

SPIELEN (K)EIN KINDERSPIEL

ein Kinderspiel: muss nicht schwer sein,

kinderleicht

das Kind in sich zulassen

kein Kinderspiel: nicht nur für Kinder

kann/ soll überlegt eingesetzt werden

kostet Überwindung

Spielautorität

Spielerklärung: laut sprechen, nicht schreien - Lärm erzeugt Lärm

Blickkontakt halten:

du siehst alle und alle können dich sehen und hören

so kann schnell auf „Fehl“verhalten reagiert werden

mit Blickkontakt verwarnen

klar und deutlich sprechen, kurz aber präzise

ggf. einzelne Vorgänge erklären, nachfragen

Probespiel/ runde einlegen

und dann richtig loslegen

Wichtig: kenne die Spielregeln

habe das Material von Anfang an dabei

vermeide Verwirrung, lieber komplett verkehrt spielen

(und Spaß haben)

Aufhören wenn es am schönsten ist

www.super-sozi.de

Kennenlernen und Förderung der Gemeinschaft

Kennenlern-Spiele können helfen, eine freundliche und vertrauensvolle Atmosphäre herzustellen. Die TN kommen in Bewegung, haben gemeinsam Spaß und erfahren auf spielerische Art und Weise voneinander Neues. Gemeinsames Tun, gemeinsam erlebter Spaß, schafft eine Atmosphäre, die das Zusammenwachsen der TN zu einer Gemeinschaft und das produktive Arbeiten miteinander ermöglicht. Die Spiele sollen nicht die Konkurrenz untereinander schüren, sondern Freude wecken, den Willen zur Zusammenarbeit fördern und Unsicherheiten und Ängste abbauen.

Alle TN sollen sich einbezogen und geschätzt fühlen:

"Du kannst der Gruppe etwas geben, weil du so bist, wie du bist."

KENNENLERNEN

Titel/ Name	Beschreibung	eigene Notizen
--------------------	---------------------	-----------------------

Smarte Smarties

im Kreis aufstellen

jeder nimmt 1 bis 4 Smarties (M&M)

in der Hand halten bis alle soweit sind

ohne weitere Erklärung: „lasst euch überraschen“

für jeden Smartie in der Hand etwas über sich selbst erzählen

Ball-Kreis-Name-immer den gleichen

im Kreis aufstellen

jeden wirft den Ball zum anderen, im Kreis herum

alle dürfen nur einmal den Ball kriegen, Namen nennen

wenn alle den Ball einmal gehabt haben

startet eine neue Runde, gleiche Reihenfolge

immer wieder einen anderen Ball ins Spiel bringen

Kreis mit unsichtbarem Ball

der unsichtbare Ball wird per Zuruf eines Namens geworfen

der Gerufene fängt den Ball

hält mit gekreuzten Armen beide Ohren

direkte Nachbarn unterstützen

halten mit gekreuzten Armen Nase und Ohr

andere „unterstützen“ mit Oberschenkel-klatschen

Aufstellen

TN stellen sich nach Anweisung auf :

"Stellt euch in alphabetischer Reihenfolge eures Vornamen auf"

weitere Vorschläge: Geburtsmonate, Alter, Haarlänge, Zeit des heutigen Aufstehens, Entfernung zum Treffpunkt, Körpergröße, ...

4-Eckenspiel

Geburtsjahreszeit, Lieblingsfach in der Schule

Lieblingsessen, Geschwisterzahl

Immer, immer wieder Namensspiele spielen

- Namen nennen
- Namen des Nachbarn nennen
- wer kennt die meisten Namen

Name und Bewegung

Die TN stehen im Kreis.

"Stellt euch mit eurem Namen vor und begleitet den Namen mit einer einfachen, kleinen Bewegung."

Beispiel: "Martin" (Eis lecken), "Susanne" (rechter Arm zeichnet einen Kreis), "Anne" (Hofknicks), "Philipp" (zappelt mit den Armen),...

Der Reihe nach nennt jeder seinen Namen und vollführt dazu eine einfache Bewegung. Nach einer zweiten Runde zum Einüben macht jeder in der dritten Runde nur noch die Bewegung und alle anderen rufen seinen Namen.

FÖRDERUNG DER GEMEINSCHAFT

Ich mag Leute, die ...

Im Sitzkreis befindet sich ein Stuhl weniger als TN.

Die TN sitzen im Kreis, der Leiter steht in der Mitte.

Er ruft: "Ich mag alle Leute (Kinder), die eine Brille tragen!" und klatscht in die Hände.

Daraufhin müssen sich alle Brillenträger einen neuen Platz suchen.

