

Spielesammlung

Inhaltsverzeichnis

KLEINE SPIELESAMMLUNG	4
GRUPPENBILDUNG	4
Atomspiel	4
Goldene Gans	4
Tiere nachahmen	4
Zettel oder Pläne	4
Spielkarte	4
Bonbons ziehen	4
Schnurrende	4
Puzzle	4
Streichhölzer	4
Alter mischen	5
Geburtsdaten	5
Datumsreihe	5
Abzählen	5
Gleiches Merkmal	5
KENNENLERN- UND BEGRÜBUNGSSPIELE	5
Partnerinterview	5
Ich glaube, Du bist	5
Ich bin die Marie - oho!	5
Maschine-Bauen	6
Namenblinzeln	6
Hallo-Spiel	6
Namens – Scrabble	7
Zeitungsschlagen	7
Eskimo – Spiel	7
SPIELE ZUM ANKOMMEN, ANFANGEN ODER AUFWÄRMEN	8
Molekülspiel goes Spots in Würfelform	8
Personen raten (geht auch mit behinderten Teilnehmenden)	8
Viergangschaltung	8
KUNTERBUNTE SPIELESAMMLUNG	9
Das Baby will schlafen	9
Kamelspiel	9
Pantomime	9
Kreisspiel	10
Knallballon	10
Katz und Maus	10
Kreisspiel	10
Der wandernde Luftballon	11
Alle, die wo... ..	11
Schweizer Grenze	11
Rippel-Dippel	11
Kommissar X	12
Gordischer Knoten	12
Auf der Wolke	12
Blinzeln	12
Castortransport	13
Kaffeekränzchen / Stammtisch	13
Vier-Farben-Spiel	13
Maschine bauen	13
Waldameisen	14
Bayerischer Rundfunk	14
Haie	14
Autorennen	14
Integration	15
Eisschollenjagd	15

Kettenfangen.....	15
Slalom	15
Blindes Vertrauen	15
Die Reise nach Gruppenhauf.....	16
Turmbau	16
Bienengemetzel	16
Blätter.....	17
Toaster	17
Luftballenspiel	17
ERFINDE EIN ACTIONSPIEL	19
SPIELKETTEN.....	20
PLANUNG VON SPIELKETTEN	20
THEMEN UND INHALTE VON SPIELKETTEN.....	20
ABLAUF EINER SPIELKETTE	21
RASTER FÜR EINE SPIELKETTE.....	21
LITERATUR	22

Kleine Spielesammlung

Gruppenbildung

Atomspiel

Alle Teilnehmende sind „Atome“, die sich auf einer kleinen Spielfläche bewegen. Die Spielleitung gibt an, wie viele Atome sich zu einem Molekül zusammenschließen sollen. Sobald die Spielleitung beispielsweise ein „Molekül vier“ bekannt gibt, müssen sich alle so rasch wie möglich zu einer Gruppe von vier Personen zusammenschließen. Beim „Molekülzerfall“ trennen sich die Gruppen wieder. Irgendwann gibt die Spielleitung die Molekülgröße bekannt, welche der gewünschten Gruppengröße entspricht. Damit sind die Gruppen eingeteilt und das Spiel beendet.

Goldene Gans

Eine Leitungsperson ist die goldene Gans, von der alle gerne eine Feder hätten. Die Leitungsperson befestigt also verschiedenfarbige Papiere an ihren Kleidern. Alle versuchen nun, eine Feder zu ergattern. Wen die goldene Gans aber mit den Händen berührt, der verwandelt sich zu Stein. Drei Spielende können den Stein wieder erlösen, indem sie diesen gemeinsam hochheben.

Tiere nachahmen

Auf kleine Zettel werden vier verschiedene Tiernamen aufgeschrieben. Die Teilnehmenden ziehen einen Zettel und müssen ein typisches Geräusch des Tieres nachahmen. Dadurch finden die Gruppen zusammen.

Zettel oder Pläne

Auf kleine Zettel werden verschiedene Symbole, Buchstaben oder Pläne gezeichnet. Die Teilnehmenden ziehen einen Zettel. Danach gibt die Spielleitung bekannt, wo sich die Gruppenplätze befinden, worauf sich die Teilnehmenden möglichst unbemerkt zum Gruppennest begeben, damit niemand genau weiß, wer in welcher Gruppe ist.

Spielkarte

Alle Teilnehmenden ziehen eine Karte. Das gleiche Symbol oder die gleiche Farbe bestimmt die Gruppenzugehörigkeit.

Bonbons ziehen

In einem Sack befinden sich vier verschiedene Sorten Bonbons. Alle, die das gleiche Bonbon ziehen, bilden eine Gruppe.

Schnurrende

Viele Schnur enden ragen aus einer Schachtel heraus. Alle Mitspielenden nehmen ein Schur ende in die Hand. Nun ziehen alle gleichzeitig an den Enden. Die Schnüre, welche zusammengebunden sind, verraten, zu welcher Gruppe man gehört.

Puzzle

Fotos werden in eine bestimmte Anzahl Puzzleteile zerschnitten. Nachdem alle ein Puzzleteil gezogen haben, wird versucht die Fotos wieder zusammenzusetzen. Sobald dies geschehen ist, stehen die Gruppen komplett beisammen.

Streichhölzer

Aus einer Streichholzschachtel muss sich jede Person ein Streichholz nehmen. Alle sind oben mit einer Gruppenfarbe bemalt.

Alter mischen

Um 30 Teilnehmende aufzuteilen, werden fünf Töpfe vorbereitet mit jeweils sechs Zetteln darin. Die ältesten sechs Teilnehmenden ziehen einen Zettel aus dem ersten Topf und werden dabei gleichmäßig auf die Gruppen verteilt, die sechs zweitältesten Teilnehmenden ziehen einen Zettel aus dem nächsten Topf usw.

Geburtsdaten

Wer vom Januar - März Geburtstag hat, ist in einer Gruppe, wer in den nächsten drei Monaten Geburtstag hat, ist in einer anderen Gruppe usw. Bestimmt werden nach dieser Methode nicht in jeder Gruppe gleich viele Personen sein. Deshalb muss die Spielleitung nach dieser groben Einteilung noch ausgleichen.

Datumsreihe

Die Teilnehmenden müssen sich so rasch wie möglich nach den Geburtsdaten aufstellen. Jene, die im Januar Geburtstag haben, stehen am Anfang, die vom Dezember stehen am Schluss. Danach bilden beispielsweise die ersten fünf Personen eine Gruppe usw.

