



Jugend!



# SPIELE OHNE VERLIERER/-INNEN

**KOOPERATIV, KOMMUNIKATIV, SOLIDARISCH**

## **Impressum**

### **Herausgeber:**

IG Metall Vorstand  
FB Gewerkschaftliche Bildungsarbeit  
Wilhelm-Leuschner-Str. 79  
60329 Frankfurt a.M.

In Zusammenarbeit und auf Initiative des  
IG Metall Jugendbildungszentrum  
Schliersee

### **Konzept und Text:**

Stephan Beymann, Julia Groher, Werner Hartl,  
Fritzi Matthies, Benjamin Pfalz

### **Redaktion:**

Fritzi Matthies, Benjamin Pfalz

### **Fotos:**

Thomas Dashuber

### **Gestaltung:**

Vorlagen von 4S Design

### **Umsetzung:**

Gold 'n' Bold | Büro für Grafikdesign

### **Druck:**

alpha print medien AG, Darmstadt

1. Auflage, März 2018

# INHALT

## EINLEITUNG

### 1. AUFWACHSPIELE – OHNE VIEL AUFWAND

Anstecken	10
Atome & Moleküle	11
Aufstand	12
Autofahren	13
Begrüßungsrituale	14
Blinde Geometrie	15
Das ist meine Nase!	16
Das Paket	17
Der Schrei	18
Drachenschwanz	19
Gedanken fangen	20
Goofy	21
Gordischer Knoten	22
Händeklatschen	23
Ich habe keine Lust mehr ... Au ja ...	24
Kippstuhl	25
Knobeln	26
Kreissitzen	27
Lieblingspilz	28
Namensalphabet	29
Namensball	30
Ohne Tau ziehen	31
Pferderennen	32
Pinguin und Känguru	33
Platztausch	34
Roboter	35
Schlangenknäuel	36
Schnürsenkel	37
Redensarten	38
Spiegelbilder	39
Stadtbummel	40
Stifte werfen	41
Stop-and-go	42

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

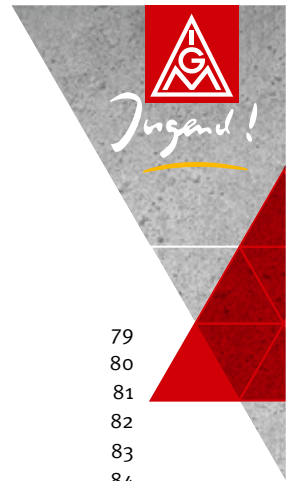
41

42



## INHALT

Symbolfiguren	43
Umfallen	44
Zauberstab	45
<b>2. AUFWACHSPIELE – MIT VORBEREITUNG</b>	<b>47</b>
Autogramme, Autogramme, ...	48
Hund	49
Kennenlernbingo	50
Turmbau	51
<b>3. METHODEN – OHNE VIEL AUFWAND</b>	<b>53</b>
Hab keine Angst mehr!	54
Schmelzende Eisscholle	55
Turnaround	56
Vertrauensfall	57
<b>4. METHODEN – MIT VORBEREITUNG</b>	<b>59</b>
Baumstamm – Standogramm	60
Eisschollen	61
Hund	62
Spinnennetz	63
<b>5. WÄHREND DER SEMINARZEIT</b>	<b>65</b>
Eine stille Freundschaft	66
<b>6. ABENDGESTALTUNG – OHNE VIEL AUFWAND</b>	<b>67</b>
13 und 2	68
Assoziation/Dissoziation	69
Ausweglos?	70
Autogrammjagd	71
Beinparcours	72
Ein-Wort-Spiel	73
Endbuchstaben	74
Farkel – Barkel	75
Flaschenschießen	76
Goofy	77
Haus, Baum, Hund	78



Heiratsanzeige	79
Ich bin die einzige Person	80
Ich sitze im Grünen	81
Kein ohne	82
Moment mal!	83
More Love	84
Quadrat im Kreis	85
Namensalphabet	86
Ochsentour	87
Pantomimepost	88
Pfennigspiel	89
Rezepte	90
Schmelzende Eisscholle	91
Schreib dich nicht aus	92
Spielschaum	93
Stille Post	94
Stille Post gezeichnet	95
Suchen & Finden	96
Suchwort	97
Sympathisant/-innenspiel	98
Teamwork-Story: Annoncensalat	99
Teamwork-Story: Fünf mal W	100
Teamwork-Story: Kunstwerke	101
Teamwork-Story: Liebe Mutter	102
Teekessel	103
Theater	104
Tierwald	105
Turmbau	106
Turnaround	107
Unbekannte/-r Nachbar/-in	108
Vertrauensfall	109
Vom Hocker reißen	110
Wenn Gegenstände reden	111
Wer bin ich?	112
Wer ich gern wäre?	113

## INHALT

<b>7. ABENDGESTALTUNG – MIT VORBEREITUNG</b>	<b>115</b>
Blind Arbeitende	116
Briefbombe	117
Brücken bauen	118
„Der Ausschnitt macht alles“	119
Eierflugtransporter	120
Eisschollen	121
Geheimnis der Tüte	122
Keksstaffel	123
Kennenlernbingo	124
Land unter	125
Quadrat im Kreis	126
Quantensprung	127
Schrei so laut du kannst!	128
Spinnennetz	129
Stadtplanung	130
Themenpantomime	131
Tückisches Toilettenpapier	132
Verknotet	133
Verräterische Sätze	134
Vertrauensspaziergang	135
Wissenschaftler/-in	136
Zahlen drehen	137
<b>8. KENNENLERNSPIELE – OHNE VIEL AUFWAND</b>	<b>139</b>
Ich sitze im Grünen	140
Moment mal!	141
Namensalphabet	142
Ochsentour	143
Tückisches Toilettenpapier	144
Unbekannte/-r Nachbar/-in	145
<b>9. KENNENLERNSPIELE – MIT VORBEREITUNG</b>	<b>147</b>
Autogramme, Autogramme ...	148
Kennenlernbingo	149



## 10. GRUPPENEINTEILUNG LEICHT GEMACHT

Persönlicher Gegenstand	152
Hände zeigen	153
Freundschaften trennen	154
Freunde finden	155
Immer der Reihe nach	156
Obstsalat und Abzählen	157
Random-Methoden	158
Kartenspiel	159
Fäden ziehen	160
Familiensuche	161
Gruppenpuzzle	162
Farbzettel ziehen	163
Klebepunkt	164
Süßigkeiten	165
Wer bin ich?	166
Pustegruppe	167

## 11. LITERATUR

169

## EINLEITUNG

Spiele haben im Methodenrepertoire der Jugendbildungsarbeit ihren festen Platz. Spielen wird in der Regel mit positiven Erfahrungen verbunden, weckt Neugierde und erhöht die Lernbereitschaft – bei Kindern, bei Jugendlichen wie auch bei Erwachsenen. Sie gehen dabei über den bloßen Unterhaltungswert hinaus. Im Spiel werden bestimmte Verhaltensweisen hervorgerufen, ausprobiert, eingeübt oder weiterentwickelt. Sie eignen sich so ausgesprochen gut zum intuitiven Lernen. Wir können Spiele als lustbetonte Auseinandersetzungen beschreiben: mit uns selbst, mit Mitmenschen und mit unserer Umwelt. Dabei bewegen wir uns in einem Freiraum, der es uns ermöglicht, mit spielerischer Freiheit und Selbstbestimmung die Möglichkeiten und Grenzen unseres Denkens und Handelns auszutesten.

In unserer heutigen Gesellschaft sind Wettkampf- und Glücksspiele in der Regel die gängigsten Spielformen. Der Spaß funktioniert oft nach dem „eine Person muss ja die Dumme sein“-Prinzip. Spaß erfolgt auf Kosten von Verlierern und Verliererinnen und bleibt somit nur einem Teil der Mitspielenden vorbehalten. Dabei werden Verhaltensmuster „bespielt“, die vom Leistungsprinzip und Konkurrenzgedanken geprägt sind. Die gewerkschaftliche Bildungsarbeit zielt – wie gewerkschaftliche Politik auch – in Abgrenzung dazu darauf, den Wert der Solidarität und kooperative Verhaltensmuster zu stärken. Die Auswahl von Aufwachspielen, Methoden, Kennenlernspielen oder Abendveranstaltungen in unseren Seminaren sollten von dieser Idee geleitet werden und sollten ohne Konkurrenz und Wettkampf stattfinden. Vor diesem Hintergrund entstand die Idee, diese Spielesammlung anzulegen. Die Auswahl besteht ausschließlich aus Spielen, bei denen es keine verlierenden Personen gibt. Es wurde zudem Wert darauf gelegt, eine Spielauswahl zu treffen, welche die Kooperation und die Kommunikation der Spielenden anregt und fördert.

Die Sammlung beinhaltet Aufwach-, Kennenlern- und Abendspiele sowie kleine spielerische Methoden zur Seminargestaltung. Die einzelnen Spielerläuterungen enthalten direkt unter dem Spielnamen eine Empfehlung für die Anwendung. Einige Spiele eignen sich parallel als Aufwach-, Kennenlern- und/oder Abendspiele – einzelne Spiele sind bereits so gekennzeichnet. Sie beinhalten weiterhin die Personenanzahl und eine Angabe zum ungefähren Zeitbedarf. Die Kurzbeschreibung gibt einen groben Überblick zum Spielinhalt, dem Hinweise für Materialien zur Vorbereitung folgen. Die eigentliche Beschreibung erklärt den Spielablauf und verweist auf verschiedene Variationen. In den Bemerkungen sind besondere Hinweise für das Team beziehungsweise für die Spielleitung aufgeführt, zum Beispiel zur Sensibilisierung in gruppendynamischen Fragen.

Die Broschüre soll euch eine kleine Hilfestellung für die Praxis liefern – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Wir hoffen, dass ihr die Zeit und die Müße findet, die eine oder andere Spielidee zu erproben und sinnstiftend in euren Seminaren anzuwenden. In diesem Sinne wünschen wir viel Spaß beim Spielen!

# 1. AUFWACH- SPIELE

OHNE VIEL AUFWAND

## 1. AUFWACHSPIELE – OHNE VIEL AUFWAND

### ANSTECKEN

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 15 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Alle Teilnehmer/-innen machen nach und nach die Bewegungen vor und wiederholen sie.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Stehkreis
<b>Beschreibung:</b>	<p>Eine Person stellt sich im Kreis direkt vor eine zweite, sieht ihr in die Augen und macht eine Bewegung und ein Geräusch so lange, bis das Gegenüber es genau nachmacht.</p> <p>Dann geht die erste zur dritten Person, um diese ebenfalls „anzustecken“. Nach und nach übernehmen immer mehr Personen diese Bewegung.</p> <p>Dann geht auch bald die zweite Person los und hört mit der ersten Bewegung auf. Sie überlegt sich eine neue Bewegung und ein neues Geräusch und steckt die nachfolgenden Personen an. Wie eine Welle wandern die einzelnen Bewegungen und Geräusche durch den Kreis, bis jede Person einmal durch den Kreis gegangen ist.</p>
<b>Variationen:</b>	Verrückte Ideen und alle möglichen Geräusche



Jugend!

## ATOME & MOLEKÜLE

- Empfehlung für:** Aufwachtspiel
- Personenanzahl:** ab 6 Personen
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen finden sich mit ihren Gemeinsamkeiten zusammen.
- Beschreibung:** Alle gehen einzeln, ziellos im Raum umher, bevor sie sich auf Signal der Spielleitung zu Molekülen unterschiedlichster Art zusammenballen.
- Wird eine Zahl mit dem Zusatzmolekül angesagt, so sollen die Teilnehmer/-innen sich in dieser Anzahl zusammenfinden.
- Die übrig gebliebenen Atome reihen sich beim nächsten Impuls wieder in die Gruppe ein.
- Möglichkeiten:** Neben Zahlen lassen sich auch andere Merkmale als verbindender Impuls nennen: gewerkschaftliche Funktion, Beruf, Augenfarbe, Geburtsjahr, Haarfarbe, Schuhgröße, Hobbys, Lieblingsgerichte, Farben.

## AUFSTAND

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 – 15 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Alle Teilnehmer/-innen stehen Rücken an Rücken gemeinsam auf.
<b>Beschreibung:</b>	<p>Immer zwei Teilnehmer/-innen setzen sich Rücken an Rücken auf den Fußboden und haken ihre Arme ein. Der Größenunterschied sollte dabei nicht allzu groß sein. Nun versuchen sie, gemeinsam aufzustehen.</p> <p>Jetzt kommt eine weitere Person hinzu und das Ganze wird zu dritt versucht. Immer mehr Teilnehmer/-innen werden hinzugeholt, nachdem sie es zu zweit, zu dritt, viert, fünft und so weiter versucht haben. Es werden so viele wie möglich dazu geholt und es wird versucht, einen „Massenaufstand“ durchzuführen.</p>
<b>Bemerkungen:</b>	Auf Gruppendynamik achten, da das Spiel auf körperlichem Kontakt beruht.



Jugend!

## AUTOFAHREN

- Empfehlung für:** Aufwachspiel
- Personenanzahl:** ab 10 Personen, gerade Anzahl
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Eine Person führt die andere „blinde“ durch den Raum.
- Material/Vorbereitung:** eventuell Augenbinden
- Beschreibung:** Die Teilnehmer/-innen bilden Paare. Die vordere Person schließt die Augen und die hintere zeigt über Rückenberührungen, wo sie langgehen oder ob sie stehen bleiben soll. Da noch andere Gespanne im Raum herumfahren, trägt die hintere Person die Verantwortung, dass es nicht zum Zusammenstoß kommt.
- Nach circa 3 Minuten die Rollen tauschen.

## BEGRÜSSUNGSRITUALE

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	5 – 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	unterschiedliche Begrüßungen
<b>Beschreibung:</b>	Alle stehen auf und gehen im Raum umher, wenn sich zwei begegnen, begrüßen sie sich anders als sonst. Dabei wechseln die Begrüßungsformen, die die Spielleitung immer ansagt.
<b>Möglichkeiten:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Berühren der rechten/linken Füße,</li><li>- mit dem Zeigefinger auf die Nase tippen,</li><li>- Rücken aneinander reiben,</li><li>- mit der Hand Kreis über der Hand des Gegenübers in die Luft malen,</li><li>- oder alles zusammen.</li></ul> <p>Wenn es gut läuft, können auch die Teilnehmer/-innen neue Formen vorschlagen.</p>
<b>Bemerkungen:</b>	Immer etwas Zeit lassen, bis die neue Form mehrmals ausprobiert worden ist, bevor die nächste angesagt wird.



Jugend!

## BLINDE GEOMETRIE

- Empfehlung für:** Aufwachspiel
- Personenanzahl:** ab 16 Personen
- Zeitbedarf:** circa 15 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen bilden „blind“ und „stumm“ eine Figur
- Material/Vorbereitung:**
- Stehkreis
  - eventuell Seil für eine andere Variante
- Beschreibung:** Die Teilnehmer/-innen fassen sich locker an den Händen und schließen die Augen. Die Gruppe soll nun „blind“ und ohne zu sprechen eine geometrische Figur bilden. Die Figur wird vorher abgesprochen.
- Wenn die Gruppe meint, ihr Werk fertig zu haben, dürfen alle die Augen öffnen und ihr Werk begutachten.
- Möglichkeiten:**
- Dreieck
  - Quadrat
  - Halbmond
- Variationen:** Mit Seil und Absprache: Die Teilnehmer/-innen erhalten vom Team ein an den Enden zusammengebundenes Seil. Sie sollen die Augen schließen und nur mit Absprache eine vorher angesagte Figur bilden.
- Bemerkungen:** Die Leitung muss aufpassen, dass die Teilnehmer/-innen nicht über Gegenstände oder sich selbst stolpern und sich verletzen.

## DAS IST MEINE NASE!

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 5 – 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Es wird das Körperteil benannt, auf das die andere Person vorher gezeigt hat.
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen gehen ziellos im Raum umher. Treffen sich zwei Teilnehmer/-innen durch Blickkontakt, stellen sie sich einander gegenüber.</p> <p>Eine Person beginnt und zeigt auf ihr Ohr sagt nun: „Das ist meine Nase“. Die andere Person zeigt nun auf ein beliebiges Körperteil und erklärt: „Das ist mein Ohr“.</p> <p>Es wird also das Körperteil benannt, auf das die andere Person vorher gezeigt hat.</p> <p>Allmählich wird auch das Tempo erhöht, sodass auch die Wahrscheinlichkeit eines Fehlers steigt. Passiert jemandem ein Fehler, so trennen sich beide und suchen sich eine andere Person.</p> <p>Ist gerade keine Person frei, kann man sich auch zu einem anderen Spielpaar stellen und versuchen, dieses durch stumme Gesten aus dem Konzept zu bringen, um sich einen/eine Spielpartner/-in „freizuboxen“.</p>



Jugend!

## DAS PAKET

- Empfehlung für:** Aufwachtspiel
- Personenanzahl:** bis 20 Personen
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen werden alle zusammengebunden und müssen sich fortbewegen.
- Material/Vorbereitung:** Ein langes Seil
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen stellen sich eng zusammen und werden anschließend möglichst eng mit einem Seil ringsherum zusammengebunden. Die Gruppe soll als „geschnürtes Paket“ so schnell wie möglich von einem Ort zum anderen gelangen. Dabei müssen die Teilnehmer/-innen sich gut abstimmen und bestenfalls eine gemeinsame Taktik haben.
- Bemerkungen:** Auf Gruppendynamik achten, da das Spiel auf körperlichem Kontakt beruht.

## DER SCHREI

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Beim gemeinsamen Blickkontakt wird geschrien.
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen gehen ziellos im Raum umher und schauen auf den Boden. Auf das gemeinsame Startsignal „3, 2, 1, los!“ hin gucken sie einer Person fest in die Augen, sie dürfen dabei nicht die Personen wechseln.</p> <p>Treffen sich zwei Blicke, müssen diese beiden Personen schreien und umfallen. Das Spiel wird so oft wiederholt, bis alle Personen mindestens einmal umgefallen sind.</p>



Jugend!

## DRACHENSCHWANZ

- Empfehlung für:** Aufwachtspiel
- Personenanzahl:** ab 5 Personen
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Der Anfang fängt das Ende.
- Material/Vorbereitung:** Ein Tuch und genügend Platz
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen bilden zusammen einen Drachen, indem sie sich hintereinander aufstellen und an die Schultern fassen (Polonaise).  
Die Drachenspitze versucht nun das Drachenende zu fangen, welches nicht gefangen werden möchte. Es kann ein Tuch am Drachenende festgesteckt, welches von der Spitze erwischt werden soll.
- Möglichkeiten:** Zwischendurch können Anforderungen gestellt werden, zum Beispiel:
- auf einem Bein hüpfen
  - auf allen Vieren
- Variationen:** Bei größeren Gruppen zwei Drachen bilden, die gegenseitig ihre Enden jagen.

## GEDANKEN FANGEN

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig, gerade Anzahl
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen werfen sich fiktiv Dinge zu.
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen gehen ziellos im Raum umher. Wenn die Spielleitung eine Aufgabe stellt, sollten sich zwei Teilnehmer/-innen zusammenfinden und sich gegenseitig fiktive Dinge zuwerfen.</p> <p>Haben sie dies zwei- bis dreimal getan, gehen sie wieder durch den Raum und warten auf die nächste Aufgabe.</p>
<b>Möglichkeiten:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Seifenblase</li><li>- Glaskugel</li><li>- Frisbee</li><li>- Teller mit Essen</li><li>- etwas Stacheliges (Distel)</li><li>- Fernkuss</li><li>- brennende Fackel</li><li>- mit Wasser gefüllter Luftballon</li><li>- Bettfeder</li><li>- Gedanken</li><li>- übergroßer Gegenstand (zum Beispiel Schrank)</li><li>- etwas Schlüpfriges, zum Beispiel ein feuchtes Tuch</li><li>- und so weiter</li></ul>



Jugend!

## GOOFY

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung, Aufwachspiel
- Personenanzahl:** ab 15 Personen
- Zeitbedarf:** circa 15 – 20 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Alle Personen versuchen, Teil einer Menschenkette zu werden.
- Material/Vorbereitung:** eventuell Augenbinden
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen schließen die Augen (oder verbinden sie). Ausgenommen ist eine Person, die „stumm“ ist.
- Alle laufen herum, und wenn sie sich treffen, fassen sie sich an und fragen: „Bist du Goofy?“. Der Mitspielende muss „nein“ antworten. Erhält man keine Antwort, so hat man Goofy gefunden und kann die Augen öffnen, fasst Goofy an den Händen und wartet auf die nächste Person, die fragt: „Bist du Goofy?“. Da man jetzt auch ein Goofy ist, darf man nicht mehr antworten.
- So entsteht eine lange Kette. Die Menschenkette muss versuchen, sich von den anderen Goofysuchern und Goofysucherinnen nicht berühren zu lassen.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn alle in der Menschenkette und somit Goofy sind.