Wer keinen Stuhl mehr erwischt, stellt sich in die Mitte und fährt fort:

"Ich mag Leute (Kinder), die ..."Auf den Ruf. "Ich mag euch alle!" müssen alle sich einen neuen Platz suchen.

Beispiele: "Ich mag Leute (Kinder), die Turnschuhe tragen, gern singen, im Januar geboren sind, schwimmen können, schon mindestens zwei Mal umgezogen sind, Regentage mögen, wissen, an welchem Wochentag sie geboren sind, im Moment ein Buch lesen, gern Pampelmusen essen, keinen Brokkoli mögen, ihre Schuhe selbst putzen, Hunde mögen, gern Gedichte schreiben oder lesen, ein Musikinstrument spielen, ...

Schoß sitzen

Halte einen Würfel bereit. Die TN sitzen im Kreis, der Leiter in der Mitte.

Lasse auf fünf abzählen. Der Leiter würfelt z. B. eine drei und ruft laut "Drei":

Alle "Dreier" setzen sich einen Platz weiter nach rechts. Ist der Stuhl frei, setzt er sich auf den Stuhl, sonst dem nächsten TN auf den Schoß. Natürlich kann nur einen Platz weiterrücken, wer allein auf einem Stuhl sitzt oder wer in einer "Schoßreihe" vorne (= oben) sitzt. Würfelt der Leiter eine sechs, rücken alle, die können, einen Platz weiter. Sollte schnell gespielt werden.

Variationsmöglichkeit: Nimm ein Kartenspiel und lasse auf „Kreuz, Pik, Herz, Karo“ abzählen. Mische die Karten und ziehe die Karten. Bei einem Ass rücken alle einen Platz weiter.

Klub der Dichter

Die TN setzen sich in Gruppen nach ihren Geburtsmonaten zusammen.

Jede Gruppe erhält fünf Minuten Zeit, in der sie gemeinsam ein kurzes Gedicht auf ihren Geburtsmonat verfassen.

Magnetismus

Alle TN gehen im Raum umher. Wenn du zum Beispiel rufst: "Alle Brillenträger sind magnetisch!", suchen alle jemanden, der eine Brille trägt. Wer jemanden mit Brille gefunden hat, streckt seine Hand aus und bleibt "eingefroren" stehen, ohne den anderen zu berühren. (Um dieselbe Person können sich mehrere TN gruppieren.) Wenn alle jemanden gefunden haben, stellen sie sich dem Brillenträger kurz mit ihrem Namen vor.

Wähle weitere gut erkennbare Merkmale, die "magnetisch" sind, damit alle in Bewegung bleiben. **Einige Ideen:** Alle mit Ohrringen, Jeans, Gürtel, mit braunen Augen, mit langen Haaren, mit Pferdeschwanz, mit Turnschuhen, mit der Farbe rot in der Kleidung, ...

Langer Atem

Die TN sitzen oder stehen im Kreis. Der Leiter holt tief Luft, geht im Kreis herum und nennt die Namen der TN, an denen er gerade vorbeigeht.

Wenn ihm die Luft ausgegangen ist, übernimmt der letzte genannte TN seine Rolle. Sieger wird, wer die meisten Namen in einem Atemzug nennen kann.

Hinweis: Damit alle dran kommen, geben diejenigen, die ein zweites Mal drankommen, ihre Rolle an einen Nachbarn ab, der noch nicht dran war.

Ringtausch

Jeder TN nimmt einen Gegenstand in die Hand, den er zufällig bei sich trägt. Es sollte ein persönlicher Gegenstand sein, der auch wieder erkannt werden kann, der aber nicht den Namen des Besitzers verrät.

Die Aufgabe besteht aus zwei Teilen: Gib zuerst einem TN die Hand, begrüße ihn mit seinem Namen und übergib ihm den Gegenstand, den du in der Hand hältst, in folgender Weise:

Andreas: "Guten Tag, Rebecca. Dies ist der Fahrradschlüssel von Andreas."

Rebecca antwortet: „Guten Tag, Andreas. Dies ist der Armreif von Rebecca."

Anschließend suchen sich beide einen neuen Partner.

Rebecca: "Guten Tag, Martin. Dies ist der Fahrradschlüssel von Andreas."

Martin: "Guten Tag, Rebecca. Dies ist die Armbanduhr von Jochen." und

immer so weiter. Der Leiter bestimmt durch Handzeichen das Ende des Energizers. Dann sollen alle "ihren" Gegenstand dem Besitzer zurückgeben.

Hinweis: Demonstriere das Spiel mit zwei Freiwilligen, um ein Durcheinander zu vermeiden. Dann beginnen alle gleichzeitig mit dem Ringtausch.

