Spieler drei Wäscheklammern

Methodischer Aufbau, Spielablauf Jeder Spieler bekommt 3 Wäscheklammern diese er schnellst möglich an die anderen Spieler hinhängen muss und darauf achten dass er möglichst keine eigene Klammern abbekommt! Gewinner ist der der als erstes alle Wäscheklammern weg hat

Actionspiel

Wäscheklammerspiel



by Burger

Wer rettet mich?

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: Soviele wie möglich!

Vorbereitung, Material
Armbändchen (4 - 5 Farbgruppen)

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Alle Kinder bewegen sich frei im Spielfeld. Sie tragen am Armgelenk unterschiedlich farbige Bänder (so das 4-5 Farbgruppen entstehen). Ruft nun der Spielleiter z.B. rot, so müssen sich alle Spieler mit roten Bändchen auf den Boden sinken lassen. Die anderen Kinder müssen versuchen, so viele rote wie möglich vor dem hinfallen zu retten. Das Spiel kann mit Musik begleitet werden. Jeder der Fällt darf nur von einem Kind aufgefangen werden. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Kinder aufgefangen hat.

Actionspiel



by Burger

Zauberer, Riese, Fee

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung, Material
Mittellinie und Grundlinien im 3m Abstand

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Der Zauberer schlägt die Fee, der Riese den Zauberer und die Fee den Riesen. Die beiden Gruppen machen heimlich einen Charakter aus und postieren sich 1/2 m von der Mittellinie. Auf los stellen die beiden Gruppen pantomimisch die Charaktere dar. Die charakterlich Überlegenen versuchen nun di unterlegenen zu fangen, ehe idese hinter der Grundlinie sind.

Actionspiel



by Burger

Zinnsoldat

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Wie Fangus nur muss der abgeschlagene mit gespreizten Beinen stehen bleiben und die die noch frei sind können denjenigen wieder freibekommen in dem sie ihm durch die Beine schlüpfen

Actionspiel



by Burger

Chinesische Mauer

Mindestalter: ab 03 Jahren

Gruppengröße: Soviele wie möglich!

Vorbereitung, Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Ein Fänger ist die „Mauer“. Der Rest muss die Seite wechselt wobei sich die mauer neue Steine aus der vorbeilaufenden Menge greift

Spiel ohne Verlierer



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Die Mitspieler sitzen im Kreis. Reihum wird nun der Entenspruch ergänzt, wobei jeder Mitspieler nur je einen Bestandteil daraus sagt. Das hört sich dann so an: „Eine Ente – zwei Beine – geht ins Wasser – plumps – zwei Enten – vier Beine – gehen ins Wasser – plumps – plumps - – zwanzig Enten – vierzig Beine – gehen ins Wasser – plumps – plumps – plumps“ Macht ein Spieler einen Fehler, so scheidet er aus der Runde aus und sein Nebenspieler beginnt den Entenspruch wieder bei einer Ente

Spiel ohne Verlierer

Entchenspiel



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 15 Personen

Vorbereitung, Material Ein Jäger, zwei Säue, ein Gatter aus den restlichen Spielern

Methodischer Aufbau, Spielablauf Die Säue und der Jäger sind blind und krabbelnder Weise im rechteckigen Gatter unterwegs. Die Säue sind auf der Flucht vor dem Jäger und können sich im interaktiven Gatter verstecken, indem sich der Zaun für die Schweinchen ausbeult. Findet der Waidmann trotzdem ein Tier, muss er es abschlagen und rufen: „Hab ich dich, du alte Sau!“ Quiekender Weise kann das Borstentier um Hilfe bitten, damit die andere Sau kommt, und sie darunter durchklettern kann. Ende ist, wenn beide Säue erlegt sind.

Spiel ohne Verlierer

Hab ich dich du alte Sau



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Material Müllsack oder Leintuch als Behältnis, verschiedene alte Klamotten oder Faschingskleider, Radio, Stuhlkreis

Methodischer Aufbau, 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. Usw. Erweiterung: Wenn Alle verkleidet sind, kann sich jedes Kind nen Namen für sein Kostüm überlegen. Dann werden Tische als Laufsteg zusammengestellt und eine Modenschau gemacht.

Spiel ohne Verlierer

Kleidersackspiel



by Burger

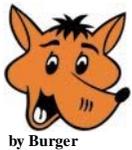
Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Material Kreis

Methodischer Aufbau, 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 er 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: gibt es auch in Sternform!

Spiel ohne Verlierer

Komm mit, lauf weg



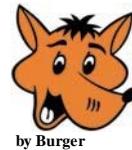
by Burger

Spiel ohne Verlierer

Kotzendes Känguruh

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen
Vorbereitung, nichts
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Spieler stellen sich im Kreis auf, einer steht in der Mitte. Dieser zeigt auf einen der mit seinen direkten Nachbarn eine Figur machen muss (die der in der Mitte stehende vorgibt) Figuren: Kotzendes Känguruh der mittlere deutet mit seinen Armen einen Bottich an, beide Nachbarn kotzen hinein; Toaster beide Nachbarn schließen den Mittigen mit den Armen ein, und der mittlere 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 Tormmel; diese Figuren können beliebig erweitert werden



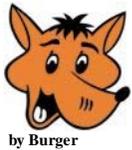
by Burger

Spiel ohne Verlierer

Kuh, Elch, Toaster

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen
Vorbereitung, pädagogische Grundform Wölflings-Ei
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Alle stellen sich im Kreis auf. Der Spielleiter in der Mitte zeigt auf einen beliebigen Spieler und nennt eine der unten aufgeführten Figuren. Der betroffene Spieler mit mit seinen beiden Nachbarn den Gegenstand darstellen.
Kuh, Elch, Toaster, Palme, Affe, kotzendes Känguru, Microwelle...



