

Corona-freundliche Spielideen

**GRUPPENSPIELE
&
SPIELE ALLEIN**

Das Corona-Virus hat unsere Welt auf den Kopf gestellt und so einiges, was für uns selbstverständlich war, ist nun nicht mehr möglich...



In diesem Heftchen möchten wir euch Spiele vorstellen, die ihr, unter Beachtung von ein paar Regeln, trotz Corona spielen könnt 😊



Die folgenden Seiten sind gegliedert in:

- Regeln
- Kennenlernspiele – ohne Material
- Kennenlernspiele – mit Material
- Gruppenspiele – ohne Material
- Gruppenspiele – mit Material
- Spiele allein
- Chaospiele
- Spiele draußen – ohne Material
- Spiele draußen – mit Material

Regeln

A decorative horizontal line consisting of a dashed black line with several colored circles (orange, green, yellow, light blue, green) placed at intervals along its length.

- Der Mindestabstand von 1,5 Metern zwischen allen Mitspielenden ist einzuhalten.
- Spielmaterial muss vor und nach jeder Benutzung ordentlich gereinigt und desinfiziert werden.
- Spielangebote wie Tischtennis, Billard, etc. können nur unter Einhaltung des Mindestabstands und regelmäßiger Reinigung genutzt werden. Die Benutzung von Kickern ist deshalb verboten!
- Kein Austausch von Arbeitsmaterialien oder Berührung derselben Gegenstände.
- Kontrolle der Einhaltung der Regelungen durch die Leitungskräfte.
- Keine Spiele mit Körperkontakt.
- Gute und regelmäßige Handhygiene.
- Der Veranstaltungsraum, sowie alle genutzten Geräte und Materialien, müssen vor, nach und mehrmals während der Veranstaltung, gereinigt und desinfiziert werden.
- Regelmäßiges Lüften von geschlossenen Räumen.

Beim Ankommen erhält jede*r Teilnehmer*in eine Einweisung in die geltenden Regeln.

Kennenlernspiele – ohne Material



Namenskreis¹

Gruppengröße: alle

Material: -

Alter: keine Begrenzung

Der Namenskreis ist ein sehr einfaches Kennenlernspiel. Es bedarf keinerlei Hilfsmittel und kann sowohl drinnen, als auch draußen gespielt werden. Geeignet ist das Spiel für Jugendgruppen, wie auch als Pfadfinder-Spiel und als Gruppenspiel - etwa für eine Turngruppe mit jüngeren Kindern.

Die Gruppe setzt sich auf eine Wiese oder bei schlechtem Wetter in einen großen Raum. Nun fängt der/die Erste an, seinen/ihren Namen und dazu ein auf ihn zutreffendes Attribut zu sagen, das mit demselben Anfangsbuchstaben des Vornamens anfängt (z.B. die lesende Lisa).

Der/Die Nächste im Kreis muss nun die Angaben seiner/ihrer Vorgänger*in wiederholen und im Anschluss das eigene Attribut und den Vornamen nennen. Der/Die Dritte in der Reihe muss sich nun an die Attribute und Vornamen der beiden Vorgänger erinnern und danach eine eigene Kombination hinzufügen.

¹ (<https://www.fundmate.com/kennenlernspiele-gruppenspiele-jugendgruppen>)

Sobald sich jemand nicht mehr an alle vorangegangenen Kombinationen erinnern kann, sagen die Vorgänger noch mal ihre Kombination und es geht bei der aktuellen Person von vorne los.

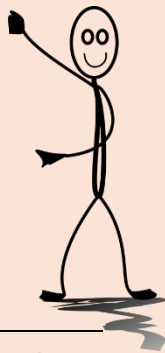
Namenspantomime²

Gruppengröße: alle

Material: -

Alter: keine Begrenzung

Jede*r Mitspieler*in muss seinen Namen pantomimisch darstellen, indem er sich für jeden Buchstaben etwas überlegt, z. B. D = Detektiv, E = Engel, B = Baum im Wind, S = Sonne. Die anderen müssen raten, wie der/die Mitspieler*in heißt. Sind alle Teilnehmer*innen sowieso bekannt, dann bekommt jeder eine Person zugeteilt, die er darstellen soll. Variante: Der Buchstabe wird durch die entsprechende Körperhaltung angezeigt.



² (Hans Hirling, 2011: Das große Buch der 1000 Spiele. Für Freizeiten, Kinder- und Jugendbeteiligung, S. 10)

Wahr oder falsch?³

Gruppengröße: alle

Material: -

Alter: keine Begrenzung

Jedes Gruppenmitglied macht zu verschiedenen Aspekten (Hobby, Schule/Beruf, Freund/Freundin, Urlaub, Erlebnisse usw.) Aussagen über sich, wobei eine Aussage falsch ist. Die anderen müssen erraten, welche die falsche Aussage ist. Der Sinn bei diesem Spiel ist, dass die Teilnehmer*innen bereit sind, etwas von sich preiszugeben.