Seltene Vögel

Jeder ist auf seine Weise ein "seltener Vogel". Das bedeutet, dass jeder ungewöhnliche Eigenschaften, Vorlieben oder Abneigungen hat, die ihn zu etwas Besonderem machen.

Zum Beispiel:

seltene Tatsachen (einen Zwillingenbruder haben)

interessante Hobbys (Jonglieren)

ausgefallenes Lieblingsessen (Brötchen mit Erdnussbutter, Majonaise und Salami)

besondere Erfahrungen (im Ausland gelebt)

besondere Auszeichnungen (Preis in einem Mal- oder Lesewettbewerb)

besondere Geschicklichkeiten (Zunge rollen)

besondere Interessen (Fechten)

Jeder TN schreibt eine solche Beschreibung auf ein Blatt und legt es in die Mitte. Einer liest dann ein Beispiel vor und die anderen versuchen herauszufinden, zu wem es passen könnte.

EINTEILUNG IN PAARE ODER GRUPPEN

Gruppen lassen sich auf spielerische und kreative Art bilden. Das hat den Vorteil, dass alle einbezogen werden und dass eine gute Atmosphäre geschaffen bzw. gefördert wird, die eine wichtige Voraussetzung für die gute Zusammenarbeit in der Gruppe ist. Überlege, ob die Einteilung in Paare oder Gruppen nonverbal geschehen sollte.

GRUPPEN TEILEN

Titel/ Name	Beschreibung	eigene Notizen
--------------------	---------------------	-----------------------

Memory		
--------	--	--

	original	
--	----------	--

	nach verschiedenen Kategorien ordnen lassen	
--	---	--

	z. B. Blumen, Tiere, Fahrzeuge, Berufe,	
--	---	--

	Vögel, Käfer, Bäume, ...	
--	--------------------------	--

		eigenen Kreationen
--	--	--------------------

Tanne- Tannenzapfen-Weihnachtskugel		
-------------------------------------	--	--

	Fichte -Nadel-Möbelstück	
--	--------------------------	--

	Eiche- Eichenblatt-1Centstück	
--	-------------------------------	--

	Eiche-Eichel-Eichhörnchen	
--	---------------------------	--

	Kirschbaum-Kirsche-Mon Cheri	
--	------------------------------	--

Kombinationen

Cerealien oder andere Leckereien, Bonbons
Blätter / Früchte
farbige Klebepunkte auf die Stirn
 unter dem Stuhl
 in den Unterlagen
verschiedenfarbigen Luftballons
gefüllte Ballons,
die zum Platzen gebracht werden müssen

Kartenspiel

Farbe
Zahlen

Aufstellen

nach Geburtsdatum
alphabetisch Vorname (Ohne reden)
Regenbogenfarben

und dann Abzählen 1.2.3 für 3x 5 Pers.
 1.2.3.4.5. für 5x3 Pers.

Abzählen

ist eine schnelle Form der Gruppenbildung !
vorher gut überlegen, wie weit abzuzählen ist
damit sich auch tatsächlich so viele Gruppen bilden,
wie wir möchten

nicht immer nur "Eins!" - "Zwei!" - "Drei!" ...

Varianten: Armhaltungen: Die TN zählen durch Armheben ab.
Der Erste hebt den Arm hoch, der Zweite streckt ihn zur Seite, der Dritte
winkelt den Unterarm ab, der Vierte ...

Farben: "Rot", "Weiß", "Blau", "Gelb"...

Tierlaute: "Määh", "Miau", "Wau""Muuh"...

Bewegungen: Händeklatschen, Fingerschnipsen,
Hüftklopfen, Fingerzappeln, Armkreisen, ...

Partnerkarten

Paare mit Hilfe vorgefertigter Partnerkarten nach dem Zufallsprinzip einteilen: "Staaten und ihre Hauptstädte", "Gegensätze", "Anfang und Ende von Sprichwörtern", "Name und Vorname berühmter Menschen" (aus Sport, Musik, TV, Politik, ...), "Bundesländer und ihre Hauptstädte", "Städte und ihre Autokennzeichen" ...

Faden

Halte je Paar ein Stück Bindfaden bereit und lege die Fäden so auf den Boden oder in der Hand, dass jeder ein Ende nehmen kann, ohne zu wissen, wo das andere Ende des Fadens liegt. Wer am gleichen Faden zieht, arbeitet zusammen.

Variationsmöglichkeit: Bereite für jeden TN einen Bindfaden vor. Jeweils zwei der Bindfäden sind gleich lang. Die TN vergleichen ihre gezogenen Fäden mit den anderen und finden so ihren Partner (oder auch ihre Gruppe).

Partnersuche

Die TN gehen im Raum umher. Geben Sie eine der folgenden Anweisungen: Suche einen Partner, der in seiner Kleidung mindestens eine Farbe aus deiner eigenen Kleidung hat.

