

SPIELE MIT ZEITUNGEN



21 ZIMMERCHEN ZU VERMIETEN

Material: Zeitungen

Jeder Spieler bis auf einen bekommt eine Zeitung, die er auf den Boden legt und sich daraufstellt. Der übrige Spieler ruft nun: "Zimmerchen zu vermieten?". Nun müssen alle Spieler die Plätze tauschen. Nun kann das einzelne Kind versuchen, eine freigewordene Zeitung zu erreichen. Das Kind, das nun alleine steht, ruft aufs Neue.

22 ZEITUNGSABSCHLAGEN

Material: zusammengerollte, mit Faden umwickelte Zeitung, Hocker

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. Es muß ein Stuhl weniger sein als Spieler. Der Spielleiter eröffnet das Spiel, in dem er mit der Zeitung in der Hand im Kreis herumgeht und schließlich einen Spieler aus dem Kreis durch einen leichten Schlag auf dessen Knie auffordert, ihm zu folgen. Er legt danach die Zeitung auf den Hocker, der in der Mitte des Kreises steht und versucht, so schnell wie möglich den freigewordenen Stuhl zu erreichen. Der Aufgeforderte ergreift blitzschnell die auf dem Hocker liegende Zeitung, eilt dem Fliehenden nach und versucht, ihn abzuschlagen, bevor dieser auf seinem Stuhl sitzt. Gelingt ihm das, dann legt er die Zeitung auf den Hocker zurück und bemüht sich, den freien Stuhl zu erreichen, während der andere die Zeitung ergreift und nun seinerseits versucht, den Gegner abzuschlagen. Gelingt ihm das nicht, den davon Eilenden abzuschlagen, dann nimmt er die Rolle des Aufforders ein und wählt sich durch Schlag mit der Zeitung einen neuen Gegenspieler. Wichtig ist, daß die Spielregeln genau eingehalten werden. Der Aufgeforderte darf die Zeitung erst ergreifen, wenn sie aus der Hand des Aufforders auf den Hocker gelegt worden ist. Sollte sie auf den Boden fallen, so muß derjenige, der sie fallen ließ, wieder aufheben.

23 MELODIENRATEN

Material: Zeitungen, Scheren, Klebstoff, Papier

Der Spielleiter summt eine Melodie, die Spieler müssen erraten um welches Lied es sich handelt. Dann schneiden sie die entsprechenden Worte oder Buchstaben aus der Zeitung aus und kleben den erratenen Titel aufs Papier.

24 TEXT RATEN

Material: mehrere gleiche Ausgaben einer Tageszeitung

Der Spielleiter liest einen beliebigen Text aus der Zeitung vor. Die Spieler müssen diesen Text schnell in der Zeitung suchen und ihn weiterlesen. Dann liest der Spielleiter einen neuen Text vor, usw.



25 KLAMMER

Material: Zeitungen

Die Spieler stellen sich jeweils ca. 1 Meter voneinander entfernt auf. Der erste Spieler klemmt sich die Zeitung zwischen die Knie und geht so zum nächsten Spieler. Dieser übernimmt die Zeitung mit seinen Knien und gibt sie an den dritten Spieler weiter, usw.

26 MODENSCHAU

Material: Zeitungen, Stecknadeln, Klebeband, Scheren

In einer vorgegebenen Zeit, z.B. 20 Minuten, sollen die Spieler aus dem Material möglichst einfallsreiche Kleidungsstücke entwerfen und anschließend in einer Modenschau vorführen.

27 ZEITUNGSBÄLLE SUCHEN

Material: Zeitungen, Plastiktüten

Zwei Spielern werden die Augen verbunden, sie müssen auf allen Vieren am Boden verstreute Zeitungsbälle suchen. Damit sie nirgends dagegenrennen, bekommen sie eine Begleitperson, die vor Gefahren warnt und die auch die Plastiktüte trägt, in der die gefundenen Zeitungsbälle gesammelt werden.