## GORDISCHER KNOTEN

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 – 15 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Ein menschlicher Knoten muss aufgelöst werden.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	eventuell Seil für eine Variation
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen stellen sich in einem Kreis auf – Schulter an Schulter. Dabei schließen alle die Augen und strecken die Hände nach vorne aus. Jede Hand muss eine fremde, nur nicht die Nachbarhand, finden und festhalten, bis alle Hände versorgt sind.</p> <p>Nun können die Augen wieder geöffnet werden, und der menschliche Knoten soll aufgelöst werden. Die Teilnehmer/-innen müssen über die Arme anderer steigen, darunter durchkriechen, sich drehen und wenden, bis alle wieder in einem Kreis stehen.</p> <p>Manchmal sind es auch zwei ineinander verschlungene Kreise, oder aber ein kleiner Knoten bleibt – der darf durch kurzes Loslassen und Wiedergreifen der Hände gelöst werden.</p>
<b>Variationen:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Die Spielleitung kann anfangs selbst die Hände zuordnen.</li><li>2. Die Teilnehmer/-innen können durch ein Seil verbunden werden.</li><li>3. Siehe Schlangenknäuel</li></ol>
<b>Bemerkungen:</b>	<p>Auf Gruppendynamik achten, da das Spiel auf körperlichem Kontakt beruht.</p> <p>Das Spiel kann auch wiederholt werden, wenn der Knoten zu schnell aufgelöst wurde oder gar nicht gelöst werden konnte.</p>



Jugend!

## HÄNDEKLATSCHEN

- Empfehlung für:** Aufwachtspiel
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 3 – 5 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen klatschen zur Begrüßung einander ab.
- Beschreibung:** Alle stehen auf und gehen im Raum umher. Wenn sich zwei begegnen, klatschen sie die erhobenen rechten Hände gegeneinander und gehen weiter.
- Möglichkeiten:** Die Spielleitung gibt nach kurzer Zeit immer wieder andere Klatschoptionen vor, zum Beispiel mit links klatschen, mit beiden Händen mit anderen zusammen klatschen, alleine klatschen, schnell, langsam, 1-2-3-4-mal und so weiter.
- Wenn es gut läuft, können auch die Teilnehmer/-innen neue Formen vorschlagen.

## ICH HABE KEINE LUST MEHR ... AU JA ...

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Kurze Aktionen werden durchgeführt und immer wieder durch eine neue beendet.
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle gehen ziellos im Raum umher, bis eine Person sagt: „Ich habe keine Lust mehr, lasst uns (Aktion einfügen)“. Daraufhin wird von allen „au ja!“ gerufen und die Aktion ausgeführt. Wenn die nächste Person sagt: „Ich habe keine Lust mehr, lasst uns ...“ so wird die vorherige Aktion unterbrochen oder erweitert, von allen „au ja!“ gerufen und die neue Aktion ausgeführt. Das Spiel geht nach dem gleichen Prinzip immer so weiter.</p> <p>Die Spielleitung sollte dann mit einer passenden Aktion das Spiel beenden.</p>
<b>Möglichkeiten:</b>	<p>„Ich habe keine Lust mehr, lasst uns ...</p> <p>... hüpfen.“</p> <p>... im Kreis drehen.“</p> <p>... dabei pfeifen.“</p> <p>... auf den Boden legen.“</p> <p>... jemanden umarmen.“</p> <p>... jemandem das Beste wünschen.“</p> <p>... versuchen, die Weltherrschaft an uns zu reißen.“</p> <p>... das Seminar beginnen.“</p> <p>Den Möglichkeiten ist keine Grenze gesetzt, solange sie dem Prinzip entsprechen.</p>



## KIPPSTUHL

- Empfehlung für:** Aufwachspiel
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 10 – 15 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Einmal den Stuhlkreis umrunden, ohne dabei einen angekippten Stuhl fallen zu lassen
- Material/Vorbereitung:** Stuhlkreis
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen stehen seitlich hinter ihren Stühlen, fassen diesen mit ihrer rechten Hand an der Rückenlehne und bringen den Stuhl zum Kippen – in einen Gleichgewichtszustand auf seinen „Hinterbeinen“. Die linke Hand ist dabei an die Hüfte gestemmt und somit unbeteiligt.
- Die Teilnehmer/-innen müssen nun mindestens einmal im Kreis gehen, indem die Personen ihre Stühle loslassen und den Stuhl der vorderen Person erfassen.
- In diesem Moment darf keiner der Stühle umfallen, das heißt, es wird ein aufmerksames koordiniertes Vorgehen aller Teilnehmer/-innen erwartet, bei welchem sie sich auch gemeinsam eine Taktik ausdenken müssen.
- Das erfolgreiche Ende ist erreicht, wenn alle Teilnehmer/-innen an ihren Ausgangspunkten wieder angekommen sind, ohne dass in der Runde ein Stuhl umgefallen ist.
- Variationen:** Rückwärts

## KNOBELN

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 5 – 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen versuchen das gleiche Zeichen zu machen
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Sitz- oder Stehkreis
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen haben die Hände auf dem Rücken. Auf Kommando müssen alle versuchen, gleichzeitig dasselbe Zeichen (Stein, Schere, Papier) mit einer Hand zu zeigen. Es dürfen keine Absprachen erfolgen, und es soll so lange versucht werden, bis es klappt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stein = Faust</li> <li>- Schere = Zeige- und Mittelfinger</li> <li>- Papier = flache Hand</li> </ul>
<b>Variationen:</b>	<p>Ganzkörperknobeln: Das Ganze wird mit zwei gegenüberstehenden Gruppen gespielt. Jedoch gibt es dabei andere Figuren. Die beiden Gruppen versuchen, zusammen dreimal hintereinander die gleiche Figur darzustellen, dürfen dabei aber nicht zweimal die gleiche hintereinander verwenden.</p> <p>Es dürfen keine Absprachen zwischen den Gruppen erfolgen.</p>

## KREISSITZEN

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachtspiel
<b>Personenanzahl:</b>	ab 12 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 15 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen sitzen im Kreis aufeinander.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Sitzkreis
<b>Beschreibung:</b>	Alle Teilnehmer/-innen stehen im Kreis, Bauch an Rücken, ganz eng und kaum Luft dazwischen. Die äußere Hand geht an die Außenseite des Oberschenkels der hinteren Person. Alle setzen sich langsam und gleichzeitig auf die Oberschenkel der hinteren Person. Wenn genügend Vertrauen in der Gruppe vorhanden ist, sitzen so alle im Kreis „aufeinander“, ohne umzufallen. Dieses Spiel funktioniert aber nur, wenn es ausreichendes Vertrauen in der Gruppe gibt, sonst fällt alles zusammen.
<b>Möglichkeiten:</b>	Man kann den Kreis drehen lassen – vorwärts oder rückwärts usw.
<b>Bemerkungen:</b>	Auf Gruppendynamik achten, da das Spiel auf körperlichem Kontakt beruht.



## LIEBLINGSPILZ

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen suchen sich eine Person und müssen dreimal um diese laufen, ohne dass jemand dazwischen ist.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Stehkreis
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen schließen die Augen oder gucken auf den Boden. Dabei sollen sie sich eine Person aussuchen, welche ihr Lieblingspilz ist.</p> <p>Auf das Startsignal hin versuchen alle dreimal um „ihre“ Person herumzulaufen. Dabei darf keine andere Person dazwischen sein.</p> <p>Wurde die Person dreimal umlaufen, so hüpfte die laufende Person und ruft „Lieblingspilz“. Das Spiel geht so lange, bis alle ihren Lieblingspilz umlaufen haben.</p>
<b>Variationen:</b>	Dreimal hintereinander ohne Unterbrechung: das heißt ohne dass einmal eine Person dazwischengelaufen ist. Ansonsten müssen sie noch einmal von vorne beginnen.
<b>Bemerkungen:</b>	Das Umkreisen der Personen am besten einmal vormachen.



Jugend!

## NAMENSALPHABET

- Empfehlung für:** Aufwachspiel, Kennenlernspiel für den Abend
- Personenanzahl:** bis 30 Personen
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen müssen sich nonverbal dem Alphabet nach sortieren.
- Material/Vorbereitung:** Stehkreis
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen nennen noch einmal ihre Namen im Kreis. Die Teilnehmer/-innen sollen sich nun der alphabetischen Reihenfolge ihrer Vornamen nach im Kreis ordnen, ohne dabei zu reden.

## NAMENSBALL

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 15 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen rufen den Namen einer anderen Person und werfen ihr dann einen Ball zu, immer wieder in der gleichen Reihenfolge.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stehkreis</li> <li>- mindestens ein Tennisball oder ähnliches</li> <li>- für andere Varianten gilt: Ballanzahl = Teilnehmer/-innen-Zahl</li> </ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Der Ball wird zu irgendeiner Person geworfen, diese wirft ihn wieder zu einer anderen, möglichst diagonal und so, dass zum Schluss alle Personen den Ball einmal hatten. Die letzte Person wirft den Ball wieder zurück zum Ausgangspunkt.</p> <p>Dabei sollen die Personen sich die Reihenfolge merken. Vor jedem Wurf wird der Name der Person gerufen, zu welcher der Ball gespielt wird.</p>
<b>Variationen:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rückwärts: Die ganze Reihenfolge kann nun auch rückwärts gespielt werden. Also die Person, von der ich vorher den Ball zugeworfen bekam, erhält nun von mir den Ball.</li> <li>2. Viele Bälle: Es können auch ganz viele Bälle eingesetzt werden, um einen durchgängigen Spielfluss zu haben.</li> <li>3. Kombination: Es können ganz viele Bälle eingesetzt werden und dabei wird von der Spielleitung immer vorwärts oder rückwärts angesagt.</li> </ol>
<b>Bemerkungen:</b>	<p>Die Teilnehmer/-innen darauf aufmerksam machen, dass sie erst dann werfen, wenn die andere Person sie ansieht.</p> <p>Heruntergefallene Bälle sollen nicht gesucht werden, sondern ruhig zur Leitung zurückrollen.</p>



Jugend!

## OHNE TAU ZIEHEN

- Empfehlung für:** Aufwachspiel
- Personenanzahl:** beliebig, 2 Gruppen bilden
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Zwei Gruppen ziehen und helfen sich gegenseitig.
- Beschreibung:** Zwei Gruppen stellen sich hintereinander und gegenüber der anderen Gruppe. Dabei halten sich die ersten Teilnehmer/-innen an den Händen fest. Die Teilnehmer/-innen dahinter fassen sich an die Schultern, Hüften oder um den Bauch.
- Nun fangen die beiden Gruppen an zu ziehen.
- Dabei sollen die Teilnehmer/-innen darauf achten, dass beide Gruppen gleich stark sind und gegebenenfalls die Seiten wechseln und jeweils der gerade schwächeren Gruppe helfen.
- Bemerkung:** Auf Gruppendynamik achten, da das Spiel auf körperlichem Kontakt beruht.

## PFERDERENNEN

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	ab 6 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Es wird ein Pferderennen dargestellt.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Sitzkreis oder Stehkreis
<b>Beschreibung:</b>	<p>Die Spielleitung stellt den Teilnehmenden die Pferderennbahn und verschiedene Aktionsmöglichkeiten vor. Diese gibt auch während des Spiels die Aktionen an und erzählt wenige lustige Sätze zur Einführung der Aktion.</p> <p>Zuerst wird langsam begonnen, mit den Handflächen auf auf die Oberschenkel zu klatschen, wobei man immer schneller wird. Zum Endspurt Richtung Ziel noch einmal schneller auf die Oberschenkel klatschen und danach langsam „austraben“.</p>
<b>Möglichkeiten:</b>	<p>Achtung Rechtskurve → alle lehnen sich nach rechts                      Achtung Linkskurve → alle lehnen sich nach links                      Achtung Hürde → alle richten sich leicht auf und deuten Überspringen mit gestreckten Armen an</p> <p>Achtung Doppelhürde → zweimal aufrichten                      Achtung Wassergraben → mit den Fingern an den Lippen “Blubbergeräusch“ machen oder hüpfen</p> <p>Tribüne → alle winken und rufen: „huhu“</p> <p>VIP-Tribüne → alle zeigen den Mittelfinger</p> <p>Presse → alle stehen auf, grinsen und machen viele Fotos „klack, klack, klack“</p> <p><b>Ziel</b> → alle erstarren, wegen des Zielfotos</p>



Jugend!

## PINGUIN UND KÄNGURU

- Empfehlung für:** Aufwachtspiel
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Aus einer Person mit einem bestimmten Charakter soll eine ganze Gruppe werden.
- Material/Vorbereitung:** Einen bestimmten Raum oder eine Fläche festlegen/ abstecken
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen, bis auf eine Person, sind Pinguine und watscheln umher. Eine freiwillige Person ist das Känguru, diese hüpf mit angewinkelten Armen „kängurutypisch“.
- Das Känguru versucht, einen Pinguin zu berühren, welcher dann auch zu einem Känguru wird. Dadurch vermehren sich die Kängurus, die weiter versuchen, die übrigen Pinguine zu berühren.
- Ziel** ist es, dass zum Schluss nur noch Kängurus herumhüpfen.

## PLATZTAUSCH

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	ab 6 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Alle Teilnehmer/-innen mit Gemeinsamkeiten müssen den Platz tauschen.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Sitzkreis
<b>Beschreibung:</b>	<p>Eine Person nennt eine Eigenart und fängt an, all die Personen die Plätze tauschen zu lassen, die etwas gemeinsam haben. Dies muss so schnell wie möglich passieren. Wenn alle wieder sitzen, ist die nächste Person dran.</p> <p>Die Gruppe muss versuchen, immer schneller zu werden. Waren alle einmal an der Reihe, ist das Spiel vorbei.</p>



Jugend!

## ROBOTER

- Empfehlung für:** Aufwachtspiel
- Personenanzahl:** beliebig, Dreiergruppen bilden
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Zusammenführen von zwei Teilnehmer/-innen, die „roboterartige“ Bewegungen ausführen.
- Beschreibung:** Nachdem sich drei Personen zusammengefunden haben, stellen sich zwei von ihnen Rücken an Rücken. Diese sind die „Roboter“ und die dritte Person ihr/-e Programmierer/-in.
- Die Roboter werden durch das Antippen auf den Kopf aktiviert, bewegen sich „robotertypisch“ und können von selbst nur geradeaus laufen. Stoßen sie auf ein Hindernis, treten sie so lange auf der Stelle, bis sie ein anderes Signal erhalten oder es entfernt wurde.
- Werden die Roboter auf der linken Schulter angetippt, so drehen sie sich um 45° nach links und gehen weiter. Werden sie auf der rechten Schulter angetippt, so drehen sie sich 45° nach rechts und laufen weiter. Es kann immer nur ein Roboter zur gleichen Zeit programmiert werden.
- Ziel** ist es, dass die beiden Roboter sich wieder frontal begegnen und umarmen, denn nur so können sie wieder auf dem Kopf ausgeschaltet werden.
- Variationen:**
1. Zieländerung: Ziel kann auch sein, die eigenen Roboter mit denen anderer Dreiergruppen zusammenzubringen.
  2. Rollentausch nach der Zusammenführung

## SCHLANGENKNÄUEL

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 – 15 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Ein menschlicher Knoten muss aufgelöst werden.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Stehkreis
<b>Beschreibung:</b>	<p>Die Teilnehmer/-innen bilden eine nebenstehende Reihe, mit einem Anfang und Ende, und fassen sich dabei an die Hände.</p> <p>Die Person, welche am Anfang steht, schlängelt sich nun zwischen den anderen hindurch und die ganze Gruppe folgt.</p> <p>Irgendwann nimmt die Person an der Spitze die freie Hand der letzten Person am Ende der Schlange.</p> <p>Die Gruppe muss dabei das Knäuel entwirren, ohne dabei die Hände loszulassen.</p>
<b>Möglichkeiten:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- über Hände steigen</li><li>- unter Hände steigen</li><li>- auf den Boden kriechen und zwischen den Beinen krabbeln</li></ul>
<b>Variationen:</b>	siehe Gordischer Knoten
<b>Bemerkungen:</b>	Auf Gruppendynamik achten, da das Spiel auf körperlichem Kontakt beruht.

## SCHNÜRSENKEL

- Empfehlung für:** Aufwachtspiel
- Personenanzahl:** beliebig, gerade Anzahl
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Zwei Personen schnüren mit jeweils einer Hand einen Schuh.
- Material/Vorbereitung:** Mindestens 50 % der Teilnehmer/-innen müssen geschnürte Schuhe tragen.
- Beschreibung:** Die Teilnehmer/-innen finden sich zu Paaren zusammen, wobei eine Person pro Paar geschnürte Schuhe tragen muss!
- Ein Schnürsenkel wird geöffnet und gelockert. Die Aufgabe des Paares ist es dann, mit jeweils einer Hand pro Person den Schuh wieder ordentlich zu schnüren. Die nicht benutzte Hand muss auf den Rücken gelegt werden.



## REDENSARTEN

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 – 15 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Redensarten umsetzen
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Liste mit Redensarten
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen gehen durch den Raum. Auf Signal der Spielleitung hin bilden sie Paare. Die Spielleitung gibt dann eine Redensart vor, die alle versuchen, wörtlich zu nehmen und physisch umzusetzen. Anschließend setzen sich alle bis zum nächsten Signal wieder in Bewegung.</p>
<b>Möglichkeiten:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jemandem etwas vorkauen</li> <li>- Ein Auge auf jemanden werfen</li> <li>- Jemandem die Stirn bieten</li> <li>- Wer zuletzt lacht, lacht am Besten</li> <li>- Den Buckel herunterrutschen</li> <li>- Tanzen bis die Fetzen fliegen</li> <li>- Zur Sau machen</li> <li>- Wie man in den Wald ruft, schallt es auch heraus</li> </ul> <p>Wenn es gut läuft, können auch die Teilnehmer/-innen neue Redensarten vorschlagen.</p>



Jugend!

## SPIEGELBILDER

- Empfehlung für:** Aufwachtspiel
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Jeweils zwei Teilnehmer/-innen machen die gleiche Bewegung bzw. ein Teilnehmender macht die Bewegungen nach.
- Beschreibung:** Die Teilnehmer/-innen bilden Paare und stellen sich gegenüber. Person A macht Bewegungen vor, zuerst nur mit den Händen, danach mit dem ganzen Körper. Person B wiederholt diese spiegelbildlich. Nach 2 – 3 Minuten ist Rollentausch.
- Variationen:**
1. Handspiegel: Person A hebt ihre Hand 30 – 40 cm vor dem Gesicht der Person B, diese muss auch immer mit ihrem Gesicht dem Handspiegel folgen, egal wohin und wie sich dieser bewegt. Nach 2 – 3 Minuten ist Wechsel.
    - Hier können auch beide Hände benutzt und Dreiergruppen gebildet werden
  2. Nachgang kopieren: Die Person A macht etwas vor und Person B geht hinter ihr hinter her und macht die Bewegungen zeitversetzt nach. Nach 2 – 3 Minuten ist Wechsel.
  3. Ohne Führung: Die Teilnehmer/-innen versuchen es nun ohne eine „führende“ Person. Wichtig ist dabei, dass sie sich in die Augen sehen und ganz langsam anfangen.
  4. Geschichte erzählen: Die Teilnehmer/-innen versuchen, zu zweit gemeinsam gleichzeitig eine Geschichte zu erzählen, indem sie ganz langsam sprechen, auf die Mundbewegungen achten und die Worte gemeinsam finden.

## STADTBUMMEL

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen gehen durch eine „Fußgängerzone“ und führen verschiedene Aktionen aus.
<b>Beschreibung:</b>	Dieses Spiel besteht aus mehreren Einzelaktivitäten, bei denen alle Teilnehmer/-innen zu Beginn mit genügend Bewegungsfläche frei im Raum stehen können müssen. Die Spielleitung gibt in einer kleinen Erzählung ein paar Aktionen vor, welche sie alle 20 – 30 Sekunden wechselt.
<b>Möglichkeiten:</b>	Wir gehen umher, schauen und fassen niemanden an. Wir nehmen jetzt die anderen alle wahr und schauen ihnen beim Vorbeigehen in die Augen. Unterwegs treffen wir Bekannte und schütteln Hände, viele Hände, immer mehr ...  In der Fußgängerzone tummeln sich viele Menschen. Kinder hüpfen und springen wie wild vor Freude. Paare machen untergehakt einen Schaufensterbummel. Mehrere Gruppen Jugendlicher machen eine Polonaise durch die Straßen. An einer Ecke treffen wir unsere beste Freundin, die wir schon lange nicht mehr gesehen haben und begrüßen sie ganz herzlich. Wir gehen weiter und sehen eine Reihe ganz lustiger Kauze. Einige begrüßen sich auf eine völlig neue Art, z. B. ziehen sie sich zart am Ohrläppchen, machen einen Zeitlupenboxkampf, und andere bewegen sich auf verrückte Art vorwärts. Jede Person verschenkt ein Geschenk an drei Personen, indem sie sagt, „ich schenke dir ...“ und geht dann weiter.. Es beginnt zu regnen. Jede/-r geht zu der Person, die das freundlichste Gesicht macht und stellt sich mit ihr unter ihren „Regenschirm“ und geht spazieren. Alle Teilnehmer/-innen verabschieden sich nun für eine lange Zeit.  → Den Möglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt, wenn es gut läuft, können die Teilnehmer/-innen neue Formen vorschlagen.



Jugend!