Lieblingseis: "Schokoladeneis" oder "Vanilleeis"?

Suche einen Partner mit demselben Geschmack.

Urlaubsziel: "Alpen" oder "Nordsee"?

Suche einen TN, der das gleiche Urlaubsziel ruft.

Hinweis: Bei dieser Methode der Partnersuche haben die TN eine relativ große Möglichkeit, sich ihren Wunschpartner zu suchen.

Gegenstand

Die eine Hälfte der Gruppe dreht sich um (geht vor die Tür), während jeder TN der anderen Hälfte einen eindeutig persönlich identifizierbaren Gegenstand auf einen Tisch legt. Die erste

Hälfte sucht sich einen Gegenstand und hat damit den Partner gewählt.

Hinweis: Wenn du eine Hälfte vor die Tür schickst, erkläre vorher warum du das tust. Es könnte sonst passieren, dass einigen der unangenehme Gedanke kommt, sie würden manipuliert.

Puzzle

Stelle aus Tier-, Blumen- oder Landschaftsbildern (zum Beispiel aus alten Kalendern) Puzzle her, indem du die Bilder auf Karton aufklebst und zerschneidest (Sechsergruppen = 6 Teile).

Mische die Puzzleteile und lege sie mit der Rückseite nach oben aus oder verteile die Teile an die TN. Alle suchen die zu ihrem Teil passenden Teile und setzen das Bild wieder zusammen (Erfolgserlebnis!). Damit ist die Arbeitsgruppe komplett.

AUFLOCKERN / RUHE SCHAFFEN / KONZENTRIEREN

Titel/ Name	Beschreibung	eigene Notizen
-------------	--------------	----------------

Massagekreis:	Pizzabacken Teigkneten, ausrollen, Tomatenpaste aufbringen, Salamischeiben drauflegen, ...	
---------------	---	--

Kreisaktivitäten (im Stehen oder Sitzen, mit oder ohne Tisch)

Vögel fliegen / Fischen schwimmen

Händchen wechsele dich

Ratespiele gekreuzt, ungekreuzt

ich reise in das Land nochInochR

Krimiraten

Wettermacherei

Rauschen des Windes: Hände aneinander reiben,
erste Regentropfen fallen: mit den Fingern schnipsen

heftiger Regen: auf die Oberschenkel klatschen

lautes Donnern und Blitzen: mit den Füßen auf den
Boden stampfen

Das Gewitter hat seinen Höhepunkt erreicht und ebbt
nun wieder ab.

Die Bewegungen in umgekehrter Reihenfolge ausführen
und leiser werden

Das Gewitter ist abgezogen und wir wischen zum
Abschluss die Regentropfen von der Kleidung ab und
die Ruhe ist eingekehrt

Zip - zap - zup

Auf das Signal "Zip!" rutschen alle einen Platz nach
rechts, auf "Zap!" einen Platz nach links, bei "Zup!" sucht
sich jeder TN einen neuen Platz in der Runde.

Kurz einüben dann schnell spielen, so entsteht viel
Bewegung in der Gruppe und alle haben einen neuen
Nachbarn)

Besuch im Zoo

TN stehen im Kreis

Jeweils drei nebeneinander stehende TN bilden ein Tier.

Elefant: Der mittlere TN fasst sich mit einer Hand an die
Nase und steckt seinen freien Arm als Rüssel durch das
Loch; die beiden Nachbarn formen mit ihren Armen die
Ohren.

Krokodil: Der mittlere TN bildet mit seinen
ausgestreckten Armen das auf und zu klappende Maul
des Krokodils; die beiden Nachbarn bilden jeweils aus
Daumen und Zeigefinger einen kleinen Kreis als Auge
des Krokodils.

Goldfisch: Der mittlere Spieler formt mit seinem Mund das stumme "Blubb!"; die beiden Nachbarn bewegen ihre Hände als Seitenflosse.

Weitere Tiere sind möglich:

Nashorn (Nase und zwei kleine Ohren),

Ente (mit dem Po wackeln / mit den Flügeln schlagen)

Im Haushaltwarengeschäft

Waschmaschine, Toaster, Mixer, Kaffeemaschine, ...

„Milka, die zarteste Versuchung seit es Schokolade gibt!“

Menschen Memorie

Gordischen Knoten

DRAUSSEN:

Sternball

Jäger-Vogel-Bäume 1. Niveau / 2. Niveau

FÖRDERUNG DER KOOPERATIONSFÄHIGKEIT

Die Zusammenarbeit der TN wird gefordert und gefördert. Sie sprechen über mögliche Lösungen, hören einander zu, greifen Ideen auf und bewerten sie, gehen aufeinander ein, ... so haben alle Anteil am Erfolg der Gruppe.

