

# Namen verkehrt

Dauer:	maximal 15 Minuten einplanen
Alter:	ab 8 Jahren
Gruppengröße:	eher für Gruppen unter 15 Personen geeignet
Vorbereitung:	keine
Material:	keines

## Spielebeschreibung

In der Vorstellungsrunde nennt jeder seinen Namen verkehrt herum. Die anderen versuchen dann so schnell wie möglich (falls sie es nicht eh schon wissen), den richtigen Namen zu nennen. Anschließend werden Hobbys usw. genannt. Durch das verkehrt Herum aufsagen können sich die anderen den richtigen Namen zum Teil besser merken, gerade dann, wenn der verkehrt herum aufgesagte Name lustig und äußerst komisch klingt.

## Peng

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	ab 6-8 Personen
e:	interessant
Vorbereitung:	keine
g:	
Material:	nichts

## Spielebeschreibung

Alle Gruppenmitglieder stehen im Kreis. Der Gruppenleiter nennt einen Namen. Die Personen rechts und links von der aufgerufenen Person bilden mit der Hand eine Pistole und deuten einen Schuss auf diejenige Person an und sagen „Peng“. Die aufgerufene Person hingegen wirft sich duckend auf den Boden. Ausgeschieden ist: entweder derjenige, welcher sich zu langsam geduckt hat, oder falls dieser sich schnell ducken konnte, derjenige der beiden Schützen, welcher langsamer war.

# Wahr oder Gelogen

Dauer:	15-30 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	keine
Material:	keines, ggf. Zettel, Stifte

## Spielebeschreibung

Auf einem Blatt Papier malt jeder Teilnehmer zwei kleine Bilder über Geschichten aus seinem Leben auf, oder bei welchen er eine Verbindung zu sich selbst sieht. Dabei muss es sich um eine erfundene und eine echte Geschichte handeln. Nun erzählen sich immer zwei Personen ihre Geschichten und der Gegenüber muss erraten, welche falsch und welche richtig ist. Im Anschluss daran tauscht man die Geschichten untereinander aus und geht zu einem anderen Mitspieler, bei dem man die Story auf dem Blatt seines Vorgängers erzählt. Hierbei sollte man großen Wert darauf legen sich die Geschichten mit ihren Namen und Personen sowie ihren Handlungen gut einzuprägen, damit man sie glaubhaft vermitteln kann. Je nach Anzahl der anderen Mitspieler muss man diese Geschichte nun des Öfteren erzählen. Ist dies bei allen anderen Mitspielern der Fall und es gibt keinem dem man die Geschichten noch nicht erzählte, treffen sich alle in einem Kreis wieder. Im Kreis gibt jeder noch einmal die Geschichte, zumindest die Bedeutung der Bilder auf dem Blatt wieder und teilt der Gruppe auch mit, von wem die Geschichten stammen. Im Anschluss an die Erläuterungen wird in der Gruppe über die Wahrheit der Geschichten abgestimmt.

## Wie bekannt bist Du?

Dauer:	ca. 10-30 Minuten je nach Gruppengröße
Alter:	ab 12 Jahre
Gruppengröße:	ab 5 bis max. 20 Personen
Vorbereitung:	keine
Material:	Zettel und Stifte

## Spielebeschreibung

Zunächst schreibt jeder für sich auf einen Zettel seinen Namen und mindestens 4-5 Eigenschaften. Anschließend liest der Gruppenleiter die jeweiligen Zettel vor. Die Gruppe muss erraten um wen es sich handelt, wobei jedes Gruppenmitglied für sich einen Namen notiert.

Alternative: Wünsche, Vereine, beste Freunde

## Smarties und Stories

- Dauer: 20 Minuten bzw. Zeitbedarf je nach Größe der Gruppe
- Alter: egal
- Gruppengröße: egal
- Vorbereitung: keine
- Material: Süßigkeiten oder Klopapierrolle

### Spielbeschreibung

Aus einer Tüte Smarties, M&Ms, Gummibärchen oder Bonbons nimmt sich jeder eine beliebige Anzahl (maximal 5). Anschließend wird gesagt, dass jeder etwas von sich erzählen soll. Und zwar pro Smartie etwas anderes. Wer viel genommen hat, erzählt viel, wer wenig genommen hat erzählt weniger.

#### Alternative

Anstatt Süßigkeiten geht auch eine Klopapierrolle. Jeder reißt sich ein paar Blätter ab. Pro Blatt eine Story, eine Eigenschaft, oder pro Blatt darf von den anderen eine Frage gestellt werden.

## Wer kennt die Gruppenmitglieder beim Namen?

- Dauer: ca. 5 Minuten
- Alter: egal

Gruppengröße: ab 10 Personen interessant  
Vorbereitung: keine (außer Material bereitlegen)  
Material: Decke

## Spielbeschreibung

Dieses Spiel eignet sich auch als Kennenlernspiel, oder für Fälle, wo die Kids noch nicht alle Gruppenmitglieder so gut beim Namen kennen. Es werden 2 Gruppen gebildet. Diese "vestecken" sich rechts und links hinter einer Decke, die von 2 Mitarbeitern gehalten wird. Jede Gruppe bestimmt still ein Kind, das sich direkt vor die Decke setzt. Auf Kommando lassen die Mitarbeiter die Decke fallen. Wer den Namen des Gegenüber zuerst nennt hat gewonnen. Der Verlierer muss in die Gewinnergruppe wechseln. Jede Gruppe bestimmt einen neuen Spieler, der sich vor die Decke setzt. Ein Beitrag von Maria W.