## STIFTEWERFEN

- Empfehlung für:** Aufwachtspiel
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Material/Vorbereitung:** drei Stifte pro Paar
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen bilden Paare. Jedes Paar erhält einen Stift, welchen sie zwischen sich hin und her werfen. Wenn das gut geht, wird ein zweiter Stift dazu genommen und beide weiter über Kreuz geworfen.  
Es wird automatisch versucht, einen gleichmäßigen Rhythmus zu entwickeln. Zum Schluss kann noch ein dritter Stift dazugegeben werden.
- Variationen:** Stehkreis, die ganze Gruppe: Den Stift mit rechtes in die linke Hand der rechten Person geben und gleichzeitig von links einen in die eigene linke Hand erhalten. Langsam anfangen, im Takt bleiben und schneller werden.
- Bemerkungen:** Das Spiel muss irgendwann abgebrochen werden, da es kein Ende hat.

## STOP-AND-GO

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	ab 6 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 Minuten
<b>Beschreibung:</b>	Alle gehen ziellos im Raum umher, und sobald jemand stehen bleibt, müssen alle anderen auch für eine Sekunde an Ort und Stelle stehen bleiben. Erst wenn sich irgendjemand erneut bewegt, dürfen sich alle anderen auch wieder bewegen.
<b>Variation:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Lebhaft: Alle können sich wild gestikulierend oder hüpfend durch den Raum bewegen.</li><li>2. Augen zu: Wenn alle Augen geschlossen sind, dürfen sie sich nur noch langsam und bewusst bewegen. Alle müssen sich auf ihren Gehörsinn verlassen.</li></ol>
<b>Bemerkungen:</b>	Hier muss gut aufgepasst werden, dass sich nicht verletzt wird – es müssen immer Warnhinweise gegeben werden.



## SYMBOLFIGUREN

- Empfehlung für:** Aufwachspiel
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** 10 – 15 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen bilden nonverbal bestimmt Symbole.
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen stehen im Raum und sollen gemeinsam, auf möglichst effiziente Art und Weise, die von der Spielleitung gerufenen Symbole darstellen. Dabei darf nicht gesprochen werden.
- Möglichkeiten:**
- IG Metall-Logo
  - Zahlen
  - römische Ziffern
  - Buchstaben
  - Zahlenbild eines Würfels
  - andere Logos
  - Worte
  - et cetera
- Variationen:** Kleingruppen: Die Teilnehmer/-innen verteilen sich in Kleingruppen und versuchen, ebenfalls nonverbal Symbole darzustellen.

## UMFALLEN

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Umfallende Personen werden von den anderen aufgefangen.
<b>Beschreibung:</b>	<p>Zuerst zählen alle Personen der Reihe nach bis zwei (je nach Teilnehmer/-innen-Zahl) ab und merken sich ihre Zahl. Dann gehen die Teilnehmer/-innen ziellos im Raum umher.</p> <p>Die Spielleitung ruft gelegentlich eine der Zahlen auf, woraufhin alle Personen mit dieser Zahl in sich zusammenfallen.</p> <p>Die anderen Personen mit der gegenteiligen Ziffer haben nun die Aufgabe, aufmerksam und couragiert zu handeln. Sie müssen versuchen, die fallenden Personen schnell vor dem Umfallen zu schützen beziehungsweise ihnen helfen, wieder aufzustehen.</p>
<b>Möglichkeiten:</b>	Es können mehrere Ziffern unmittelbar nacheinander aufgerufen werden.



Jugend!

## ZAUBERSTAB

- Empfehlung für:** Aufwachspiel
- Personenanzahl:** ab 6 Personen
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Einen Stab gemeinsam mit den Zeigefingern auf den Boden legen.
- Material/Vorbereitung:** ein langer, nicht zu schwerer Stab (zum Beispiel Zollstock oder ähnliches)
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen stehen nebeneinander und müssen ihre Zeigefinger nebeneinander auf Bauchhöhe halten. Nun wird der Stab auf alle Finger gelegt.
- Alle Zeigefinger müssen Kontakt haben und dürfen ihn nicht mehr verlieren, die ganze Zeit!
- Jetzt muss die Gruppe versuchen, gemeinsam den Stab auf den Boden zu legen.



2.

# AUFWACH- SPIELE

MIT VORBEREITUNG

## 2. AUFWACHSPIELE – MIT VORBEREITUNG

### AUTOGRAMME, AUTOGRAMME, ...

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel, Kennenlernspiel
<b>Personenanzahl:</b>	10 – 30 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen müssen untereinander bestimmte Merkmale suchen und sich dafür eine Unterschrift holen.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- pro Teilnehmer/-innen jeweils ein Zettel und ein Stift</li><li>- auf jedem Zettel stehen zwei unterschiedliche Merkmale</li><li>- Zettel verteilen</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen müssen jeweils zwei weitere Personen finden, die die auf dem Zettel genannten Eigenschaften oder Fähigkeiten besitzen und sich von diesen an der entsprechenden Stelle eine Unterschrift geben lassen.</p> <p>Auf einem Zettel dürfen nicht mehrere Unterschriften einer Person sein. Natürlich darf die Person selbst auch nicht unterschreiben.</p>
<b>Möglichkeiten:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- gewerkschaftliche Funktion</li><li>- mindestens zwei Geschwister</li><li>- Morgenmuffel</li><li>- kann mit den Ohrenwackeln</li><li>- läuft schnell</li><li>- et cetera</li></ul>



## HUND

- Empfehlung für:** Aufwachspiel, Methode
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 5 – 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen lassen sich gleichzeitig fallen, stützen sich aber automatisch.
- Material/Vorbereitung:**
- Stehkreis
  - für alle Teilnehmer/-innen ein Los mit dem Wort „Hund“ vorbereiten
  - drei Lose erhalten einen anderen „Tiernamen“ (zum Beispiel Wapiti, Marsupilami, Chap)
- Beschreibung:**
- Die Lose werden – mit der Erläuterung, dass auf jedem ein Tiername steht und dieser auf keinen Fall verraten werden darf – ausgeteilt. Alle stehen im Kreis und sollen sich fest mit den Armen einhaken.
- Die Spielleitung erzählt, dass sie einzelne Tiernamen aufrufen wird und sich die Person mit dem jeweiligen Tiernamen ganz schnell fallen lassen muss.
- Die Nachbarinnen und Nachbarn haben die Aufgabe, das zu verhindern, indem sie die fallende Person kräftig festhalten.
- Die Spielleitung übt vorerst mit der Gruppe eine Weile und erwähnt zuerst die anderen drei Tiernamen (z. B. Wapiti, Marsupilami, Chap). Dabei animiert die Leitung die Teilnehmenden, sich noch schneller fallen zu lassen beziehungsweise die Nebenstehenden noch besser festzuhalten.
- Nach ausreichender Übung, kann das eigentliche Spiel losgehen und die Spielleitung ruft: „Hund“.
- Bemerkungen:** Den Namen des Spiels vorher nicht verraten! Stühle, Tische, et cetera müssen vorsichtshalber möglichst weit vom Stehkreis entfernt sein.

## KENNENLERNBINGO

- Empfehlung für:** Aufwachspiel, Kennenlernspiel für den Abend
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 15 – 20 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen mit einer bestimmten Eigenschaft müssen sich finden.
- Handout:** Gehe im Raum umher und finde eine Person, die auf die Beschreibung im Kästchen zutrifft. Hast du jemanden gefunden, so lass diesen dann unterschreiben. Wer vier Kästchen in einer Reihe ausgefüllt hat, ruft: „Bingo!“ (waagrecht, senkrecht oder diagonal)
- Je mehr „Bingos“ du findest, desto besser.
- Ziel** des Spieles ist es, die anderen Personen besser kennenzulernen und dass alle Personen mindestens ein „Bingo“ haben – also helfe euch untereinander. Es kommt nicht auf die Schnelligkeit an. Unterhalte dich ruhig ein wenig mit den anderen, auch wenn du die Unterschrift schon hast.

### Finde eine Person, die:

eine Sprache spricht, die du überhaupt nicht sprichst:	ein Haustier hat:	die gleiche Augenfarbe wie du hat:	in den letzten drei Jahren einmal als Patient/-in im Krankenhaus war:
mindestens ein halbes Jahr im Ausland gelebt hat:	ein Instrument spielt:	eine andere Staatsangehörigkeit hat:	im gleichen Monat Geburtstag hat wie du:
den gleichen Film mag:	etwas Handgemachtes trägt:	im gleichen Jahr geboren wurde:	keinen Fernseher hat:
genauso viele Geschwister hat wie du:	das gleiche Hauptverkehrsmittel nutzt wie du:	in einem Land war, in dem du noch nie warst:	den selben Sport betreibt wie du:



Jugend!

## TURMBAU

- Empfehlung für:** Aufwachtspiel, Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** ab 5 Personen
- Zeitbedarf:** ca. 10 – 20 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen versuchen, möglichst nicht von der Unterlage abzuweichen
- Material/Vorbereitung:** breitflächige, gut faltbare Unterlage (Plane, Zeitung, Wandzeitung, oder ähnliches)
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen stehen auf einer breitflächigen, gut faltbaren Unterlage. Die Unterlage wird immer weiter halbiert, dabei soll so weit wie möglich die zur Verfügung stehende Fläche verkleinert werden.
- Ziel** ist, dass dabei kein/-e Teilnehmender von der Unterlage abweicht. Die Teilnehmer/-innen sollen sich eine gemeinsame Taktik ausdenken. Dabei können sie sich gegenseitig stützen bis hin zum Tragen und immer wieder versuchen, den eigenen Gruppenhighscore zu unterbieten.
- Variationen:** Bodenberührung (ohne Unterlage): Anzahl der einzelnen Bodenkontakte aller Teilnehmer/-innen zusammen wird immer weiter verringert. Es empfiehlt sich, möglichst (Teilnehmer/-innen x zwei Füße) hoch anzufangen.
- Bemerkungen:** Bestenfalls werden keine verschiedenen Gruppen gebildet, um einen Wettkampf untereinander zu vermeiden.
- Auf Gruppendynamik achten, da das Spiel auf körperlichem Kontakt beruht.



3.

# METHODEN

OHNE VIEL AUFWAND

### 3. METHODEN – OHNE VIEL AUFWAND

#### HAB KEINE ANGST MEHR!

<b>Empfehlung für:</b>	Methode
<b>Personenanzahl:</b>	10 – 30 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 45 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen schreiben anonym ihre Ängste auf und sehen Gemeinsamkeiten.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	pro Teilnehmer/-innen jeweils ein Stift und ein Zettel
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen schreiben anonym auf einen Zettel, wovor sie Angst haben. Diese Zettel werden von der Spielleitung eingesammelt, durchgemischt und der Reihe nach vorgelesen.</p> <p>Von der Spielleitung können auch einige Impulse oder Beispiele genannt werden, zum Beispiel „...dass nur das Team das Programm bestimmt“ oder „dass sich alle volllaufen lassen“ und so weiter.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass die Teilnehmer/-innen erkennen, dass nicht nur sie „Ängste“ haben, und es eventuell auch andere Leute gibt, die ähnlich denken.</p> <p>Nach dem Vorlesen muss gemeinsam über die Zettel gesprochen werden.</p>



Jugend!

## SCHMELZENDE EISSCHOLLE

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung, Methode
- Personenanzahl:** ab 12 Personen, 2 Gruppen bilden
- Zeitbedarf:** circa 15 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Teilnehmer/-innen müssen versuchen, dass keines ihrer Mitglieder/-innen Boden berührt
- Material/Vorbereitung:** Wandzeitungen (alternativ: alte Zeitungen)
- Beschreibung:** Aus Papier werden zwei Eisschollen auf dem Boden ausgelegt. Diese sind groß genug, sodass von jeder Gruppe alle Teilnehmer/-innen darauf Platz haben.
- Die Gruppe bringt die jeweils andere Eisscholle zum Schmelzen, indem sie dort Papierschnipsel abreißt.
- Ziel** ist, dass die Gruppen auf der Scholle dafür sorgen, dass keines ihrer Mitglieder/-innen ins „eiskalte Wasser“ fällt – und das möglichst lange.
- Das Spiel ist beendet, wenn jemand ins „Wasser“ gefallen ist.
- Bemerkung:** Ein langsamer Schmelzvorgang erhöht die Spannung, und das Spiel bekommt zunehmend den Charakter eines Kooperationsspiels. Aus diesem Grunde darauf achten, dass nur Schnipsel abgerissen werden.
- Auf Gruppendynamik achten, da das Spiel auf körperlichem Kontakt beruht.

## TURNAROUND

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung, Methode
<b>Personenanzahl:</b>	ab 10 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 – 20 Minuten + Vorbereitung circa 15 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Unterlage einmal komplett drehen, ohne sie zu verlassen.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	breitflächige, gut faltbare Unterlage (Plane, Decke, Wandzeitung, oder ähnliches) → Größe abhängig von Personenanzahl
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen stehen auf der Unterlage und besprechen eine gemeinsame Taktik.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass die Unterlage einmal komplett von den Mitspielenden gedreht wird. Die Unterlage soll dabei nicht verlassen werden.</p>



Jugend!

## VERTRAUENSFALL

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung, Methode
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 30 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Von anderen Teilnehmer/-innen auffangen lassen
- Material/Vorbereitung:** ein Tisch
- Beschreibung:** Eine Person stellt sich auf einen Tisch, mit dem Rücken zur Kante. Hinter dem Tisch und der Person stehen sich die restlichen Teilnehmer/-innen in zwei Reihen gegenüber und halten sich an den Armen fest zusammen.
- Die Person auf dem Tisch lässt sich, mit geschlossenen Augen und den Händen dicht am Körper, rückwärts langsam fallen, dabei fangen und federn sie die anderen Teilnehmer/-innen auf.
- Variationen:** Deckenwurf: Eine Person legt sich auf eine Decke und die restlichen Teilnehmer/-innen heben die Decke und die Person an. Sie werfen sie leicht in die Höhe und fangen sie wieder auf.
- Bemerkungen:** Es ist darauf zu achten, dass genügend Personen vorhanden sind, um die fallende Person aufzufangen!



4.

# METHODEN

MIT VORBEREITUNG

## 4. METHODEN – MIT VORBEREITUNG

### BAUMSTAMM – STANDOGRAMM

<b>Empfehlung für:</b>	Methode
<b>Personenanzahl:</b>	ab 5 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 5 – 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen sortieren sich auf engstem Raum.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kreppband</li><li>- langgezogenen Bereich von 30 – 40cm Breite abkleben</li><li>- oder eine niedrige/schmale Mauer oder Baumstamm</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Die Teilnehmer/-innen stellen sich innerhalb des angegebenen Bereiches nebeneinander auf. Jetzt soll das Standogramm erstellt werden. Hierfür gibt es verschiedene Möglichkeiten.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass die Teilnehmer/-innen sich relativ schnell und ohne Verlassen des Bereiches in der geforderten Reihenfolge aufstellen.</p>
<b>Möglichkeiten:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Herkunft – von Nord nach Süd</li><li>- Alter</li><li>- Name – alphabetisch</li><li>- Entfernung zur Bildungsstätte</li><li>- Geburtstag</li><li>- Betriebsgröße</li></ul>



Jugend!

## EISSCHOLLEN

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung, Methode
- Personenanzahl:** 5 bis 15 Personen
- Zeitbedarf:** circa 20 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Erreichen eines längeren Weges, ohne den Boden zu berühren.
- Material/Vorbereitung:**
- Kreppklebeband, damit werden zwei Ufer A und B abgeklebt/markiert
  - Blätter oder Zeitungen (Anzahl = Teilnehmer/-innen-Zahl: 2 + 1 Blatt/Zeitung)
- Beschreibung:**
- Die Gruppe muss einen langen Weg von A nach B absolvieren. Dafür erhält sie die Unterlagen und darf dabei nicht von den Unterlagen abweichen.
- Die Unterlagen können dabei von Anfang bis Ende durchgereicht werden, um Stück für Stück dem Endpunkt näherzukommen.
- Ziel** ist, dass dabei kein Teilnehmender von der Unterlage abweicht und alle das Ziel erreichen. Sie sollen sich eine gemeinsame Taktik ausdenken, dabei können sie verschiedene Varianten zur Vorgehensweise ausprobieren, sich gegenseitig stützen sowie tragen und immer wieder versuchen, den eigenen Gruppenscore zu unterbieten.
- Variationen:**
- Zwei Eisschollen: Die Teilnehmer/-innen erhalten nur zwei Blätter. Die ganze Gruppe muss versuchen, auf das andere Ufer zu gelangen.
- Es wird darauf hinauslaufen, dass sich einige Personen gegenseitig tragen müssen.
- Bemerkungen:**
- Der Uferabstand muss etwas größer sein. Es soll nicht einfach über die Schollen/Blätter gesprungen werden können.
- Auf Gruppendynamik achten, da das Spiel auf körperlichem Kontakt beruht.

## HUND

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel, Methode
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 5 – 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen lassen sich gleichzeitig fallen, stützen sich aber automatisch.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stehkreis</li> <li>- für alle Teilnehmer/-innen ein Los mit dem Wort „Hund“ vorbereiten</li> <li>- drei Lose erhalten einen anderen „Tiernamen“ (zum Beispiel Wapiti, Marsupilami, Chap)</li> </ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Die Lose werden – mit der Erläuterung, dass auf jedem ein Tiername steht und dieser auf keinen Fall verraten werden darf – ausgeteilt. Alle stehen im Kreis und sollen sich fest mit den Armen einhaken.</p> <p>Die Spielleitung erzählt, dass sie einzelne Tiernamen aufrufen wird und sich die Person mit dem jeweiligen Tiernamen ganz schnell fallen lassen muss.</p> <p>Die Nachbarn und Nachbarinnen haben die Aufgabe, das zu verhindern, indem sie die fallende Person kräftig festhalten.</p> <p>Die Spielleitung übt vorerst mit der Gruppe eine Weile und erwähnt zuerst die anderen drei Tiernamen (zum Beispiel Wapiti, Marsupilami, Chap). Dabei animiert die Leitung die Teilnehmer/-innen, sich noch schneller fallen zu lassen beziehungsweise die Nebenstehenden noch besser festzuhalten.</p> <p>Nach ausreichender Übung, kann das eigentliche Spiel losgehen und die Spielleitung ruft: „Hund“.</p>
<b>Bemerkungen:</b>	Den Namen des Spiels vorher nicht verraten! Stühle, Tische et cetera müssen vorsichtshalber möglichst weit vom Stehkreis entfernt sein.



Jugend!

## SPINNENNETZ

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung, Methode
- Personenanzahl:** ab 5 Personen
- Zeitbedarf:** je nach Personenanzahl + Vorbereitung  
circa 15 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Aus einem Seil wird ein Spinnennetz gebildet, durch welches die Teilnehmer/-innen gehen müssen.
- Material/Vorbereitung:**
- Seil (Länge nach Personenzahl, Dicke circa 5 mm)
  - aus dem Seil ein senkrechttes Spinnennetz erstellen
- Die Löcher sind dabei von der Größe so zu wählen, dass die Teilnehmer/-innen auf irgendeine Art und Weise durchpassen.
- Beschreibung:** **Ziel** ist, dass die Teilnehmer/-innen durch das Netz auf die andere Seite gelangen. Die Teilnehmer/-innen können auch durch Hindurchreichen oder auf andere kreative Weise durch die Löcher kommen.
- Variationen:** Jedes Loch im Netz darf nur einmal verwendet werden.



# 5. .. WÄHREND DER SEMINAR- ZEIT

## 5. WÄHREND DER SEMINARZEIT

### EINE STILLE FREUNDSCHAFT

<b>Empfehlung für:</b>	gesamte Seminarzeit
<b>Personenanzahl:</b>	ab 6 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	beliebig, meist ganze Seminarzeit
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Mitmenschen besondere Aufmerksamkeit schenken
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Namen aller Mitspielenden auf einzelne Zettel schreiben</li><li>- ansonsten selbstorganisiert</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Die Namen aller Mitspielenden werden per Losverfahren ausgegeben. Jede Person zieht einen Zettel mit dem Namen einer anderen. Der gezogene Name darf nicht verraten werden. Zieht eine Person ihren eigenen Namen, muss neu verteilt werden.</p> <p>Von nun an besteht eine stille Freundschaft zur gezogenen Person und die Mitspieler/-innen versuchen, im Spielzeitraum der Person besondere Aufmerksamkeit zu schenken und besonders höflich zu sein. Wie dies genau geschieht, ist den heimlichen Freunden überlassen.</p> <p>Zum Abschluss der Spielzeit versuchen alle Personen, ihre stille Freundschaft zu erraten.</p>
<b>Bemerkungen:</b>	Die Mitspielenden sollen eher kreativ, mit vorhandenem Material, agieren. Bestenfalls wird auf extra gekaufte Mittel verzichtet.

# 6. ABENDGE- STALTUNG

OHNE VIEL AUFWAND

## 6. ABENDGESTALTUNG – OHNE VIEL AUFWAND

### 13 UND 2

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	bis 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 15 – 20 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Ausgedachte Begriffe müssen erraten werden.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Sitzkreis
<b>Beschreibung:</b>	<p>Eine Person überlegt sich einen Begriff, den die anderen erraten müssen. Dabei dürfen nur Entscheidungsfragen (nur mit „Ja“ und „Nein“ zu beantworten) gestellt werden.</p> <p>Nach 13 Fragen erhält die Gruppe den Hinweis, dass sie noch weitere zwei Fragen stellen darf. Wer den Begriff erraten hat, darf sich einen neuen ausdenken.</p>
<b>Variationen:</b>	Die Personen können zum Start auch einen Tipp geben, um was es sich handeln könnte.