Abzählen

Die Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf und zählen danach fortlaufend bis zu einer bestimmten Zahl. Alle mit der gleichen Nummer bilden nun eine Gruppe.

Gleiches Merkmal

Wer die gleiche Socken-, T-Shirt- oder Augenfarbe hat, ist in der gleichen Gruppe.

Kennenlern- und Begrüßungsspiele

Partnerinterview

Die Spielleiter bereiten Memory - Karten oder selbst gemalte Karten vor, von denen es jeweils zwei gleiche Karten gibt. Die Karten werden ausgeteilt und jeder muss seinen Mitspieler suchen. Die Spielleiter bestimmen den Inhalt des Partnerinterviews.

Versuche möglichst viel über Dein Gegenüber zu erfahren! Wie z.B. Name, Alter, Hobbys etc.

Tipp: Es klappt ganz gut, wenn die Spielleiter auch ein bestimmtes Zeitlimit setzen, wobei am besten die Spielleiter das Kommando geben, wann der andere mit Fragen dran ist.

Ich glaube, Du bist ...

Alle sitzen im Kreis. Jemand beginnt seine linke Nachbarin vorzustellen:

„Ich glaube, Du heißt Evelyn, und fährst gerne Riesenrad.“

Die Nachbarin stellt das natürlich sofort richtig:

„Nein, ich heiße Anna und fahre gerne Fahrrad!“

So geht es der Reihe nach.

Ich bin die Marie - oho!

Alle sitzen im Kreis. Jemand beginnt:

„Ich bin die Marie - oho!“

Alle anderen wiederholen den Namen und das Geräusch und zeigen gleichzeitig auf diejenige, die angefangen hat:

„Das ist die Marie - oho!“

Ihr könnt es auch mit Gesten oder Bewegungen spielen, die dann alle nachmachen müssen. Wenn es nicht zu viele Leute sind, könnt Ihr auch versuchen, immer alles zu wiederholen und Euch zu merken.

Eine andere Möglichkeit ist auch:

„Ich bin die **Marie** und esse gerne **Marschmellos!**“

Maschine-Bauen

(Vorstellungsspiel, große Gruppe, jedes Alter)

Der Spielleiter erklärt, dass man jetzt gemeinsam eine Maschine bauen werde.

Dazu muss jeder erst seinen Namen sagen, und dann ein Geräusch und eine Bewegung machen, die zu der Maschine gehören. Ronnie sagt:

„Ich bin der Ronnie – tschsch – tschtsch - tschsch.“

Dazu bewegt er mit einer Hand einen imaginären Hebel hin und her. Alle wiederholen im Chor:

„Das ist Ronnie – tschsch - tschsch - tschsch.“

und machen seine Handbewegung. Dann ist Connie dran:

„Ich bin die Connie - ratatata.“

„Das ist die Connie; tschsch – tschsch - tschsch - ratatata!“

sagen alle anderen.

Namenblinzeln

(Spiel zum Namenlernen, nicht zu große Gruppe, weil sonst nicht jeder drankommt)

Alle stellen sich in Pärchenweise im Kreis auf, nur Connie steht alleine. Sie muss sich jemanden holen, indem sie einen Namen ruft. Das Schwierige ist, dass der Nachbar desjenigen, dessen Namen sie ruft, zu ihr kommen muss. Sie sagt schnell „Berta“. Berta steht neben Ronnie. Jetzt muss nicht Berta versuchen, zu Connie zu laufen, sondern Ronnie. Berta muss rechtzeitig reagieren und ihn festhalten. Falls Ronnie entkommt, steht jetzt Berta alleine im Kreis und muss jemanden rufen.

Hallo-Spiel

(Begrüßungsspiel, große Gruppe)

Alle verteilen sich im Raum. Die Spielleitung fängt zu erzählen an:

⇒ „Stell Dir vor, Du bist 90 Jahre alt. Du bist schon ein bisschen unsicher zu Fuß, und wenn Du Deinen Stock nicht hättest, auf den Du Dich stützen könntest, würdest Du noch langsamer vorankommen. Wenn Du auf einen alten Bekannten triffst, gebt ihr Euch zittrig und schwach die Hände.“

und nach einer Weile:

⇒ „Jetzt bist Du 66, und Du weißt ja, mit 66 Jahren da fängt das Leben an! Also wenn Du jemanden erkennst, der Dir bekannt vorkommt, lächelst Du ihn freundlich an und fragst nach den Enkelkindern und dem eigenen Befinden.“

etc...

⇒ „Nun bist Du gerade Fünfzig geworden. Dein Kegelclub ist mit Neckermann mal eben nach Mallorca geflogen und ihr vergnügt Euch jetzt am Strand. Leider ist es ein bisschen heiß, deswegen kann man nicht viel machen.“

etc...

⇒ „Du bist jetzt um die 30 und gerade mit Deinem Studium fertig. Morgen fängt das anstrengende Arbeitsleben an. Davor triffst Du noch einmal Deine Freunde, um ordentlich zu feiern.“

etc...

⇒ „Du bist 20 und gerade mit Deiner Lehre fertig. Du weißt noch nicht so genau, wie es weitergeht, aber heute Abend triffst Du Deine Kumpels in Eurer Stammkneipe zum Billardspielen.“

etc...

⇒ „Nun bist Du wieder 15 Jahre alt und freust Dich auf ein gemeinsames Wochenende, mit lauter neuen Leuten. Du bist noch etwas schüchtern und winkst nur ab und zu mal jemanden zu, der Dir bekannt vorkommt.“

etc...

⇒ „Du bist wieder 10 Jahre alt und fetzt durch den Schulhof, weil gerade Pause ist!“

Mögliches Ende: Es gongt und alle setzen sich wieder hin.

Namens – Scrabble

(Namenspiel, große Gruppe)

Jeder bekommt so viele Zettel, wie sein Name Buchstaben hat. Er schreibt jeden seiner Buchstaben auf einen Zettel.

Dann beginnt ein Mitspieler (z.B. Connie) und legt seinen Namen in die Mitte des Raumes. Die anderen versuchen jetzt ihren Namen daran anzulegen, bis alle Namen irgendwo angelegt sind. Dann beginnt wieder jemand und stellt sich auf den eigenen Namen und sagt laut:

„Ich bin der Ronnie und wünsche mir die Connie.“

Sie muss dazu aber in seinem näheren Umfeld ihren Namen gelegt haben. Dann nimmt er sie an eine Hand und Connie darf sich die nächste Person wünschen.

Am Schluss könnt Ihr versuchen das Ganze - wie beim gordischen Knoten - aufzulösen.