Zipp-Zapp⁴

Gruppengröße: alle

Material: -

Alter: keine Begrenzung

Alle stehen im Kreis. Eine*r ist in der Mitte. Diese*r zeigt auf eine*n Mitspieler*in und sagt „Zipp“ oder „Zapp“. Bei „Zipp“ muss der Name des linken Kindes, bei „Zapp“ der des rechten Kindes genannt werden (kann auch getauscht werden, dann wird es noch verwirrender). Wenn der/die Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3-4 Sekunden genannt hat, dann muss er/sie in die Mitte.

³ (Hans Hirling, 2011: Das große Buch der 1000 Spiele. Für Freizeiten, Kinder- und Jugendarbeit, S. 12)

⁴ (Hans Hirling, 2011: Das große Buch der 1000 Spiele. Für Freizeiten, Kinder- und Jugendarbeit, S. 9 f.)

Kennenlernspiele – mit Material

Wer ist es?⁵

Gruppengröße: alle

Material: Karten und Stifte

Alter: die Kinder sollten schreiben können

Jede*r bekommt eine Karte, auf die er/sie seinen Namen und vier bis fünf charakteristische Eigenschaften oder Gewohnheiten schreibt. Danach werden alle Karten eingesammelt. Neue, leere Karten werden ausgegeben. Nun werden die Eigenschaften auf den Karten von der Spielleitung vorgelesen, und jedes Gruppenmitglied muss raten und auf die leere Karte schreiben, wen es hinter der Beschreibung vermutet. Der/Die Mitspieler*in hat gewonnen, der/die die meisten richtigen Personen erkannt hat.



⁵ (Hans Hirling, 2011: Das große Buch der 1000 Spiele. Für Freizeiten, Kinder- und Jugendarbeit, S. 10)

Namensgedicht⁶

Gruppengröße: alle

Material: Papier und Stifte

Alter: die Kinder sollten schreiben können

Mit dem eigenen Namen zu spielen, ist eine gute Möglichkeit anzukommen. Die Kinder schreiben ihren Namen senkrecht auf ein Blatt Papier. Dann ergänzen sie die Buchstaben wahlweise mit einem oder mehreren Worten bzw. gar einem Satz. Das kann zum Beispiel so aussehen:

Affen

Nilpferde

Dromedare

Rüsseltiere

Elefanten

Ameisenbär

Achtung!

Natürlich ist sie spät.

Dachte ich es mir doch.

Ringelnattern sind langsam.

Elefanten auch.

Ampel rot.

Ältere Kinder können versuchen, mit den Anfangsbuchstaben ihres Namens einen Satz zu bilden, also in dem Fall von „Andrea“ zum Beispiel:

Auch

Nasen

Dürfen

Richtig

Eklig

Aussehen

⁶ (Andrea Behnke, 2012: Die 50 besten Warm-up-Spiele für Gruppen, S.12 f.)

Kreisball⁷



Gruppengröße: alle

Material: Bälle (bei kleineren Kindern kann man einen größeren Ball nehmen – ansonsten bieten sich Softbälle in Tennisballgröße an)


Alter: die Kinder müssen sicher fangen und werfen können

Die Spielleitung beginnt und wirft den Ball einem Kind zu. Das Kind wirft den Ball wiederum einem anderen Kind zu. Jedes Kind sollte den Ball einmal gehabt haben. Zum Abschluss landet er wieder bei der Spielleitung. Dann soll die Reise wiederholt werden. Das bedeutet: Jedes Kind muss sich zwei Dinge merken, zum einen: „Wer hat mir den Ball zugeworfen?“ und „Wem werfe ich den Ball zu?“ Bei mehreren Kindern kann die Spielleitung nacheinander mehrere Bälle in Umlauf bringen, sowie nach und nach das Tempo steigern. Die Reihenfolge bleibt jedoch immer gleich. Diese Übung schärft die Konzentration und Wahrnehmung. Dieses Wurfspiel kann auch mit Worten kombiniert werden: Jeder Wurf wird mit einem Wort verbunden. Das kann der Name des Kindes sein, dem der Ball zugeworfen wird, oder aber es werden Farben, Tiere oder Begriffe gewählt, die zu dem jeweiligen Inhalt der Gruppenstunde

⁷ (Andrea Behnke, 2012: Die 50 besten Warm-up-Spiele für Gruppen, S.20 f.)

Gruppenspiele – ohne Material

passen.

A decorative horizontal line consisting of a dashed black line with several colored circles (purple, green, yellow, blue, orange, dark blue) placed along it.

Orchester⁸

Gruppengröße: bei jüngeren Kindern darf die Gruppe nicht zu groß sein, sonst wird es zu schwierig
Material: -

Alter: keine Begrenzung

Die Gruppe ist ein Orchester, sie steht im Kreis (mit 1,5m Abstand zueinander). Ein Kind muss draußen vor der Tür warten, während sich die Gruppe eine*n Dirigent*in aussucht. Dann darf das Kind hineinkommen und das Orchester fängt an.