## Ribbel Dibbel oder Chef-Vize

Dauer: 10 Minuten oder beliebig wiederholbar  
Alter: ab 8 Jahre  
Gruppengröße: egal  
Vorbereitung: keine  
Material: keines

## Spielbeschreibung

Die Mitspieler bekommen eine Nummer (1,2,3,...). Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf ihre Oberschenkel, dann in die Hände klatschen und nun mit den Fingern schnipsen. Auf jedes Wort des folgenden Spruchs kommt ein "Schlag": "Ribbel Dibbel Nr. 1, ruft Ribbel Dibbel Nr. 2". Als erste Nummer wird die eigene eingesetzt, die zweite Nummer muss die eines Mitspielers sein. Der Gerufene macht weiter. Kommt jemand aus dem Takt oder verspricht sich, bekommt er einen "Dibbel" mit Nivea-Creme. Am Ende hat derjenige mit den wenigsten Dibbeln gewonnen.

### Alternative

Nicht weniger spannend und einfacher ist es mit Chef - Vize. Die erste Person ist Chef, die zweite Person ist Vice, die nachfolgenden Personen werden durchnummeriert. Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf die Oberschenkel, klatschen anschließend in die Hände und zeigen mit der rechten Hand über die rechte Schulter (oder schnipsen) und nennen den eigenen Namen (Chef, oder die entsprechende

Zahl), mit der anderen (linken) Hand anschließend ebenfalls zeigend über die linke Schulter und gleichzeitig die Nennung einer Nummer eines Mitspielers (Vice, oder eine Zahl eines Mitspielers). Der Angesprochene macht im selben Rhythmus weiter. Wer durcheinander kommt muss ans Ende sitzen. Alle rücken dann auf die leer gewordene Position um eine Stelle auf. Jeder erhält dann natürlich auch eine neue Positionsnummer und muss sich den neuen Namen/Nummer merken. Wer dreimal ans Ende muss bekommt einen Spitznamen, den die anderen anstatt

## Pferderennen

Dauer: ca. 5-10 Minuten

Alter: egal

Gruppengröße: ab 5 Personen

ideale: ideal

Vorbereitung: keine

Material: keines

## Spielebeschreibung

Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein Freiwilliger wird dazu bestimmt die Rennpferde anzuführen. Die restlichen Rennpferde folgen den Bewegungen und Anweisungen: Pferde in der Startbox (mit Füßen über den Boden scharren), Starten bzw. Laufen (Trampeln mit den Füßen), einfache Hürde (einmal hochspringen), Doppelhürde (zweimal hochspringen), schöne Frau links (links grinsen), netter Mann rechts (nach rechts grinsen), an der Tribüne vorbei (Applaudieren), beim Endspurt (stärker trampeln) und für das Zielfoto (lächeln nach vorne).

## Beim Psychiater

Dauer: ca. 15 Minuten

Alter: ab 12 Jahre

Gruppengröße: ca. 10 oder mehr wären

ideale: ideal

Vorbereitung: keine

g:

Material: keines

## Spielebeschreibung

Eine Person wird zum Psychiater bestimmt und geht kurz vor die Tür. Die anderen überlegen sich jeweils eine Krankheit. Das können folgende Dinge sein:

- Der eine antwortet immer auf die Fragen, die der Person rechts daneben gestellt wurden bei einem bestimmten Wort oder Gegenstand fängt die Person an zu heulen.
- Ein anderer hält sich für den Bundeskanzler, oder für einen Spieler der Deutschen Nationalmannschaft.
- Ein anderer lebt in einer anderen Welt.
- Der nächste sitzt immer mit Beinen überkreuzt da und hat die Hände in der Hosentasche.
- Der nächste meint er fühlt er sei ein Flippergerät.

Anschließend kommt der Psychiater wieder herein und stellt Fragen und möchte herausfinden an was es den Patienten fehlt.

## Was wurde geändert?

Dauer: ca. 15 Minuten  
einplanen

Alter: egal

Gruppengröße: egal

Vorbereitung: keine  
g:

Material: keines

## Spielebeschreibung

Ein paar Mitspieler werden vor die Tür geschickt. Es werden 10 Änderungen im Raum vorgenommen. Werden alle Änderungen erkannt? Alternativ: es können auch eine bestimmte Anzahl Kleidungsstücke getauscht werden (Schuhe, Jacke, Pullover, Hose, Mütze).

# Ochs vor dem Berg

Dauer: ca. 10 Minuten

Alter: egal

Gruppengröße: ab 5 Personen  
ideal

Vorbereitung: keine

Material: keines

## Spielebeschreibung

Ein beliebtes Spiel, welches bereits im Kindergarten gern gespielt wird. Die Gruppe steht auf der einen Seite des Spielfeldes. Ein Freiwilliger steht an der Wand der gegenüberliegenden Seite, dreht sich von der Gruppe weg und ruft „Ochs vor dem Berg - er dreht sich um!“ Währenddessen versucht die Gruppe sich in Richtung des gegenüberliegenden Spielfeldrandes zu bewegen. Bei „um“ dreht der Rufer sich zur Gruppe hin und benennt all diejenigen, die sich zu diesem Zeitpunkt noch vorwärts laufend bewegt haben. Diese müssen dann wieder einige Schritte zurück. Wer als erster die gegenüberliegende Wand erreicht hat ist der neue Ochs.