28 ZEITUNGSSCHLACHT

Material: Zeitungen

Zum Austoben, wenn die Gruppe recht unruhig ist, oder zum Anheizen einer Stunde eignet sich dieses Spiel sehr gut. Es werden zwei Mannschaften gebildet, die sich gegenseitig mit Zeitungsbällen bombardieren. Also, eine Schneeballschlacht mit Zeitungen.

29 ZEITUNGEN ORDNEN

Material: 6 - 8 Zeitungen

6 - 8 Kinder sitzen in einem engen Kreis in der Mitte der Spielrunde. Jeder von ihnen bekommt die Sonntagsausgabe einer großen Tageszeitung in die Hand. Diese ist vorher vom Spielleiter in der falschen Reihenfolge zusammengelegt worden, so daß die Seitenzahlen beliebig durcheinander liegen. Aufgabe des Spielers ist es nun, die Zeitungsblätter wieder in der richtigen Reihenfolge der Seitenzahlen zusammenzulegen. Erschwert wird diese Arbeit durch das enge nebeneinander sitzen. Man darf seinen Nachbarn nicht stören, darf seinen Stuhl nicht verrücken und die Zeitung nicht auf dem Boden ablegen.

Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben

In der Straße Nummer sieben,

Ist ein kleines Kind geboren.

Wie soll es heißen?

Katharina Rumpelflaschen,

wer wird nun die Windeln waschen?

Das kleine Kind bist Du!





39

SCHUHSALAT

Material: zwei Augenbinden, Schuhe

Alle Kinder ziehen ihre Schuhe aus und werfen sie auf einen Haufen. Dort werden sie vermischt. Nun bekommen zwei Freiwillige die Augen verbunden und müssen auf Kommando blind die Schuhe sortieren. Wer am meisten Paare zusammenfindet hat gewonnen.

40 BEINE STRECKEN

Material: Tischtennisball, Stühle

Die Spieler sitzen auf Stühlen im Kreis. Der erste Spieler bekommt auf seine ausgestreckten, geschlossenen Beine einen Tischtennisball gelegt, diesen muß er so an den Nächsten weitergeben, der den Ball ebenfalls mit gestreckten und geschlossenen Beinen aufnehmen muß, usw. Wem der Ball beim Weitergeben herunterfällt, der muß ein Pfand hergeben oder ausscheiden.

41 CHINESENLAUF

Material: zwei Zeitungshüte, zwei Tischtennisbälle, zwei Bleistifte

Zwei gleichstarke Mannschaften stellen sich hinter einer Startlinie auf. Die beiden ersten Spieler bekommen einen Zeitungshut auf den Kopf, einen Tischtennisball zwischen die Knie und einen Bleistift als Oberlippenbart, der zwischen Oberlippe und Nase geklemmt wird, ohne daß er mit den Händen festgehalten werden darf. Auf Kommando laufen beide Chinesen nun los zu einer Wendemarke, drehen dort um und laufen wieder zurück. Sie geben Hut, Ball und Bleistift an den Nächsten weiter, der auf dieselbe Weise loslaufen muß. Wer unterwegs etwas verliert, muß erst wieder alle Dinge an der richtigen Stelle plazieren, bevor er weiterlaufen darf.

42 ROTATION

Material: zwei Einmachgläser, zwei Tischtennisbälle

Die Spieler zweier Mannschaften müssen einen Tischtennisball in einem Einmachglas über eine festgelegte Strecke transportieren. Die Öffnung des Glases muß dabei nach unten zeigen. Deshalb muß das Glas so bewegt werden, daß der Ball im Glas kreist.

43 BESENITTER

Material: ein Stock oder Besenstil, eine Flasche

Zwei Mitspieler stehen Rücken an Rücken, bücken sich und halten mit beiden Händen einen Stock zwischen den Beinen. An dem einen Ende des Stockes wird in kurzer Entfernung eine Flasche aufgestellt. Der zur Flasche hinschaut, versucht durch Stöße mit dem Stock die Flasche umzustößen. Der Mitspieler versucht ihn daran zu hindern, in dem er den Stock von der Flasche weglenkt.