Der/Die Dirigent*in leitet das Orchester jedoch nicht so, dass es auffällt. Nein, er/sie führt die Gruppe ganz unauffällig, d.h. er/sie macht Bewegungen vor, die die anderen nachmachen. Am Anfang sind ganz einfache Bewegungen am besten geeignet, z. B. die Arme rauf und runter bewegen, mit dem Kopf nicken, auf der Stelle laufen. Später kann er/sie auch Instrumentenspiel imitieren. Die Schwierigkeit besteht in zwei Dingen: Der/Die Dirigent*in darf keine schnellen und hektischen Bewegungen machen oder allzu schnelle Wechsel vollziehen, er/sie muss sein Orchester stets im Blick behalten. Und das Orchester wiederum darf den/die Dirigent*in nur aus dem Augenwinkel verfolgen.

⁸ (Andrea Behnke, 2012: Die 50 besten Warm-up-Spiele für Gruppen, S. 55 f.)

Gelingt das Spiel, dann wirkt die Gruppe wie eine Einheit.

Das Kind, das draußen war, soll herausfinden, wer der/die Dirigent*in ist. Hat es richtig geraten, dann muss der/die Dirigent*in vor die Tür und das Spiel beginnt von neuem.

Alphabet-Impro⁹

Gruppengröße: alle

Material: -

Alter: die Kinder sollten das Alphabet sicher beherrschen

Die Gruppe sitzt im Kreis. Die Spielleitung gibt eine Situation vor – zum Beispiel: „Ihr seid im Wald und habt euch verlaufen“ oder: „Ihr feiert eine Geburtstagsparty“. Das erste Kind sagt einen Satz, der mit A beginnt. Das zweite Kind setzt die Geschichte fort – sein/ihr Satz muss mit B anfangen. Dann schließt das dritte Kind an, mit einem Satz mit C – und so weiter. Das Ganze geht so lange, bis die Gruppe bei Z angekommen ist. Die hohe Kunst ist es, dass der Satz mit Z die Geschichte auch zum Abschluss bringt.

⁹ (Andrea Behnke, 2012: Die 50 besten Warm-up-Spiele für Gruppen, S.69)

Alle Vögel fliegen hoch¹⁰

Gruppengröße: alle

Material: -

Alter: keine Begrenzung



Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein Kind beginnt als Ansager*in. „Alle Vögel fliegen hoch: Alle Amseln fliegen hoch!“ Bei jedem flugfähigen Vogel heben alle die Hände. Bei einem nicht-flugfähigen Vogel bleiben die Hände unten (außer die des/der Ansager*in). Wer trotzdem die Hände hebt, der scheidet aus.

Pantomime/ Berufe Raten¹¹

Gruppengröße: alle

Material: -

Alter: keine Begrenzung

Jedes Gruppenmitglied denkt sich einen Beruf aus und macht dazu eine typische Handbewegung. Nun darf jeder reihum wie beim Berufe Raten versuchen, den Beruf einzugrenzen und letztendlich heraus zu finden. Allerdings dürfen maximal 10 Fragen gestellt werden, dann muss der Beruf

¹⁰ (Hans Hirling, 2011: Das große Buch der 1000 Spiele. Für Freizeiten, Kinder- und Jugendarbeit, S. 16)

¹¹(<https://www.praxis-jugendarbeit.de/jugendarbeits-blog/T187-Corona-ONLINE-GRUPPENSTUNDEN.html>)

Gruppenspiele – mit Material

erraten sein. Oder es werden alternativ Pantomime-Begriffe erraten.

Stadt – Land – Fluss

Gruppengröße: alle (die Gruppe kann in Kleingruppen aufgeteilt werden)

Material: Stifte, Papier

Alter: die Kinder sollten das ABC sicher beherrschen und schreiben können

Jede*r Spieler*in erhält eine Vorlage und einen Stift. (Die Tabelle mit den unterschiedlichen Kategorien kann auch selbst gezeichnet werden). Zu Beginn sagt ein*e Spieler*in laut A und spricht in Gedanken das Alphabet weiter. Kommt er/sie zum Buchstaben Z, beginnt er/sie wieder von vorne. Ruft der/die rechte Spieler*in STOPP, sagt er/sie den Buchstaben, bei dem er/sie gerade gedanklich angekommen ist. Dies ist nun der Buchstabe für diese Spielrunde. Mit dem ausgesprochenen Buchstaben müssen nun, so schnell wie möglich, alle Felder ausgefüllt werden. Jedes eingetragene Wort muss mit dem ausgesprochenen Buchstaben beginnen. Wenn eine*r der Mitspieler*innen alle Kategorien ausgefüllt hat, sagt er/sie laut STOPP und die Runde ist beendet. Kommt es nicht dazu, sollte eine maximale Zeit von zum Beispiel 5 Minuten, die Runde beenden.