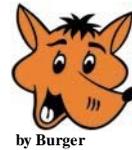
by Burger

Spiel ohne Verlierer

Nacht in Palermo

Mindestalter: ab 10 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen
Vorbereitung, Spielkarten, in der Anzahl der Teilnehmer. Oder Zettel mit Markierungen für bestimmte Charaktere. Teelichte als Lebenslichte
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
In Palermo gibt es einen oder mehrere Mörder, je nach Spielerzahl, einen Detektiv. Der Spielleiter erzählt, es wird Nacht in Palermo, das ist das Zeichen für alle die Augen schließen. Dann wachen die Mörder auf, und geben sich beim Spielleiter zu erkennen, sie einigen sich auf ein Opfer. Die Mörder schlafen wieder ein, der Detektiv erwacht, er bekommt die Mörder gezeigt. Nun erwachen alle bis auf das Opfer, welches sein Teelicht auslicht. Nun müssen die Bürger erraten wer der/die Mörder ist/sind. Dabei kann der Detektiv Tips geben, sollte dies jedoch nicht zu auffällig tun, womöglich wäre er das nächste Opfer.
Es gibt auch noch eine erweiterete Version, mit Romeo und Julia, wo beide sterben, wenn einer von ihnen das Opfer ist. Mit dem Jäger, der einen seiner Mörder in den Tod reißt. Mit der Hexe, die weiterlebt, dafür aber einen anderen opfern muss.



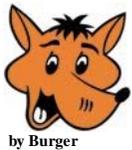
by Burger

Spiel ohne Verlierer

Zuzwinkern

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 12 Personen
Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, 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!



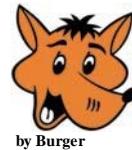
by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Lebensbänder
Material

Methodischer Aufbau, 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 Bannerklauen, 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.

Geländespiel



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 12 Personen

Vorbereitung, Schnee, Kunstblut/rote Farbe, Aufgaben, Beute,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Siehe Schnitzeljagd. Allerdings braucht man Schnee und viel Blut, oder was ähnliches, z.B.: Verdünnte rote Farbe in einer Spülmittelflasche. Die Spur können in einer erfahrenen Meute auch 2-3 Wös legen, wobei dann Schnitzeljagd-ähnliche Fragen und Aufgaben wegfallen... Ziel ist dann einfach die blutige Beute

Geländespiel



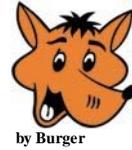
by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung, Markierungen, Fragen, etc
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Der Klassiker unter den Geländespielen. Es wird ein Weg z.B. mit Wegzeichen markiert. An verschiedenen Stationen muss die Gruppe Frage beantworten oder verschiedene Aufgaben erledigen... Eine Variante für den Winter ist das Blutspurspiel.

Geländespiel



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 12 Personen

Vorbereitung, Zettel, Stift, Spielideen
Material

Methodischer Aufbau, 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 im Gelände, Haus... 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, nach dem sie diese erfüllt haben, dürfen sie loslaufen.

Geländespiel

Spiel-Spiel



Kennenlernen der Lebenswirklichkeit

Alle die...

by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung, Material Kreis oder Fallschirmspiel

Methodischer Aufbau, Spielablauf Einer steht in der Mitte und fordert 'alle die...' auf, ihren Platz zu wechseln, daei versucht er einen der frei werdenden Plätze zu ergattern. Wer keinen Platz findet, stellt die nächste Frage.



Kennenlernen der Lebenswirklichkeit

Dschungelfieber

by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren

Gruppengröße: maximal 06 Personen

Vorbereitung, Material Spiel beim DPSG-Bundesverband bestellen. Karten ausschneiden. Würfel und Spielsteine.

Methodischer Aufbau, Spielablauf Man geht über den Spielplan und muss Fragen zu sich, zum Umfeld... umschreibend, pantomimisch, zeichnend den Mitspielern in einer bestimmten Zeit erläutern. Dabei muss man verschiedene Kartentypen sammeln. Wenn man ale hat, darf man in die Siedlung zurück. Sieger ist wer dies am schnellsten erledigt. Schluss ist nach spätestens 60 min.