44 TURMBAU-WETTBEWERB

Material: zwei leere Flaschen, Streichhölzer

Jede Gruppe erhält eine leere Flasche und Streichhölzer. Sie sollen auf der Flasche einen Turm errichten. Dabei sind möglichst alle Streichhölzer zu verbauen. Jeder Spieler legt nun ein Hölzchen, dann ist der Nächste dran. Fällt der Turm um, ehe die Streichhölzer verbaut sind, muß von vorne begonnen werden. Die Gruppe ist Sieger, deren Turm als erster fertig ist.

45 ANSCHLEICHEN

Material: eine Augenbinde, ein Holzstück

Ein Spieler sitzt mit verbundenen Augen auf einem Stuhl, hinter dem ein Holzstück liegt. Aus einer Entfernung von ca. 4 Metern versuchen die anderen Spieler dieses Holzstück zu erreichen. Wenn der blinde Spieler ein Geräusch hört, zeigt er die Richtung an und der ertappte Spieler muß zur Startlinie zurück.

46 LEITERSPIEL

Material: 10 Stäbe

Die Stäbe werden wie Leitersprossen 40 cm voneinander entfernt auf die Erde gelegt. Auf ein Zeichen hüpfet der erste Spieler mit einem Bein über die Stäbe, ohne sie zu berühren.

Hüpfend nimmt er den letzten Stab auf, kehrt so zum Start zurück und legt dort den Stab ab. Dann holt der nächste Spieler hüpfend den neuen Stab, usw. Dieses Spiel kann auch als Mannschaftsspiel gespielt werden.

47 SCHATZSUCHE

Material: für jeden Spieler eine Augenbinde, Bonbons

Jedem Spieler werden die Augen verbunden, der Spielleiter wirft einen Schatz (Bonbons) aus, den die Kinder nun suchen dürfen.



WAHRNEHMUNGSSPIELE

48 KLEIDERRATEN

Material: —

Mehrere Kinder stellen sich vor die Gruppe, diese muß sich genau deren Kleider, Schmuck, Schuhe, etc. merken. Dann dürfen die Kinder den Raum verlassen und Veränderungen vornehmen, z.B. Kleider ausziehen oder tauschen, Schmuck tauschen, Frisuren verändern, etc. Dann kommen sie wieder in den Raum und die anderen müssen raten, was sich verändert hat.

49 "EKELHAFTE" SACHEN

Material: Zettel, Stifte, verschiedenen Gegenstände



Alle sitzen am Tisch und halten die Hände unter die Tischplatte. Nun gibt der Spielleiter sorgfältig vorbereitete Gegenstände unter dem Tisch weiter (z.B. einen alten, mit naßem Sand gefüllten Handschuh, einen nassen Schwamm, eine Knetgummischlange, ein Stückchen Eis, eine mit Streichhölzern bespickte Kartoffel, ein Stückchen Pelz, eine Drahtbürste, einen angefeuchteten Lederlappen, eine getrocknete Distel). Wer den Gegenstand fallen läßt oder seinem Ekel davor Luft macht, in dem er z.B. schreit, zahlt ein Pfand. Jeder Spieler hat einen Zettel und einen Stift und schreibt auf, welchen Gegenstand er in den Händen hatte.

50 RIECHLADEN

Material: Augenbinden, verschieden riechende Flüssigkeiten in Bechern

Einem Kind werden die Augen verbunden und ein Becher nach dem anderen unter die Nase gehalten. Es soll nun erraten, um was es sich handelt.

51 GERÄUSCHE RATEN

Material: Cassettenrecorder, Cassette mit Geräuschen

Auf eine Cassette hat der Spielleiter verschiedene Geräusche aufgenommen. Die Kinder sollen nun erraten, um was es sich handelt.