Jugend!

## ASSOZIATION/DISSOZIATION

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	beliebig
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Schneller Wortwechsel mit ähnlichen und/oder unterschiedlichen Begriffen
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Sitzkreis
<b>Beschreibung:</b>	<p>Eine Person startet mit einem (beliebigen oder themenbezogenen) Begriff. Die nächste Person muss nun reflexartig einen Begriff nennen, den sie mit dem Vorherigen assoziiert und der halbwegs thematisch dazu passt.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass die Teilnehmer/-innen ihren Gedanken frei und schnell äußern, ohne großartig nachzudenken. So gewinnt das Spiel an Dynamik.</p> <p>Beispiel:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Teilnehmer/-innen: Gewerkschaft erinnert mich an IG Metall</li><li>2. Teilnehmer/-innen: IG Metall erinnert mich an IGM Jugend</li><li>3. Teilnehmer/-innen: IGM Jugend erinnert mich an OJA</li></ol>
<b>Variationen</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dissoziation: Die Wörter haben nun keinen Zusammenhang zueinander.</li><li>2. Wechsel: Assoziation und Dissoziation können im Stuhlkreis immer im Wechsel geschehen.</li></ol>
<b>Bemerkungen:</b>	<p>Es wird empfohlen, zuerst mit der Assoziation zu beginnen.</p> <p>Auf Gruppendynamik achten, ansonsten kann es passieren, dass einigen Teilnehmer/-innen langweilig wird, bis sie wieder dran sind. Gegebenenfalls kann die Gruppe dann geteilt werden.</p>

## AUSWEGLOS?

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 30 – 45 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen helfen sich gegenseitig mit ihren Problemen.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Zettel und Stifte</li><li>- Sitzkreis</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen schreiben eine schwierige, scheinbar ausweglose Situation oder ein kleines individuelles Chaos auf einen Zettel.</p> <p>Diese werden alle eingesammelt. Die Spielleitung liest die Zettel anonym vor.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass alle Teilnehmer/-innen versuchen, sich in die vorgelesene Situation hineinzusetzen und ihre Lösungsvorschläge auf einen Zettel schreiben.</p> <p>Die Spielleitung sammelt auch diese Zettel ein und liest sie vor, damit die entsprechende Person sie als Anregung nutzen kann.</p> <p>Beispiele: „Ich komme nachts um 03.00 Uhr nach Hause und habe meinen Schlüssel verloren. Was soll ich tun?“, „Ich wache auf und stelle fest, dass ich heute eine Klausur schreibe, die ich total vergessen habe.“</p>



Jugend!

## AUTOGRAMMJAGD

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** ab 8 Personen
- Zeitbedarf:** circa 10 – 20 Minuten
- Kurzbeschreibung:** So viele Unterschriften von allen Teilnehmer/-innen wie möglich in kurzer Zeit sammeln.
- Material/Vorbereitung:** pro Person drei kleine Zettel und ein Stift
- Beschreibung:** Es wird in drei Runden zu je 30 Sekunden gespielt. Zwischen den Runden werden Reflexionsphasen von je zwei bis fünf Minuten durchgeführt.  
Die Teilnehmer/-innen sollen in den 30 Sekunden so viele Unterschriften von allen Mitspielenden sammeln wie möglich. Nur eine Unterschrift pro Teilnehmer/-in ist gültig.  
**Ziel** ist, dass die Teilnehmer/-innen sich in den Reflexionsphasen gemeinsame Taktiken ausdenken, wie sie schneller Unterschriften sammeln können.  
In jeder Runde wird ein neuer Zettel angefangen.
- Variationen:** Rundenerweiterung: 4 – 5 Runden insgesamt

## BEINPARCOURS

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	bis 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 15 – 20 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	„Blind“ einen Parcours durch ausgestreckte Beine meistern.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Stühle gegenüber</li><li>- Augenbinde</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	Alle Teilnehmer/-innen sitzen in zwei Stuhlreihen gegenüber. Die Teilnehmer/-innen erfahren, dass sie mit verbundenen Augen über die ausgestreckten Beine der Mitspieler/-innen steigen müssen. Jede Person kann vorher zuerst einen Probelauf mit offenen Augen absolvieren. Im Anschluss wird der Beinparcours mit verbundenen Augen wiederholt.
<b>Variationen:</b>	Bei Spielerfahrungen: In der nächsten Runde können die Mitspielenden ihre Beine zwischendurch wegziehen und manche lassen ihre Beine oben.



Jugend!

## EIN-WORT-SPIEL

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** beliebig, gerade Zahl
- Zeitbedarf:** beliebig
- Kurzbeschreibung:** Schneller Wortwechsel, welcher eine Geschichte ergeben soll
- Material/Vorbereitung:** Sitzkreis
- Beschreibung:** Alle Personen versuchen, eine gemeinsame Geschichte zu erzählen, deren Inhalt vorher nicht besprochen wird. Eine Person beginnt den Satz mit einem einzigen Wort und die folgenden Personen knüpfen jeweils mit einem Wort an, sodass jedoch auch ein sinnvoller Satz entsteht.
- Ziel** ist, dass alle Mitspielenden eine zusammenhängende, lustige, abstrakte Geschichte mit offenem Ende erzählen.
- Variationen:**
1. Mehrere Wörter: Es kann sich auch darauf festgelegt werden, dass alle Personen zwei, drei oder mehrere Wörter sagen dürfen.
  2. Themenbezogen: Die Geschichte kann auch einen thematischen Bezug haben, zum Beispiel: Gewerkschaft, Streik, Arbeit, Urlaub et cetera
  3. Absprache: Der Inhalt kann vorher grob besprochen werden.
  4. Mehrere Sätze: Es kann sich auch darauf festgelegt werden, dass alle Personen zwei bis drei Sätze erzählen.
  5. Gruppen 5 – 9 Personen: gleiches Prinzip. Hier soll ein inhaltlich sinnvoller und grammatikalisch korrekter Satz entstehen. Die Übung mehrfach durchführen, wobei alle Personen möglichst verschiedene Positionen einnehmen.
- Bemerkungen:** Auf Gruppendynamik achten, ansonsten kann es passieren, dass einigen Teilnehmer/-innen langweilig wird, bis sie wieder dran sind. Gegebenenfalls kann die Gruppe dann geteilt werden.

## ENDBUCHSTABEN

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	bis 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Aus den letzten Buchstaben des vorherigen Wortes ein neues Wort bilden
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Sitzkreis
<b>Beschreibung:</b>	<p>Eine Person nennt ein Wort und die nächste muss mit dem letzten Buchstaben des vorangegangenen Wortes ein neues Wort bilden. Die Wörter müssen thematisch zueinander passen.</p> <p>Beispiele: Gewerkschaft – Tarifvertrag – Geschichte – Einigungsstelle – E ...</p> <p>Magdeburg – Göttingen – Neustadt – Thale – Erfurt – T ...</p>
<b>Variationen:</b>	<p>Themenbezogen: Die Varianten sind sehr vielfältig, sie können themenbezogen sein (Berufe, Gewerkschaft, Tiere, Berge, Gewässer und so weiter)</p> <p>Es kann dabei noch extra sortiert werden, z.B.: Städte – von Nord nach Süd, Prominente – die nächste muss immer später gelebt haben et cetera.</p>



## FARKEL - BARKEL

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** bis 20 Personen
- Zeitbedarf:** circa 10 – 20 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Zwei Gegenstände werden in unterschiedliche Richtungen weitergegeben.
- Material/Vorbereitung:**
- zwei leichte Gegenstände
  - Sitzkreis
- Beschreibung:** Ein Gegenstand wird mit folgendem Muster nach rechts weitergegeben:
- 1. Person zeigt der 2. den Gegenstand und sagt: „Das ist ein Farkel“
  - Darauf fragt die 2. Person: „Ein was?“
  - Die 1. Person antwortet: „Ein Farkel“
  - Erst jetzt darf die 1. Person der 2. den Gegenstand übergeben
  - 2. Person zeigt der 3. den Gegenstand und sagt: „Das ist ein Farkel“
  - Darauf fragt die 3. Person: „Ein was?“
  - Diese Frage wird bis zur 1. Person zurückgegeben.
  - Die 1. Person antwortet: „Ein Farkel“ und die Antwort wird weitergegeben.
  - Erst dann darf der Gegenstand an die 3. Person weitergegeben werden
  - und so weiter, bis der Gegenstand wieder bei der 1. Person ist.
- Jetzt beginnt eine neue Runde, die eigentliche.
- Nach rechts läuft der Farkel und nach links der Barkel, nach gleichem Prinzip.
- Ziel** ist, dass die Gegenstände in der entstehenden Stresssituation trotzdem konzentriert weitergegeben werden.

## FLASCHENSCHIESSEN

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 15 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	„Blind“ zwei Streichholzschachteln von einer Flasche stoßen
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- auf 1 Tisch steht 1 leere Glasflasche, auf welcher 2 Streichholzschachteln übereinander gelegt werden</li><li>- 1 Augenbinde</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Die Teilnehmer/-innen müssen aus einer Entfernung von 2 oder 3 m, mit verbundenen Augen, mit ausgestrecktem Finger auf das <b>Ziel</b> losgehen und die Schachteln herunterstoßen.</p> <p>Sie können, bevor ihnen die Augen verbunden werden, das Ziel anvisieren. Ihre Armhaltung dürfen sie aber beim Anmarsch auf die Flasche nicht verändern.</p>



Jugend!

## GOOFY

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung, Aufwachspiel
- Personenanzahl:** ab 15 Personen
- Zeitbedarf:** circa 15 – 20 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Alle Personen versuchen, Teil einer Menschenkette zu werden.
- Material/Vorbereitung:** eventuell Augenbinden
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen schließen die Augen (oder verbinden sie). Ausgenommen ist eine Person, die „stumm“ ist.
- Alle laufen herum, und wenn sie sich treffen, fassen sie sich an und fragen: „Bist du Goofy?“. Der Mitspielende muss „nein“ antworten. Erhält man keine Antwort, so hat man Goofy gefunden und kann die Augen öffnen, fasst Goofy an den Händen und wartet auf die nächste Person, die fragt: „Bist du Goofy?“. Da man jetzt auch ein Goofy ist, darf man nicht mehr antworten.
- So entsteht eine lange Kette. Die Menschenkette muss versuchen, sich von den anderen Goofysuchern und Goofysucherinnen nicht berühren zu lassen.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn alle in der Menschenkette und somit Goofy sind.

## HAUS, BAUM, HUND

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig, gerade Anzahl
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 30 Minuten – beliebig
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Nonverbal in Paaren eine Zeichnung mit einem gemeinsam geführten Stift zeichnen
<b>Material/Vorbereitung:</b>	DIN-A3-Blätter und Stift (halb so viele wie Teilnehmer/-innenzahl)
<b>Beschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen bilden Pärchen. Die Teams sollen, jeweils mit der schwächeren Hand, zusammen einen einzigen Stift führen und gemeinsam ein Kunstwerk zeichnen. Das Ganze geschieht, ohne zu sprechen. Zuerst soll zusammen ein Haus, dann ein Baum und ein Hund gezeichnet werden. Zum Schluss soll das Werk von ihnen signiert werden.
<b>Variationen:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. „nur“ als lustiges Spiel</li> <li>2. Mit Auswertung: Oft haben beide Partner eine unterschiedliche Wahrnehmung zum Kooperationsverlauf. Zum Beispiel mit Diskussion über Führen/Geführtwerden in Kooperationsverhältnissen</li> </ol>
<b>Bemerkungen:</b>	Die Aufgaben sollen bestmöglich erst nach und nach angesagt werden.



## HEIRATSANZEIGE

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 30 – 45 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen schreiben sich anonym untereinander Heiratsanzeigen und versuchen, jeweils Verfasser/-in und Empfänger/-in zu erraten.
- Material/Vorbereitung:** Zettel und Stifte
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen schreiben ihre Namen auf einen Zettel. Diese werden zu Losen gefaltet und wieder ausgegeben.  
Für die Person, deren Name gezogen wurde, schreibt jede/-r eine Heiratsanzeige, ohne den eigenen Namen und den der adressierten Person zu nennen.  
Die Anzeigen werden eingesammelt und vorgelesen. Die Gruppe versucht, sowohl den/die Empfänger/-in als auch den/die Verfasser/-in der Anzeigen zu erraten.
- Variationen:** Es können bereits im Inserat leichte Tipps der Verfasser/-innen eingebaut werden.  
Beispiel: „Deine kurzen Haare...“, „Durch deinen Beruf als Jugendsekretär/-in...“ et cetera.

## ICH BIN DIE EINZIGE PERSON

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung (themenbezogen auch als Aufwachspiel)
<b>Personenanzahl:</b>	bis 30 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 15 – 20 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Erproben von Einzigartigkeit – Gemeinsamkeiten und Unterschieden
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen stehen im Kreis. Eine freiwillige Person steht in der Mitte und beginnt einen Satz mit: „Ich bin die einzige Person, die ...“. Diejenigen, auf die es ebenfalls zutrifft, stellen sich zu der Person in die Mitte. Anschließend wird wieder ein Kreis gebildet und eine neue Person geht in die Mitte.</p> <p><b>Ziel</b> ist es, das Gleichgewicht zwischen Individuum und Gruppe wiederherzustellen und Gemeinsamkeiten und Unterschiede sichtbar zu machen. „Außenstehende“ werden wieder in die Gruppe integriert.</p> <p>Beispiele: „Ich bin die einzige Person, die ...“ „... hier unfreiwillig ist/viel Spaß hat/Kinder zu Hause hat/schon mal im Gefängnis saß/heute Geburtstag hat/gerne Kuchen ist.“</p>
<b>Variationen:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gezielte Suche nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden</li><li>2. Themeneinstieg: Meinungs-/Thesenäußerung in der Mitte</li></ol>



Jugend!

## ICH SITZE IM GRÜNEN

- Empfehlung für:** Kennenlernspiel für den Abend
- Personenanzahl:** bis 20 Personen
- Zeitbedarf:** circa 20 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen rutschen immer auf den freien Platz und rufen schließlich eine Person zu sich.
- Material/Vorbereitung:** Sitzkreis + eine Sitzmöglichkeit mehr
- Beschreibung:** Die Person links vom freien Platz sagt: „Ich sitze“ und rutscht dabei auf den freien Platz. Weiter geht es mit den nächsten Personen mit den Satzteilen: „im Grünen“, „und liebe“, „ganz heimlich“. Die nun folgende Person sagt nun den Namen einer mitspielenden Person, während sie weiterrutscht.
- Die Teilnehmer/-innen rechts und links neben der aufgerufenen Person müssen sachte verhindern, dass sie sich auf den freien Platz setzen kann.
- Egal ob diese es schafft oder nicht, geht das Spiel mit dem nun neuen freien Platz weiter.

## KEIN OHNE

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	8 – 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 15 – 30 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Kreative Reime in der Runde
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ein kleiner faustgroßer Ball</li><li>- Sitzkreis</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Eine Person wirft einer anderen mitspielenden Person den Ball leicht zu. Dabei gibt sie die erste Zeile für einen ‚Kein-ohne-Reim‘ vor, zum Beispiel „Kein Sommer ohne Sonne“.</p> <p>Die angesprochene Person muss den Ball auffangen und mit einem passenden Reim antworten, zum Beispiel „Kein Müll ohne Tonne“.</p> <p>Danach wird der Ball weitergegeben und eine neue Anfangszeile vorgegeben, auf die wieder ein „Kein-ohne-Reim“ folgen muss.</p>
<b>Variationen:</b>	Nur Teile: Die erste Person sagt nur den ersten Teil des Reimes und die zweite den nächsten.



Jugend!

## MOMENT MAL!

- Empfehlung für:** Kennenlernspiel für den Abend
- Personenanzahl:** 5 – 30 Personen
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen beantworten für die andere Person die gestellte Frage.
- Material/Vorbereitung:**
- Kreppband
  - pro Teilnehmer/-in einen Stift und eine Moderationskarte (auf den Rücken geklebt)
- Beschreibung:**
- Alle gehen ziellos im Raum umher und suchen sich auf Signal der Spielleitung eine/-n Partner/-in.
- Nun wird von der Spielleitung eine Frage gestellt und die gedachte Antwort wird auf den Rücken der anderen Person geschrieben, aber nicht verraten. Dann mischt sich die Gruppe wieder, und die nächste Frage wird gestellt.
- Nach circa vier Fragen setzen sich alle wieder zurück in den Kreis und nehmen den Zettel vom Rücken, jede Person kann nun der Reihe nach die Antworten vorlesen und sie berichtigen.
- Möglichkeiten:**
- Welche gewerkschaftliche Funktion oder welchen Beruf hat euer Gegenüber?
  - Wo fährt die Person als nächstes in den Urlaub hin?
  - Wie lebt euer Gegenüber?
  - Welche Musik hört die Person?
  - Was würde die Person sich niemals trauen?
  - Welche Jahreszeit wäre die andere Person?
- Je absurder die Frage, desto mehr Spaß macht das Ganze.
- Bemerkungen:** Die Teilnehmer/-innen müssen vorher in einer Kennlernrunde schon etwas übereinander erfahren haben.

## MORE LOVE

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig, Gruppen von 6 – 12 Personen bilden
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 30 – 45 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Gruppe muss zuerst mit verbundenen Augen ein Wort mit Seilen schreiben und anschließend stumm wiederholen.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Augenbinde pro Person, 5 Seile (je 10 m)
<b>Beschreibung:</b>	<p>Die Teilnehmer/-innen sollen mit den Seilen und verbundenen Augen als Gruppe ein Wort schreiben. Dabei gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- alle Buchstaben sollten gleich groß sein</li><li>- Seile dürfen nicht abgeschnitten oder durch Falten gekürzt werden</li></ul> <p>Das Wort lautet „MORE“. Dafür gibt es 30 Minuten Zeit.</p> <p>Nachdem die Teilnehmer/-innen fertig sind, sollen sie sich ihr Werk betrachten. Im Anschluss verkündet die Spielleitung „Einen Zusatzwunsch des Kunden, der gerne noch ein weiteres Wort hätte.“</p> <p>Beim zweiten Wort gelten die gleichen Kriterien, allerdings dieses Mal „stumm“. Das Wort lautet „LOVE“. Dafür gibt es drei Minuten Zeit.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass die Teilnehmer/-innen sich gut abstimmen, um die Wörter kreativ und optisch ansprechend umzusetzen.</p>
<b>Bemerkungen:</b>	Die Teilnehmer/-innen warnen, wenn sie kurz davor sind, irgendwo gegenzulaufen oder sich anderweitig zu verletzen.



Jugend!

## QUADRAT IM KREIS

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** 10 – 25 Personen
- Zeitbedarf:** circa 20 – 30 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Aus einem roten Seil ist ein Kreis zu bilden und aus einem schwarzen ein Quadrat
- Material/Vorbereitung:**
- ein rotes und ein schwarzes Seil (je 9 m, sie sollten nicht zu steif, also geschmeidig und gut formbar sein), diese liegen aufgerollt auf dem Boden
  - Papier und Stifte für die Planungsphase
- Beschreibung:** Aus dem roten Seil soll ein größtmöglicher Kreis gebildet werden. Aus dem schwarzen Seil soll ein Quadrat geformt werden, das mit seinen Ecken den Kreis berührt.
- Die Person, die das Seil berührt, wird „blind“. Sobald die erste Person das Seil berührt, werden alle anderen „stumm“.
- Ziel** ist, dass die Teilnehmer/-innen zusammen auf das Problem reagieren und erkennen, wie wichtig Kommunikation in Problemlösungsprozessen ist.
- Das Spiel ist beendet, wenn die Aufgabe gelöst wurde.

## NAMENSALPHABET

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachtspiel, Kennenlernspiel für den Abend
<b>Personenanzahl:</b>	bis 30 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen müssen sich nonverbal dem Alphabet nach sortieren.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Stehkreis
<b>Beschreibung:</b>	Alle Teilnehmer/-innen nennen noch einmal ihre Namen im Kreis. Die Teilnehmer/-innen sollen sich nun der alphabetischen Reihenfolge ihrer Vornamen nach im Kreis ordnen, ohne dabei zu reden.



## OCHSENTOUR

<b>Empfehlung für:</b>	Kennenlernspiel für den Abend	
<b>Personenanzahl:</b>	5 – 30 Personen	
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 30 – 45 Minuten	
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen merken sich ihre Namen mit Eselsbrücken.	
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Sitzkreis	
<b>Beschreibung:</b>	<p>Die erste Person nennt ihren Namen und ein weiteres Wort oder weitere Wörter nach einer bestimmten Variante, welche den gleichen Anfangsbuchstaben haben, wie der Name.</p> <p>Die zweite Person wiederholt den Namen, die folgenden Wörter und hängt ihren Namen und das Wort aus dem abgemachten Themenbereich hinten an.</p> <p>Jede Person nennt alle Namen und anderen Wörter, die schon genannt wurden, und hängt ihren Namen und ihr Wort hinten an.</p> <p>Die erste Person wiederholt noch einmal alle komplett.</p>	
<b>Variationen:</b>	<p>Name + Tier Name + Beruf Name + Lieblingsessen Name + Verb + Substantiv</p>	<p>Max Meerschwein Timo Tischler Stephan Spagetti Steffi singt Schlager</p>
	<p>Den Möglichkeiten ist keine Grenze gesetzt, so lange sie dem Prinzip entsprechen.</p>	
<b>Bemerkungen</b>	Die Spielleitung sollte mit dem Spiel beginnen.	