Montagsmaler¹²

Gruppengröße: alle

Material: Karten mit Begriffen, Tafel/Flipchart & passender Stift

Alter: keine Begrenzung (die Begriffe können dem Alter der Kinder angepasst werden)

Die Gruppe wird zum Beispiel in 2 Teams geteilt. Es wird eine Spielzeit, z.B. 2 Minuten, festgelegt. Wer dran ist, erhält einen Stapel Karten. Auf jeder Karte steht ein Begriff, der an eine Tafel, auf eine Flipchart, etc. gezeichnet werden muss. Der/Die „Maler*in“ darf dabei nicht sprechen oder sonst irgendwie Tipps geben. Die anderen aus seinem/ihrer Team müssen nun die Begriffe erraten. Für jede richtig erratene Karte gibt es einen Punkt für die Gruppe. Dann ist das andere Team an der Reihe. Mal sehen, wer mehr Punkte erzielen kann.



¹² (<https://www.praxis-jugendarbeit.de/jugendarbeits-blog/T187-Corona-ONLINE-GRUPPENSTUNDEN.html>)

Zahnbürsten-Mörderspiel¹³

Gruppengröße: alle (Ist die Gruppe sehr groß, dauert das Spiel evtl. etwas länger)

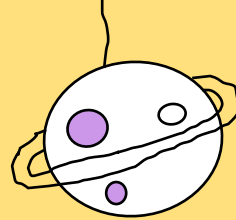
Material: eine Zahnbürste, Zettel, „Sterbeliste“ mit Stift

Alter: ab 12 Jahren



Jede*r Mitspieler*in bekommt einen Zettel ausgeteilt. Auf einem dieser Zettel steht „Mörder*in“ drauf. Diese*r Mörder*in muss nun versuchen, die anderen heimlich umzubringen, indem er ihnen die Zahnbürste zeigt. Er kann aber nur morden, wenn er alleine mit dem Opfer ist (also unter 4 Augen). Der „Tote“ muss sich innerhalb von 5 Minuten auf der Sterbeliste eintragen (Name, Ort, Zeit). Je später, desto besser. Die „Toten“ zählen nicht, das heißt, wenn 3 „Tote“ und 1 Lebender im Raum zusammen sind, kann der Mörder ihn trotzdem töten. Die Lebenden können nun versuchen, den Täter zu entlarven. Wenn zwei einen Verdacht haben, müssen sie dies äußern und sich den Namen gleichzeitig sagen. Wenn die Vermutung zutrifft, ist der/die Mörder*in entlarvt und das Spiel aus. Wenn nicht, dann sind sie beide tot. Dies ist auch der Fall, wenn sie sich unterschiedliche Namen sagen. Der/Die Mörder*in hat gewonnen, wenn er alle umgebracht hat.

¹³ (<https://www.kolpingjugend-augsburg.de/files/user/tuwas/tuwas-thema-spiele.pdf>)



Planetenkreisen¹⁴

Gruppengröße: alle

Material: verschiedene kleine Gegenstände
(Tesafilmrolle, Kleber, Radiergummi, Stifte, Ball,...)

Alter: keine Begrenzung

Alle stehen im Kreis. Eine*r fängt an, jemandem einen Ball (oder anderen Gegenstand) zuzuwerfen, der/die ihn wiederum weiter wirft, bis jede*r im Kreis ihn einmal in der Hand hatte. Dabei sollte sich jede*r merken, von wem er den Ball bekommen hat und an wen er ihn weiter geworfen hat. Nun wird der Ball immer weiter der Reihe nach geworfen. Der/Die Spielleiter*in gibt dann nach und nach weitere Gegenstände mit ins Spiel, so dass man genau darauf achten muss, ob etwas geflogen kommt oder nicht.

¹⁴ (<https://www.kolpingjugend-augsburg.de/files/user/tuwas/tuwas-thema-spiele.pdf>)

Wer kann gut schätzen?¹⁵

Gruppengröße: alle

Material: Glas, Erbsen,

Streichhölzer/Geldstücke/Perlen/Gummibärchen

Alter: keine Begrenzung

In einem Glas befinden sich einige hundert Erbsen, Streichhölzer, Geldstücke oder Ähnliches. Wer kommt am nächsten an das richtige Ergebnis heran?



¹⁵ (Hans Hirling, 2011: Das große Buch der 1000 Spiele. Für Freizeiten, Kinder- und Jugendarbeit, S.53)

Spiele allein

Streichhölzer stapeln¹⁶

Material: Flasche, Streichhölzer

Alter: keine Begrenzung

Versuche, so viele Streichhölzer wie möglich auf einen Flaschenhals zu stapeln, ohne dass dein Turm einstürzt.