52 OBST PROBIEREN

Material: Augenbinde, verschiedene Obstsorten

Ein Kind bekommt die Augen verbunden und darf nun verschiedene Obstsorten probieren, die es erraten soll.



53 GEGENSTÄNDE MERKEN

Material: verschiedene Gegenstände, eine Decke

Unter einer Decke liegen verschiedene Gegenstände. Die Decke wird kurz hochgehoben und das Kind soll sich so viele Gegenstände wie möglich merken. Danach werden diese wieder abgedeckt. Das Kind soll nun alle Gegenstände, die es sich merken konnte, aufzählen.

Eins, zwei, drei, vier
Frau holt Bier,
Mann trinkt's aus,
Du bist drauß!

RUHIGE SPIELE

54 BLINZELN

Material: —

Die Hälfte der Mitspieler sitzt in einem Kreis auf Stühlen, hinter jedem Stuhl steht einer der restlichen Mitspieler. Ein Kind steht hinter einem leeren Stuhl und blinzelt ein sitzendes Kind an, das dann versucht, zu ihm zu kommen. Der Hintermann soll dies verhindern, in dem er das Kind festhält. Gelingt ihm dies, muß der hinter dem leeren Stuhl nocheinmal blinzeln. Hat er seinen Vordermann allerdings verloren, muß er sich einen neuen Partner suchen, in dem er nun ein Kind anblinzelt.

Wichtig: Die Hintermänner müssen ihre Hände auf dem Rücken verschränken.

55 MEIN RECHTER, RECHTER PLATZ IST LEER (MIT TIEREN)

Material: Stühle

Alle Kinder sitzen im Kreis auf Stühlen. Ein Stuhl ist leer. Der Spieler, der links neben dem Platz sitzt, darf beginnen, in dem er mit der rechten Hand auf die Sitzfläche des Stuhles klopft und sagt: "Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir die/den her." Das aufgerufene Kind fragt nun: "Als was soll ich kommen?" Nun darf sich das erste Kind ein Tier wünschen, z.B. einen Löwen. Das aufgerufene Kind muß nun zu dem leeren Stuhl kommen, in dem es Gebärden und Stimmen eines Löwen nachmacht. Dieses Spiel kann statt mit Tieren auch mit Liedern gespielt werden. Es wird dann stattdessen gefragt: "Was soll ich singen?"

56 LIRUM, LARUM LÖFFELSTIL

Material: Kochlöffel

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Der Mitspieler sagt nun: "Wer mit dem Kochlöffel so umgehen kann wie ich wird Meisterkoch." Er nimmt nun den Kochlöffel in die rechte Hand, macht damit geheimnisvolle Zeichen in der Luft und sagt dabei: "Lirum, larum Löffelstil, wer das nicht kann, der kann nicht viel." Nimmt ihn von der rechten in die linke Hand und gibt ihn seinem Nachbarn weiter. Dieser soll nun nachmachen, was der Spielleiter vorgemacht hat, wobei es vor allem darauf ankommt, daß er herausfindet, daß der Kochlöffel von der rechten in die linke Hand genommen werden muß, bevor er weitergegeben wird. Macht er das richtig nach, wird er vom Spielleiter als Meiterkoch aufgenommen. Hat das Kind noch nicht bemerkt, worauf es ankommt, sagt der Spielleiter: "Du mußt noch einen Kochkurs machen." Das Spiel geht solange, bis alle, oder zumindest die meisten Mitspieler herausgefunden haben, worum es geht.

57 DIE BLINDEN KASSIERER

Material: zwei Tücher, genügend Kleingeld



Die Spieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Einem von jeder Mannschaft verbindet man die Augen. Der Spielleiter gibt nun jedem Blinden nacheinander verschiedenen Münzen aus (1 Pfennig bis 2 DM). Die Blinden sollen durch Abtasten den Wert der Münzen bestimmen und die Werte zusammenrechnen. Dann kommt das nächste Paar an die Reihe.