Zeitungsschlagen

(„schmerzhaftes“ Namenlernen, nicht mit Rabauken, nicht zu große Gruppe)

Alle sitzen im Stuhlkreis, nur Robbie steht in der Mitte. Er hat eine zusammengerollte Zeitung in der Hand und wartet auf das Kommando. Jemand im Kreis sagt „Connie“, und er rennt hin und versucht sie mit der Zeitung zu treffen.

(Allerdings muss vorher klar gesagt werden, dass es nicht darum geht, den anderen kampfunfähig zu machen, sondern nur darum ihn an unverletzlichen Stellen leicht zu treffen, bevor er einen anderen Namen aus dem Kreis sagt).

Wenn Connie jetzt „Ronnie“ ruft, muss sie gleich selbst in die Mitte. Wenn sie aber „Berta“ ruft, muss Ronnie zu Berta rennen. Es wird nur gewechselt, wenn jemand zu langsam reagiert, also nicht schnell genug einen neuen Namen sagt und abgeschlagen wurde.

Variante: Jeder Stuhl behält den Namen dessen, der als erster auf dem Stuhl saß das ganze Spiel hindurch.

Eskimo – Spiel

(Begrüßungsspiel, Gruppe sollte sich schon ein bisschen kennen)

Der Spielleiter bereitet Zettel vor, auf denen verschiedene Ländernamen stehen. Dann wird erklärt, wie sich die Angehörigen des jeweiligen Landes begrüßen.

Da gibt es zum Beispiel die Eskimos: Die begrüßen sich, indem sie ihre Nasen aneinander reiben.

Die Japaner hingegen legen ihre Hände vor dem Körper zusammen und verbeugen sich

Die Bayern hauen sich gegenseitig auf die Schultern,

die Franzosen küssen sich auf die Wange.

Die Zettel werden verteilt und alle stehen gleichzeitig auf und grüßen sich nach Art des Landes, das auf ihrem Zettel steht.

Ziel ist, dass die Bewohner gleicher Länder sich finden.

Spiele zum Ankommen, Anfangen oder Aufwärmen

Überlege Dir erst einmal, was Du mit dem Spiel erreichen möchtest:

- ⇒ Willst Du die Leute auflockern,
- ⇒ willst du Aggressionen abbauen,
- ⇒ willst Du aufwecken oder
- ⇒ willst Du auf das Thema einstimmen??

WICHTIG: erwarte von den Teilnehmern keine „Halligalli-Stimmung“, wenn Du selbst im Moment nicht gut drauf bist! Du musst schon bei der Erklärung des Spiels Stimmung machen!

Molekülspiel goes Spots in Würfelform

Das viel bewährte Molekülspiel findet hier eine Erweiterung. Wenn sich die Gruppen gefunden haben, müssen sie pantomimisch bestimmte Szenen nachstellen sobald die Musik wieder losgeht.

Zum Beispiel:

- | | |
|--|---|
| ⇒ Gemeinsam ein Bett beziehen | ⇒ Auto anschieben |
| ⇒ Verliebte gehen im Park spazieren | ⇒ Hahn mit seinen Hühnern am Misthaufen |
| ⇒ Einer von beiden trägt eine Glasplatte | ⇒ Entenfamilie beim Sonntagsausflug |
| ⇒ Durchsägen eines Baumstammes | ⇒ Dorfgesangsverein gibt ein Ständchen |
| ⇒ Herrchen geht mit Hund spazieren | ⇒ Alle tanzen Ballett usw. |
| ⇒ Stierkampf | ⇒ Rudermannschaft mit Steuermann |

Personen raten (geht auch mit behinderten Teilnehmenden)

Jeder Teilnehmer bekommt den Namen einer berühmten Person auf die Stirn oder den Rücken geklebt und muss durch Ja - Nein - Fragen herausfinden, wer er oder sie ist. Ich darf aber jedem Mitspieler nur drei aufeinander folgende Fragen stellen. Ich darf nicht die letzte Frage stellen:

„Bin ich...?“

Wenn ich weiß, wer ich bin, setze ich mich auf den Boden. Ich darf aber immer noch etwas gefragt werden. Wenn alle sitzen, werden die einzelnen Vermutungen geäußert.

Variante: Alle sollen dem Mitspieler so begegnen, als wäre sie oder er wirklich die berühmte Person.

Viergangschaltung

Am besten mit Musik im Hintergrund.

Die Spielleitung sagt:

„Wir gehen alle durch den Raum. Gehe normal, schlendere, gehe seitwärts, vorwärts, rückwärts.“

„Erkunde den Raum in deinem eigenen Tempo. Gehe auch in Ecken und Nischen. Schalte deine Gänge ein, schalte zuerst in den ersten Gang. Gehe selbstbewußt, behalte Dein Tempo bei. Schalte nun in den zweiten Gang, gehe in die Hocke. Und nun der dritte Gang: Mit den Knien berührst Du fast schon den Boden... Und der vierte Gang: Du watschelst wie eine angeheiterte Ente. Endlich! Du kannst wieder aufrecht weitergehen. Schalte im Eiltempo die Gänge hoch und runter, gehe schnell durch den Raum.“ etc...

Variante: Stell Dir vor, Du bist ein Flugzeug: Es gibt Doppeldecker, die fliegen zu zweit; es gibt schwere Jumbojets, die Brummen ganz tief beim Starten. Und es gibt leise und leichte Segelflugzeuge, die surren in höchsten Höhen.

Die oben genannten Spiele lassen sich auch mit ganz anderen Rahmen-geschichten spielen. Aber da fällt Dir sicher selber etwas ein !!

Kunterbunte Spielesammlung

Das Baby will schlafen

Sonstiges: Wahrnehmungsspiel; Spiel, bei dem die Kinder ruhig sein müssen

Ziel des Spiels: Möglichst leise in die Mitte eines Sitzkreises zum „schlafenden Baby“ zu kommen.

Spielablauf:

1. Zu Beginn des Spiels wird ein Spieler bestimmt, der sich auf ein Kissen legt und die Augen schließt - eben ein schlafendes Baby.
2. Die anderen Spieler bilden einen Sitzkreis um ihn.
3. Nun steht ein Spieler leise auf und versucht ungehört zu dem Schlafenden zu gelangen.
4. Hat jedoch das „Baby“ irgendein Geräusch gehört, beginnt es laut zu „quäken“ und zeigt in die Richtung, aus der es glaubt, dass das Geräusch gekommen ist. Falls es richtig ist, muss der „Anschleicher“ wieder zurück auf seinen Platz. Nun ist der Nächste an der Reihe.
5. War die angezeigte Richtung jedoch falsch oder kommt er unentdeckt bis zum „Baby“, findet ein Wechsel zwischen „Baby“ und „Anschleicher“ statt.