Kennenlernen der Lebenswirklichkeit

Partnerinterbingo

by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren

Gruppengröße: maximal 20 Personen

Vorbereitung, Material Papier, Stifte

Methodischer Aufbau, Spielablauf Jeder schreibt auf seinen Zettel in ein Quadrat mit 16 Kästchen 16 Eigenschaften. Nun stellt jeder rundum eine seiner Eigenschaften vor. Jede genannte Eigenschaft, darf weggestrichen werden. Wer zuerst 4 Eigenschaften in Reihe weggestrichen hat, der hat gewonnen



Kennenlernen der Lebenswirklichkeit

Partnerinterview

by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung, Material Zettel und Stifte

Methodischer Aufbau, Spielablauf Jeder Teilnehmer sucht sich einen Partner. Die Paare unterhalten sich nun 20 Minuten lang / interviewen sich gegenseitig. Nach Ablauf der Zeit kommen alle Paare wieder im Plenum zusammen und jeder Teilnehmer stellt der Gruppe seinen Partner anhand der Informationen vor, die er entweder aufgeschrieben oder aufgemalt hat. Je nach vorgegebener Fragestellung wird mehr oder weniger über die Lebenswirklichkeit des einzelnen deutlich. Beispielfragen für die Partnerinterviews: Name, Geschwister, Schulischer und beruflicher Werdegang, Wohnort, Geburtsort, Hobbys, Eigenschaften, Urlaubsgestaltung, Erwartungen an die Gruppe, Wünsche an die Gruppe/Veranstaltung.



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: ab 03 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Die Kinder werden in zwei oder mehr Gruppen aufgeteilt. Sie bekommen nun die unterschiedlichsten Aufgaben, zu der immer einer aus jeder Gruppe antritt, z.B. Wethüpfen....
Die Gruppe des Gewinners kann sich immer eine Idee aussuchen.

Ideenfindung

Ideenolympiade



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Ein Innen- und Aussenkreis bewegen sich gegenläufig. Die zwei die sich jeweils gegenüber stehen bearbeiten eine bestimmte Frage, danach drehen sie sich wieder eine Station weiter.

Ideenfindung

Kugellager



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung, Material
Luftballone, Eddings

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Die Leiter pusten so viele Luftballons wie möglich auf und verteilen sie im ganzen Raum.
Die Kinder sollen nun die wirrsten Ideen auf die Luftballons aufschreiben.

Ideenfindung

Luftballons



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung, Material
Deko, Stifte, Raum in Südseeflair dekorieren! Aufwändig

Methodischer Aufbau, 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 z.B. in eine eigene Sonne ihre Wünsche aufzuschreiben.
Diese Ideenfindung ist mit den unterschiedlichsten Orten durchführbar.

Ideenfindung

Südseeinsel



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Stühle, die Anzahl der Spieler muss ungerade sein
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Die Hälfte der Spieler sitzt auf Stühlen im Kreis, ein Stuhl bleibt leer. Hinter jedem Stuhl steht ein Mitspieler, Die Hände auf dem Rücken. Der Spieler hinter dem leeren Stuhl blinzeln nun einem sitzenden Mitspieler zu. dieser versucht, aufzuspringen und sich auf den leeren Stuhl zu setzen. Wenn der Spieler hinter dem besetzten Stuhl seinen Partner rechtzeitig am Weglaufen hindert, muss er bei ihm bleiben. Die Sitzenden und Stehenden wechseln sich ab. Bemerkungen: Bei diesem Spiel ist auf mehrere Beobachtungskriterien zu achten. Die Gruppenzusammensetzung ist wichtig Jungen/Mädchen, wer sitzt, wer steht, möglichst so, dass die Mädchen oder Jungen jeweils alle stehen oder sitzen. Es sollte darauf geachtet werden, dass nicht immer die selbe Person gewählt wird. Wie eindeutig wird Kontakt aufgenommen.

Drinnen



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 03 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Einige oder mehrere Spieler werden hinausgeschickt. Der Kreis einigt sich auf bestimmte Eigenschaften, z.B. zornig. Die draußen wartenden Spieler kommen nacheinander herein und müssen an Gesichtsausdruck und Körperhaltung der darstellenden Gruppe erraten, welche Eigenschaft verabredet war. Variation: Die ratenden Spieler dürfen an einzelne Spieler der darstellenden Gruppe Fragen stellen. Der Befragte muss mit Hilfe rhetorischer und mimischer Mittel die Frage so beantworten, dass aus der Art und Weise der Antwort, nicht aber aus ihrem Inhalt, die verabredete Eigenschaft zum Ausdruck kommt.

Drinnen



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Die TeilnehmerInnen sitzen alle in einem Kreis zusammen. Es geht um die Beantwortung von Fragen, die ein Spieler an seine Mitstreiter stellen soll. Ein zuvor nach draußen Gebotener wird wieder in den Raum geholt. Der Reihe nach soll er jedem Spieler eine Frage stellen. Nur eine! Das Nachfragen ist nicht gestattet. Seine Aufgabe ist herauszufinden, warum die Spieler so merkwürdig auf seine Fragen antworten. Man kann ihm sagen, dass jeder wahrheitsgetreu antwortet und dass er umso schneller dahinter kommt, je vielfältiger sein Fragen sind. Er beginnt z.B. bei Ingrid: "Warum trägst du so kurze Haare?" Antwort: " Ja, wenn ich das nur wüsste!" Frage an den Nächsten: "Welche Musikrichtung magst du am liebsten?" Antwort: Weil ich es so praktisch finde."... Ihr habt es natürlich sofort bemerkt: Der zweite Befragte gibt die stets die Antwort, die der Erste hätte geben müssen usw. . Voll das Irrenhaus, oder

Drinnen



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Der Leiter beginnt eine Rätselgeschichte mit einer bestimmten Aussage zu erzählen. 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. So lange bis alle die Systematik erkannt haben. Z.B. ' ich gehe ins Kaufhaus und kaufe im 2. Stock rechts eine Brille' dann ist diese Aussage richtig, da die Person, die 2 Plätze rechts vom Erzähler ist, eine Brille trägt.