Diese Spiele können aufgewertet werden mit einer Reflexionsrunde:
(Kann, muss nicht)

- Was war bei der Übung gefordert?
- Wie war die Zusammenarbeit in der Gruppe?
- Auf welche Art und Weise haben TN einander geholfen?
- Was habt ihr zum Gelingen des Spiels beitragen können?
- Welche Strategien hat deine Gruppe bei der Lösung des Problems verfolgt?
- Lief etwas anders als erwartet? Was?
- Was hat dir Spaß gemacht? Was weniger?

Raupe(eine Übung zur Einstimmung auf eine längere Gruppenarbeit)

Schaffe genügend freie Bewegungsfläche im Raum und gebe etwa die folgende Anweisung: "Stellt euch als Gruppen hintereinander auf. In dieser Formation sollt ihr gleich durch den Raum gehen. Dabei sollt ihr nicht sprechen und die Augen schließen. Nur der Letzte in der Reihe darf die Augen offen halten, um seine Gruppe von hinten zu steuern. Dazu braucht ihr Zeichen, um euch zu verständigen. Sprecht nun gemeinsam solche Steuerzeichen ab."

Lasse die Gruppen zuerst ihre Steuerzeichen mit offenen Augen (aber ohne zu sprechen) testen. Vielleicht ist es nach dem Test auch notwendig, die Steuerzeichen noch einmal zu verbessern. Gib dazu Gelegenheit.

In der zweiten Runde wird es nun ernst. Die "Raupen" laufen von hinten gesteuert durch den Raum, natürlich möglichst ohne irgendwo anzuecken. Stoppe nach etwa 30 Sekunden und lasse die Letzten aus der Reihe an die Spitze wechseln. Die Gruppen können sich kurz neu im Raum orientieren, bevor die nächsten 30 Sekunden beginnen. Jeder sollte möglichst einmal die Erfahrung gemacht haben, eine "Raupe" zu fahren bzw. an ihrer Spitze zu gehen.

Ordnen auf Stühlen

(überlege, ob du die Übung nonverbal durchführen lassen willst.)

Stelle einen Kreis aus so vielen Stühlen in die Mitte des Raumes wie TN mitspielen. Die TN stellen sich jeder auf einen Stuhl und bekommen die Aufgabe, sich der Größe nach im Kreis anzuordnen, ohne die Stühle zu verlassen.

Variationsmöglichkeit: Andere Ordnungskriterien sind denkbar: Alter, Geburtsdatum, Schuhgröße, Hausnummer etc. (Da kann jede Übung natürlich nicht mehr nonverbal durchgeführt werden.)

Hüpfende Schlange

Die TN bilden Sechsergruppen, stellen sich in einer Reihe hintereinander auf. Jeder (natürlich außer dem Ersten in der Schlange) legt die rechte Hand auf die Schulter des vor ihm stehenden TNs. Nun winkeln alle das linke Bein an und halten es mit der linken Hand am Knöchel fest. Fordere die Gruppe auf, gemeinsam zu hüpfen. Sind alle für ein kleines Rennen bereit?

Variationsmöglichkeit: auf linkem Bein hüpfen oder das freie Bein wird nicht selbst, sondern vom Vordermann bzw. Hintermann gehalten.

Sitzkreis

Die TN bilden einen Stehkreis, drehen sich eine Vierteldrehung nach links (oder rechts) und stehen jetzt hintereinander im Kreis. Lasse die TN ggf. noch einen Schritt nach innen gehen, damit der Abstand zwischen ihnen möglichst klein ist. Auf ein Zeichen lassen sich alle langsam auf die Oberschenkel ihres "Hintermannes" nieder: Alle sitzen auf einem Schoß und jeder hat jemanden auf seinem Schoß sitzen.

Variationsmöglichkeit: Vorwärts gehen

Menschlicher Knoten

Gruppen von jeweils etwa acht bis zwölf TN (beachte bei jüngeren TN die geringere Länge der Arme) bilden einen engen Schulterkreis. Jeder streckt seine Hände in die Mitte, um zwei andere Hände zu fassen. Dabei gelten aber folgende Regeln: Die eigenen Arme dürfen nicht gekreuzt werden. Man darf nicht die Hand seines direkten Nachbarn fassen und die beiden gefassten Hände müssen zu verschiedenen TNn gehören.

Ziel der Übung ist es, den entstandenen Knoten zu entwirren, ohne die Hände loszulassen.

Als Auflösung entstehen entweder ein großer Kreis, zwei einzelne Kreise oder zwei ineinander verschlungene Kreise.