Kamelspiel

Sonstiges: Vertrauensspiel

Vorbereitung:

1. Paare bilden.
2. Einer von beiden geht auf allen Vieren und ist das Kamel.
3. Der andere setzt sich vorsichtig (mit gleicher Blickrichtung) auf den Rücken des der knien- den (nicht aufs Kreuz!).
4. Der Reiter legt nun seine Füße so in den Nacken des Kamels, dass sich die Fußsohlen berühren.

Spielablauf:

1. Die Kamele beginnen durch den Raum zu laufen. Nun ist es wichtig, dass die Reiter versuchen nicht hinunterzufallen. Sie breiten während des Reitens ihre Arme aus.
2. Wichtig: Das Kamel geht vorsichtig los.
3. Kamel und Reiter tauschen die Rollen.

Pantomime

Sonstiges: Ruhiges Spiel

Spielablauf:

Ein Spieler versucht den Mitspielern durch Gestik (Bewegungen) und Mimik (Gesichtsausdruck) ein vorher ausgesuchtes Wort mitzuteilen. Diese rufen ihm ihre Ideen zu. Solange keiner richtig geraten hat, schüttelt der „Schauspieler“ den Kopf. Erst wenn der Begriff erraten wurde, übernimmt derjenige, der richtig geraten hat, den nächsten Begriff.

Kreisspiel

Sonstiges: Spiel für drinnen; Kreisspiel (TN sitzen im Kreis), ca.30 Teilnehmer

Spielablauf:

Eine Person muss in der Mitte des Kreises stehen und auf eine sitzende Person zeigen. Die Person in der Mitte sagt Wasser, Erde oder Luft und beginnt von 10 halblaut bis 0 zu zählen. Die aufgeforderte Person (Person, auf die zuvor gezeigt wurde) muss nun dem genannten Element ein Tier zuordnen, das bisher noch nicht in der Runde gesagt wurde.

Findet der Teilnehmer ein Tier, bevor von 10 bis 0 fertig gezählt wurde, so muss der in der Mitte Stehende eine andere Person aufrufen.

Findet der Aufgerufene nicht rechtzeitig ein Tier oder wird ein Tier wiederholt, so muss er in die Mitte.

Knallballon

Spielablauf:

1. Zwei Mannschaften mit jeweils vier Spielern und einem Torwart werden gebildet.
2. Auf einem Spielfeld stehen die Spieler beider Mannschaften und versuchen, den Ball (Luftballon), ohne ihre Hände zu benutzen zu ihrem Torwart zu spielen.
3. Ziel ist es, fünf Tore zu schießen. Dies kann der Torwart der eigenen Mannschaft durch Zerstechen des Luftballons mit einer Nadel erreichen, was ein Tor für die Mannschaft bringt.
4. Danach wird ein neuer „Ball“ eingeworfen.
5. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst fünf Tore geschossen hat.

Katz und Maus

Sonstiges: Kreisspiel

Spielablauf:

1. Die Teilnehmer stellen sich pärchenweise hintereinander im Kreis auf
2. (mit etwas Abstand).
3. Ein Pärchen wird zu Katz und Maus bestimmt.
4. Die Katze versucht nun die Maus zu fangen, indem sie hinter ihr her außen um den Kreis herumläuft.
5. Die Maus kann sich vor ein beliebiges Pärchen stellen, wenn sie nicht mehr laufen mag oder kann.
6. So wird automatisch der Hintere des Pärchens zur Katze und versucht die „alte“ Katze, die nun zur Maus geworden ist zu fangen.
7. So setzt sich das Spiel beliebig fort.

Kreisspiel

Sonstiges: Gruppe von 15 Personen

Spielablauf:

1. Es werden 15 Zettel mit den Zahlen von 1 bis 15 durchnummeriert.
2. Alle Kinder setzen sich in einen Kreis.
3. Jedes Kind zieht einen Zettel mit einer Nummer darauf und behält diese Zahl für sich - die Zahlen dürfen nicht weitergesagt werden
4. Nun setzt sich ein Kind, in die Mitte des Kreises. Es bekommt die Augen verbunden.
5. Das Kind in der Mitte sagt nun zwei Zahlen. Die beiden Personen mit diesen Zahlen müssen nun ganz leise versuchen ihre Plätze zu tauschen. Das Kind in der Mitte versucht eine der beiden Personen zu fangen.
6. Hat das Kind in der Mitte einen der beiden anderen fangen können, kommt derjenige in die Mitte.

Der wandernde Luftballon

Sonstiges: Spiel kann überall gespielt werden; für 8-40 Teilnehmer ab 6 Jahren;

Material: Luftballons

Vorbereitung:

Gespielt wird am besten barfuß. Die Spieler sitzen sich in zwei Reihen gegenüber auf dem Boden. Ihre Fußsohlen sollen sich berühren.

Spielablauf:

1. Paarweise geben die SpielerInnen einen aufgeblasenen Luftballon mit den Füßen durch die Reihe. Berührt der Ballon den Boden, muss wieder von vorne begonnen werden.
2. Bei geübten Spielern kann das jeweils erste Paar nach der Ballonübergabe an das Ende der Reihe aufschließen.

Alle, die wo...

Sonstiges: 10 – 70 Teilnehmer, 10 – 50 Jahre

Dauer: unbeschränkt

Spielcharakter: lustig

Material: Stühle

Beschreibung:

Die Teilnehmer bilden einen Stuhlkreis, wobei kein Stuhl leer sein darf (1 Stuhl weniger als Teilnehmer). Einer steht in der Mitte und sagt einen Satz mit „Alle, die wo...“. Damit bestimmt er die Leute, die nun ihre Plätze wechseln müssen. Wer keinen Platz mehr findet, überlegt sich wieder einen neuen Satz. Dies wiederholt sich dann immer wieder.

Schweizer Grenze

30 Teilnehmer, 8 – 12 Jahre

Dauer: 10 Min.

Beschreibung:

Alle Teilnehmer sitzen oder stehen im Kreis. Der Spielleiter sagt: „Ich habe einen Sack voller Uhren, komme an die Schweizer Grenze – und darf passieren.“ Reihum spricht jeder den Satz nach, doch nur, wer das Erkennungszeichen (z.B. Finger übereinander schlagen) ebenfalls macht, hat den Satz richtig gesprochen. Jeder, der das Erkennungszeichen nicht bemerkt, darf es in der nächsten Runde noch mal probieren.