Drinnen

Eigenschaften erraten

Kaufhaus -Spiel



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Alle Mitspieler stellen sich in einen Kreis. Einer fängt an und sagt: "Das ist meine Nase" und zeigt auf ein anderes Körperteil, z.B. das Ohr. Der nächste muss nun auf sein Ohr zeigen und wiederum gleichzeitig ein anderes Körperteil sagen. Ein wenig gemein ist es, wenn man Details nennt wie "mein rechter kleiner Zeh" oder "mein fünfter Rückenwirbel" Wer sich verhaspelt oder falsch zeigt, fliegt raus. Das Spiel sollte immer schneller werden.
Bemerkung: Unbegrenzte Spielerzahl, auch möglich, dass man das Spiel in beide Seiten losschickt

Drinnen



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Tisch
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Alle Spieler hocken um einen Tisch und stecken die Hände unter die Tischplatte. Einer steht außerhalb und gibt die Kommandos. Unter dem Tisch wandert eine Münze. Diese müssen die Mitspieler so weitergeben dass es der eine nicht mitbekommt. Auf Kommando müssen alle ihre Hände nach oben strecken. Ein weiteres Kommando fällt alle müssen ihre Hände flach auf den Tisch "knallen". Der Spieler hat nun drei Versuche um die Münze zu finden. Findet er diese muss der Spieler mit der Münze gehabt hat nach draußen.

Drinnen



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf zu

Drinnen



by Burger

Mindestalter: ab 10 Jahren
Gruppengröße: ab 03 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Die Mitspieler sitzen im Kreis. Reihum wird durchgezählt, jeder Mitspieler sagt eine Zahl. Bei 7, Vielfachen von 7 und Zahlen, in denen die Ziffer 7 vorkommt, muss man jedoch „Müsli“ oder ein anderes zuvor ausgemachtes Wort sagen. Wer einen Fehler macht, scheidet aus, der Nebenspieler beginnt dann wieder bei 1.

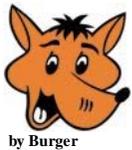
Drinnen

Münzenspiel

Meine Nase

Museumsdirektor

Müsli



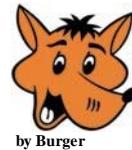
by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Stühle, Nummern mit Zettel
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Jeder zieht einen Nummernzettel und merkt sich seine Nummer. Alle sitzen im Kreis, einer (oder zwei bei mehr als 15 Teilnehmern) setzt sich in die Mitte und sagt zwei Nummern an. Diese müssen sich untereinander bemerkbar machen und gemeinsam die Plätze wechseln (ohne dass es der in der Mitte merkt), der wiederum muss versuchen, einen Platz im Kreis zu erreichen

Drinnen



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Spielkarten
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Alle hocken im Kreis und jeder bekommt eine Spielkarte. Sie müssen sich nur merken welche Farbe die Karte hat (Schell, Blatt, Eichel, Herz) Ein Spielleiter sammelt die Karten wieder ein und mischt die erneut. Dieser liest nun nacheinander die Farben der Spielkarten vor. Bei den Spieler die z.B. Herz haben und Herz genannt wird die dürfen einen Sitz weiterrutschen. Ist dieser belegt hockt man sich auf den Schoß des nächsten.

Drinnen



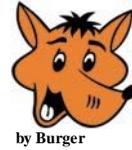
by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: maximal 15 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Der erste Spieler im Kreis denkt sich einen Satz aus und flüstert ihn seinem linken Nachbarn ins Ohr. Dieser flüstert ihn dem Folgenden zu. Wer etwas nicht genau versteht, muss weitergeben, was er verstanden hat - es gibt keine Wiederholung. Am Schluss vergleichen wir die ursprüngliche Nachricht mit dem Endergebnis.

Drinnen



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Ein Spieler aus der Jugendgruppe wird gebeten, kurz aus dem Raum zu gehen. Die anderen Gruppenteilnehmer überlegen sich ein Wort, das zwei Bedeutungen hat - z. B. Bank (Geldinstitut und Gartenbank) oder Ball (Spielball und Tanzball). Der Spieler vor der Tür darf nun hereinkommen. Die anderen versuchen nun reihum, ihm das gesuchte Wort zu erklären. Natürlich dürfen sie es nicht nennen, und sie sollten es auch möglichst so beschreiben, dass es schwer zu erraten ist. Dabei müssen sie das Wort durch „Teekesselchen“ ersetzen. Hier einige Beispiele für „Ball“: „Mein Teekesselchen ist aus Leder.“ „Auf meinem Teekesselchen sind alle immer so schön gekleidet.“ „Ich spiele oft mit meinem Teekesselchen.“ etc. Hat der Mitspieler den Begriff erraten, darf ein neuer vor die Tür gehen und sich dann das Teekesselchen beschreiben lassen.