Quelle: Einfache Spielideen für Zuhause:

Streichhölzer auf Flaschenkopf stapeln

© www.praxis-jugendarbeit.de

¹⁶ (<https://www.praxis-jugendarbeit.de/jugendarbeits-blog/T187-Corona-ONLINE-GRUPPENSTUNDEN.html>)

Keks von Stirn in den Mund¹⁷

Material: Kekse

Alter: keine Begrenzung

Ein Keks wird auf die Stirn gelegt und die Person versucht, diesen in den Mund zu befördern – natürlich ohne die Hände zur Hilfe zu nehmen. Das sieht sehr lustig aus und führt zu allen möglichen Grimassen, um den Keks langsam in Richtung Mund zu befördern. Fällt der Keks herunter muss von neuem begonnen werden.

Spielkarten von Flaschenkopf pusten¹⁸

Material: Spielkarten, Flasche

Alter: keine Begrenzung

Ein Stapel Spielkarten wird auf einen Flaschenkopf gelegt. Alle Spielkarten, außer der letzten, muss die Person vom Flaschenkopf pusten. Fällt alles runter, muss von neuem begonnen werden.

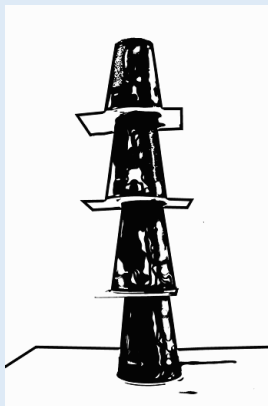
¹⁷ (<https://www.praxis-jugendarbeit.de/jugendarbeits-blog/T189-CORONA-ONLINE-SPIELIDEEN-ZUHAUSE.html>)

¹⁸ (<https://www.praxis-jugendarbeit.de/jugendarbeits-blog/T189-CORONA-ONLINE-SPIELIDEEN-ZUHAUSE.html>)

Pappbecher-Turm mit Zwischenboden¹⁹

Material: 4 Plastik- oder Pappbecher, DIN A5 Papier
Alter: keine Begrenzung

Staple 4 Plastik- oder Pappbecher mit Öffnung nach unten übereinander. Lege zwischen jeden Becher ein DIN A5 Papier. Anschließend wird von oben nach unten jeweils das Papier mit einem kurzen Ruck weggezogen, so dass der obere Becher in den darunter befindlichen Becher rutscht. Anschließend wird das nächste Blatt weggezogen, bis alle 4 Becher ineinander gestapelt auf dem Tisch stehen. Fällt das Gebilde zuvor auseinander, dann muss der Aufbau wiederholt werden.



Quelle: Pappbecher-Turm mit Zwischenboden
© www.praxis-jugendarbeit.de

¹⁹ (<https://www.praxis-jugendarbeit.de/jugendarbeits-blog/T191-CORONA-WOHNZIMMER-SPIELE.html>)

Chaosspiele

Kotzendes Känguru²⁰

Gruppengröße: 10-40 (Großer Raum oder im Freien auf einer Wiese)

Material: -

Alter: keine Begrenzung

Anleitung: Alle Teilnehmer*innen bilden einen Kreis und ein*e Freiwillige*r steht in der Mitte. Er/Sie hat das Ziel, sich aus der Mitte zu „befreien“. Seine Aufgabe ist es, auf eine Person zu zeigen und eine bestimmte Figur zu nennen. Die ausgewählte Person ist nun die Mitte der Figur, die Mitspieler*in rechts und links gehören auch dazu. Eine*r der drei, der zu spät auf den „Befehl“ reagiert, ist als nächstes in der Mitte und muss nun versuchen seine/ihre Position loszuwerden. Falls aber alle drei rechtzeitig ihre Pose einnehmen, muss der/die Spieler*in der Mitte so lange weitermachen, bis ein/e Mitspieler*in „verliert“ und seine/ihre Position ersetzt.

Bei diesem Spiel sind der Kreativität natürlich keine Grenzen gesetzt und die Figuren können beliebig erweitert werden, jedoch muss vor dem Spiel abgeklärt werden, welche Figuren man verwendet. (Je mehr „Kommandos“, desto lustiger und chaotischer wird das Spiel).

²⁰ (https://www.jugendverbaende-muenchen.de/fileadmin/user_upload/PDFs_Praktische_Tipps/Handbuch_fuer_Jugendleiter.pdf)

Beispiele für mögliche Figuren sind:

- Kotzendes Känguru: Der/Die Mittlere formt mit seinen/ihren Armen einen Behälter, Rechts und Links „übergeben“ sich in diesen.
- Laternen: Der/Die Mittlere stellt eine Laterne dar, Rechts und Links sind Hunde und „pinkeln“ die Laterne an.
- Elefant: Der/Die Mittlere formt mit seinen/ihren Armen einen Rüssel und schreit „Töröö“, Rechts und Links formen die Ohren.
- Krokodil: Der/Die Mittlere ahmt mit seinen Armen schnappende Bewegungen nach, Rechts und Links retten sich auf den Boden.
- Fußballprofi: Der/Die Mittlere ahmt einen Schuss auf das Tor nach, Rechts und Links jubeln.
- Fototermin: Der/Die Mittlere posiert „vor der Kamera“, Rechts und Links spielen die Fotografen.