## PANTOMIMEPOST

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 – 30 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Eine Person flüstert der anderen etwas zu, welche es pantomimisch darstellt.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Sitzkreis
<b>Beschreibung:</b>	<p>Eine Person beginnt und flüstert einer nebensitzenden einen gegenständlichen Begriff ins Ohr (zum Beispiel Arbeiter/-in).</p> <p>Diesen Begriff muss sie/er nun pantomimisch darstellen und die Gruppe errät, worum es sich handelt. Nun darf diese Person der nächsten wieder einen Begriff ins Ohr flüstern usw.</p>
<b>Variationen:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Themenbezogen: zum Beispiel nur Dinge, die mit der Gewerkschaft zu tun haben oder nur Berufe, Tiere et cetera.</li><li>2. Abstrakte Dinge: Sofern die Teilnehmer/-innen schon etwas in der pantomimischen Darstellung geübt sind, können auch abstrakte Dinge benutzt werden. Beispiel: Demokratie, § 78a BetrVG, Hierarchie et cetera</li></ol>



Jugend!

## PFENNIGSPIEL

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung, zum Seminarende
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 30 – 45 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen geben sich gegenseitig Komplimente und schätzen sich so wert.
- Material/Vorbereitung:** pro Teilnehmer/-in zehn Chips, Cents oder ähnliches
- Beschreibung:** Die Teilnehmer/-innen können der Reihe nach anderen Teilnehmer/-innen ein ehrliches Kompliment machen, dafür können die erhaltenen Chips in beliebiger Menge an andere Teilnehmer/-innen mit einem begleitenden Satz verschenkt werden.
- Verschenkt man mehrere Chips auf einmal, erhält die Aussage mehr Gewicht.
- Es sollte immer nur eine Person zu einer Zeit einen Chip verschenken.
- Beispiele: „Ich schenk dir einen (oder mehrere) Chip(s), weil ...“ „... du immer so fröhlich bist“, „... du sonst keinen mehr hast“, „... du mir so nett zugehört hast“ et cetera.
- Bemerkungen:** Dieses Spiel nicht einsetzen, wenn die Gefahr besteht, dass Spieler/-innen auf diese Weise „Spitzen“ verteilen.

## REZEPTE

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	bis 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Aus den Buchstaben einzelner Wörter Sätze bilden
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bälle oder ähnliches</li><li>- Sitzkreis</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Eine Person mit dem Ball nennt ein beliebiges Wort, das aus vier bis fünf Buchstaben besteht. Der Ball wird nun zu einer mitspielenden Person geworfen. Diese muss nun möglichst schnell einen Satz aus den einzelnen Buchstaben des Wortes bilden.</p> <p>Beispiele: Kerze: Komm einmal rüber zu Else. Hund: Hau uns nicht dolle.</p>
<b>Variationen:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mehrere Teilnehmer/-innen sind am Satz beteiligt: Der Ball wird nach jedem Teilwort des Satzes immer weitergeworfen, sodass mehrere Teilnehmer/-innen an dem Satz beteiligt sind.</li><li>2. Aus dem letzten Wort des Satzes muss ein neuer Satz gebildet werden, und der Ball wird wieder anderen Teilnehmern zu geworfen. So wird nur zu Beginn des Spieles ein Wort vorgegeben.</li><li>3. Kombination aus den beiden Varianten</li></ol>



Jugend!

## SCHMELZENDE EISSCHOLLE

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung, Methode
- Personenanzahl:** ab 12 Personen, 2 Gruppen bilden
- Zeitbedarf:** circa 15 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen müssen versuchen, dass keines ihrer Mitglieder/-innen den Boden berührt.
- Material/Vorbereitung:** Wandzeitungen (zur Not alte Zeitungen)
- Beschreibung:** Aus Papier werden zwei Eisschollen auf dem Boden ausgelegt, die groß genug sind, dass jede Gruppe mit allen Teilnehmer/-innen darauf Platz hat.
- Die Gruppe bringt die jeweils andere Eisscholle zum Schmelzen, indem sie dort Papierschnipsel abreißt.
- Ziel** ist, dass die Gruppen auf der Scholle dafür sorgen, dass keines ihrer Mitglieder/-innen ins „eiskalte Wasser“ fällt und das möglichst lange.
- Das Spiel ist beendet, wenn irgendjemand ins „Wasser“ gefallen ist.
- Bemerkungen:** Ein langsamer Schmelzvorgang erhöht die Spannung, und das Spiel bekommt zunehmend den Charakter eines Kooperationsspiels. Aus diesem Grunde darauf achten, dass nur Schnipsel abgerissen werden.
- Auf Gruppendynamik achten, da das Spiel auf körperlichem Kontakt beruht.

## SCHREIB DICH NICHT AUS

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	bis 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 15 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Interpretieren von Abkürzungen
<b>Material/Vorbereitung:</b>	pro Teilnehmer/-in: Papier, Stift
<b>Beschreibung:</b>	<p>In der ersten Runde nennen alle Teilnehmer/-innen irgendwelche bekannten Abkürzungen, die von allen auf einem Blatt notiert werden.</p> <p>In der zweiten Runde sollen alle in 5 Minuten möglichst originelle Interpretationen für die Abkürzungen finden.</p> <p>Im Anschluss werden alle in der Gruppe vorgelesen.</p> <p>Beispiele: FIFA – Fanatischer Interessent für Ablösesummen NATO – Nur an Theken offen</p>



Jugend!

## SPIELSCHAUM

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** beliebig, Kleingruppen von 3 – 5 Personen bilden
- Zeitbedarf:** circa 20 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Originelle und kreative Beschreibung von ausgedachten Wortneuschöpfungen
- Material/Vorbereitung:** kleine Zettel und Stifte
- Beschreibung:** Jede Kleingruppe erfindet neue abstrakte Wortkombinationen und schreibt diese auf kleine Zettel.
- Die Zettel werden unter den Gruppen ausgetauscht. Die Gruppen müssen nun originelle Beschreibungen für die neuen Wortgebilde finden, die ihnen zugesteckt wurden.
- Die Erklärungen und Wortschöpfungen werden im Anschluss in der Gruppe vorgestellt.
- Beispiele: „Reißwecker“, „Spielschaum“, „Topffächer“ und so weiter.
- „Topffächer“ – Ein Fächer rund um den Kochtopf, der verhindert, dass der Topfinhalt überkocht und auf den Herd läuft.

## STILLE POST

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	bis 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Flüsternd Botschaften weitertragen
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen sind überall im Raum verteilt. Die Spielleitung geht zu irgendeiner teilnehmenden Person und flüstert eine Botschaft ins Ohr. Sobald die Botschaft vernommen wurde, geht die Person zur nächsten und flüstert ihr ins Ohr und so weiter – bis alle die Botschaft erfahren haben.</p> <p>Die letzte Person verkündet dann laut, was sie meint, gehört zu haben.</p> <p>Der Text darf nicht wiederholt werden.</p> <p>Beispiele: „Ich habe mitbekommen, wie sich drei Leute vom Streik entfernt haben und mit der Chefin gesprochen haben.“</p>



Jugend!

## STILLE POST GEZEICHNET

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** ab 6 Personen
- Zeitbedarf:** circa 20 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Eine Person zeichnet der anderen mit dem Finger etwas auf den Rücken, die Vorderste stellt dies zeichnerisch auf Papier dar.
- Material/Vorbereitung:**
- Papier und Stifte
  - Sitzkreis
- Beschreibung:** Die Personen der Gruppe setzen sich mit gleicher Blickrichtung dicht hintereinander auf den Boden. Die hintere und die vordere Person erhalten je einen Bogen Papier und einen Stift. Die hintere Person zeichnet eine einfache Form auf ihr Papier, die sie anschließend mit dem Finger auf den Rücken der vor ihr sitzenden Person überträgt. Diese gibt die Zeichnung ohne Rückfrage (höchstens eine Wiederholung) auf den Rücken der nächsten Person und so weiter.
- Wenn die Zeichnung auf dem Rücken der vordersten Person angekommen ist, überträgt diese sie auf den Papierbogen. Dann werden die beiden Formen verglichen. Nach Platzwechsel können noch ein bis zwei Durchgänge gemacht werden.
- Im Hintergrund kann leise Musik spielen, jedoch soll nicht geredet werden.

## SUCHEN & FINDEN

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	bis 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen suchen untereinander ihre verschiedenen Merkmale und Eigenschaften.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	pro Teilnehmer/-innen 3 Zettel und Stifte
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen schreiben auf drei Zettel jeweils ein nicht zu offensichtliches persönliches Merkmal oder eine typische Eigenart von sich, ohne den Namen darauf zu schreiben.</p> <p>Alle Zettel werden eingesammelt und im Anschluss nimmt sich jede Person wieder drei heraus. Ist ein eigener dabei, wird er ausgetauscht. Nun wird versucht, die Eigentümer/-innen der Merkmale und Eigenschaften ausfindig zu machen.</p> <p>Dazu gehen alle im Raum umher und versuchen, die Person ausfindig zu machen, von denen sie glauben, dass sie die Merkmale erfüllt.</p> <p>Wird eine Person ausfindig gemacht, so setzt sie ihre Unterschrift auf den Zettel.</p> <p>Haben alle Teilnehmer/-innen die zu den Eigenschaften gehörenden Mitspieler/-innen gefunden, werden die Zettel reihum vorgelesen.</p> <p>Beispiele: Ich habe eine Goldplombe, bin Rechtshänder/-in, trage Kontaktlinsen, bin LLangschläfer/-in et cetera.</p>
<b>Variationen:</b>	Es können auch Berufe, Funktionen et cetera aufgeschrieben werden.



Jugend!

## SUCHWORT

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** 30 – 45 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Über Unterhaltung Gesprächspartner/-in gewinnen
- Material/Vorbereitung:**
- Sitzkreis
  - aus einem bestimmten Bereich x Begriffe aufschreiben
  - $x = \text{Teilnehmer/-innenzahl} - 2$
  - alle Teilnehmer/-innen erhalten einen Zettel per Losverfahren, nur auf zwei Zetteln steht kein Begriff – nicht untereinander verraten

**Beschreibung:** Den beiden, die keinen Begriff erhalten haben, ist nur der Themenbereich bekannt (zum Beispiel: Bereich Gewerkschaft). Diese beiden unterhalten sich über das Thema.

Immer, wenn einer der beiden während der Unterhaltung einen Begriff erwähnt, der von den Mitspielenden verwaltet wird, kann diese Person sich zu den Gesprächspartnern und Gesprächspartnerinnen stellen und miterzählen.

Später sollen alle Teilnehmer/-innen im Kreis über das gleiche Thema sprechen.

## SYMPATHISANT/-INNENSPIEL

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	bis 40 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen sollen Gemeinsamkeiten erraten.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Sitzkreis
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen sollten sich vorerst einige Minuten überlegen, was sie besonders gerne tun, welche Schwächen sie haben oder was sie gerne mögen.</p> <p>Dann beginnt eine Person oder die Spielleitung, indem zum Beispiel gesagt wird, dass sie gerne Fußball spielt. Anschließend soll die Person circa drei Teilnehmer/-innen herausfinden, die ihrer Meinung nach ebenso gerne Fußball spielen.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>... wer gerne zum OJA geht</li><li>... wer gerne Tagesschau guckt</li><li>... wer bestimmte Politiker/-innen nicht mag</li><li>... wer gerne mal nach Australien reisen würde</li><li>... wer noch nie betrunken war</li></ul>



Jugend!

## TEAMWORK-STORY: ANNONCENSALAT

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** bis 20 Personen
- Zeitbedarf:** circa 30 – 45 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Eine Annonce wird gemeinsam durch Weiterreichen eines Blattes erstellt.
- Material/Vorbereitung:**
- DIN-A4-Blatt und Stifte
  - Sitzkreis
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen haben vor sich ein Blatt Papier und denken sich eine Annonce aus, jedoch schreiben sie jeweils nur eine Zeile auf das Kopfende des Blattes.
- Sie sollen sich bestmöglich an folgenden Leitfaden halten, dabei sollen alle Teilnehmer/-innen ihrer Annonce „treu“ bleiben,
- Wer oder was?  
Wie beschaffen?  
Nähere Umschreibung  
Was geschieht damit?  
Unter welchen Bedingungen bzw. Umständen?  
Zu welchem Preis?  
Angebote an wen?
- Alle beantworten die erste Frage, knicken und falten diese Zeile nach hinten um und geben ihren Bogen nach rechts weiter. Nun beantworten alle die zweite Frage, knicken die Zeile wieder um und geben sie weiter. Gleiches Prinzip bis zum letzten Punkt. Zum Schluss wird das Blatt ein vorletztes Mal weitergegeben, und die Person verbindet die Sätze mit Füllwörtern und gibt es wieder der nächsten Person zum Vorlesen.
- Variationen:** siehe andere Teamwork-Stories

## TEAMWORK-STORY: FÜNF MAL W

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	bis 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 30 – 45 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Fünf Fragen werden gemeinsam durch Weiterreichen eines Blattes beantwortet.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DIN-A4-Blatt und Stifte</li> <li>- Sitzkreis</li> </ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Jede Person hat ein Blatt, auf welches sie untereinander die fünf „W-Fragen“ schreiben:</p> <p>Wer? (steht für einen Namen)          Was? (steht für eine Tätigkeit)          Wie? (steht für eine Eigenschaft)          Wann? (steht für eine Zeitangabe)          Wo? (steht für eine Ortsangabe)</p> <p>In der ersten Zeile, mit der Frage „Wer?“, schreiben alle den Namen eines/einer Mitspieler/-in, knicken und falten diese Zeile nach hinten um und geben ihren Bogen nach rechts weiter. Nun beantworten alle die zweite Frage, knicken die Zeile wieder um und geben sie weiter. Gleiches Prinzip bis zur letzten Frage. Zum Schluss wird das Blatt ein vorletztes Mal weitergegeben, und die Person verbindet die Sätze mit Füllwörtern und gibt es wieder der nächsten Person zum Vorlesen.</p>
<b>Variationen:</b>	<p>siehe andere Teamwork-Stories</p> <p>Es können auch andere Themen gestellt werden; zum Beispiel Leitfaden für Faulenzer/-innen, wenn ich Unternehmer/-in wäre et cetera.</p>



Jugend!

## TEAMWORK-STORY: KUNSTWERKE

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 30 – 45 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Eine Zeichnung wird immer wieder interpretiert und es wird versucht, die Interpretation zu zeichnen.
- Material/Vorbereitung:**
- DIN-A-4-Blatt und Stifte
  - Sitzkreis
- Beschreibung:**
- Alle Teilnehmer/-innen haben vor sich ein Blatt Papier und malen jeweils eine kleine Zeichnung auf das Kopfende des Blattes. Dann gibt jede/-r das Papier seiner/seinem rechten Nachbarin/Nachbarn und dieser schreibt unter diese Zeichnung, was sie ihrer/seiner Meinung nach darstellt.
- Nun knicken und falten die Teilnehmer/-innen die Zeichnung nach hinten um, sodass nur noch die Erklärung zu sehen ist und geben ihr Blatt nach rechts weiter.
- Die dritte Person versucht, aufgrund der Erklärung eine entsprechende Zeichnung anzufertigen, gibt das Blatt wieder nach rechts weiter, sodass nur noch die Zeichnung sichtbar ist und so weiter.
- Das Spiel dauert so lange, bis das Blatt voll ist oder alle Teilnehmer/-innen es einmal hatten.
- Im Anschluss werden alle Blätter geöffnet und begutachtet.
- Variationen:** siehe andere Teamwork-Stories

## TEAMWORK-STORY: LIEBE MUTTER

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	bis 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 30 – 45 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Ein Brief an die eigene Mutter wird angefangen und in die Runde zum Vervollständigen gegeben.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- DIN-A4-Blatt und Stifte</li><li>- Sitzkreis</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Jede Person hat ein Blatt, auf welches sie zunächst den Satz: „Liebe Mutter, es geht mir gut.“ schreibt.</p> <p>Dieser begonnene Brief wird nun zum/zur rechten Teilnehmer/-innen weitergegeben. Jeder setzt nun drei Sätze darunter, so, als ob es ein Brief an die eigene Mutter wäre.</p> <p>Nach den Sätzen knicken und falten die Teilnehmer/-innen diesen Absatz nach hinten um, sodass nur noch der letzte Satz zu sehen ist, und geben ihr Blatt nach rechts weiter.</p> <p>Haben alle Teilnehmer/-innen ihren ursprünglichen Brief wieder, unterschreiben sie mit ihren Namen und lesen ihren Brief vor.</p>
<b>Variationen:</b>	<p>siehe andere Teamwork-Stories</p> <p>Es können auch andere Themen gestellt werden; zum Beispiel Leitfaden für Faulenzer/-innen, wenn ich Teilnehmer/-in wäre et cetera.</p>



Jugend!

## TEEKESSEL

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	bis 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 Minuten – beliebig
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Umschreiben von doppeldeutigen Begriffen
<b>Beschreibung:</b>	<p>Zwei Teilnehmer/-innen überlegen sich zusammen einen doppeldeutigen Begriff (zum Beispiel „Pass“. Als 1. Gebirgspass und 2. Personalausweis). Sie müssen dann abwechselnd ihren Begriff vorstellen:</p> <p>„Meinen Teekessel gibt es nicht in Ostfriesland“,</p> <p>„Mein Teekessel besteht meistens aus Papier“ und so weiter.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass die anderen Teilnehmer/-innen zusammen den Begriff erraten.</p> <p>Wer ihn errät, kann sich einem/einer Partner/-in einen neuen „Teekessel“ ausdenken.</p> <p>Beispiele: „Single“, „Kapital“, „Band“, „Pflaster“, „Schuppen“, „Schild“, „Stollen“, „Rolle“, „Gang“, „Golf“, „Sitz“, „Ball“ und viele mehr</p>

## THEATER

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 60 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	schneller pantomimischer Wechsel, welcher eine Geschichte ergeben soll
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Personen stellen sich eine Bühne vor. Eine Person beginnt, „auf der Bühne“ eine Szene ohne Worte darzustellen. Dazu macht diese Person eine charakteristische Bewegung (zum Beispiel ein Mensch klopft an die Tür). Die anderen Teilnehmer/-innen setzen die Szene fort und lassen ihrer Fantasie freien Lauf, mit möglichst vielen, unerwarteten Einfällen.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass alle Mitspielenden eine zusammenhängende, lustige, abstrakte Geschichte mit offenem Ende nonverbal darstellen.</p>
<b>Variationen:</b>	verbale Variante: siehe Ein-Wort-Spiel



## TIERWALD

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** 8 – 15 Personen
- Zeitbedarf:** circa 60 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Schneller pantomimischer Wechsel von Tiereigenschaften
- Material/Vorbereitung:** Sitzkreis
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen überlegen sich ein Tier und ein charakteristisches Merkmal dazu, das sich pantomimisch darstellen lässt.
- Ein/eine Teilnehmer/-in im Kreis ist der weiße Elefant, sein Merkmal ist natürlich der Rüssel. Rechts neben ihm ist ein Platz frei.
- Wenn sich alle pantomimisch vorgestellt haben, beginnt der weiße Elefant, ein anderes Tier aufzurufen, indem er erst seinen Rüssel schlenkern lässt und dann die Symbolik des Aufgerufenen darstellt.
- Das „aufgerufene“ Tier reagiert, indem es sein eigenes Merkmal zeigt und anschließend direkt wieder das eines anderen Tieres. Das Aufrufen geschieht nicht nach der Sitzreihenfolge.
- Wenn jemand einen Fehler macht oder zu langsam reagiert, nimmt die Person den Platz zur Rechten des weißen Elefanten ein und alle übrigen rücken einen Platz nach rechts näher zum Elefanten.
- Mit der Übernahme des neuen Platzes übernehmen auch alle das Tier, das zuvor dort den Sitz hatte.
- Der weiße Elefant beginnt wieder, bis als nächstes ein Fehler geschieht. Diese Person übernimmt den entstandenen leeren Platz, alle rücken wieder auf und übernehmen andere Rollen.
- Variationen:** Pantomimisches Merkmal und ein typischer Laut

## TURMBAU

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel, Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	ab 5 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	10 – 20 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen versuchen möglichst nicht von der Unterlage abzuweichen
<b>Material/Vorbereitung</b>	breitflächige, gut faltbare Unterlage (Plane, Zeitung, Wandzeitung, oder ähnliches)
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen stehen auf einer breitflächigen, gut faltbaren Unterlage. Die Unterlage wird immer weiter halbiert, dabei soll so weit wie möglich die zur Verfügung stehende Fläche verkleinert werden.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass dabei kein/e Teilnehmer/-in von der Unterlage abweicht. Die Teilnehmer/-innen sollen sich eine gemeinsame Taktik ausdenken, dabei können sie sich stützen und tragen und immer wieder versuchen, den eigenen Gruppenhighscore zu unterbieten.</p>
<b>Variationen:</b>	Bodenberührung (ohne Unterlage): Anzahl der einzelnen Bodenkontakte aller Teilnehmer/-innen zusammen wird immer weiter verringert. Es empfiehlt sich, möglichst (Teilnehmer/-innen x 2 Füße) hoch anzufangen.
<b>Bemerkungen:</b>	<p>Bestenfalls werden keine verschiedenen Gruppen gebildet, um einen Wettkampf untereinander zu vermeiden.</p> <p>Auf Gruppendynamik achten, da das Spiel auf körperlichem Kontakt beruht.</p>



Jugend!