Rippel-Dippel

5 – 15 Teilnehmer, 8 - 99 Jahre

Dauer des Spiels: unbeschränkt

Spielcharakter: schnelles Konzentrationsspiel

Material: Korke und Kerze oder bunte Kreide

Beschreibung:

Alle Spieler sitzen im Kreis oder um den Tisch und zählen durch; der Spielleiter ist Nummer 0. Er beginnt das Spiel mit dem Satz: „Ich bin Rippel-Dippel Nummer 0 und habe keinen Dippel. Rippel-Dippel Nummer xx, wie viele Dippel hast denn du?“ Der Angesprochene wiederholt den Satz mit seiner eigenen Nummer und der Anzahl seiner Dippel. Wer sich verspricht, bekommt einen Dippel (Punkt, Klecks) ins Gesicht.

Kommissar X

6 – 40 Teilnehmer, 8 - 15 Jahre

Dauer: unbeschränkt

Spielcharakter: Bewegungsspiel

Material: Stühle, 1-3 Schals

Beschreibung:

Jeder Spieler im Kreis erhält eine Nummer (abzählen!).

(Nur wenn alle Namen bekannt sind, wird mit Namensnennung gespielt.)

Der Kommissar steht in der Mitte des Kreises; er bekommt die Augen verbunden. Er ruft zwei Nummern auf, die Angesprochenen müssen aufstehen und die Plätze wechseln. Dabei versucht der Kommissar sie zu fassen. Gelingt es ihm einen „Gangster“ zu berühren, wird dieser zum Kommissar. Ansonsten wird „fertig“ gerufen und der Kommissar versucht es noch einmal.

Variante: In einem größeren Spielkreis erhält der Kommissar Unterstützung durch 1-2 ebenfalls blinde Assistenten.

Gordischer Knoten

10 – 20 Teilnehmer, 10 – 15 Jahre (geht auch mit Jüngeren, dann aber nur mit weniger Teilnehmern)

Dauer des Spiels: 5 – 20 Min.

Spielcharakter: chaotisch

Beschreibung:

Die Teilnehmer stellen sich Schulter an Schulter in einen Kreis und strecken die Hände in die Mitte. Jeder muss nach zwei beliebigen Händen greifen (eventuell mit geschlossenen Augen); sie dürfen nur nicht zusammen gehören. So entsteht ein Knoten. Die Gruppe muss nun versuchen, den Knoten zu lösen, ohne sich loszulassen.

Auf der Wolke

5-7 Teilnehmer pro Gruppe, 11 - 15 Jahre (abhängig von der Gruppe in welchem Maß man ihr die Verantwortung gerade zutrauen kann)

Dauer: bis 10 Min.

Spielcharakter: Vertrauensspiel

Beschreibung:

In jeder Gruppe legt sich eine Person auf den Boden, schließt die Augen und macht sich etwas steif. Die anderen Gruppenmitglieder stehen um die Person herum, heben sie gemeinsam hoch (waagrecht halten!), in verschiedene Höhen, und legen sie am Schluss wieder sanft auf den Boden. Es dürfen nur Freiwillige gehoben werden!

Blinzeln

7 – 19 Teilnehmer, 6 - 8 Jahre

Dauer: unbeschränkt

Spielcharakter: Kontaktspiel

Material: Stühle

Beschreibung:

Die Hälfte der Kinder sitzt im Stuhlkreis, die anderen stehen hinter den Stühlen, mit den Händen auf dem Rücken. Ein Stuhl muss frei bleiben, dahinter steht der Spielleiter oder ein Kind. Derjenige hinter dem leeren Stuhl blinzelt einem Sitzenden zu. Der Angeblinzelte muss versuchen, seinen Platz zu verlassen und zum Blinzler zu laufen, sein hinter ihm stehender Partner versucht ihn festzuhalten. Gelingt es ihm, muss der Blinzler einen neuen Versuch machen, kommt der Partner frei, ist der Verlassene mit Blinzeln an der Reihe.

Waldameisen

10 – 40 Teilnehmer, 10 - 15 Jahre

Dauer: unbeschränkt

Spielcharakter: Bewegungsspiel

Material: keines; als Voraussetzung sollten 2 Spielfelder markiert sein

Beschreibung:

Es werden zwei Gruppen gebildet, die schwarzen und die roten Waldameisen. Eine Person (der Spielleiter) ist die Königin. Jede Gruppe hält sich in ihrem Feld auf. Die Königin erzählt eine beliebige Geschichte. Wenn das Wort rote bzw. schwarze Waldameisen vorkommt, muss die genannte Gruppe einen „Angriff“ auf die andere Gruppe starten. Wer abgeschlagen wird (auf den Rücken klopfen), gehört jetzt zur anderen Gruppe. Die hintere Begrenzung des eigenen Feldes ist die rettende Linie für die Angegriffenen. Wenn auf einer Seite nur noch ein Spieler steht, ist das Spiel beendet oder dieser letzte Spieler wird die neue Königin für die nächste Runde.

Bayerischer Rundfunk

Spieltyp die Gruppe besteht nur aus Jungs

Teilnehmeranzahl 15

Alter der Teilnehmer 8 – 17 Jahre

Material (Vögel ohne Flügel, Autos ohne Motor, Häuser ohne Türen...)

Beschreibung:

Ein Gruppenmitglied wird hinausgeschickt. Die übrige Gruppe verständigt sich auf einen Begriff, eine Erscheinung o.ä. Der Einzelne wird hereingerufen und mit seiner Aufgabe als Reporter vertraut gemacht. Er/sie stellt den anderen die Frage: „Ich komme vom Bayerischen Rundfunk. Was halten Sie davon?“ Aus den Antworten muss er/sie den vereinbarten Begriff erraten.

Änderungen: TN gehen still durch den Raum.

Haie

Spieltyp für aktive, bewegungsbedürftige Kinder/Jugendliche

Teilnehmeranzahl 20

Alter der Teilnehmer --

Material ca. 20 m langes Seil

Beschreibung:

Seil wird als Begrenzung einer Insel ausgelegt; die Spieler werden aufgeteilt, eine Hälfte sind Haie, die anderen Inselbewohner. Haie sind im Wasser, Bewohner auf der Insel. Jede Gruppe versucht, die anderen zu sich herüberzuziehen. Wer über die Seillinie gezogen wird, gehört damit zur jeweiligen Seite. Gewinner ist die Gruppe, die die anderen vollständig auf ihre Seite gezogen hat.