Jedem Spieler eines Wettkampfpaars soll der gleich Betrag ausgehändigt werden und bei jedem neuen Paar die Höhe des Betrages neu bemessen werden.

58 TELEGRAFIEREN

Material: —

Die Kinder sitzen im Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Spieler steht in der Mitte. Einer aus dem Kreis sagt nun: "Ich schicke ein Telegramm an ...!" Dabei drückt er möglichst unsichtbar die Hand seines linken Nachbarn. Der Druck muß nun reihum von Hand zu Hand weitergegeben werden, bis das Telegramm bei dem aufgerufenen Kind ankommt, das sofort meldet: "Telegramm ist angekommen". Der Spieler in der Mitte muß herausfinden, wo sich das Telegramm gerade befindet. Nennt er den richtigen Namen, muß dieses Kind in die Mitte.



59 TABU

Material: —

Alle Mitspieler sitzen im Kreis und beginnen reihum zu zählen, immer eine Zahl weiter. Alle Zahlen, in denen die 6 erscheint, dürfen nicht genannt werden. Statt der Zahl muß das Wort "Tabu" eingesetzt werden. Dies gilt auch für multiplizierbare Sechserzahlen. Es muß also heißen: eins, zwei, drei, vier, fünf, tabu, sieben, acht, neun, zehn, elft, tabu, dreizehn, vierzehn, fünfzehn, tabu, siebzehn, tabu, neunzehn, zwanzig, einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig, tabu, fünfundzwanzig, tabu, usw. Wer sich verzählt muß ein Pfand abgeben. Bei jedem Fehler wird wieder von vorne gezählt. Zum Schluß müssen die Pfänder ausgelöst werden.

60 HORCH, WER KLOPFT AN DEINE TÜR?

Material: ein Tuch

Ein Kind steht mit verbundenen Augen in einem Kreis. Ein anderes geht zu dem "Blinden", klopft an seine Schulter und sagt: "Horch, wer klopft an deine Tür?" Hierauf soll der Blinde die Stimme des Klopfenden erkennen. Gelingt ihm das, erfolgt ein Wechsel. Der Klopfende kann nach Bedarf den Satz zweimal wiederholen. Hat der Blinde die Stimme immer noch nicht erkennen können, geht ein anderer aus dem Kreis als Anklopfer zu dem Blinden.

61 TO - MA - TEN - SA -LAT

Material: —

Der Spielleiter gibt ein mehrsilbiges Wort in die Spielgruppe. Diese teilt es nach den entsprechenden Teilsilben in Untergruppen ein. Ein Mitspieler verläßt vor Bekanntgabe des Wortes den Raum. Er wird nun hereingeholt und muß raten, welches Wort ausgewählt worden ist. Alle rufen ihm gleichzeitig ihre Silben zu.

62 DIRIGENTENSUCHE

Material: —

Ein Spieler wird vor die Tür geschickt. Er muß erraten, wer von den Spielern, die alle pantomimisch ein Musikinstrument spielen, der Dirigent ist. Während das Kind vor der Tür steht, wird ein Dirigent ausgemacht, der den Wechsel von einem Instrument zum anderen angibt, z.B. spielt er Klavier, dann Geige, dann Flöte, etc. Die Gruppe muß jedes Instrument nachmachen. Der Rater muß herausfinden, von wem das Kommando ausgeht. Hat es den Dirigenten herausgefunden, muß dieser vor die Tür und ein neues Kind wird zum Dirigenten bestimmt.