Samurai

Das Spiel lehnt sich an bekannte Spiele wie "Stein, Schere, Papier" oder "Schnick, schnack, schnuck" an. Teile die TN in zwei Gruppen, die einander mit einem Abstand von zwei bis drei Metern gegenüber stehen. Erkläre nun das Spiel, indem du zuerst an "Stein, Schere, Papier" erinnerst. In Samurai gibt es ebenfalls drei Spielfiguren, den Samurai, den sibirischen Tiger und die Chinesin. Demonstriere die drei Figuren und üben sie wenigstens ein Mal mit den Spielern ein.

Der Samurai wird so dargestellt:

Er hält ein (symbolisches) Schwert mit beiden Händen schlagbereit über dem Kopf, macht einen Ausfallschritt nach vorn und schlägt mit dem Schwert zu. Dabei stößt er einen lauten Kampfruf aus: "Ha! "

Der sibirische Tiger geht so:

Ausfallschritt, beide Hände vor, als ob man jemanden erschrecken möchte, die gespreizten Finger verstärken die Drohung. Alles wird von einem gewaltigen Tigergebrüll begleitet: "Huuaah! "

Die Chinesin

grüßt ihr Gegenüber mit vor der Brust zusammengelegten Handflächen, geht in kleinen Schritten trippelnd auf ihn zu und spricht natürlich chinesisches. (Falls du die Sprache nicht beherrschst, versuche wenigstens chinesisches zu klingen.)

Die Gruppen sollen sich nun (natürlich heimlich) auf eine der drei Figuren einigen, die sie dann alle gleichzeitig auf dein Kommando hin darstellen. Die Wertung: Der Samurai besiegt den sibirischen Tiger, der Tiger besiegt die Chinesin, die wiederum dem Samurai überlegen ist.

Die Gruppen spielen gegeneinander bis eine Gruppe fünf (drei) Punkte erreicht hat. Stellen beide Gruppen dieselbe Figur dar, bekommen beide einen Punkt. Trotz des Wettbewerbs siegt in diesem Spiel (meistens) der Spaß.

Wenn du Lust hast, kannst du den TNn mit der Erklärung der Spielfiguren noch ein wenig ostasiatisches Hintergrundwissen vermitteln.

Samurai = Kriegerkaste, Leibgarde der kaiserlichen Familie, durften zwei Schwerter tragen

Sibirischer Tiger (*Panthera tigris altaica*) =größte Unterart der Tigerfamilie, Lebensraum Amur-Ussuri-Gebiet, von der Ausrottung bedroht

Chinesin =früher kleine Schritte wegen traditioneller Kleidung oder auch wegen der damals bei vornehmen Chinesinnen üblichen gewickelten und dadurch verkrüppelten Füße.

Knoten im Seil

Vier bis sechs TN stehen nebeneinander und halten mit beiden Händen ein etwa vier bis fünf Meter langes Seil in den Händen. Ihre Aufgabe: In der Mitte des Seils soll ein Knoten gemacht werden, ohne dass die TN das Seil loslassen.

Variationsmöglichkeit: Seil in Viereck, Dreieck, Kreis, Rechteck legen
nonverbal
mit geschlossenen Augen

Montagsmaler

Du benötigst eine Tafel, Kreide und so viele Karteikarten mit Gegenständen wie TN. Teile die Gruppe in zwei Untergruppen, die sich in einer Reihe vor einer Tafelhälfte aufstellen. Der erste TN einer Gruppe darf nun nicht mehr sprechen, während er seine Karte zieht und den Gegenstand an die Tafel zeichnet. Wenn die andere Gruppe den Gegenstand geraten hat, zieht der erste TN dieser Gruppe seine Karte und zeichnet.

Variationsmöglichkeit:

Redensarten

Jemanden aufs Glatteis führen - jemandem Sand in die Augen streuen - jemandem den Buckel runter rutschen - etwas auf die lange Bank schieben - Stielaugen machen - das Fass zum Überlaufen bringen - ein Brett vor dem

Kopf haben - Öl ins Feuer gießen - die Nase voll haben - jemandem Steine in den Weg legen - jemandem eine Brücke bauen - jemandem einen Knüppel zwischen die Beine werfen – jemandem die Zähne zeigen - etwas auf die leichte Schulter nehmen - kein Blatt vor den Mund nehmen – sich ins Fäustchen lachen - ...

Redensarten lassen sich mit etwas Fantasie und Kreativität in kleinen Gruppen zu lustigen Pantomimen gestalten, wenn man sie wörtlich nimmt. Die Pantomimen werden den anderen Gruppe vorgeführt, die die dargestellte Redensart erraten müssen.