## TURNAROUND

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung, Methode
- Personenanzahl:** ab 10 Personen
- Zeitbedarf:** circa 10 – 20 Minuten + Vorbereitung circa 15 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Unterlage einmal komplett drehen, ohne sie dabei zu verlassen.
- Material/Vorbereitung:** breitflächige, gut faltbare Unterlage (Plane, Decke, Wandzeitung, oder ähnliches), Größe je nach Personenanzahl
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen stehen auf der Unterlage und besprechen eine gemeinsame Taktik.
- Ziel** ist, dass die Unterlage einmal komplett von den Mitspielenden gedreht wird. Die Unterlage soll dabei nicht verlassen werden.

## UNBEKANNTE/-R NACHBAR/-IN

<b>Empfehlung für:</b>	Kennenlernspiel für den Abend
<b>Personenanzahl:</b>	bis 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 30 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen erraten durch Erfragen die nebensitzende Person.
<b>Material/Vorbereitung</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sitzkreis</li><li>- (eventuell Augenbinden)</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Jede zweite Person schließt die Augen oder ihr werden die Augen verbunden. Alle Personen mit offenen Augen wechseln die Plätze.</p> <p>Die Teilnehmer/-innen mit verschlossenen Augen müssen nun durch Befragung herausbekommen, wer die Person ist, welche rechts neben ihr sitzt.</p> <p>Dabei darf die Stimme verstellt werden. In der nächsten Runde werden die Rollen getauscht.</p>



Jugend!

## VERTRAUENSFALL

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung, Methode
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 30 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Von anderen Teilnehmer/-innen auffangen lassen
- Material/Vorbereitung:** ein Tisch
- Beschreibung:** Eine Person stellt sich auf einen Tisch, mit dem Rücken zur Kante. Hinter dem Tisch und der Person stehen die restlichen Teilnehmer/-innen in zwei Reihen gegenüber und halten sich an den Armen fest zusammen.
- Die Person auf dem Tisch lässt sich, mit geschlossenen Augen und Händen dicht am Körper, rückwärts langsam fallen, dabei fangen und federn sie die anderen Teilnehmer/-innen auf.
- Variationen:** Deckenwurf: Eine Person legt sich auf eine Decke und die restlichen Teilnehmer/-innen heben die Decke und die Person an. Sie werfen sie leicht in die Höhe und fangen sie wieder auf.
- Bemerkungen:** Es ist darauf zu achten, dass genügend Personen vorhanden sind, um die fallende Person aufzufangen!

## VOM HOCKER REISSEN

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	bis 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 – 30 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Spielende versuchen zusammen, die Person in der Mitte zum Aufstehen zu motivieren.
<b>Material/Vorbereitung</b>	Sitzkreis
<b>Beschreibung:</b>	<p>Eine freiwillige Person (am besten fängt die Spielleitung an) setzt sich in die Mitte des Kreises. Alle noch im Sitzkreis befindenden Personen versuchen jetzt, nach der Reihe, mit einem reizvollen Angebot/Vorschlag die Person zum Aufstehen zu motivieren und aus der Mitte herauszulocken.</p> <p>Es dürfen nur Vorschläge unterbreitet werden, die auch sofort umgesetzt werden können.</p> <p>Die in der Mitte sitzende Person sucht sich nun den für sie sympathischsten Vorschlag aus, und die entsprechende Person muss das Versprechen einlösen.</p> <p>Dann tauschen die beiden ihre Plätze, und nun versuchen erneut alle im Sitzkreis, die Person zu motivieren und „vom Hocker zu reißen“.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass die Teilnehmer/-innen sich immer schnellstmöglich versuchen zu motivieren.</p> <p>Beispiel: „Wenn du aufstehst, singe ich dir ein Lied vor und hüpfе dabei.“</p>



Jugend!

## WENN GEGENSTÄNDE REDEN

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** 30 – 45 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen versetzen sich in Gegenstände und erzählen aus deren Perspektive.
- Material/Vorbereitung:** Alle Teilnehmer/-innen erhalten das gleiche Bild (aus Zeitungen, Zeitschrift, Internet et cetera), kleiner als DIN-A4, Klebestifte und genügend Stifte.
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen suchen sich einen Gegenstand im Raum beziehungsweise im Gebäude aus, der irgendwie zum Spielen reizt. Egal was oder wie, wichtig ist nur, dass Interesse an ihm besteht.
- Der Gegenstand wird auf das Blatt gemalt. Anschließend wird er ausgeschnitten und vor sich hingelegt.
- Sind alle Gegenstände „versammelt“, beginnt eine Gesprächsrunde, in der die Teilnehmer/innen sich in die Gegenstände hineinversetzen: „Was denkt und fühlt der Gegenstand und was würde er sagen, wenn er endlich mal zu Wort käme?“ Die Teilnehmer/-innen sollen dem Gegenstand ihre Stimme leihen und ihn über sprechen lassen.
- Es können sich auch Gespräche unter den einzelnen „Gegenständen“ entwickeln.
- Variationen:** Es können auch andere Dinge benutzt werden: Wohnungen, Häuser, Autos, Straßen, Stadtteile, Städte, Landstriche, Flüsse, Kontinente oder Planeten et cetera.

## WER BIN ICH?

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Erraten von bekannten Namen durch einfache Fragen.
<b>Material/Vorbereitung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Karten (1 x Teilnehmer/-innen-Zahl), Kreppklebeband</li> <li>- Auf jede Karte wird deutlich der Name einer berühmten Persönlichkeiten geschrieben. Ein Name pro Teilnehmer/-in.</li> </ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Verschiedene Namenskarten werden jeweils auf die Rücken der Teilnehmer/-innen geklebt, sodass sie die Namen selbst nicht lesen können und nicht wissen wer wer sie sind.</p> <p>Die Teilnehmer/-innen sollen nun Entscheidungsfragen (nur mit „Ja“ und „Nein“ zu beantworten) stellen.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass die Teilnehmer/-innen sich genügend Informationen darüber sammeln, wer sie sind und im Anschluss Vermutungen äußern und raten.</p> <p>Liegt ein/eine Teilnehmer/-in falsch, so ist die nächste Person dran. Den Teilnehmenden kann im späteren Verlauf auch etwas mehr geholfen beziehungsweise Tipps gegeben werden.</p>
<b>Variationen:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gewerkschafts(nahe)funktionen: Jugendsekretär/-in, Vorstand, Bezirksleitung, OJA, BJA und so weiter. (JAV, BR, VK)</li> <li>2. Städtenamen, Berufe, Verbände, Firmen et cetera.</li> </ol>
<b>Bemerkungen:</b>	Bei kleinen Gruppen ist es günstig, das Spiel im Plenum zu spielen. Bei größeren Gruppen kann es auch Sinn machen, diese zu teilen oder sich einzelne Gesprächspartner/-innen zu suchen.



## WER ICH GERN WÄRE?

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** bis 20 Personen
- Zeitbedarf:** circa 30 – 45 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen versetzen sich in Persönlichkeiten und halten eine Podiumsdiskussion ab.
- Material/Vorbereitung:** pro Teilnehmer/-in: Papier, Stifte
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen überlegen sich, wer sie gerne nach einem „Zauberknall“ sein möchten. Sie sollen mehrere Ideen sammeln und die merkwürdigsten aussuchen. Dabei sollte es sich um eine allgemein bekannte Person des öffentlichen Lebens handeln aus Kunst, Sport, Politik und so weiter.
- Die Teilnehmer/-innen sollen diese Person auf ein Blatt Papier zeichnen und drumherum genügend Platz für Stichworte lassen.
1. Vorstellungsrunde: Alle stellen ihre Person vor und alle anderen nennen ihre Assoziationen dazu. Diese werden in Stichworten um das Bild geschrieben.
  2. Podiumsdiskussion: Alle Teilnehmer/-innen sollen sich nun, auch mithilfe ihrer Stichpunkte, bestmöglich in die Person hineinversetzen. Die verschiedenen Personen treffen nun in einer Podiumsdiskussion aufeinander. Zunächst beginnt eine kurze Vorstellungsrunde:  
„Wer bin ich und was sind meine Pläne?“ Sind die Personen einem selbst nicht sehr bekannt, kann munter drauflos erfunden werden. Die Diskussionen können unter verschiedenen Mottos stehen („Gemeinsam für das Gute“, „Europa am Scheideweg“ et cetera).
- Wichtig dabei ist, nicht aus der Rolle zu fallen. Am Ende geben alle nochmal ein Schlusstatemnt aus Sicht der verwandelten Persönlichkeit.
- Bemerkungen:** Die Diskussionsleitung muss übernommen werden.



7.

# ABENDGE- STALTUNG

MIT VORBEREITUNG

## 7. ABENDGESTALTUNG – MIT VORBEREITUNG

### BLIND ARBEITENDE

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	ab 6 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 30 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Planende und „blind“ Arbeitende versuchen, zusammen eine Konstruktion aufzubauen.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ein großes Zelt (andere Konstruktionen möglich)</li><li>- Augenbinden, Handschuhe</li><li>- Zeltmaterialien auf einen Haufen legen</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Die Gruppe wird in zwei, drei Arbeitende und ein bis drei Planende selbstständig durch die Teilnehmer/-innen oder Losverfahren eingeteilt. Jeder Arbeitende bekommt einen Handschuh und die Augen werden verbunden. Somit werden immer zwei Arbeitende für eine Tätigkeit benötigt. Die Planenden müssen die Arbeitenden anleiten, das Zelt aufzubauen.</p> <p>Wird ein Zeltgegenstand von einer planenden Person berührt, wird diese auch zur arbeitenden.</p> <p>Sobald alle Personen „blind“ sind, muss die Baustelle eingestellt werden.</p> <p><b>Ziel</b> ist es, die Konstruktion vollständig aufzubauen.</p>
<b>Variationen:</b>	Die Zeit kann begrenzt werden.
<b>Bemerkungen:</b>	Auf Verletzungsgefahr achten! Materialaufwendig!



Jugend!

## BRIEFBOMBE

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** beliebig, Kleingruppen von 6 – 10 Personen bilden
- Zeitbedarf:** 45 – 60 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Kleingruppen lösen eine Gedächtnisaufgabe gemeinsam.
- Material/Vorbereitung:**
- 25 Briefumschläge,
  - jeweils 15 Chips/Schnipsel pro Briefumschlag
  - die Briefumschläge werden gemischt und in 5 Reihen und Spalten ausgelegt
- Beschreibung:**
- Das erste Team steht um die Umschläge herum und darf alle öffnen.
- Im Anschluss darf das nächste Team die Umschläge öffnen. Während des Öffnens darf nicht kommuniziert und den anderen Teams auch nicht zugesehen werden.
- Ziel** ist, dass die Teams sich in einer Minute untereinander besprechen und austauschen.
- Im Anschluss wird ein/-e Vertreter/-in, ohne Hilfe der anderen, die Umschläge öffnen, ohne dabei eine „Bombe“ zu öffnen.
- Es sollen nur die zehn sicheren Umschläge geöffnet werden.
- Bemerkungen:**
- Es ist nicht vorgegeben, dass die Teams sich nicht miteinander beraten dürfen. Darauf müssen die Teams selbst kommen.
- Darauf achten, dass die Umschläge exakt wie vorher wieder positioniert werden.

## BRÜCKEN BAUEN

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** beliebig, Kleingruppen von 3 – 5 Personen bilden
- Zeitbedarf:** circa 5 – 15 Minuten
- Material/Vorbereitung**
- pro Kleingruppe: ein paar Blatt Papier und 2 Tische (circa 50 cm auseinanderstellen)
  - insgesamt: eine Schere, eine Rolle Kreppband
- Beschreibung:**
- Die einzelnen Kleingruppen sollen möglichst schnell aus Papier und Klebeband eine tragfähige Brücke zwischen zwei Tischen bauen. Die Brücke soll die Schere als Belastung aushalten können.
- Die Gruppen dürfen dabei die Schere zum Testen benutzen. Sie müssen untereinander die Schere und das Kreppband austauschen.



Jugend!

## „DER AUSSCHNITT MACHT ALLES“

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** bis 40 Personen
- Zeitbedarf:** circa 30 – 45 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen erweitern auf gleicher Bildgrundlage eine Zeichnung.
- Material/Vorbereitung:** Alle Teilnehmer/-innen erhalten das gleiche Bild (aus Zeitungen, Zeitschrift, Internet et cetera), kleiner als DIN-A4, Klebestifte und genügend Stifte.
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen bekommen das gleiche Bild. Dieses wird von ihnen auf ein Blatt geklebt – aber so, dass drumherum an allen Seiten noch Platz bleibt. Nun haben alle die Aufgabe, sich das Drumherum dieses Bildes auszudenken und zu malen.
- Es kann alles Mögliche und Unmögliche neben, über und unter dem Bild entstehen.
- Sind die Werke schließlich fertig, werden sie sich gegenseitig gezeigt und erläutert.
- Variationen:** Kurzgeschichten: Alle geben ihre fertigen Bilder dem übernächsten Teilnehmenden weiter und diese/-r soll anhand einer Kurzgeschichte das Bild vorstellen.

## EIERFLUGTRANSPORTER

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig, Kleingruppen von 4 – 6 Personen bilden
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 30 – 40 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Ein rohes Ei so verpacken, dass es den Flug aus mindestens 2,5 m übersteht.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- höheres Stockwerk,</li> <li>- genügend rohe Eier</li> <li>- Arbeitsgruppenräume                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• pro Gruppe:                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• ein rohes Ei, eine Schere, sechs DIN-A4-Blätter, ein Stift, ein Lineal, ein Klebestift, eine Rolle Nähgarn, (eventuell zwei Luftballons)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Gruppen aus vier bis sechs Personen werden selbstständig gebildet.</p> <p>Die Gruppen erhalten begrenztes festgelegtes Material. Aus dem Material soll eine Konstruktion entstehen, mit welcher es möglich ist, ein rohes Ei aus mindestens 2,5 m unbeschadet auf den Boden zu bringen. Vor Beginn der Konstruktionszeit wird ein gemeinsamer Abflugsort festgelegt.</p>
<b>Variationen:</b>	<p>Mit Auswertung: Der ganze Prozess kann mit ein bis zwei stillen (!) Beobachterinnen und Beobachtern in der Gruppe stattfinden und wird im Anschluss gemeinsam ausgewertet. <b>Ziel</b> der Auswertung ist eine Reflexion über die Zusammenarbeit und die Rollenverteilung im Team.</p>
<b>Bemerkungen:</b>	<p>Kann eingeleitet werden mit: „Ihr habt nun 20 Minuten Zeit, euch eine Lösung auszudenken zu der Frage: „Können Eier heil auf dem Boden landen, wenn man sie aus mindestens 2,5 m oder von einem Balkon fallen lässt?“</p>



## EISSCHOLLEN

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung, Methode
- Personenanzahl:** 5 bis 15 Personen
- Zeitbedarf:** circa 20 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Erreichen eines längeren Weges, mit verschiebbaren Unterlagen ohne den Boden zu berühren.
- Material/Vorbereitung:**
- Kreppklebeband, damit werden zwei Ufer A und B abgeklebt/markiert
  - Blätter oder Zeitungen (Anzahl = Teilnehmer/-innen-zahl: 2 + 1 Blatt/Zeitung)
- Beschreibung:**
- Die Gruppe muss einen llangen Weg von A nach B absolvieren. Dafür erhält sie die Unterlagen und darf dabei nicht von den Unterlagen abweichen.
- Die Unterlagen können dabei von Anfang bis Ende durchgereicht werden, um Stück für Stück dem Endpunkt näherzukommen.
- Ziel** ist, dass dabei kein/e Teilnehmer/-in von der Unterlage abweicht und alle das Ziel erreichen. Sie sollen sich eine gemeinsame Taktik ausdenken, dabei können sie verschiedene Varianten zur Vorgehensweise ausprobieren, sich gegenseitig stützen und tragen und immer wieder versuchen, den eigenen Gruppenhighscore zu unterbieten.
- Variationen:**
- Zwei Eisschollen: Die Teilnehmer/-innen erhalten nur zwei Blätter. Die ganze Gruppe muss versuchen, auf das andere Ufer zu gelangen.
- Es wird darauf hinauslaufen, dass einige Personen sich gegenseitig tragen müssen.
- Bemerkungen:**
- Der Uferabstand muss etwas größer sein, sodass nicht einfach über die Schollen/Blätter gesprungen werden kann.
- Auf Gruppendynamik achten, da das Spiel auf körperlichem Kontakt beruht.

## GEHEIMNIS DER TÜTE

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig, Gruppen von 8 – 12 Personen bilden
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen improvisieren spontan einen Sketch.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Zwei Tüten/Beutel mit Dingen, die als Grundlage für kleine Sketche benutzt werden können (Beispiel: Sonnenbrille, Bleistift, Zuckerstück, Modeschmuck, Kreditkarte und so weiter)
<b>Beschreibung:</b>	Es werden zwei Kleingruppen gebildet. Jedes Team hat nun 10 Minuten Zeit, sich einen Sketch auszudenken, der anschließend pantomimisch aufgeführt wird. In diesen Sketch sollen alle Gegenstände aus der Tüte mit einbezogen werden.



Jugend!

## KEKSSTAFFEL

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 15 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Schnelles Essen eines Kekses mit symbolischem Pfeifen
- Material/Vorbereitung:**
- genügend Kekse, mindestens so viele wie Teilnehmer/-innen
  - Sitzkreis
- Beschreibung:** Eine Person erhält die Kekspackung. Auf Startkommando hin beginnt die Person, so schnell sie kann, einen Keks zu essen. Erst wenn die Person deutlich vernehmbar gepfeifen hat, darf sie die Kekspackung weitergeben. Dann isst die zweite Person einen Keks, pfeift, und so weiter bis zur letzten Person.
- Ziel** ist, dass dabei die Teilnehmer/-innen immer wieder versuchen, den eigenen Gruppenhighscore zu unterbieten.

## KENNENLERNBINGO

- Empfehlung für:** Aufwachtspiel, Kennenlernspiel für den Abend
- Personenanzahl:** beliebig
- Zeitbedarf:** circa 15 – 20 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen mit einer bestimmten Eigenschaft müssen sich finden.
- Handout:** Gehe im Raum umher und finde eine Person, die auf die Beschreibung im Kästchen zutrifft. Hast du jemanden gefunden, so lass diesen dann unterschreiben. Wer vier Kästchen in einer Reihe ausgefüllt hat, ruft: „Bingo!“ (waagrecht, senkrecht oder diagonal)
- Je mehr „Bingos“ du findest, desto besser.
- Ziel** des Spieles ist es, die anderen Personen besser kennenzulernen und dass alle Personen mindestens ein „Bingo“ haben – also helfe euch untereinander. Es kommt nicht auf die Schnelligkeit an. Unterhalte dich ruhig ein wenig mit den anderen, auch wenn du die Unterschrift schon hast.

### Finde eine Person, die:

eine Sprache spricht, die du überhaupt nicht sprichst:	ein Haustier hat:	die gleiche Augenfarbe wie du hat:	in den letzten drei Jahren einmal als Patient/-in im Krankenhaus war:
mindestens ein halbes Jahr im Ausland gelebt hat:	ein Instrument spielt:	eine andere Staatsangehörigkeit hat:	im gleichen Monat Geburtstag hat wie du:
den gleichen Film mag:	etwas Handgemachtes trägt:	im gleichen Jahr geboren wurde:	keinen Fernseher hat:
genauso viele Geschwister hat wie du:	das gleiche Hauptverkehrsmittel nutzt wie du:	in einem Land war, in dem du noch nie warst:	den selben Sport betreibt wie du:



Jugend!

## LAND UNTER

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** ab 8 Personen
- Zeitbedarf:** circa 20 Minuten – beliebig
- Kurzbeschreibung:** Mit allen Personen auf möglichst wenigen Stühlen stehen
- Material/Vorbereitung:**
- Musik, Stühle 1 x Teilnehmer/-innen-Zahl - 1
  - Doppelte Stuhlreihe in die Raummitte stellen, Stuhl Rücken an Stuhl Rücken
- Beschreibung:** Alle Mitspielenden gehen, während die Musik läuft, im Kreis um die Stuhlreihe. Bei Musikstopp haben die Teilnehmer/-innen drei Sekunden (Spieleitung zählt runter) Zeit, um auf die Stühle zu steigen, sodass kein Fuß den Boden berührt. Nach jedem Musikstopp wird ein Stuhl entfernt.
- Ziel** ist, dass die Teilnehmer/-innen mit möglichst vielen Leuten auf immer weniger Stühlen stehen.
- Variationen:** Stühle sind alle im Raum verteilt: Alle Mitspielenden wandern von Stuhl zu Stuhl, während die Spieleitung jeden kurzzeitig leeren Stuhl zu entfernen versucht. Bei Musikstopp müssen die Teilnehmer/-innen wieder versuchen, alle zusammen auf die Stühle zu kommen, ohne dabei den Boden zu berühren.
- Bierkästen oder ähnliches statt Stühle
- Bemerkungen:** Auf die Stabilität der Stühle achten!

