

Was spielst du am liebsten?

Spiele für die Gruppe

MATERIAL

einfaches Zelt und Augenbinden für die SpielerInnen



BLIND ZELT AUFBAUEN

Alle bis auf den/die SprecherIn sind blind. Sie haben die Aufgabe gemeinsam ein Zelt aufzubauen. Nur der/die SprecherIn sieht und soll der Gruppe Hinweise geben für den Aufbau Er/sie darf aber nichts anfassen und nichts selber tun – nur mündlich leiten.

MUTTER HENNE / DER GROSSE DRACHE UND SEIN KIND

3 Spieler stehen hintereinander und halten sich an den Hüften fest. Die anderen stehen in einem Kreis darum herum und haben einen Softball. Sie versuchen, das Küken (den hinterste Spieler) der Henne zu treffen, während die Henne den Ball abzuwehren versucht. Wer das Küken trifft, wird selber zum Küken. Die Henne geht in den Kreis zurück und die Spieler dahinter rücken um eine Stelle vor.

BUCHSTABEN –LAUFSPIEL

Zwei Gruppen bilden:

Zuerst schreiben alle MitspielerInnen alle Buchstaben ihres Vornamen auf einzelne Zettel und legen sie auf einen Sammelplatz. Nun würfelt jede Gruppe reihum. Wenn jemand einen Sechser Würfelt darf diese Person zum Sammelplatz rennen, sich einen Buchstaben aussuchen und zurück zur Gruppe bringen. Die Gruppe würfelt in der Zwischenzeit weiter und versucht gleichzeitig aus den Buchstaben möglichst viele Wörter zu bilden. Am Ende wird gezählt, welche Gruppe mehr Buchstaben in richtigen Wörtern hat.

EVOLUTION

Die Entwicklungskette ist allen bekannt: zuerst war das Ei (möglichst klein machen), dann kam das Huhn (Flügelschlag und gackern), aus diesem entwickelte sich der Dinosaurier (Hörner und Geräusch), dann der Ninjakämpfer (Kampfbewegung), und zuletzt der/die weise/r Mann/Frau (sich weise am Kinn kratzen). Alle beginnen als Ei, (Bewegung und Geräusche machen) und arbeiten sich hoch bis zur/zum weisen Frau/Mann. Das geht so: immer zwei gleiche Entwicklungsstufen (zwei Eier, zwei Hühner etc.) spielen miteinander „Schere, Stein, Papier“. Wer gewinnt steigt auf, wer verliert steigt eine Stufe runter. Wer weise ist, ist fertig. (nicht alle schaffen den Aufstieg – SpielleiterIn muss das Spiel beenden!). Hermine Feurstein