Namenscrabble

Jede Gruppe erhält Papier, Stifte und Schere. Teile die TN in Vierergruppen ein. Die TN jeder Gruppe schreiben ihre Vornamen in Großbuchstaben auf das Papier und schneiden die Buchstaben aus. Innerhalb von fünf Minuten sollen sie dann möglichst viele verschiedene Wörter aus den Buchstaben ihrer Namen bilden. Eigennamen zählen nicht.

Bilder kopieren

Jeder TN erhält Papier und Stift. Die TN bilden Paare. Jedes Paar setzt sich Rücken an Rücken in den Raum. Das Blatt Papier wird in der Mitte gefaltet. Auf eine Hälfte zeichnet jeder einige einfache geometrische Figuren. (Kreise, Punkte, Linien, Dreiecke, Vierecke, Fünfecke, ... – du kannst auch (zwei verschiedene!) entsprechende Zeichnungen selbst vorgeben und als Kopie ausgeben.

Dann beginnt die eigentliche Aufgabe. Ein TN beschreibt seinem Partner sein Bild, der es nur nach der mündlichen Beschreibung (ohne Nachfragen!) nachzeichnen soll. Wenn beide fertig sind, vergleichen sie Original und Kopie.

Serienfax

Bilden Sie Sechser- bis Achtergruppen, die sich in einer Reihe hintereinander aufstellen. Zeichnen Sie einen einfachen und leicht erkennbaren Gegenstand auf eine Karteikarte (z. B. Baum, Fisch, Gesicht, Blume,...). Zeige den jeweils letzten TNn einer Reihe deine Zeichnung. Der TN soll diese Zeichnung zum

Ersten in der Gruppe senden, indem er den Gegenstand mit dem Finger auf den Rücken des Vordermannes zeichnet. Wenn das Bild vorne angekommen ist, gibst du dem Ersten Papier und Stift, damit er seinen Eindruck aufzeichnen kann. Vergleichen nun die Ergebnisse mit Ihrem Original.

Variationsmöglichkeit: Statt Bilder einfache Wörter durchgeben. Auf Tempo spielen.

Pendel

Bilde Dreiergruppen aus möglichst gleich großen TNn. Zwei TN stehen mit den Händen vor den Schultern einander gegenüber in einem Abstand von etwa einem Meter. Zwischen den beiden steht der Dritte, der sich mit steifem Körper langsam nach vorn neigt und an seinen Schultern von den bereitstehenden Händen empfangen und gehalten wird. Diese Hände schieben ihn auch langsam zum gegenüberliegenden TN, der ihn in gleicher Weise in Empfang nimmt und stützt. So pendelt der Mittlere (später möglichst mit geschlossenen Augen) langsam und sanft hin und her, geführt und gestützt von den beiden TNn. Diese Übung fördert und erfordert viel Gefühl und Vertrauen in einander.

Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen, als im Gespräch in einem Jahr.

(Plato, griechischer Philosoph)

Was kann mit Spielen erreicht werden:

- Gemeinschaftsgefühl herstellen
- (gemeinsam) etwas erleben
- Kommunikation und Interaktion
- sich und andere kennen lernen
- Phantasie & Kreativität fördern
- Integration von „Außenseitern“
- Zeit sinnvoll “totschlagen”
- Spaß und Freude vermitteln und erleben
- gewinnen und verlieren lernen
- Entspannung und Spannung
- Sozialverhalten lernen
- Motorik schulen
- Action
- eigene und fremde Stärken und Schwächen erkennen
- Energie / Gruppe “in Wallung” bringen
- Zusammenhalt symbolisieren
- lernen, sich an Regeln halten
- Gruppe beruhigen / müde machen