Hinweis: Dauert das Spiel zu lang, wird es vom Spielleiter abgebrochen.

Autorennen

Spieltyp für eine Gruppe mit mehr Jungs als Mädchen

Teilnehmeranzahl höchstens 15

Alter der Teilnehmer ab 8

Material Papier, Stifte, 1 Würfel; Tabelle von Rennfahrern anfertigen (Anzahl Der Spieler x Anzahl der Kilometer)

Beschreibung:

Jeder Spieler wählt eine Automarke. Das Auto wird zuerst durch Würfeln zusammengebaut:

1 = Motor; 2 = Karosserie; 3 = Fahrgestell; 4 = Räder; 5 = Lenkrad; 6 = Fahrerlaubnis. Nun kann gefahren werden. Die Augenzahl des Würfels zeigt die zu fahrenden Kilometer; wer eine 6 würfelt, hat eine Panne und darf erst in der nächsten Runde weiterfahren. Wer zuerst 50 km hat, ist Sieger. Kilometerzahl kann beliebig hoch sein.

Änderungen: 3 Gruppen à 5 Leute; nur 30 km; 3 Würfel

Integration

Spieltyp	Gruppe hat auch 2 behinderte Kinder/Jugendliche
Teilnehmeranzahl	10
Alter der Teilnehmer	ab 10 Jahre
Material	Klebezettel, Memosticks o.ä.

Beschreibung:

Alle Mitspieler bekommen einen Aufkleber mit dem Namen einer Person auf die Stirn geklebt. Diese Personen können je nach Alter der Gruppe ausgewählt werden – für jüngere Kinder wählt man Namen aus Märchen oder Fernsehsendungen, für ältere aus Politik und Geschichte. Die TN laufen nun durch den Raum und versuchen, durch Fragen an die anderen herauszufinden, welche Person sie sind. Die Fragen dürfen nur mit ja oder nein beantwortet werden. Bei ja darf dieselbe Person nochmals befragt werden, bei nein muss der nächste TN gesucht werden. Wer seinen Namen errät, bekommt einen neuen Aufkleber. Nach einer vorgegebenen Zeit ist das Spiel beendet.

Eisschollenjagd

Spieltyp	Actionsspiel
Teilnehmeranzahl	30
Alter der Teilnehmer	14 – 17 Jahre
Material	pro Gruppe 2 „Eisschollenstücke“ (feste Plakate oder Decken)

Beschreibung:

TN finden sich etwa durch Abzählen in Gruppen zusammen; jede Gruppe bekommt zwei Eisschollen, auf denen sie sich fortbewegen muss. Wettrennen: Jede Gruppe stellt sich auf die vordere der beiden direkt aneinander liegenden Eisschollen, hebt die hintere Scholle über die Gruppe nach vorn, läuft auf die vordere Scholle und so weiter. Sieger ist, wer das Ziel zuerst erreicht.

Kettenfangen

Spieltyp	Actionsspiel; viel Action, kurze Spieldauer, sehr aktive TN
Teilnehmeranzahl	30
Alter der Teilnehmer	8 – 13 Jahre
Material	--

Beschreibung:

Zunächst wird ein Spielfeld klar abgegrenzt. Ein Startspieler versucht, die anderen zu fangen. Hat er jemanden erwischt, müssen sie eine Kette bilden. Wird die 4. Person gefangen, trennt sich die Kette in 2 Paare, die weitere Personen fangen. Wenn der letzte TN gefangen ist, ist das Spiel zu Ende.

Änderungen: Evtl. erst ab 6 Personen Kettentrennung; an ein Mädchen darf nur ein Junge gehängt werden und umgekehrt.

Slalom

Spieltyp	Vertrauensspiel
Teilnehmeranzahl	8 (wenn parallel gearbeitet wird, gehen auch mehr)
Alter der Teilnehmer	8 – 13 Jahre
Material	Kreppband oder Stühle, Augentuch

Beschreibung:

Auf dem Boden wird mit Kreppband oder Kreide eine Wegstrecke mit Hindernissen gemalt. Nun bilden sich Spielpaare, ein Spieler ist blind, der andere hat nur 3 Töne zur Verfügung. Gemeinsam müssen die beiden ohne Berührung und ohne Worte den Slalomweg entlanggehen.

Änderungen: Wegstrecke aus Stühlen; 4 Töne zur Verfügung: rechts, links, stopp, vorwärts; der blinde Spieler legt die Strecke allein zurück, der Lotse steht neben der Strecke.

Blindes Vertrauen

Spieltyp	Vertrauensspiel
Teilnehmeranzahl	10-15
Alter der Teilnehmer	ab 14 Jahre
Material	--

Beschreibung:

Alle Personen stehen im Kreis. Eine Person hat die Augen zu und wird von einer im Kreis stehenden Person X zu einer anderen beliebigen Person Y im Kreis losgeschickt. Y schickt sie dann zu einer weiteren beliebigen Person Z usw. Die laufende Person hat die Augen immer geschlossen bzw. verbunden. Wenn man merkt, dass es gut läuft, schickt man eine weitere Person los. Im Kreis werden es dadurch immer weniger Leute und in der Mitte immer mehr. Die Außenstehenden müssen dabei sehr konzentriert sein, damit die laufenden Personen nicht zusammenstoßen. Das Spiel ist ein Vertrauensspiel, weil die in der Mitte laufenden Personen den Außenstehenden „blind vertrauen“ müssen. Man bricht das Spiel ab, sobald es unkonzentriert wird und es dadurch (zu viele) Zusammenstöße gibt.

Die Reise nach Gruppenhauf

Spieltyp	Kooperationsspiel; Zusammenarbeit der TN steht im Vordergrund
Teilnehmeranzahl	10 - 20
Alter der Teilnehmer	ab 14

Material	Stühle
----------	--------

Beschreibung:

Etwa 7 Stühle werden zusammengestellt. Die Gruppe muss versuchen, 5 Sekunden lang auf den Stühlen stehen zu bleiben, ohne den Boden zu berühren. Nach jeder Runde wird ein Stuhl entfernt, die Gruppe muss wieder versuchen, auf den Stühlen zu stehen. Ziel ist, möglichst viele Leute auf möglichst wenig Stühle zu bringen.

Änderungen: Wir nehmen statt Reifen Stühle und unser Feld wird nach jeder Runde kleiner.

Hinweis: Bitte darauf achten, dass sich kein Spieler durch Runterfallen verletzt. Zudem bitte sehr robuste Stühle verwenden!