## QUADRAT IM KREIS

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	10 – 25 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 – 30 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Aus einem roten Seil ist ein Kreis zu bilden und aus einem schwarzen ein Quadrat
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ein rotes und ein schwarzes Seill (je 9 m, sie sollten nicht zu steif, also geschmeidig und gut formbar sein, diese liegen aufgerollt auf dem Boden</li><li>- Papier und Stifte für die Planungsphase</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Aus dem roten Seil soll ein größtmöglicher Kreis gebildet werden. Aus dem schwarzen Seil soll ein Quadrat geformt werden, das mit seinen Ecken den Kreis berührt.</p> <p>Person, die das Seil berührt, wird „blind“. Sobald die erste Person das Seil berührt, werden alle anderen „stumm“.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass die Teilnehmer/-innen zusammen auf das Problem reagieren und erkennen, wie wichtig Kommunikation in Problemlösungsprozessen ist.</p> <p>Das Spiel ist beendet, wenn die Aufgabe gelöst wurde.</p>



Jugend!

## QUANTENSPRUNG

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** beliebig, Gruppen von 5 – 9 Personen bilden
- Zeitbedarf:** circa 15 – 30 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Kleingruppen versuchen, eine Seilfigur auszulegen und sollen dabei mit der anderen Gruppe zusammenarbeiten.
- Material/Vorbereitung:**
- ein Seil (oder ähnliches), circa 10 m Länge / Team
  - Seile getrennt auf den Boden legen
- Beschreibung:** Nachdem sich die Gruppen selbstständig gebildet haben, werden sie vorerst voneinander getrennt. Sie sollen aber Blickkontakt halten. Wichtig dabei ist der Hinweis, dass es eine Aufgabe für die ganze Gruppe ist. Jede Gruppe erhält nun ein Seil. Ab jetzt darf auch nicht mehr miteinander gesprochen werden.
- Ziel** ist, dass die Gruppen nun jeweils ein gleichseitiges  $n+1$ -Eck ( $n$  = Teilnehmer/-innenzahl; also 5 Teilnehmer/-innen = 6-Eck, usw.) bilden.
- Der Längenunterschied darf dabei max. 1 m betragen.
- Jede/-r Teilnehmer/-in darf nur eine Ecke des „Vielecks“ in der Hand halten. Die Aufgabe ist beendet, wenn alle eine Ecke in der rechten Hand halten und die linke Hand heben.
- Bemerkungen:** Unter den gestellten Bedingungen ist es unmöglich, die Aufgabe zu lösen. Die Aufgabe kann öfter wiederholt werden, um deutlich zu machen, dass die Lösung noch nicht gefunden wurde. Es dürfen sich ausschließlich nur die Teilnehmer/-innen der Ecke beteiligen. Demzufolge ist es möglich, dass jeweils eine Person aus der anderen Gruppe eine weitere Ecke des anderen „Vielecks“ in der rechten Hand hält.

## SCHREI SO LAUT DU KANNST!

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig, 4 Gruppen bilden
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 – 30 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Vier Gruppen versuchen, gleichzeitig einen Text an eine schreibende Person weiterzugeben.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- vier Blätter, vier Stifte</li><li>- vier einfache unterschiedliche, gleichlange Texte</li><li>- im Mittelpunkt des Raumes ein Tisch und vier Stühle</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Nachdem vier Gruppen gebildet wurden, geht jede in eine Ecke des Raumes. Alle sollen gleich weit vom Mittelpunkt des Raumes entfernt sein. Jede Gruppe benennt nun eine/-n Schreiber/-in, welche/-r am Tisch Platz nimmt.</p> <p>Die einzelnen Gruppen müssen die ausgegebenen, unterschiedlichen Texte gleichzeitig (!) an die Schreibenden mündlich durchgeben.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass die Gruppen sich eine Taktik ausdenken, sodass die Schreibenden ungefähr gleichzeitig mit dem Schreiben fertig sind.</p>



Jugend!

## SPINNENNETZ

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung, Methode
- Personenanzahl:** ab 5 Personen
- Zeitbedarf:** je nach Personenanzahl + Vorbereitung  
circa 15 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Aus einem Seil wird ein Spinnennetz gebildet, durch welches die Teilnehmer/-innen gehen müssen.
- Material/Vorbereitung:**
- Seil (Länge nach Personenzahl, Dicke circa 5 mm)
  - aus dem Seil ein senkrechttes Spinnennetz erstellen
- Die Löcher sind dabei von der Größe so zu wählen, dass die Teilnehmer/-innen auf irgendeine Art und Weise durchpassen.
- Beschreibung:** **Ziel** ist, dass die Teilnehmer/-innen durch das Netz auf die andere Seite gelangen. Die Teilnehmer/-innen können auch durch Hindurchreichen oder auf andere kreative Weise durch die Löcher kommen.
- Variationen:** Jedes Loch im Netz darf nur einmal verwendet werden.

## STADTPLANUNG

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** bis 20 Personen, 2 Gruppen bilden
- Zeitbedarf:** circa 30 – 45 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Es soll versucht werden, verschiedene Dorfbewohner/-innen- und Konzerninteressen auf einer Tapete zu verbinden.
- Material/Vorbereitung:**
- Tapetenrolle (circa 12 m) , Stifte, Kreppband
  - 3 – 4 m Tapetenrolle pro Gruppe, ein Stück extra
- Beschreibung:** Die eine Gruppe plant ein Dorf und die andere eine Industriestadt. Die Mitglieder diskutieren jeweils ihre Vorstellungen als Dorfbewohner/-innen beziehungsweise als Industriekonzern und zeichnen diese anschließend, ohne zu sprechen, auf ihre Abschnitte auf.
- Im Anschluss werden die beiden Stücke durch das dritte verbunden. Dieser Abschnitt soll nun von allen Teilnehmer/-innen gemeinsam gestaltet werden.
- Ziel** ist, dass sie versuchen sollen, ihre gegensätzlichen Interessen in Absprachen und auf dem Verhandlungswege unter einen Hut zu bringen.
- Für die Verhandlungsbasis gibt es mehrere Möglichkeiten, zum Beispiel Ausschüsse zu bilden et cetera.



Jugend!

## THEMENPANTOMIME

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** beliebig, Kleingruppen von 3 – 5 Personen bilden
- Zeitbedarf:** ab 30 Minuten
- Kurzbeschreibung:** einen gesuchten Titel finden und pantomimisch darstellen, welchen die Gruppe errät
- Material/Vorbereitung:**
- verschiedene Buchtitel, Filmtitel, Märchentitel oder ähnliches
  - Titel Druckbuchstaben auf einem Zettel schreiben und Zettel in kleine einzelne Buchstaben zettel schneiden
- pro Gruppe: ein Titel/Buchstaben zettelpaket in einem Kuvert
- Beschreibung** Die Kleingruppen ziehen jeweils ein Kuvert und bilden zusammen aus den einzelnen Buchstaben den Titel, den aber niemand laut sagen darf. Nun wird der Titel der Gesamtgruppe pantomimisch dargestellt und diese errät ihn.
- Variationen:**
1. Liederpantomime: pantomimische Darstellung von Liedern vor der ganzen Gruppe, die das Lied auch erraten muss.
  2. Märchen oder anderweitig themenbezogene Begriffe/Titel
- Bemerkungen:** Je nach Gruppe schwer oder leicht gestalten, zum Beispiel „Casablanca“, „Faust“, „Vom Winde verweht“, „Manche mögen’s heiß“ und so weiter.

## TÜCKISCHES TOILETTPAPIER

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** bis 30 Personen
- Zeitbedarf:** circa 20 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen erzählen so viel voneinander, so viel Toilettenpapier sie abgerissen haben.
- Material/Vorbereitung:**
- Sitzkreis
  - eine Rolle Toilettenpapier
- Beschreibung:** Die Rolle Toilettenpapier geht herum und alle Teilnehmer/-innen sollen sich nun jeweils so viel Papier abreißen, wie sie für eine „große“ Sitzung benötigen.
- Wenn alle mit Toilettenpapier eingedeckt sind, muss jede Person etwas von sich erzählen und zwar so viel, wie sie Blätter abgerissen hat. Gerne auch mehr.



Jugend!

## VERKNOTET

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** bis 12 Personen pro Seil
- Zeitbedarf:** circa 40 Minuten inkl. Auswertung
- Kurzbeschreibung:** Gemeinsam Knoten aus dem Kletterseil lösen
- Material/Vorbereitung:**
- ein Kletterseil von 14 m pro Gruppe
  - Seil mit 1 x Teilnehmer/-innenzahl ganz lockeren Knoten versehen
- Beschreibung:** Jede/-r Teilnehmer/-in stellt sich an einen Knoten und legt eine Hand neben den Knoten. Dabei ist egal, welche Hand und auf welcher Seite des Knotens. Die Mitspielenden an den Seilenden, legen ihre Hand zwischen Knoten und Seilende.
- Ziel** ist, dass die Teilnehmer/-innen sich eine Taktik überlegen, wie sie alle Knoten lösen, ohne das Seil loszulassen.
- Die angelegte Hand muss die ganze Zeit über am Seil bleiben, jedoch kann das Seil durch sie rutschen. Die andere Hand kann mitbenutzt werden.
- Bemerkungen:** Zu Beginn wird es sehr chaotisch aussehen, jedoch wenn die Teilnehmer/-innen sich auf ein Prinzip geeinigt haben, dürfte es recht schnell gehen.
- Die Teilnehmer/-innen müssen durch die geweiteten Schlingen steigen.
- Durch den ersten Knoten steigt eine Person, durch den zweiten zwei, durch den dritten drei und so weiter. Am schnellsten lassen sich die Knoten lösen, wenn die Teilnehmer/-innen das Prinzip von beiden Seilenden aus anwenden.

## VERRÄTERISCHE SÄTZE

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Zeitbedarf:</b>	ab 30 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Geläufige Sprichwörter pantomimisch darstellen, welche die Gruppe errät
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- gängige Sprichwörter auf kleine Zettel schreiben</li> <li>- Losverfahren</li> <li>- Sitzkreis</li> </ul>
<b>Beschreibung:</b>	Eine Person zieht ein Sprichwort und muss es der Gruppe pantomimisch vorstellen, welche das Sprichwort gemeinsam erraten soll. Danach ist die nächste Person dran.
<b>Möglichkeiten:</b>	<p>Jemanden, ...:</p> <p>... um den kleinen Finger wickeln, ... ein Auge zuwerfen, ... die Stirn bieten, ... ins Herz schließen, ... etwas vorkauen, ... den Buckel runterrutschen, ... an den Haaren herbei ziehen, ... in die Ecke stellen, ... in die Enge treiben, ... den Spiegel vorhalten, ... übers Ohr hauen, ... auf den Arm nehmen, ... auf die Sprünge helfen, ... einen Floh ins Ohr setzen, ... Honig ums Maul schmieren, ... einseifen, ... festnageln, ... in die Pfanne hauen und so weiter.</p> <p>Die Teilnehmer/-innen können auch selber Sprichwörter einbringen.</p>



Jugend!

## VERTRAUENSSPAZIERGANG

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** beliebige gerade Anzahl
- Zeitbedarf:** 30 Minuten – beliebig
- Kurzbeschreibung:** Sinneswahrnehmungen stärken und Vertrauen schenken
- Material/Vorbereitung:** Halb sso viel Tücher (irgendetwas zum Augenverdecken) wie Mitspielende, zur Not können auch einfach die Augen geschlossen werden.
- Beschreibung:** Die Teilnehmer/-innen gehen im Raum umher und suchen sich ausschließlich mit Blickkontakt eine/-n Partner/-in. Die Paare einigen sich auf ihre Rollen „Geführte“ (lassen sich die Augen verbinden) und „Führende“. Die Führenden leiten ihre/-n Partner/-in an der Hand vorsichtig durch den Raum. Alles ohne Worte.  
Nach 10 – 15 Minuten werden die Rollen getauscht.  
**Ziel** ist, den Geführten einen möglichst verschiedenartigen, schönen und interessanten Sinneseindruck zu ermöglichen.  
Beispiele: die Hand auf eine interessante Oberfläche legen, auf Gerüche hinweisen, über etliche Hindernisse führen et cetera.
- Variationen:** Führungsstelle: Es kann nur an den Schultern oder an den Knien, oder ... geführt werden.
- Bemerkungen:** Vorsicht bei Hindernissen!  
Die „Geführten“ sollten nicht mit Druck geführt werden. Die „Führenden“ müssen ein Zögern oder leichten Widerstand sofort erkennen und nachgeben.

## WISSENSCHAFTLER/-IN

<b>Empfehlung für:</b>	Abendveranstaltung
<b>Personenanzahl:</b>	6, 9, 12, 15, 18, 21 usw. (3 Gruppen werden benötigt)
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 30 – 60 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen erraten eine Erfindung der anderen Teilnehmer/-innen.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Stühle für alle Personen in drei Reihen, eine Reihe steht der zweiten gegenüber.
<b>Beschreibung:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gruppe: Wissenschaftler/-innen</li> <li>2. Gruppe: stellen die Hände der Wissenschaftler/-innen</li> <li>3. Gruppe: Reporter/-innen, diese müssen für die Absprache aus dem Raum gehen und werden im Anschluss wieder reingebeten.</li> </ol> <p>Die Wissenschaftler/-innen setzen sich vor die zweite Gruppe (Hände). Nachdem die Wissenschaftler/-innen sich eine beliebige Erfindung oder ähnliches ausgedacht haben, werden die Reporter/-innen hereingebeten.</p> <p>Die Reporter/-innen stellen den Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern Fragen zur Erfindung, woraus diese besteht. Die Wissenschaftler/-innen dürfen nicht direkt antworten, um was es sich handelt. Die Hände der Wissenschaftler/-innen dürfen durch Gesten Tipps geben, sich passend dazu bewegen und eventuell anzeigen, wie die Erfindung sich bewegt und aufgebaut wurde.</p> <p><b>Ziel</b> ist, dass alle Teilnehmer/-innen sich mit bestmöglichen Tipps unterstützen und alle zusammen, so schnell wie möglich, die Erfindung aufdecken.</p>
<b>Variationen:</b>	Nach einer gewissen Zeit dürfen den Reporterinnen und Reportern auch mehr Tipps gegeben werden.
<b>Bemerkungen:</b>	Darauf achten, dass etwas leichtere Begriffe/ Erfindungen genutzt werden.



Jugend!

## ZAHLEN DREHEN

- Empfehlung für:** Abendveranstaltung
- Personenanzahl:** ab 5 Personen
- Zeitbedarf:** je nach Personenanzahl, mindestens 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Gegenstände in richtiger Reihenfolge aufdecken
- Material/Vorbereitung:**
- Gegenstände (Steine, Karten oder ähnliches), die aufgedeckt werden können
  - Gegenstände werden von 1 bis x nummeriert (x = Teilnehmer/-innenanzahl, können auch mehr Gegenstände als Teilnehmer/-innen sein) und wahllos auf den Boden gelegt.
- Beschreibung:**
- Alle haben eine gewisse Absprachezeit zum Vorgehen zur Verfügung (Empfehlung: zwei Minuten). Nach dieser Zeit müssen die Teilnehmer/-innen nun die Gegenstände gemeinsam in der richtigen Reihenfolge aufdecken. Sie müssen sich dabei merken, wo welche Nummer liegt, um die Reihenfolge einzuhalten.
- Wird eine falsche Nummer aufgedeckt, beginnt das Aufdecken von vorne.
- Ziel** ist, dass die Teilnehmer/-innen sich eine gemeinsame Taktik ausdenken, um sich die Nummernreihenfolge zu merken und versuchen, ihren eigenen Gruppenhighscore zu unterbieten.
- Variationen:**
1. Ohne jegliche Kommunikation nach der Absprachezeit
  2. Die Absprachezeit kann immer weiter verkürzt werden.



# 8. KENNEN- LERN- SPIELE

OHNE VIEL AUFWAND

## 8. KENNENLERNSPIELE – OHNE VIEL AUFWAND

### ICH SITZE IM GRÜNEN

<b>Empfehlung für:</b>	Kennenlernspiel für den Abend
<b>Personenanzahl:</b>	bis 20 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen rutschen immer auf den freien Platz und rufen schließlich eine Person zu sich.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Sitzkreis und eine Sitzmöglichkeit mehr
<b>Beschreibung:</b>	<p>Die Person links vom freien Platz sagt: „Ich sitze“ und rutscht dabei auf den freien Platz. Weiter geht es mit den nächsten Personen mit den Satzteilen „im Grünen“, „und liebe“, „ganz heimlich“. Die nun folgende Person sagt nun den Namen einer Mitspielenden Person, während sie weiterrutscht.</p> <p>Die Teilnehmer/-innen rechts und links neben der aufgerufenen Person müssen sachte verhindern, dass sie sich auf den freien Platz setzen kann.</p> <p>Egal ob diese es schafft oder nicht, geht das Spiel mit dem nun neuen freien Platz weiter.</p>



Jugend!

## MOMENT MAL!

- Empfehlung für:** Kennenlernspiel für den Abend
- Personenanzahl:** 5 – 30 Personen
- Zeitbedarf:** circa 10 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen beantworten für die andere Person die gestellte Frage.
- Material/Vorbereitung:**
- Kreppband
  - pro Teilnehmer/-in ein Stift und eine Moderationskarte (auf den Rücken geklebt)
- Beschreibung:**
- Alle gehen ziellos im Raum umher und suchen sich auf Signal der Spielleitung eine/-n Partner/-in.
- Nun wird von der Spielleitung eine Frage gestellt und die gedachte Antwort wird auf den Rücken der anderen Person geschrieben, aber nicht verraten. Dann mischt sich die Gruppe wieder, und die nächste Frage wird gestellt.
- Nach circa vier Fragen setzen sich alle wieder zurück in den Kreis und nehmen den Zettel vom Rücken, jede Person kann nun der Reihe nach die Antworten vorlesen und sie berichtigen.
- Möglichkeiten:**
- Welche gewerkschaftliche Funktion oder welchen Beruf hat euer Gegenüber?
  - Wo fährt die Person als nächstes in den Urlaub hin?
  - Wie lebt euer Gegenüber?
  - Welche Musik hört die Person?
  - Was würde die Person sich niemals trauen?
  - Welche Jahreszeit wäre die andere Person?
- Je absurder die Frage, desto mehr Spaß macht das Ganze.
- Bemerkungen:** Die Teilnehmer/-innen müssen vorher in einer Kennenlernrunde schon etwas übereinander erfahren haben.

## NAMENSALPHABET

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachspiel, Kennenlernspiel für den Abend
<b>Personenanzahl:</b>	bis 30 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen müssen sich nonverbal dem Alphabet nach sortieren.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Stehkreis
<b>Beschreibung:</b>	Alle Teilnehmer/-innen nennen noch einmal ihre Namen im Kreis. Die Teilnehmer/-innen sollen sich nun der alphabetischen Reihenfolge ihrer Vornamen nach im Kreis ordnen, ohne dabei zu reden.



## OCHSENTOUR

- Empfehlung für:** Kennenlernspiel für den Abend
- Personenanzahl:** 5 – 30 Personen
- Zeitbedarf:** circa 30 – 45 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen merken sich ihre Namen mit Eselsbrücken.
- Material/Vorbereitung:** Sitzkreis
- Beschreibung:**
- Die erste Person nennt ihren Namen und ein weiteres Wort oder weitere Wörter nach einer bestimmten Variante. Der/die Anfangsbuchstabe/n sollte/n wie der Name der Person sein.
- Die zweite Person wiederholt den Namen, die folgenden Wörter und hängt ihren Namen und das Wort aus dem abgemachten Themenbereich hinten an.
- Jede Person nennt alle Namen und anderen Wörter, die schon genannt wurden, und hängt ihren Namen und ihr Wort hinten an.
- Die erste Person wiederholt noch einmal alle komplett.
- Variationen:**
- |                          |                       |
|--------------------------|-----------------------|
| Name + Tier              | Max Meerschwein       |
| Name + Beruf             | Timo Tischler         |
| Name + Lieblingsessen    | Stephan Spagetti      |
| Name + Verb + Substantiv | Steffi singt Schlager |
- Den Möglichkeiten ist keine Grenze gesetzt, so lange sie dem Prinzip entsprechen.
- Bemerkungen** Die Spielleitung sollte mit dem Spiel beginnen.

## TÜCKISCHES TOILETTENPAPIER

<b>Empfehlung für:</b>	Kennenlernspiel für den Abend
<b>Personenanzahl:</b>	bis 30 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 20 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen erzählen so viel voneinander, wie sie Toilettenpapier abgerissen haben.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sitzkreis</li><li>- eine Rolle Toilettenpapier</li></ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Die Rolle Toilettenpapier geht herum, und alle Teilnehmer/-innen sollen sich nun jeweils so viel Papier abreißen, wie sie für eine „große“ Sitzung benötigen.</p> <p>Wenn alle mit Toilettenpapier eingedeckt sind, muss jede Person etwas von sich erzählen und zwar so viel, wie sie Blätter abgerissen hat. Gerne auch mehr.</p>



Jugend!