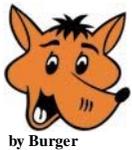
Drinnen

Nummernspiel

Stapeln (Kartenrutschen)

Stille Post

Teekesselchen



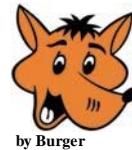
by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung, Zettel und Stifte
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Die Spieler bilden eine "Leitung", indem sie sich hintereinander stellen oder setzen. Der letzte Spieler, der mit dem Gesicht auf den Rücken seines Vordermannes schaut, erhält nun vom Spielleiter den Auftrag, ein Wort oder ein - einfaches - Bild durch die Reihe zu "telegrafieren", indem er es seinem Vordermann mit den Fingern auf den Rücken "schreibt" oder "zeichnet". Dabei darf nicht gesprochen werden, auch andere Signale sind nicht erlaubt. Ist das Telegramm beim vordersten Spieler angekommen, wird sein Inhalt mit dem ursprünglichen verglichen. Bei einem Bild kann das Ergebnis auf ein Stück Papier oder an eine Tafel gemalt werden.

Drinnen



by Burger

Mindestalter: ab 10 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Spielkarten oder Zettel mit verschiedenen Motiven
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Sehr gut auf Lagern und Hütten, da man dieses Spiel über längere Zeit spielen kann. Alle bekommen ein Lebensband und einer die Zusatzinfo er sei der Mörder, nun gibt sich der Mörder heimlich bei den Mitspielern zu erkennen, worauf der ermordete sein Band ablegen muss

Zahnbürstenmörder

Drinnen



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung, große Löffel oder Kochlöffel und Eier, oder besser Tennisbälle
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Zwei oder drei gleichstarke Mannschaften werden gebildet. Von jeder Gruppe startet der erste und muss ein 'Ei' auf einem Löffel durch einen Parkur und zurück balancieren. Zurück bei der Gruppe, den Löffel an den nächsten abgeben. Wer das 'Ei' fallen lässt muss noch mal von vorne anfangen. Die Gruppe, bei der zuerst alle Spieler die Aufgabe erfüllt haben, hat gewonnen.
Verschärfen kann man den Eierlauf, wenn jeder vor dem Start 10 Runden, indem er gebückt auf eine Tasse am Boden zeigt, im Kreis läuft. So sind die Spieler etwas Schwindelig, was recht lustig aussieht.

Staffelspiel

Eierlauf



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 12 Personen

Vorbereitung, 2 Flaschen
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Zwei gleichgroße Gruppen werden eingeteilt und stellen sich als Staffel an einer Startlinie auf (am besten weichen Untergrund wählen z. B. Wiese). In etwa 30 Meter Entfernung sind zwei Flaschen aufgestellt, zu denen die Spieler der Reihe nach rennen müssen. Dann wird die Flasche mit ausgestreckten Armen über den Kopf gehalten und der Staffelläufer muss sich 10 Mal mit der Flasche um die eigene Achse drehen. Danach stolpert er schwindlig zur Startlinie zurück und schlägt den nächsten Läufer seiner Gruppe ab...

Flaschendreihen

Staffelspiel



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung, Material 2 Teller, 2 Tassen, 2 Löffel oder andere Gegenstände, 2 gleich große Mannschaften

Methodischer Aufbau, Spielablauf Die 2 Mannschaften sitzen in parallelen Reihen hintereinander, vor ihnen sind die drei Gegenstände. Der Spielleiter zeigt den beiden hintersten einen Gegenstand. Die Gruppenmitglieder müssen möglichst schnell über vorher ausgemachte Klopfzeichen durchgeben, welcher Gegenstand hochgehalten wurde und der erste in der Reihe muss den richtigen Gegenstand ergreifen. Die Gruppe die zuerst den Gegenstand hat bekommt einen Punkt.

Staffelspiel



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 12 Personen

Vorbereitung, Material Münze, Flasche

Methodischer Aufbau, Spielablauf Die Gruppe wird in zwei Hälften aufgeteilt. Die beiden Teams setzen sich in eine Reihe und jeder nimmt seinen Nachbarn an der Hand. (Die Teams hocken mit dem Rücken zueinander) Ein Spielleiter wirft eine Münze bei Zahl müssen jeweil die ersten aus den Reihen die Hand des nächsten drücken. Das Signal muss von Mann zu Mann 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.

Staffelspiel



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung, Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Wer kennt sie nicht, die Entwicklung vom Ei über das Küken hin zum Huhn. Alle Spieler starten als Eier. Begegnen sie jemanden der in der gleichen Entwicklungsstufe ist, spielen sie gegeneinander 'Schnick, schnack, schnuck'. Der Verlierer fällt eine Stufe zurück, z.B. vom Küken zum Ei. Der Sieger steigt auf. Ende ist wenn fast alle im Hühnerstadium sind. Auf den niedrigen Stufen bleibt je einer übrig.

Morgenrunde

Entwicklungsspiel



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung, Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Kann auch im Lager zum Beispiel beim Frühstück angewendet werden! Alle mit z. B. grauen Socken dürfen sich als Erste bedienen.