Turmbau

Spieltyp	Kooperationsspiel
Teilnehmeranzahl	beliebig
Alter der Teilnehmer	8 – 13 Jahre
Material	Eimer, Stifte, Papier, verschiedene Materialien zum Stapeln

Beschreibung:

Ziel des Spiels ist es, mit den vorgegebenen Materialien in 2 Minuten (in kürzester Zeit) einen möglichst hohen Turm auf einem Eimer zu errichten. Alles Material muss verwendet werden. Die Gruppe hat vorher 10 Minuten Zeit, um die Konstruktion möglichst detailliert aufzuzeichnen (die Zeichnung muss eingehalten werden).

Änderungen: 2 Gruppen spielen gegeneinander (jede in einer Ecke des Raumes, damit sie nicht voneinander abschauen); höchstens 2 Minuten Zeit, 5 Minuten Planung; der Eimer muss mit der offenen Seite nach oben stehen; je nach Alter verschiedenes Material anbieten.

Bienengemetzel

Spieltyp Warming-up-Spiel
Teilnehmeranzahl ca. 30
Alter der Teilnehmer 14 – 17 Jahre
Material --

Beschreibung:

Es bilden sich zwei Teams mit je einer Königin. Sie sitzt umringt von den beschützenden knienden „Arbeiterinnen“. Die beiden Kreise befinden sich ca. 8 Meter voneinander entfernt. Auf „Los“ kriechen die Arbeiterinnen an den gegnerischen Kreis, um die feindliche Königin aus ihrem Kreis zu schubsen. Dabei müssen sie in den Absperrungen bleiben und dürfen die gegnerischen Arbeiterinnen aus dem Kreis drängeln. Sieger ist, er die gegnerische Königin als erstes aus ihrem Kreis gedrängt hat.

Änderungen: Es gibt statt einer Gruppe zwei Teams, die gegeneinander spielen; es gibt noch eine Geschichte dazu.

Blätter

Spieltyp Warming-up-Spiel, Kreisspiel mit Musik und Material
Teilnehmeranzahl ca. 30
Alter der Teilnehmer 8 – 13 Jahre
Material Plakate und Musik

Beschreibung:

3 große Plakate werden am Ende des Raums beliebig am Boden verteilt. Die TN stehen im Kreis um den Leiter herum, die Plakate liegen um den Kreis herum. Während die Musik läuft, machen sie die vom Leiter vorgegebenen Bewegungen nach. Verstummt die Musik, retten sich alle auf die Plakate. Wer keinen Platz findet, scheidet aus.

Steigerung: Die Plakatfläche wird nach jeder Runde um die Hälfte verringert.

Änderungen: Anzahl der TN angepasst, vorgegebene Bewegungen zum Aufwärmen, TN stehen im Kreis, Zeitung durch Blätter ausgetauscht.

Toaster

Spieltyp Kennenlernspiel/Warming-up-Spiel
Teilnehmeranzahl ca. 30
Alter der Teilnehmer 14 – 17 Jahre
Material --

Beschreibung:

Die Teilnehmer stehen im Kreis, einer in der Mitte. Es gibt 5 Bewegungsvorgaben, eine davon heißt „Toaster“ (daher der Name). Der Spieler in der Mitte deutet auf einen Mitspieler im Kreis und nennt die auszuführende Bewegung, die er dann zusammen mit dem linken und rechten Nachbarn präsentiert, und zwar so schnell wie möglich, sonst muss er den Platz in der Mitte einnehmen.

Bewegungsabläufe:

„Toaster“: die 2 Nachbarn des Ausgewählten nehmen ihn mit ausgestreckten Armen in die Mitte, der mittlere ist die Toastscheibe, geht in die Hocke und springt wieder hoch.

„Labello“: die beiden Nachbarn umschließen den Mittelmann, der sich hoch und runter dreht.

„Palme“: der Mittelmann stellt eine Palme dar, seine beiden Nachbarn die Kokosnüsse.

„Mixer“: der Mittelmann legt seinen Nachbarn die Hände auf die Köpfe, diese drehen sich dabei.

„Klo“: ein Nachbar ist die Kloschüssel, auf die sich der mittlere Spieler setzt, während der andere Nachbar die Klospülung betätigt.

Luftballonspiel

Spieltyp	Kennenlernspiel mit Material, bei der die Kreativität der TN gefordert ist
Teilnehmeranzahl	ca. 30
Alter der Teilnehmer	8 – 13 Jahre
Material	Luftballons, Stifte, Musik, Stühle...

Beschreibung:

Jeder Mitspieler erhält einen Luftballon und schreibt (evtl. mit Zeichnung) seinen Namen darauf. Dann werden die Luftballons gemischt, und jeder bekommt einen Ballon mit einem fremden Namen. Dann wird Musik abgespielt, die Teilnehmer tanzen durch den Raum, kein Ballon darf die Erde berühren. Wenn die Musik gestoppt wird, erhalten die Spieler eine Aufgabe, etwa: jeder stellt sich mit seinem Ballon auf einen Stuhl. Nach einigen Aufgaben wird die Musik abgestellt und jeder gibt den Ballon demjenigen, dessen Namen darauf steht.

Änderungen: Musik; Luftballontausch

Planetenspiel

Spieltyp	Machtkampf/ Vertrautheitsphase bei der der Bewegungsdrang der TN gefördert wird.
Teilnehmerzahl	ca. 20 – 30
Alter der Teilnehmer	14 – 18

Beschreibung:

Dieses Spiel hat keinen Sieger oder Verlierer. Es basiert auf dem Grundgedanken, dass kein Teilnehmer zu lange auf einem Platz stehen möchte und auch an dem Spielgeschehen teilnehmen will.

Die Teppichreste bilden einen Kreis und stellen die verschiedenen Planeten dar. In der Mitte liegt ein Teppichrest der die Sonne darstellt. Auf jedem Planeten und der Sonne steht jeweils ein Paar das sich an den Händen fasst. Da die Sonne heiß ist und man sich die Füße verbrennt, möchten alle Teilnehmer auf Planeten landen. Da aber ein Planet zu wenig da ist, gibt es ein fleißiges Wechseln. Kein Teilnehmer darf zu lange auf einem Planeten stehen, denn er möchte auch die anderen Planeten anschauen. Dieses Wechseln kann durch Blickkontakt oder Zurufen geschehen. So sind alle Paare einmal auf der Sonne bzw. alle Teilnehmer wechseln und keiner ist zu lange auf der Sonne.