ZEHN GEBOTE FÜR GUTE SPIELLEITER

1. Spiele selber gern und viel und habe Mut bei der Veränderung von Spielregeln, denn sie sind nur zur Orientierung da.
2. Spiele mit den Worten: Nichts ist unmöglich!!!
3. Spiele, wenn es möglich ist, immer mit. Es ist nicht gerade motivierend für die Spieler, wenn sie den Leiter gähnend auf der anderen Seite des Raumes wiederentdecken.
4. Sei Dir der Spielregeln 100% sicher und habe alle Materialien bereit, lies die Anleitung lieber 3 x anstatt sie während der Einführung vorzulesen! Besser noch: spiele jedes Spiel probeweise einmal durch, um nach Schwachpunkten zu suchen, die noch verbessert werden müssen.
5. Schaffe eine vertrauensvolle und den Spielen und Spielern angepasste Atmosphäre. Erhellte oder verdunkelte Räume, entsprechende Musik oder Effekte, Gerüche... lassen eine Stimmung aufkommen, die für manche Spiele unerlässlich ist.
6. In der Planung stimme die Spiele auf die Gruppe ab, nicht die Gruppe auf die Spiele. Beachte das Alter, die Anzahl, aber auch die Vorlieben, Hobbys,... deiner Teilnehmer. Sind sie eher schwer zu bändigen oder gar nicht aus dem Tiefschlaf herauszuholen???
7. Handele spontan, aber sicher auf Spielverweigerung und Spielunlust. Dies sind oft Unsicherheiten der Spieler. Spiele eine Proberunde. (ggf. biete ihnen an, die erste Runde zuzusehen und später einzusteigen, um ihnen die Angst zu nehmen.)
8. Lasse Dir dabei trotz allem nicht die Fäden aus der Hand nehmen. DU bist Spielleiter, auch wenn die Teilnehmer "das Spiel gaaaaanz anders" kennen. Lege dann lieber eine zweite, zusätzliche Runde mit den anderen Regeln ein.
9. Erkläre das Spiel möglichst kurz, aber präzise. Spiele lieber eine Proberunde oder einzelne Vorgänge in Zeitlupe vor, als "zuerst müsst ihr... danach kommt dann... und am Schluss..."
10. Baue Spannung auf, verpacke die Spielregeln (oder besser noch: mehrere Spiele) in eine Geschichte. Bleibe aber niemals im Stuhlkreis sitzen und "so, wir machen jetzt ´n Spiel..."

SPIELKATEGORIEN

1. Kennenlernspiele
2. Actionspiele
3. Wahrnehmungsspiele
4. Kooperative Spiele
5. Darstellungsspiele
6. Vertrauensspiele

In der folgenden Tabelle versuche ich einen kleinen Überblick zu geben, wie diese Spiele sinnvoll eingesetzt werden können. Dazu arbeite ich mit vier Schlagwörtern:

WANN In welcher Phase der Gruppe sind diese Spiele angebracht?

WIE muss ich als Spielleiter in das Geschehen eingreifen.
Gibt es bei dieser Spielkategorie etwas Besonderes zu beachten???

WARUM Welche Ziele erreiche ich mit diesem Spiel???

WO spielt man das?

GRUPPENPHASEN

Jede Gruppe durchläuft verschiedene Phasen im Zusammenleben und in der Zusammenarbeit. Diese Phasen laufen stets gleich ab, die Länge bestimmter Phasen ist jedoch nicht vorhersagbar.

Diese Phasen kann man auch in einer Gruppenstunde erkennen.

1. Anfangs- und Kennenlernphase

- „Neugierig bin ich schon, aber lieber ein bisschen vorsichtig!“
- Es besteht der Wunsch nach Kontakt
- der Gruppenleiter ist Bezugsperson
- anderen Gruppenmitgliedern gegenüber reagiert man zurückhaltend
- Die Gruppenmitglieder verhalten sich noch unsicher
- Es gibt noch kein Gemeinschaftsgefühl, das „Ich“ – Denken herrscht vor
- Man prüft: „lohnt es sich, mit diesen Menschen zusammen etwas zu tun?“

2. Machtkampf- und Kontrollphase

- „Wer bestimmt hier eigentlich“
- Rivalität steht im Vordergrund
- es bilden sich Sympathien und Aggressionen
- der Gruppenleiter wird in den „Kampf“ mit hineingezogen
- Es wird von den Gruppenmitgliedern eine Rangordnung in der Gruppe erkämpft.
- Beziehungen sind noch nicht stabil
- Eigene Rolle in der Gruppe finden

3. Vertrauensphase

- das „Wir-Gefühl“ kommt auf, wir haben uns gefunden, „Wir gehören zusammen“
- Stärken und Schwächen der einzelnen sind bekannt und werden toleriert
- Aktionen einzelner Mitglieder kommen der ganzen Gruppe zugute
- Zahl der TN ist stabil geworden
- Gruppenleiter als Vorbild

4. Gruppenabgrenzung

- Deutliche Abgrenzung gegenüber anderen Gruppen
- die Gruppe ist in sich stabil und zu großen Leistungen fähig
- In der weiteren Entwicklung ist auch der Kontakt zu anderen Gruppen möglich.
- „Das sind wir und das sind die Anderen!“
- nun sind selbstständige und längerfristige Planungen möglich
- Identifizierung durch Symbole
- Höhepunkt des Gruppenprozesses
- Leiter kann Aufgaben verteilen

5. Auflösungsphase

- „Schade, dass es nicht immer so weitergeht“
- Es wachsen Gefühle gegen die Trennung, das Ende
- die Bedürfnisse sind gesättigt / Interesse verebbt
- es kommt zur Auflösung der Gruppe
- man spricht davon, wie es damals war
- das Ziel ist erreicht
- „Trauerarbeit“ für den Leiter