63 PHANTASIEFIGUREN

Material: Papier, Malstifte

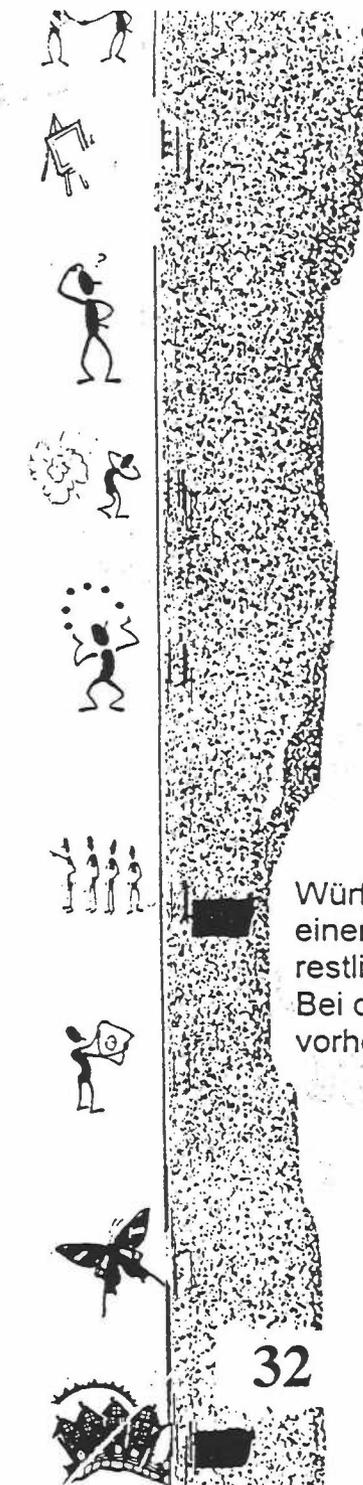
Jeder Spieler erhält ein Zeichenblatt, das mit einer selbst ausgedachten Figur (z.B. Clown, Tänzerin, Schornsteinfeger, etc.) bemalt wird bzw. werden soll. Die Malaktion läuft in verschiedenen Phasen ab:

1. alle malen eine Kopfbedeckung
2. Gesicht mit Hals
3. Brust bis zur Gürtellinie
4. Bauch bis zu den Knien
5. Beine mit Füßen

Nach jeder Phase wird das Blatt nach hinten geknickt und an den rechten Nachbarn weitergegeben. So ergeben sich am Schluß die tollsten Figuren.



(aus: Bischöfliches Seelsorgeamt, Hg., Tips und Themen Nr. 31, Augsburg 1997/1.)



HAUSNUMMERN WÜRFELN

Personen: ab 3 Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene
Minuten: ?
Material: 3 Würfel, Würfelbecher

Unter "Hausnummer" versteht man die Zusammenstellung der gefallenen Augen von drei Würfeln zu einer dreistelligen Zahl, bei der ein Würfel die Hunderter, der andere Würfel die Zehner und der letzte die Einer dieser Zahl angibt. Die höchste mögliche Hausnummer ist also 666, die niedrigste 111.

Wer die niedrigste Hausnummer würfelt hat verloren.

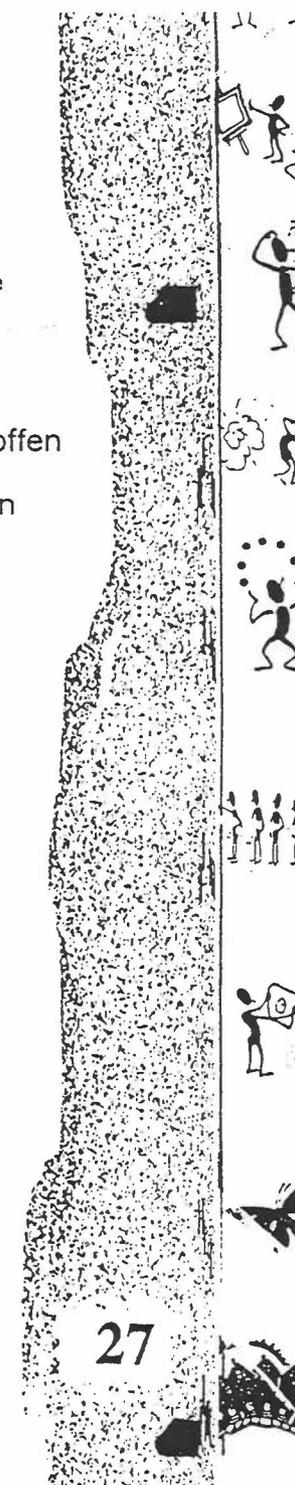
Dieses Spiel kann entweder mit einem Wurf oder mit drei Würfeln gespielt werden. Bei drei

Würfeln kann der Spieler jeweils einen Würfel mit einer hohen Zahl liegenlassen und nur mit den restlichen weiter würfeln.