Morgenrunde

Gleiche Eigenschaften



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Die Gruppe teilt sich in dreier Gruppen auf, einer muss jedoch übrig bleiben. Jede Gruppe bildet einen Kuhstall indem sich zwei an den Händen nehmen und der Dritte in den Armen steht. Die zwei Äußeren sind der Kuhstall der mittlere ist die Kuh. Der einzelne gibt nun kommandos wie Kuh: alle Kühe müssen die Plätze tauschen; Stall: alle Stallteile wechseln die Plätze; bei Kuhstall wechselt jeder seine Position. Der einzelne muss versuchen einen Platz zu erhaschen und der der übrig bleibt gibt die neuen Kommandos

Morgenrunde

Kuhstall



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: maximal 15 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Um koordinierte Aussagen zu bekommen, gilt folgende Regel:
Daumen: das fand ich gut, Zeigefinger: daraufmöchte ich hinweisen,
Mittelfinger: das fand ich Scheiße, Ringfinger: das ist mir wichtig, kleiner Finger: das kam zu kurz;

Reflexion

5-Fingerreflexion



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Wölflinge stehen im Kreis. Nach jeder Frage dürfen sie den Daumen zeigen: nach oben, nach unten, waagrecht oder zwischendrin. Auch hier wieder: einige Wölflinge über ihre Meinung fragen.

Reflexion

Daumen-Reflexion



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: maximal 15 Personen

Vorbereitung, Material
Papier, Steine, Blumen, Holz

Methodischer Aufbau, Spielablauf Der Ablauf eines Projekts wird entlang eines Zahlenstrahls aufgetragen, wobei besondere Vorkommnisse hervorgehoben werden. Die Teilnehmer bewerten mit den Steinen, Blumen und Holzstücken, ob sie die Situation + - 0 empfunden haben

Reflexion

Highlights



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: maximal 20 Personen

Vorbereitung, Material
möglicherweise Ohropax

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Der Leiter muss sich im voraus die einzelnen Reflexionspunkte überlegen. Die Regeln sind: je besser sie es fanden desto lauter dürfen sie schreien und genauso umgekehrt, wenn sie es nicht gut fanden wird geflüstert/geschwiegen.
Hinweis: Am besten ein Signal ausmachen (z. B. Arm heben) um den jeweiligen Reflexionspunkt zu beenden.

Reflexion

Lärmpegel



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren

Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung, Material
Schatzkästchen, Truhe oder irgendeine Schale und ein Papierkorb, kleine Zettel, Stifte.

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten diese Reflexion anzufangen. Entweder tragen die Leiter auf den Zetteln die Punkte zusammen, oder sie sammeln sie mit den Kindern. Kann je nach zur Verfügung stehender Zeit entschieden werden. Wenn die Zettel beschriftet sind werden sie verdeckt in der Mitte des Kreise aufgelegt. Jetzt darf der erste eine Karte ziehen, vorlesen, seine Meinung dazu äußern und sagen, ob er diesen Punkt ins Schatzkästchen legen würde oder in den Müll werfen. Die anderen in der Runde dürfen auch noch ihre Meinung dazu sagen. Ist der Zettel zugeordnet, kommt der nächste mit dem nächsten Zettel dran.

Reflexion

Schatzkästchen



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren

Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung, Material
drei Plakate je mit Smilie (+, 0, -)

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Es werden drei Plakate mit Smilys (+, 0, -) an der Wand befestigt. Anschließend werden Fragen über die Meutenstunde oder das Lager gestellt. Jede/r darf sich dort entsprechend seiner/ihrer Meinung vor das entsprechende Plakat stellen. Je nach Stimmung können noch Fragen an die Wölflinge gestellt werden, warum sie an der Stelle stehen.

Reflexion

Smilies



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren

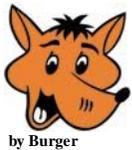
Gruppengröße: maximal 20 Personen

Vorbereitung, Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Es wird eine Frage gestellt. Die Befragten stellen sich weiter weg oder näher zu einem bestimmten Punkt je nachdem, wie sehr sie zustimmen. Anstelle der Persone, könne auch Schuhe oder Namensschilder stehen.

Reflexion

Standbild

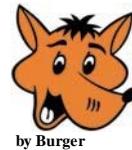


by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: maximal 10 Personen
Vorbereitung, Material: Karton als Fernseher

Methodischer Aufbau, Spielablauf: Um die vorherige Aktion zu reflektieren spielen die Kinder Tagesschau, in der sie erzählen was passiert ist und wie sie es fanden. Besonders für kleine Gruppen geeignet.

Reflexion



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: eagl...
Vorbereitung, Material: Zielscheibe, Pfeil

Methodischer Aufbau, Spielablauf: Der Leiter malt eine Zielscheibe. Um die vorherige Aktion zu bewerten sollen die Kinder nun ihren (Papier)pfeil an eine Stelle in der Zielscheibe setzen.

Reflexion

Tagesschau

Treffer

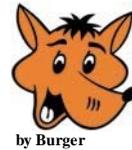


by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: eagl...
Vorbereitung, Material: Plakate, Stifte

Methodischer Aufbau, Spielablauf: Die Kinder schreiben auf ein Plakat einen Satz, wie sie die vorangegangene Aktion fanden. Danach gehen sie herum und sammeln von den anderen Kindern, wenn diese den Satz unterstützen können, Unterschriften. Der Vorteil daraus ist, dass der Leiter sieht, wie viele Kinder ähnliche Ansichten haben.

