

## Spielekatalog

Landkarte: Orientierung z.B. Wer war wo? Wer kommt woher?

Ballspiel: der Ball wird im Kreis herumgegeben und er muss seinen Namen sagen, wenn er an der Reihe ist vorher kann man die Zeit schätzen lassen, wie lange dies dauert.

Auf und ab: Es werden Fragen gestellt zur Herkunft, Hobby... die mit ja oder nein zu beantworten sind. Bei ja steht man auf bei nein bleibt man sitzen.

Eckenspiel: Eine Frage wird gestellt, und jede Ecke hat eine Antwort, man stellt sich in die Ecke welche zutrifft.

Lauf-Bingo: Auf einem Blattpapier stehen Aussagen über Hobby, Familie... wer als erste eine Reihe mit Unterschriften hat schreit BINGO und steht auf einen Stuhl.

Volkstanz: Im Kreis stehen, 8 Schritte nach rechts, klatschen, 8 Schritte nach links, klatschen und dann ein Mal wiederholen. Linker Partner steht vor den rechten Partner, sie halten sich mit den Händen überm Kopf. Rechter Fuß: Hacke, Spitze, Hacke, Spitze, 2 Schritte nach rechts. Linker Fuß: Hacke, Spitz, Hacke, Spitze, 2 Schritte nach links. Fenster nach links, Fenster nach rechts. Unterm rechten Arm herausdrehen. Das ganze wird dann wiederholt mit dem nächsten Partner.

Katz und Maus: Die Gruppe stellt sich in gleich großen Reihen nebeneinander auf (z.B. 36 Teilnehmer = 6x6) und strecken ihre Arme zur Seite aus. Es gibt einen Fänger (Katze) und einen Gejagten (Maus), die sich durch die Reihen fangen. Die Maus hat die Möglichkeit durch Klatschen die Reihen zu verändern, indem sich jede einzelne Person in den Reihen um 90° nach rechts drehen. Das Ziel ist, dass die Katze die Maus fängt.

Messer, Gabel, Löffel: Hierbei teilt sich die Gruppe in 3-4 gleichgroßen Reihen auf, die sich jeweils hintereinander setzen/stellen, wobei der Letzte der Reihe nach hinten schauen muss, die Anderen jedoch müssen den Blick nach vorne richten. Für Messer, Gabel und Löffel müssen sie sich unter den Gruppen ein Zeichen überlegen (z.B. Messer = Kopf, Gabel = rechte Schulter, Löffel = linke Schulter), welches man an den Vordermann weitergeben kann, bis es vorne angelangt ist. Am Ende der Reihen steht ein Spielleiter, der den Letzten der Reihen einer der drei Gegenstände zeigt. Nun muss der Letzte der Reihe das abgesprochene Zeichen nach vorne weiter geben. Gewonnen hat die Gruppe, bei der der Vorderste den richtigen Gegenstand hoch hält.

Sum-Galligallii: Dieses Spiel ist ein Anschuckerle, bei dem die Teilnehmer ein 3 Strophen Lied singen.

-Strophe 1(Kameltreiber): Sum-Galligalligalli Sum-Galligalli 2x

-Strophe2(Kamelreiterinnen): lalalalalalala 2x

-Strophe3(Kamel): Uhh Ahh Brrr 2x

Dieses Lied wird einstudiert und anschließend im Kanon gesungen.

Die Klinsman Übung: Das Spiel ist eine Kooperations Übung , bei dem die Teamfähigkeit gesteigert wird. Die Teilnehmer werden in gleich große Teams eingeteilt, anschließend wird von einer fest markierten Linie versucht ein Klebestreifen soweit wie möglich hinter der Linie, die dabei nicht übertreten werden darf, auf den Boden zu kleben. Wenn man den Boden dabei berührt muss man es noch einmal versuchen.

Roboter Spiel: Es werden dreier Gruppen gebildet, von der zwei davon Roboter sind und einer die Fernbedienung. Die beiden Roboter stellen sich Rücken an Rücken auf und laufen bei Beginn des Spieles geradeaus. Die Aufgabe der Fernsteuerung ist es die Roboter Bauch an Bauch wieder zusammen zu bringen.

Dabei muss er den Robotern einzeln auf eine der Schultern geklopft werden, bei Berührung der rechten Schulter dreht sich der Roboter um 90° nach rechts bei Berührung der linken nach links.

Spinnennetz: Die Gruppe versucht durch ein mit Seilen abgespanntes Spinnennetz auf die andere Seite zu kommen.

Dabei darf das Netz nicht Berührt werden und jedes Loch im Spinnennetz nur einmal verwendet werden. Wenn das Seil berührt wird beginnt das ganze wieder von Vorne.

I say boom: Alle stehen im Kreis und ein Vorsänger wird ausgewählt. Dieser sagt einen Text (siehe unten) in verschiedenen Formen auf wie z.B. Hip-Hop Konzert, Basketball, Oper, Britney Spears, auf dem Klo, in der Steinzeit,... Dazu werden lustige Bewegungen gemacht.

**Vorsänger:** I say boom.

**Alle:** I say boom.

**Vorsänger:** I say boom tschi boom.

**Alle:** I say boom tschi boom.

**Vorsänger:** I say boom tschakalaka tschakalaka tschi boom.

**Alle:** I say boom tschakalaka tschakalaka tschi boom.

**Vorsänger:** Aha.

**Alle:** Aha.

**Vorsänger:** Ohh yearr.

**Alle:** Ohh yearr.

Parteiball: 2 Mannschaften – gleich groß. Eine Mannschaft kennzeichnen.

Die Mannschaften versuchen einen Ball 15x hin und her zu werfen innerhalb der Mannschaft. Der Ball darf nicht auf den Boden kommen und die gegnerische Mannschaft darf den Ball dabei nicht berühren oder fangen. Sonst muss man wieder von vorne anfangen mit dem Zählen. Wenn man möchte kann man mehrere Bälle hinzunehmen (je nach Größe der Gruppe) oder man reduziert die Anzahl der Pässe.

Wettermassage: Alle stehen in einem Kreis und drehen sich nach links oder rechts.

1. Sonne kommt und wärmt: sanftes Streichen über den Rücken

2. Wind: einen leicht hin und her schaukeln

3. Wolken: man zieht leicht die Wolken vorbei

4. Regnen: leichtes Klopfen mit den Fingerspitzen, dann Regen stärker

5. Blitz/Donner: Blitz auf den Rücken machen, dann bei Donner mit der Handkante auf den Rücken klopfen

6. Dann wird's wieder schöner: Wind, leichter Regen, Wolken gehen weg und die Sonne scheint wieder.