Bei drei Einzelwürfen bestimmt der/die Spieler/in vorher, auf welche Stelle (Einer, Zehner, Hunderter) das Ergebnis gesetzt wird.

Spannender wird es, wenn erst nach 10 „Hausnummern“ (10x3 Würfeln) zusammengezählt und der Sieger ermittelt wird.

32



GEKREUZT ODER UNGEKREUZT

Personen: ab 5 Kinder, Jugendl., junge Erwachsene
Minuten: 15-30
Material: Schere

Es wird eine Schere herübergereicht, entweder offen oder geschlossen (gekreuzt oder ungekreuzt). Aufgabe jedes/r Spielers/in ist es, die Schere an seine/n nächsten Nachbarn/in richtig weiterzugeben.

Er/sie muß nämlich sagen, ob die Schere nun gekreuzt oder ungekreuzt weitergegeben wird. Aber nicht der Zustand der Schere ist von Bedeutung, sondern, ob die Beine der/des jeweiligen Spielers/in übereinandergeschlagen sind oder nicht (gekreuzt oder ungekreuzt sind).

Ein/e Spielleiter/in entscheidet jeweils, ob die richtige Weitergabe erfolgt.

Es gibt Spiele, die von einem Trick leben und davon das einige gibt, die ihn nicht kennen, darum bitte dann aufhören und auflösen, wenn es am schönsten ist!

Variante: OFFEN oder GESCHLOSSEN

Es wird statt der Schere ein Buch, eine Tempopackung o.ä. herübergereicht und zwar entweder offen oder geschlossen. Aber es kommt natürlich nicht auf das Buch,... an, sondern, ob beim Weitergebenden der Mund offen oder geschlossen war.

27

Noch mehr ruhige Spiele:

Stille Post - Pantomimisch

Im Sitzkreis werden -- schweigend -- "gedachte" Gegenstände, z.B. ein heißer Topf, eine Stange, ein Stein, ein nasser Schwamm, eine Eistüte o.ä. pantomimisch weitergegeben. Der jeweils letzte Spieler muß den Gegenstand -- entsprechend seiner Vermutung -- laut benennen.

Hat er richtig geraten, darf er einen neuen Gegenstand weitergeben. Rät er falsch, macht ein anderer Spieler weiter, entsprechend einer vor Spielbeginn vereinbarten Reihenfolge.

Das Spiel kann auch bei jeder anderen Sitzordnung, ohne daß erst Tische und Stühle gerückt werden müssen, gespielt werden.

Wo sind wir gerade?

Einer der Mitspieler verläßt den Raum.
Die übrigen einigen sich auf eine Situation, die sie als Gruppe darstellen möchten (Straßenbahn, Schulklasse, Wartesaal im Bahnhof, Wartezimmer beim Zahnarzt, Museumsbesuch etc.).
Anschließend wird der vor der Tür wartende Spieler hereingeholt und muß die von der Gruppe pantomimisch dargestellte Situation erraten.
Falls Schwierigkeiten beim Erraten auftreten, sollte die Gruppe nach und nach deutlichere Hilfen geben.

Variante:

Die Gruppe stellt Zuschauer bei verschiedenen Sportarten dar: Tennis, Fußball, Autorennen, Boxen, Pferdespringen etc.

Figuren malen

Jeder Spieler erhält ein Zeichenblatt, das mit einer ausgedachten Figur (z. B. Cowboy, Schornsteinfeger, Tänzerin) bemalt wird bzw. werden soll.