Erfinde ein Actionspiel

Den meisten Spielen liegen dieselben Muster zu Grunde. Wenn man diese Muster einmal kennen gelernt hat, ist es ein Leichtes sich ein neues Action- bzw. Fangspiel auszudenken.

Um der Fantasie ein wenig auf die Sprünge zu helfen, biete ich die Erfinde – ein - Actionspiel - Tabelle als Hilfe an. Das Grundprinzip ist ganz einfach:

1. Würfel einmal, um die Spiel form zu bestimmen.
2. Würfel ein zweites Mal, um ein Spielmittel festzulegen.
3. Würfel ein drittes Mal, um die Aktion herauszufinden.
4. Der letzte Wurf legt die Besonderheit fest.
5. Nun sind die Eck punkte des Spieles gegeben und schon bald sprudeln auch die passenden Ideen für ein neues Spiel.

Alternativ ist es auch möglich alle Stichwörter auf eigene Karteikarten zu schreiben, je einen ordentlich gemischten Stapel für jeden Bereich zu bilden und von jedem Stapel eine Karte ziehen zu lassen. Auch so lassen sich die einzelnen Spielbestandteile zufällig ermitteln.

Beispiel:

Gewürfelt wurden: 2, 4, 5, 1

Daraus ergibt sich die folgende Aufgabe:

Es wird ein Paarspiel gesucht (2), das mit einem Ball gespielt wird (4) und bei dem jemand/etwas gefunden werden muss (5) und das alles auch noch blind (1).

Augenzahl	1	2	3	4	5	6
Spielform	Alleine	Paare	Kleingruppen	Mannschaften	Kreis	Joker
Spielmittel	Seil	Tuch	Joker	Ball	Ring	Stab
Aktion	Joker	Abschlag	Abtreffen	Umringen	Finden	Flüchten
Besonderheit	Blind	Hüpfend	Dreibeinig	Noch mal würfeln	Kette	Rückwärts

Joker:

Derjenige der gewürfelt hat, darf sich einen Begriff aus der Reihe aussuchen oder erneut würfeln.

Viel Spaß beim Spiele erfinden!

Spielketten

Eine Spielkette ist die Aneinanderreihung mehrerer Spiele, die durch ein Thema miteinander verbunden sind. Sie sind logisch und in einem gruppendynamischen Zusammenhang aufgebaut.

Planung von Spielketten

- ⇒ Rahmenbedingungen klären (Räumlichkeiten, Anzahl der Spieler, Material, ...)
- ⇒ Ziele festlegen
- ⇒ Methoden und Ideen sammeln
- ⇒ Inhalte festlegen (Spiele, Stationen, ...)
- ⇒ Rahmengeschichte überlegen (s. Punkt 2)
- ⇒ Ablauf planen (inhaltlich und zeitlich)
- ⇒ Sonstiges (Aufgabenverteilung, Material, ...)

Themen und Inhalte von Spielketten

- ⇒ Karneval in Rio
- ⇒ Die grüne Oase (Beduinen, Orient)
- ⇒ Olympiade (Antik)
- ⇒ Zirkus/Jahrmarkt/Gauklertreffen
- ⇒ Mittelalter (Ritter, Burgleben)
- ⇒ Show-Time (Fernsehsendung, Playback-Show)
- ⇒ Weltreisen
- ⇒ Piraten auf hoher See
- ⇒ Reise durch die Steinzeit
- ⇒ Future Time
- ⇒ Das ganz Leben ist ein Quiz (Großer Preis, Montagsmaler, Wer wird Millionär, ...)
- ⇒ Hexen und Zauberer
- ⇒ Goldrausch im wilden Westen
- ⇒ Indianertreffen in Okowango
- ⇒ Rauf auf die Bühne – wir schnuppern Theaterluft (Improtheater, Puppentheater, ...)
- ⇒ Konsumrausch (Kosmetikstudio, Modenschau, Werbung, ...)
- ⇒ Im Reich der Sinne
- ⇒ Kunstwerkstatt
- ⇒ Abenteuer-Rallye/Schatzsuche
- ⇒ Eine Nacht in Soho (Krimi-Abenteuer)
- ⇒ Mr. Beach (Abenteuer am Strand)
- ⇒ Die 4 Elemente: Feuer – Wasser - Erde – Luft
- ⇒ Unter Wasser
- ⇒ Gespensternacht
- ⇒ Im U-Bahn-Tunnel
- ⇒ Die Entführung des Außerirdischen
- ⇒ Let´s go HipHop

Ablauf einer Spielkette

1. Begrüßung/Information
2. Einstieg ins Thema
(Rahmengeschichte, Verkleidung, ins Phantasie Reich eintauchen)
3. Beginn des Spielprogramms
4. Spielphase
5. Höhepunkt (Aufführung, Siegerehrung, Finden eines Schatzes, Lösen einer Aufgabe, ...)
6. Ausklang und Abschied

Raster für eine Spielkette

Wenn Du Selbst eine Spielkette erstellst, dann schreibe Dir am PC ein Raster, in das Du Deine Überlegungen eintragen kannst. Es ist einfach zu erstellen und gibt Dir einen klaren Überblick!
Hier ein Vorschlag:

Zeit	Story/Rahmengeschichte	Spiel/Aktion	Verantwortlicher Mitarbeiter	Material

Literatur

Ralf Brinkhoff & Detlev Platz, Aufteilungsspiele

Martin Völkening, Meine schönsten Actionspiele

Gruppenspiel mit zwei behinderten Kindern/ Jugendlichen, **New Games Band 1**

Gruppe mit nur Jungs, **Steiner Spielkartei**

Gruppe mit nur Mädels, U. Geißler, **Umwelt Spiele und Spaß Buch**

Gruppe mit aktiven, bewegungsbedürftigen Kindern/ Jugendlichen, **das kleine Buch der neuen Spiele**

Kennenlernspiele, Spiele, Feste, **Gruppenprogramm, Fischer**

Warming –up Spiel, 8-13 Jahre, **Spiele- Brevier, KJR FFB**

Warming –up Spiel, 14- 17 Jahre, **Kooperative Abendteuerspiele 1**

Vertrauensspiele, 8- 13 Jahre, T. Senninger: **Abenteuer leiten**

Vertrauensspiel, 14- 17 Jahre, **New Games Band 2**

Actionspiele, 8- 13 Jahre, U. Geißler: **Wilde Spiele**

Actionspiele, 14- 17 Jahre, U.Baer: **666 Spiele**

Partyspiel, 8- 13 Jahre, **Schwalbacher Spielekartei**

Partyspiel, 14- 17 Jahre, Feste kreativ gestalten, **Don Bosco Verlag**