Chaosspiel (mildere Variante)²¹

Gruppengröße: alle

Material: Liste mit Aufgaben

Alter: die Kinder sollten lesen können

Die Teilnehmer*innen werden in gleich große Gruppen eingeteilt, wobei jede Gruppe anschließend eine Liste mit Aufgaben erhält. Diese Liste muss nun in einer möglichst kurzen Zeit abgearbeitet werden.

Beispiele für Dinge, die gesammelt werden müssen/
Aufgaben:

- die Summe der Zahlen 1-10 (=55)
- das Geburtsdatum von
- die Geburtsstadt von
- einen Becher Wasser
- den größten Stein
- den längsten Grashalm
- einen Tannenzapfen
- das Autokennzeichen von
- den kleinsten Schuh
- die Telefonnummer v. Bürgermeister
- die Anzahl der Straßenlaternen in der- Straße
- die Anzahl der Fenster / Fensterscheiben von Gebäude....
- 10 Sprichwörter
- ein Gedicht

²¹ (<https://www.praxisjugendarbeit.de/spielesammlung/ruderregatta-schnitzeljagd-aufgaben-spiele.html>)

- ein Lied vorsingen
- den längsten Schuhbündel
- eine Schraube (5 cm lang, mit passender Mutter M6)
- längstes Haar
- Pflaster
- Ostfriesenwitz (auf Blatt Papier geschrieben)
- was steht in
- wie viele Zaunpfosten hat der Zaun auf der rechten Seite ...
- 5 Unterhemden / T-Shirts
- Preis von
- Öffnungszeiten von ...
- Reifenmarke/Reifengröße des Wagens ...
- wie viele Schlüssellöcher für Türen (Schränke, Türen etc.) gibt es im Haus?
- längste Schuhbündelschlange, aus 4 Bündeln zusammen gebunden
- wieviel Fuss-Länge hat der Raum mit Schuhgröße 43 gemessen?
- die höchste standfeste Schuhpyramide innerhalb 90 Sekunden bauen
- die meisten Klamotten innerhalb von 60 Sekunden auf die Wäscheleine hängen (und mit Klammern befestigen)
- was ist abgebildet auf einem 10/20/50-Euro-Schein?
- Was gehört nicht dazu? Apfel, Maracuja, Zitrone, Radicchio, Melone (Radicchio ist ein Salat und keine Obstsorte)
- Frage: Was ist die Aufgabe des Suchers beim Quidditch? (Muss den Schnatz fangen)

- Frage: In welcher Jahreszeit werden Pilze gesammelt? (Herbst)
- Frage: Wie lange müssen Nudeln ungefähr kochen bis sie gar sind? (9-11 Minuten)
- Frage: Was passiert, wenn man einen Knochen für einen Tag in Cola legt? (Wird weich wie Gummi)
- Schätze: Wie viele Stücke Würfelzucker hat eine Flasche 500g Tomatenketchup? (45)
- Wer aus eurer Gruppe kann einen Handstand für mich machen?
- Laufe 3 mal die Treppe hoch und runter
- 3 Personen von euch machen einen Eierlauf von A nach B (Material: Tischtennisball und ein Löffel)
- Nenne 3 heimische Obstsorten
- Führt in 30 Sekunden möglichst viele Bewegungsarten vor
- Lauft 10 Meter wie eine Krabbe
- Räumt einmal alles, was auf dem Tisch steht, auf den Boden und dann wieder hoch
- Nennt jeweils eine Obst- oder Gemüsesorte in den Farben rot, lila, schwarz, grün, weiß
- Macht für 15 Sekunden einen Unterarmstütz
- Jede*r von euch soll wie ein Tier durch den Raum laufen, kein Tier darf sich doppelten!
- Macht ein Selfie von euch mit der Kamera
- Standweitsprung: Wer springt am weitesten? Jede*r von euch hat einen Versuch!
- Sammelt 3 grüne Gegenstände

Spiele draußen – ohne Material

Land-Art²²

Gruppengröße: alle

Material: -

Alter: keine Begrenzung

Seht euch in der Natur um. Sucht Steine, Stöcke, Laub, Moos, Muscheln, Blüten, etc. und legt daraus zusammen ein kreatives Muster, Tierbild oder was auch immer euch einfällt. So schafft ihr tolle Natur-Kunstwerke draußen im Freien.