Die Malaktion läuft in verschiedenen Phasen ab:

1. alle malen eine Kopfbedeckung
2. Gesicht mit Hals
3. Brust bis zur Gürtellinie
4. Bauch bis zum Knie
5. Beine mit Füßen

Nach jeder Phase wird das Blatt nach hinten geknickt und an den Nachbarn weitergereicht. So ergeben sich am Schluß die tollsten Figuren.

WORTSALAT

Variation:

Telegramm

Jeder schreibt sich die fünf bis sieben Wörter auf und versucht daraus ein Telegramm zu formulieren. Jetzt dürfen nur noch ein paar verbindende Wörter hinzugesetzt werden, aber nicht mehr Flickwörter, als Telegrammwörter.

Ein Freiwilliger läßt sich die Augen verbinden. Der Spiel-leiter bittet ihn mit einem Bleistift, in einer Zeitung fünf bis sieben Wörter aufzuspießen.
Alle Mitspieler schreiben sich diese Wörter auf und versuchen innerhalb von drei bis fünf Minuten eine Geschichte zu erfinden, in der diese Wörter vorkommen.
Die Ergebnisse werden vorgelesen.

Spiele

Wilddieb

Wir haben zwei Wilddiebe unter uns. Alle anderen sind Wildschweine, Rehböcke oder Hasen. Die Waldtiere verteilen sich auf der Spielfläche und jedes von ihnen markiert einen kleinen Kreis um sich herum.

Die beiden Wilddiebe können sich den Platz des Wildes merken, bevor ihnen die Augen verbunden werden. Mit verbundenen Augen sollen sie nun das Wild erlegen.

Das Wild darf den eigenen Kreis nicht verlassen, kann sich jedoch mit geschickten Körperwendungen verbiegen oder wegducken, damit die beiden Wilddiebe es nicht aufspüren können.

Alle Tiere außerhalb der Gefahrenzone können ihrem Gefährten zu Hilfe kommen, indem sie mit Geräuschen die Wilddiebe ablenken. Die letzten beiden nicht erlegten Waldtiere verwandeln sich in der Folgerunde in die Wilddiebe.

Pädagogische Hinweise:

Dieses Spiel erfordert ein gutes Wahrnehmungs- und Reaktionsvermögen. Es schult Konzentration und Motorik.

Benötigtes Material:

Augenbinden

Zusammenarbeit:

Die Spieler bilden Paare, die durch zwei dünne, ca. 30 cm lange Holzstäbchen, die an den Enden nicht angespitzt sein dürfen, miteinander verbunden sind. Möglich sind z.B. auch neue, noch nicht gespitzte Bleistifte.

Die Stäbchen werden zwischen den Fingerspitzen oder den Handflächen durch geringen Druck gehalten. Die Paare müssen nun kleine Aufgaben lösen, ohne daß ein Stäbchen zu Boden fällt oder zerbrochen wird. Dabei darf nicht gesprochen werden. Mögliche Aufgaben können sein:

gemeinsam aufstehen und hinsetzen,
über ein Hindernis steigen,
eine Schleife binden u.ä.

Durch Erweiterung der "Zusammenarbeit" auf drei bis vier Personen kann die Übung wesentlich erschwert werden.

Wie ungewohnt war die Zusammenarbeit? Welche Aufgaben ließen sich leichter, welche schwerer bewältigen? Welche "Techniken" für den "Zusammenhalt" wurden entwickelt? Wie schwierig war es, sich ohne Sprache zu verständigen?

Pädagogische Hinweise:

Bei diesem Spiel geht es darum, den anderen wahrzunehmen und sich auf ihn einzustellen. Nicht-aggressive Kontaktaufnahme, Miteinander- statt Gegeneinanderspielen fördern das Sozialverhalten. Zudem werden Konzentrationsfähigkeit und Motorik geübt.

Benötigtes Material:

Holzstäbchen o.ä.