Reflexion



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren
Gruppengröße: maximal 20 Personen
Vorbereitung, Material: zwei große Gefäße mit + und - Aufkleber, eine Schöpfkelle

Methodischer Aufbau, Spielablauf: Die Kinder schöpfen wenn ihnen etwas gefallen hat eine bestimmte Menge Wasser von - nach +, und wenn etwas schlecht war von + nach -. Danach lassen sich die Wasserstände vergleichen und ein Gesamturteil bilden.

Reflexion

Unterschriftensammlung

Wassersäule



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren

Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung, Plakat und dicke Stifte.
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Die Reflexionspunkte werden nebeneinander auf das Plakat geschrieben. Jeder darf jetzt unter den jeweiligen Punkt ein Wettersymbol entsprechend seiner Meinung dazu malen. Z.B. eine Gewitterwolke, oder Sturm wenn etwas grandios schief gelaufen ist etc. Oder strahlenden Sonnenschein wenn er es toll fand.

Reflexion



by Burger

Mindestalter: ab 07 Jahren

Gruppengröße: ab 15 Personen

Vorbereitung, Tücher, o.ä.
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Die Gruppe läuft mit verbundenen Augen, als Blinde Schafe, auf der Wiese verstreut umher. Der Spielleiter klopft einem auf die Schulter. Dieser geht in die Hocke und wird mit Tüchern verhüllt. Die anderen Spieler verharren in ihrer Position und dürfen die Augenbinden öffnen, jedoch nur geradeaus sehen. Anhand der einzelnen Aussagen über die jeweils gesehenen Mitspieler muss die Gruppe herausfinden, wer fehlt.

Kooperationsspiel

Blinde Schafe



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: Soviele wie möglich!

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Die Spieler stellen sich im Kreis auf und gehen dann mit geschlossenen Augen und erhobenen Händen zur Kreismitte. Dort greifen sie nach den Händen der Mitspieler, so dass jeder mit seinen Händen zwei weitere Hände greift. Nun muss die Gruppe versuchen den entstandenen Knoten zu lösen ohne die Hände loszulassen.

Kooperationsspiel

Gordischer Knoten



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren

Gruppengröße: Soviele wie möglich!

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Kettenfangus wird am besten auf einer Wiese gespielt. Ein Fänger wird bestimmt, der die anderen fangen muss. Sobald er jemanden abgeschlagen hat, haken sich beide Spieler gegenseitig ein. Zu zweit müssen sie nun den nächsten der Gruppe einfangen, der sich dann wieder an die Kette hakt etc. Entweder wird nun die Kette immer größer (und damit ein schnelles Bewegen schwieriger) oder man beschließt, dass sich die Kette ab einer bestimmten Länge in Teilketten auftrennen kann. So hat es sich z. B. bewährt, zwei Zweierketten zu bilden sobald vier Leute in der Kette sind

Kooperationsspiel

Kettenfangus



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung,
Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Je zwei Spieler stehen Rücken an Rücken, sie sind Roboter. Ein dritter steht bei ihnen, er ist der Programmierer. Seine Aufgabe ist es, dass die beiden Roboter so zu steuern, dass sie sich in die Arme laufen. Die beiden Roboter laufen 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.

Kooperationsspiel

Roboterspiel



by Burger

Mindestalter: ab 18 Jahren
Gruppengröße: So viele wie möglich!

Vorbereitung, Material Party mit Deko, Snacks, Zigaretten, Toilette, Bowle, die Gäste in Prinzessinnen, Frösche, Kutscher und Hexen verzaubert

Methodischer Aufbau, Spielablauf Frosch: braucht Kuss der Prinzessin um etwas zu trinken, begleitet Gäste zum Rauchen
Prinzessin: dreht Pirouetten, sobald das Wort 'Bier' fällt
Kutscher: Begleiten Gäste aufs Klo, braucht Hexe, um einen Notdurft zu verrichten
Frosch: muss Essen für Gäste holen, und darf nur von Fröschen gefüttert werden

Kooperationsspiel

Zauberball



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: maximal 15 Personen

Vorbereitung, Material für jeden ein Tuch zum Augen verbinden

Methodischer Aufbau, Spielablauf Im Garten oder sonst in der Natur werden Kinder mit geschlossenen Augen an jeweils einen anderen Baum herangeführt. Sie sollen ihn betasten und sich alles gut einprägen. Dann werden sie zurückgeführt. Mit offenen Augen sollen sie nun versuchen, ihren Baum wiederzufinden.

Kimspiel

Baum wiederfinden



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: ab 03 Personen

Vorbereitung, Material Filmdosen mit Düften

Methodischer Aufbau, Spielablauf In einheitlichen Gefäßen (z. B. leere Filmdosen) werden Gerüche "gesammelt" (wie getrocknete Kräuter, Kaffeepulver, Tücher, die mit Parfüm getränkt sind). Jedes Duftgefäß ist zweimal vorhanden. Die Mitspieler versuchen - mit geschlossenen/verbundenen Augen - die Paare durch riechen herauszufinden.