Spiele draußen - mit Material

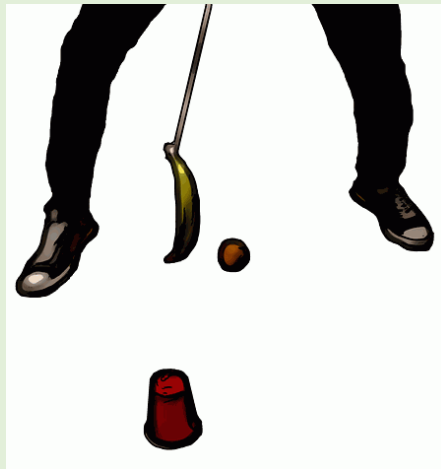
Banane-Orangen-Rallye²³

Gruppengröße: alle

Material: Bananen, Schnur, Tor

Alter: keine Begrenzung

Eine Banane wird am Hosenbund mit einer Schnur befestigt und baumelt ca. 10cm über dem Boden. Von der Startlinie muss nun eine am Boden liegende Orange (oder wahlweise ein Ball) in ein Tor, oder um ein Tor herumgespielt werden. Welche*r Kandidat*in ist dabei am Geschicktesten?



Quelle: Wohnzimmer Spielideen: Banane Apfelsinen Rallye
© www.praxis-jugendarbeit.de

²³ (<https://www.praxis-jugendarbeit.de/jugendarbeits-blog/T190-WOHNZIMMER-SPIELIDEEN.html>)

Tennisball-Drainagerohr-Faden-Spiel²⁴

Gruppengröße: 10 und mehr

Material: 1x Tennisball, Schnur/Seil (verschiedene Farben erleichtern den Spielbetrieb), 1x geknicktes Drainagerohr (z.B. aus dem Baumarkt), 1x Behälter (z.B. Eimer), Bohrer für die Löcher

Alter: ab 10 Jahren

Begebenheiten: Ziel des Teams ist es, den Tennisball mit Hilfe des geknickten Drainagerohrs einzusammeln und zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren. Ein Spiel aus Platzgründen eher für draußen.

Vorbereitung: Drainagerohre fallen an fast jeder Baustelle als Abfall an. Einfach fragen. Wer ein Drainagerohr kaufen möchte, bekommt dies auch billig im Baustoffhandel. Bohrt an beiden Öffnungen mehrere kleine Löcher. Bitte sucht Euch hierzu Hilfe von Erwachsenen oder Leuten, die handwerklich geschickt sind, so dass bei der Durchführung kein Einsatz von Erste-Hilfe notwendig ist. Bei der Anzahl der Löcher ist anzumerken, an beiden Rohrausgängen immer eine gerade Anzahl zu bohren. Nachdem jede Person an jeder Hand ein Seil bedienen soll, ist die gesamte Lochanzahl von

²⁴ ([https://www.jugendverbaende-muenchen.de/fileadmin/user_upload/PDFs Praktische Tipps/Handbuch fuer Jugendleiter.pdf](https://www.jugendverbaende-muenchen.de/fileadmin/user_upload/PDFs_Praktische_Tipps/Handbuch_fuer_Jugendleiter.pdf))

der Teilnehmerstärke abhängig. Schneidet ca. 5 Meter lange Seilstücke ab und bindet diese durch die gebohrten Löcher ans Rohr. Das Hilfsmittel ist fertig.

Anleitung: Der Tennisball wird am Boden platziert und Euer selbstgebautes Hilfsmittel (geknicktes Rohr) mit wenig Abstand daneben. Der Eimer sollte mindesten 5m vom Tennisball entfernt aufgestellt werden. Alle Teilnehmer/innen bilden stehend einen Kreis um das Rohrstück und nehmen sich je ein Seilende in die linke und rechte Hand. Nun bewegt die Gruppe über die Schüre das geknickte Rohr so, dass der Tennisball eingesammelt und zum Behälter transportiert werden kann.

Regeln: 1. Die Seile dürfen nicht verkürzt werden.
2. Die Seile werden am Ende festgehalten. 3. Es darf immer nur der Tennisball transportiert werden.
(keine weiteren Hilfsmittel, wie z.B. Stein zum Stoppen des Herausfallens)

Steigerungen: 1. Es darf nicht gesprochen werden.
2. Einzelnen Teammitgliedern/innen werden die Augen verbunden. 3. Ein Team/eine Person, das/die keinen Kontakt zum geknickten Rohr hat, muss das „stumme“ Team“ am geknickten Rohr lotsen.

Alternative:

Bullring²⁵

Gruppengröße: 6-12 Personen

Material: Bullring (Metall-, Plastik- oder Holzring, ca.

6-8 cm Durchmesser; daran befestigt sind 12 etwa

2-3 m lange, dünne Seile oder Schnüre), Hart- oder

Softball, der auf dem Ring locker aufliegt,

Gegenstände als Zielorte zum Ablegen (Pylon, leere

Flasche oder Klopapierrolle)

Alter: ab 10 Jahren

Zeit 10-15 Minuten; Die Gruppe steht im Kreis, jede*r

hält mindestens eine Schnur des Bullrings. Die Schnur

darf während des gesamten Spiels nur am Ende,

ca. den letzten 10 cm, gehalten werden und darf

nicht durchhängen. Auf den Ring in der Mitte wird

ein Ball gelegt. Aufgabe ist es, diesen Ball nur mit

Hilfe des Bullrings gemeinsam auf ein bestimmtes

Ziel abzulegen. Mit der Wahl des Zielortes kann man

die Schwierigkeit bestimmen: Ein einfaches Ziel

wäre ein bestimmter Fleck am Boden, ein

schwierigeres Ziel wäre z.B. die Spitze eines

Begrenzungskegels (Pylon) o.Ä., auf der der Ball

liegen bleiben muss.