## UNBEKANNTE/-R NACHBAR/-IN

- Empfehlung für:** Kennenlernspiel für den Abend
- Personenanzahl:** bis 20 Personen
- Zeitbedarf:** circa 30 Minuten
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen erraten durch Erfragen die nebensitzende Person.
- Material/Vorbereitung:**
- Sitzkreis
  - (eventuell Augenbinden)
- Beschreibung:**
- Jede zweite Person schließt die Augen oder ihr werden die Augen verbunden. Alle Personen mit offenen Augen wechseln die Plätze.
- Die Teilnehmer/-innen mit verschlossenen Augen müssen nun durch Befragung herausbekommen, wer die Person ist, welche rechts neben ihr sitzt.
- Dabei darf die Stimme verstellt werden. In der nächsten Runde werden die Rollen getauscht.



# 9. KENNEN- LERN- SPIELE

MIT VORBEREITUNG

## 9. KENNENLERNSPIELE – MIT VORBEREITUNG

### AUTOGRAMME, AUTOGRAMME ...

<b>Empfehlung für:</b>	Aufwachtspiel, Kennenlernspiel
<b>Personenanzahl:</b>	10 – 30 Personen
<b>Zeitbedarf:</b>	circa 10 Minuten
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen müssen untereinander bestimmte Merkmale suchen und sich dafür eine Unterschrift holen.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pro Teilnehmer/-innen jeweils ein Zettel und ein Stift</li> <li>- auf jedem Zettel stehen zwei unterschiedliche Merkmale</li> <li>- Zettel verteilen</li> </ul>
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen müssen jeweils zwei weitere Personen finden, die die auf dem Zettel genannten Eigenschaften oder Fähigkeiten besitzen und sich von diesen an der entsprechenden Stelle eine Unterschrift geben lassen.</p> <p>Auf einem Zettel dürfen nicht mehrere Unterschriften einer Person sein. Natürlich darf die Person selbst auch nicht unterschreiben.</p>
<b>Möglichkeiten:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- gewerkschaftliche Funktion</li> <li>- mindestens zwei Geschwister</li> <li>- Morgenmuffel</li> <li>- kann mit den Ohrenwackeln</li> <li>- läuft schnell</li> <li>- et cetera</li> </ul>



Jugend!

## KENNENLERNBINGO

**Empfehlung für:** Aufwachspiel, Kennenlernspiel für den Abend

**Personenanzahl:** beliebig

**Zeitbedarf:** circa 15 – 20 Minuten

**Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen mit einer bestimmten Eigenschaft müssen sich finden.

**Handout:** Gehe im Raum umher und finde eine Person, die auf die Beschreibung im Kästchen zutrifft. Hast du jemanden gefunden, so lass diesen dann unterschreiben. Wer vier Kästchen in einer Reihe ausgefüllt hat, ruft: „Bingo!“ (waagrecht, senkrecht oder diagonal)

Je mehr „Bingos“ du findest, desto besser.

**Ziel** des Spieles ist es, die anderen Personen besser kennenzulernen und dass alle Personen mindestens ein „Bingo“ haben – also helfe euch untereinander. Es kommt nicht auf die Schnelligkeit an. Unterhalte dich ruhig ein wenig mit den anderen, auch wenn du die Unterschrift schon hast.

### Finde eine Person, die:

eine Sprache spricht, die du überhaupt nicht sprichst:	ein Haustier hat:	die gleiche Augenfarbe wie du hat:	in den letzten drei Jahren einmal als Patient/-in im Krankenhaus war:
mindestens ein halbes Jahr im Ausland gelebt hat:	ein Instrument spielt:	eine andere Staatsangehörigkeit hat:	im gleichen Monat Geburtstag hat wie du:
den gleichen Film mag:	etwas Handgemachtes trägt:	im gleichen Jahr geboren wurde:	keinen Fernseher hat:
genauso viele Geschwister hat wie du:	das gleiche Hauptverkehrsmittel nutzt wie du:	in einem Land war, in dem du noch nie warst:	den selben Sport betreibt wie du:



# 10. GRUPPEN- EINTEILUNG

LEICHT GEMACHT

## 10. GRUPPENEINTEILUNG LEICHT GEMACHT

### PERSÖNLICHER GEGENSTAND

<b>Personenanzahl:</b>	ab 8 Personen
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen packen ihre persönlichen Gegenstände in die Mitte und suchen sie aus Häufchen wieder raus.
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen sollen einen persönlichen Gegenstand, den sie gerade griffbereit haben – egal was, in die Mitte legen. Je nach Gruppenanzahl und -größe werden vom Team jetzt Häufchen zusammengestellt.</p> <p>Alle Teilnehmer/-innen finden sich nun mit den Personen zusammen, deren Gegenstände auf dem gleichen Haufen liegen.</p>
<b>Möglichkeiten:</b>	Alle ihre Schuhe, Zimmerschlüssel et cetera oder egal was.
<b>Bemerkungen:</b>	Sehr schnelle und individuelle Einteilung, ohne jegliche Vorbereitung.



Jugend!

## HÄNDE ZEIGEN

- Personenanzahl:** beliebig
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen finden sich entsprechend der gezeigten Handzeichen zusammen.
- Beschreibung:** Die Teilnehmer/-innen stehen/sitzen im Kreis, alle zeigen auf Signal gleichzeitig eine der vorher erwähnten Handhaltungen. Alle mit dem gleichen Zeichen sind in einer Gruppe.
- Je nach gewünschter Gruppengröße kann dies öfter gemacht werden, bis die gewünschte Anzahl ungefähr passt.
- Wenn nur eine Gruppe zu groß ist, kann auch nur mit dieser dann die Methode angewandt werden.
- Möglichkeiten:** Handfläche, Handrücken, Handkante, linke oder rechte Hand et cetera, je nach Gruppenanzahl
- Variationen:** „Stein – Schere – Papier – Symbole“

## FREUNDSCHAFTEN TRENNEN

<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen trennen sich von ihren „besten Freundschaften“.
<b>Beschreibung:</b>	<p>Alle Teilnehmer/-innen sollen sich in zwei gegenüberstehende Reihen aufstellen. Gegenüber jeder Person steht der Mensch, mit dem die jeweilige Person am besten auskommt. Im Anschluss werden die zwei Reihen in zwei Gruppen geteilt.</p> <p>„... und zum Abschied winkt jede/-r der/dem besten Freund/-in noch einmal zu.“</p>
<b>Bemerkungen:</b>	Die Gruppeneinteilung kann meistens nur einmal vollzogen werden.



## FREUNDE FINDEN

- Personenanzahl:** ab 10 Personen – gerade Anzahl
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen bilden Paare und „befreunden“ sich mit anderen.
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen sollen sich zu Paaren zusammenfinden. Im Anschluss werden den Paaren noch andere, je nach Gruppengröße, zugeteilt, oder sie sollen sich selber finden.
- Bemerkungen:** So können die Gruppen sich nach ihrem Geschmack zusammenfinden und werden trotzdem individuell zugeteilt.

## IMMER DER REIHE NACH

**Personenanzahl:** beliebig

**Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen stellen sich der Reihe nach auf und werden dann eingeteilt.

**Beschreibung:** Die Teilnehmer/-innen sollen sich der Reihe nach aufgrund vorgegebener Muster aufstellen. Die Gruppen werden dann beliebig durch Abzählen oder ähnliches eingeteilt.

Wie im Standogramm.

Variation	Gruppenfindung durch:
Geburtsmonat	Abzählen, nach Quartal jeder (zum Beispiel) zweite Monat zusammen
Schuhgröße	Abzählen
Entfernung	Abzählen nach Himmelsrichtungen



Jugend!

## OBSTSALAT UND ABZÄHLEN

- Personenanzahl:** beliebig
- Kurzbeschreibung:** Verschiedene Familienmitglieder müssen ihren Familiennamen finden.
- Material/Vorbereitung:** Stuhlkreis
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen wechseln mehrmals nach dem „Obstsalatprinzip“ ihren Platz. Anschließend wird je nach Gruppenanzahl abgezählt.
- Variationen – Abzählen:** Gruppenklotz: Die Ersten bilden eine Gruppe – Anzahl X (je nach Grüppchengröße) und im Anschluss wieder die nächsten – Anzahl X und so weiter.
- Durchzählen: Die Teilnehmer/-innen durchzählen (Beispiel: 1, 2, 3, 1, 2, 3 usw. – Jede „Zahl ist in einer Gruppe“)

## RANDOM-METHODEN

- Personenanzahl:** beliebig
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmenden finden sich nach Zettelinhalt zusammen
- Material/Vorbereitung:**
- Schere, Moderationskarten
  - Loszettel aus Moderationskarten schneiden
  - Je nach Gruppenanzahl – Begrifflichkeiten
  - Je nach Grüppchengröße – die Anzahl der Zettel
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen ziehen einen der Zettel, welche jeweils verschiedene Inhalte haben. Alle Teilnehmer/-innen rufen, zeigen, singen et cetera (je nach Variation) ihren Inhalt und finden sich dementsprechend zusammen.
- Bemerkungen:** Alle Variationen können zusammen gestaltet werden. Dies bietet sich besonders bei der Zettelstreifenlänge an. So können Gruppeneinteilungen komplizierter gestaltet werden.

Variationen	Gruppenfindung durch	Möglichkeiten/Beispiele
Gleich gesprochene, anders geschriebene <b>Familiennamen</b>	Rufen	Mayer, Mayr, Meier, Meyer
<b>Ähnlich klingende Namen</b>	gleichzeitiges Rufen	Mümmel, Mimmel, Nummel, Memmel, Memel
<b>Bewegungen</b>	Pantomime	Winken, Nase kratzen, Kopfschütteln, Zwinkern et cetera
<b>Verschiedene Tiere</b>	Pantomime oder Tierlaute	Ente, Löwe, Kuh, Känguru, Pinguin, Frosch, Spatz, Ziege
<b>Lieder</b>	gleichzeitiges Singen	Alle meine Entchen, Happy Birthday, Dem Morgenrot entgegen etc.
<b>Zahlen</b>	Rufen	
<b>Zettelstreifenlänge</b> (Moderationskarten in verschieden lange Streifen schneiden)		
<b>Mathematische Aufgaben</b>	Rechnen und gleiches Endergebnis	$9 = 3 \times 3 = 3^2 = 128 - 119$

## KARTENSPIEL

- Personenanzahl:** ab 10 Personen
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen finden sich anhand von Kartenvariationen zusammen.
- Material/Vorbereitung:** Kartenspiel
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen ziehen eine Karte aus einem Kartenspiel und finden sich je nach Variation zusammen.
- Variation:**  
Zwei Gruppen: Spielfarbe – rot/schwarz  
Vier Gruppen: Spielsymbolik – Kreuz/Pik/Herz/Karo  
Sechs Gruppen: Kartenwert – Neun/Zehn/Bube/Dame/König/Ass  
Auch mit Quartettspielen
- Bemerkungen:** Für die gewerkschaftliche Jugendbildungsarbeit bietet sich auch besonders gut das Kapitalistenquartett oder Helden der Arbeiter/-innenbewegungquartett an.



## FÄDEN ZIEHEN

<b>Personenanzahl:</b>	ab 10 Personen
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Zusammengeknottete Fäden werden blind gezogen
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garn</li> <li>- kleine Fäden zuschneiden</li> </ul>
<b>Gruppenarbeit:</b>	<p>Ein reißfester Faden wird so verknotet, dass immer so viele Fäden zusammenhängen, wie Teilnehmer/-innen pro Gruppe gebraucht werden. Für jede Kleingruppe braucht man einen Knoten.</p> <p>Alle Fäden werden in einer Faust zusammengeknüllt. Jede Person soll nun ein Fadenende aus dem Wust nehmen.</p> <p>Zusammenhängende Fäden ergeben dann eine Kleingruppe.</p>
<b>Variation:</b>	Fäden je nach Personen in der Gesamtgruppe zuschneiden und je nach Personenanzahl in den Grüppchen auf eine Länge schneiden. Die Fäden so in den Händen halten, dass die Fäden gleich lang rausgucken. Alle Personen mit gleicher Seillänge sind in einer Gruppe.
<b>Partner/-innenarbeit:</b>	Eine helfende Person nimmt halb so viele Seile oder Bänder wie Mitspieler/-innen vorhanden sind in die Hand, sodass die Enden herunterhängen. Jede Person nimmt sich eines der herunterhängenden Enden und hält es fest. Schließlich lässt die helfende Person die Fäden los, und die beiden Spieler/-innen, die jeweils das gleiche Seil in den Händen halten, bilden ein Paar.
<b>Bemerkungen:</b>	Die Knoten nicht zu sehr zusammenknüllen, ansonsten entsteht eine große Gruppe.



Jugend!

## FAMILIENSUCHE

- Personenanzahl:** beliebig
- Kurzbeschreibung:** Verschiedene Familienmitglieder müssen ihren Familiennamen finden.
- Material/Vorbereitung:**
- Loszettel
  - je nach Gruppenanzahl – verschiedene Familiennamen
  - je nach Gruppengröße – verschiedene Familienmitglieder
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen ziehen einen der Zettel, auf welchem jeweils ein Familienname und ein Familienmitglied stehen.
- Nun rufen sich alle ihren Namen der Familie zu und finden sich in den Gruppen.
- Möglichkeiten:** möglichst gleich klingende Familiennamen verwenden: Meier, Beier, Feier, Geier, Reiher, Schleier et cetera
- Je nach Gruppengröße: verschiedene Familienmitglieder, bei Bedarf auch mehrere Kinder, Haustiere oder ähnliches.
- Beispiele:  
Mutter Meier, Vater Meier, (oder Mutter Meier und Mutter Meier oder Vater Meier und Vater Meier), Kind Meier, Opa Meier, Oma Meier, Hund Meier, Katze Meier, Vogel Meier
- Bemerkungen:** In der ersten Runde outen sich alle Väter, indem sie der Reihe nach ihre Familiennamen nennen. Auf Signal geben sich die Mütter zu erkennen und setzen sich auf den Schoß der Väter. Anschließend sind Kinder, Opa, Oma und so weiter gefragt.

## GRUPPENPUZZLE

<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen setzen ihre individuellen Puzzleteile zusammen.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- aus Moderationskarten Puzzle schneiden</li> <li>- Die Teilnehmer/-innennamen darauf schreiben</li> <li>- je nach Gruppe eigenes Puzzle</li> <li>- Puzzleteile – je nach Gruppengröße</li> </ul>
<b>Beschreibung:</b>	Alle Teilnehmer/-innen suchen ihre Namen auf den einzelnen Teilen und sollen ihre passenden Gegenstücke finden, bis das Puzzle komplett ist.
<b>Möglichkeiten:</b>	Schwierigkeitsgrad von ganz geraden Schnitten bis zu verschiedensten gebogenen Schnittführungen.
<b>Variationen:</b>	<p>Bilder/Postkarte: Thematisch bezogen können auch Bilder oder Postkarten als Puzzleteile fungieren.</p> <p>Ohne Namen: Es können auch die Namen weggelassen werden, sodass die Gruppenbildung ganz individuell funktioniert.</p>
<b>Bemerkungen:</b>	Die Teilnehmer/-innen können bewusst in verschiedenen Gruppenkonstellationen zugeordnet werden.



Jugend!

## FARBZETTEL ZIEHEN

- Personenanzahl:** beliebig
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen finden sich nach Farbe zusammen.
- Material/Vorbereitung:**
- Loszettel aus verschiedenfarbigen Moderationskarten
  - Je nach Gruppenanzahl – verschiedene Farben
  - Je nach Gruppengröße – die Anzahl der Zettel
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen ziehen einen der Zettel, welche unterschiedliche Farben haben. Alle Teilnehmer/-innen mit gleicher Farbe finden sich zusammen.
- Variationen:** An den Zetteln können auch nochmal verschiedene Farbpunkte sein, um die Gruppeneinteilung etwas zu erschweren.

## KLEBEPUNKT

<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen suchen sich nach Klebepunktfarbe zusammen.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	Verschiedenfarbige Klebepunkte unter den Stühlen kleben
<b>Beschreibung:</b>	Alle Teilnehmer/-innen gucken unter ihren Stuhl und bilden ihre Gruppe je nach Farbe.
<b>Variationen:</b>	verschiedenfarbige Moderationskarten



Jugend!

## SÜSSIGKEITEN

- Personenanzahl:** beliebig
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen lösen Süßigkeiten und finden sich je nach Art zusammen.
- Material/Vorbereitung:**
- Losverfahren (am besten aus einem Beutel oder ähnliches)
  - verschiedene Süßwaren, pro Teilnehmer/-innen ein Stück
  - je nach Gruppenanzahl – verschiedene Süßwaren
- Beschreibung:** Alle Teilnehmer/-innen ziehen sich die Süßigkeiten und finden sich mit den Personen, welche die gleichen haben, zusammen.
- Variationen:**
- Auf Hygiene bei den Artikeln achten, das heißt unter anderem verschlossene Artikel verwenden. Somit fallen einzelne Gummibärchenfarben raus.
- Sind Vegetarier oder Veganer unter den Teilnehmenden, gilt auf gelatinehaltige Süßigkeiten zu verzichten.
- Die Süßigkeiten können im Anschluss natürlich getauscht werden, sie dienen lediglich der Methode.
- Fair gehandelte Produkte nutzen – bitte auf Mars, Snickers, Bounty et cetera verzichten (unter anderem Nestlé)

## WER BIN ICH?

<b>Personenanzahl:</b>	beliebig
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Teilnehmer/-innen finden sich je nach Themengebiet zusammen.
<b>Material/Vorbereitung:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Moderationskarten und Kreppklebeband</li> <li>- Begrifflichkeiten zu einem Thema oder je nach Variation</li> <li>- je nach Gruppeanzahl – verschiedene Themen bzw. gleiche Bereiche</li> </ul>
<b>Beschreibung:</b>	Die verschiedenen Begrifflichkeiten werden den Teilnehmer/-innen, ohne dass sie sie sehen, auf den Rücken geklebt. Dann wird ihnen das Thema verraten und sie müssen sich durch Befragung untereinander zusammenfinden, ihnen darf nicht gesagt werden, wer sie selbst sind.
<b>Möglichkeiten:</b>	<p>Länder und Hauptstadt, Länder eines Kontinents, Flüsse – Wälder – Meere – Seen – Gebirge et cetera.</p> <p>Je nach Gruppengröße und Gruppenanzahl</p>
<b>Variationen:</b>	<p>Verschiedene Themen: Die Themen müssen sich untereinander finden: Gewerkschaft, Sport, Berufe et cetera</p> <p>Je nach Gruppengröße und Gruppenanzahl</p>



Jugend!

## PUSTEGRUPPE

- Personenanzahl:** beliebig
- Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmer/-innen finden sich nach Ballonfarbe zusammen.
- Material/Vorbereitung:**
- verschiedenfarbige Luftballons
  - je nach Gruppenanzahl – verschiedene Farben
  - je nach Gruppengröße – die Anzahl der Luftballons
- Beschreibung:** Die Teilnehmer/-innen ziehen sich Luftballons verschiedener Farben, pusten diese auf und werfen sie durch die Gegend beziehungsweise zu sich hin und her. Auf Signal sollen alle einen Ballon festhalten. Die entsprechenden Farben sind nun in einer Gruppe.



# 11. LITERATUR

## 11. LITERATUR

Der Ursprung der aufgeführten Spiele reicht sehr weit zurück, sie entstammen eigenen Erfahrungen, Entwicklungen, Erweiterungen und Abwandlungen oder treten in verschiedensten Variationen in verschiedenen Quellen auf. Leider war es nicht möglich, die Spielquellen nachzuverfolgen.

Nachfolgend sind einige Quellen angegeben, die Anregungen zu neuen Entwicklungen geben können und/oder für weitere Arbeiten empfehlenswert sind.

**Bundesjugendwerk der AWO (1990):** Spiele für Kinder, Jugendliche und Erwachsene

**Carstensen, Birgit und Mescher, Dirk (1999):** Spiele in der gewerkschaftlichen Bildungsarbeit; herausgegeben von der IG Bergbau, Chemie, Energie

**Griesbeck, Josef (1989):** Jeder Anfang ist ein Spiel: 66 Spiele zum Kennenlernen; Don Bosco Verlag

**Rachow, Axel (2000):** Spielbar; managerSeminare

**Rachow, Axel (2004):** Spielbar II – 2. Auflage; managerSeminare

**Rierner, Christoph (1987):** Neue Spiele ohne Sieger; Ravensburger Buchverlag

**Röschmann, Doris (1991):** 111 x Spaß am Abend; Windmühle GmbH

**Thiesen, Peter (1994):** Freche Spiele; Beltz Verlag

**Wallenwein, Gudrun F. (2003):** Spiele: Der Punkt auf dem i – 5. Auflage; Beltz Verlag

**Woesler, Dietmar M. (1988):** Spiele, Feste Gruppenprogramme; Fischer Taschenbuch Verlag