Kimspiel

Duftmemory



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: ab 03 Personen

Vorbereitung, Material pro Spieler einen Stuhl

Methodischer Aufbau, Spielablauf Hierzu kann in einem Raum der Stuhlkreis nach außen verkehrt werden: Alle sitzen mit dem Gesicht vom Kreismittelpunkt abgewandt. Oder das Spiel wird draußen im Garten oder sonst in der Natur gespielt. Jedes Kind sucht sich einen Platz. Aufgabe ist es, möglichst viele Farben zu sehen, ohne den Kopf zu bewegen. Nachher wird erzählt, wo die Farben zu sehen waren (das Grün eines Blattes, das Blau des Himmels, das Rot eines Hausdaches usw.).
Variation:
Möglichst viele Dinge derselben Farbe sollen gesehen werden, ohne den Kopf zu bewegen.

Kimspiel



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: ab 03 Personen

Vorbereitung, Material Gegenstände zum Herumreichen aus verschiedenen Materialien (Holz, Plastik, Metall, Stoff)

Methodischer Aufbau, Spielablauf Bei dieser Übung werden verschiedene Oberflächen gefühlt, und zwar mit den offenen Handflächen. Die Übung ist im Stuhlkreis und in freier Erkundung möglich. Im Stuhlkreis werden einfach die Gegenstände herumgegeben. In der freien Erkundung wird Kindern am besten eine Aufgabe gestellt. Die kann lauten, mit den offenen Handflächen möglichst viele Gegenstände zu fühlen und dann nachher zu sagen, welcher Gegenstand sich am besten angefühlt hat. Oder die Aufgabe besteht darin, mit den Händen zu fühlen, was der kühlfste Gegenstand (im Raum, im Garten, im Haus) ist - oder der wärmste, der Gegenstand mit der rauesten Oberfläche, oder der mit der Glattesten. Nachher wird darüber gesprochen. Jedes Kind kommt dran (wenn es möchte). Wichtig dabei: Empfindungen sind bei jedem Menschen anders. Da gibt es kein richtig und falsch.

Kimspiel



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren
Gruppengröße: ab 03 Personen

Vorbereitung, Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Die Kimspiele leiten ihren Namen von einer Romanfigur des englischen Schriftstellers Rudyard Kipling her. In dem Roman "Das Dschungelbuch" trifft die Hauptfigur Kim auf einen indischen Händler, der ihm das Juwelenspiel beibringt. Der Händler zeigt seinem Sohn und Kim ein Tablett, auf dem eine ganze Anzahl von Juwelen liegen. Beide sollen nach einem kurzen Blick auf das Tablett die Edelsteine aufzählen und beschreiben. Kim stellt fest, dass der Sohn des Händlers ein besseres Gedächtnis hat und er nimmt sich vor, seines in Zukunft zu schulen - am besten mit Kimspielen ...

Kimspiel



by Burger

Mindestalter: ab 05 Jahren
Gruppengröße: maximal 20 Personen

Vorbereitung, Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf Reihum müssen die Kinder vorgegebene Begriffe pantomimisch umschreiben. Die anderen Kinder müssen den Begriff erraten.

Pantomime

Kimspiel



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren

Gruppengröße: ab 03 Personen

Vorbereitung, Material
Verschiedene Düfte

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Im Raum ist eine stark riechende Duftquelle versteckt (stark duftende Seife, Duftlampe, ...) Die Kinder spielen Spürhunde, die durch den Raum kriechen und die (am Boden befindliche) Geruchsquelle aufzuspüren.

Kimspiel



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren

Gruppengröße: ab 06 Personen

Vorbereitung, Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Ambambie, kolonie, kolonästa, ambambie, kolonie. Accademi, dafarie, accademi, buff, buff.
So wird's gemacht:
Setzt euch in einen Kreis. Jeder legt seine rechte Hand auf die linke seines Nachbarn. Jetzt schlagt ihr im Rhythmus des Liedes auf die Hand eures Nachbarn.
Auf der letzten Silbe "Buff" müsst ihr eure Hand schnell wegziehen, damit ihr nicht getroffen werdet. Wer nicht schnell genug war, muss leider ausscheiden. Nun beginnt das Spiel von vorne.

Singspiele



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren

Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung, Material
Computer mit Internetzugang

Methodischer Aufbau, Spielablauf
www.zzebra.de bietet ein breites Spektrum an Singspielen aus aller Welt mit Noten Texten und Bewegungsanleitung. Ein weiteres Schmankerl ist das Singspielvideo des Wö-DAK-Augsburg, das im Rahmen eines Pfifftrainings entstand, und eine Auswahl der besten Singspiele - vorgeführt von Profis - bietet.

Singspiele



by Burger

Mindestalter: ab 03 Jahren

Gruppengröße: eagl...

Vorbereitung, Material

Methodischer Aufbau, Spielablauf
Adam hatte sieben Söhne, sieben Söhn' hatt' Adam.
Sie aßen nicht, sie tranken nicht, sie machten alle so wie ich:
Dieses Lied mit einfacher Melodie muss geübt werden. Nach jeder Strophe kommt eine Bewegung hinzu: z.B. mit einer, dann mit zwei Händen auf die Schenkel klopfen, dann mit einem, dann mit zwei Füßen Stampfen...

Singspiele

Vater Abraham