²⁵ (https://www.praxis-umweltbildung.de/dwnl/mobipdf/PDF_Bewegungsexperten_Bullring.pdf)

Autogramm jagd²⁶

Gruppengröße: 7 und mehr

Material: Zeichenblockpapier, viele Stifte (Marker, Filzstifte, Wachsstifte)

Alter: keine Begrenzung

Zeit: ca. 30 Minuten

In einem großen, gemischten Gelände wurden zahlreiche Papiere an Baumstämmen festgemacht. Die einzelnen Mitglieder*innen der Gruppe schwärmen nun aus, um innerhalb einer bestimmten Zeit (15 Minuten) möglichst viele Unterschriften (Autogramme) auf den Papieren zu hinterlassen. Gleichzeitig gibt es jedoch Agent*innen, die dies vereiteln wollen. Sie bewegen sich frei auf dem Gelände (ca. Fußballfeldgröße) und spionieren den Kindern hinterher. Wenn ein*e Agent*in ein Kind beobachtet, das gerade dabei ist, eine Unterschrift auf ein Papier zu setzen (der Stift berührt das Papier), so darf er/sie den Namen des Kindes rufen. Dadurch ist das Kind ertappt, es muss seinen Namen vom Papier streichen und stattdessen schreibt der/die Agent*in den Namen des Kindes auf seine eigene „schwarze Liste“.

Nach der vereinbarten Zeitspanne wird das Spiel abgebrochen. Spieler*innen und Agent*innen treffen sich in der Mitte des Geländes. Jetzt werden die Autogramme auf sämtlichen Papieren

²⁶ (<https://eos-erlebnispädagogik.de/autogramm jagd/>)

zusammengezählt. Anschließend werden die Namen auf der schwarzen Liste der Agent*innen zusammengezählt und von der vorgehenden Summe abgezogen.

Wurden insgesamt mehr als (z.B.) 200 Punkte eingesammelt?

Fotosafari²⁷

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: Kameras (Handys)

Alter: ca. ab 10 Jahren

Zeit: ca. 45 Minuten

Die Spielenden werden in Teams eingeteilt. Jedes Team bekommt eine Kamera (bzw. gesperrtes Handy) und darf ein Thema aus einer Lostrommel ziehen. Die Themen können von abstraktem (z.B. Liebe, Freundschaft, Zukunft) bis zu klarem (z.B. Grün, Groß, Essen) variieren.

Die Gruppen bekommen jetzt die Aufgabe, in einem bestimmten Umkreis Fotos zu machen, die ihr Thema gut einfassen. Dabei gilt: die kreativen und witzigen Motive machen am meisten Spaß!



²⁷ (<https://eos-erlebnisaedagogik.de/fotosafari/>)

Mission²⁸

Gruppengröße: 8-15 Personen

Material: Für alle Teilnehmer*innen 1 Schnur (mind. 7 m lang), Hartplastikbecher, Flasche (mit Bauch und Kopfteil und „Taille“ dazwischen), Seil zum Auslegen eines Kreises als Spielfeld

Alter: ab 10 Jahren

Zeit: ca. 45 Minuten

Mit Hilfe von Schnüren soll die Gruppe eine innerhalb eines Kreises (ca. 5m Durchmesser) befindliche Flasche und Glas herausholen. Das Glas ist jedoch vorher mindestens zur Hälfte mit dem Wasser aus der Flasche zu füllen. Der innere Kreis darf von den Spielenden nicht betreten werden, Flasche und Glas müssen stets auf dem Tablett bleiben. Flasche und Glas dürfen nur von den Schnüren berührt werden.

Die Aufgabe ist lösbar, indem je zwei gegenüberstehende Spielende an einer Schnur ziehen und mehrere Schnüre gleichzeitig die Flasche oben und unten „fixieren“ (ggf. muss die Flasche von den Schnüren umwickelt werden). So kann das Ausschütten aus der Flasche gelingen und der Abtransport von Flasche und Glas.

²⁸ (<https://eos-erlebnispädagogik.de/mission/>)

Redaktion



Herausgeber: Kreisjugendring Ostallgäu
des Bayerischen Jugendrings
Körperschaft des öffentl. Rechts
vertreten durch den Vorsitzenden
Alexander Spitschan

Geschäftsstelle: Ruderatshofener Straße 29
87616 Marktoberdorf
Telefon 08342 / 911811
Telefax 08342 / 911814
E-Mail info@kjr-ostallgaeu.de
Online www.kjr-ostallgaeu.de

Redaktion: Ilona Müller
Theresa Haid

Layout: Theresa Haid