Handreichung

für Leiter und Betreuer der Kinderfeuerwehren

Spielekartei

1. Digitale Ausgabe
Stand 1. November 2012

Spielekartei

Kennenlernspiele

Hier findet Ihr Spielideen für Gruppen, die sich untereinander noch nicht kennen oder besser kennen lernen wollen. Dazu gehören Spiele zum Namenlernen, zum Vorstellen oder einfach zur Auflockerung der Atmosphäre. Gemeinsames Lachen als Vermittler zwischen sich fremden Menschen hilft die ersten Barrieren abzubauen. Kennenlernspiele sollten nie jemanden bloß stellen oder mit zu viel Körperkontakt zu tun haben, wenn noch keine Vertrauensatmosphäre in der Gruppe herrscht.

***Pädagogische Ziele** von Kennenlernspielen:*

- Namen kennen lernen,
- gemeinsame Interessen erkunden,
- Gruppengefühl entwickeln,
- Teilnehmer einstimmen - “ankommen lassen”,
- Hemmschwellen abbauen,
- ...

Luftballonspiel

Ort: überall
Dauer: ca. 10 min.
Eignung: Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 10-99 Spielern.
Material: Luftballons, Eddings, Musikanlage

Beschreibung des Spiels:

Jeder Spieler erhält einen Ballon, den er aufbläst und mit seinem Namen beschriftet. Die Spieler bewegen sich zur Musik durch den Raum und halten den Ballon in der Luft. Bei einem Musikstopp schmettert jeder seinen Ballon möglichst weit weg und schnappt sich einen anderen. Dann gilt es den Besitzer dieses Ballons zu finden. Haben sich alle Paare zusammengefunden, stellt der Spielleiter eine Aufgabe: z.B. “Erzählt Eurem Partner... - euer Lieblingsessen / - das Lieblingstier / -findet eine Gemeinsamkeit / - findet eine Gegensätzlichkeit / - tanzt einen Walzer,... etc.

Das schnellste Namensspiel der Welt

Ort: überall
Dauer: ca. 5 min.
Eignung: Kinder ab 5 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 10-20 Spielern.
Material: Stoppuhr

Beschreibung des Spiels:

Die Spieler stehen im Kreis und der Spielleiter hält eine Stoppuhr in der Hand. Der Spielleiter nennt seinen eigenen Namen, dann nennt sein linker Nachbarn seinen eigenen Namen, dann dessen linker Nachbar usw., bis alle Teilnehmer ihren Namen gesagt haben. Der Spielleiter stoppt die Zeit, die dafür benötigt wird. Nach dem ersten Durchgang rücken die Spieler dichter zusammen und versuchen die Zeit zu unterbieten. Ist die Schallgrenze bei der Zeit erreicht, kann der Spielleiter das Spiel mit einigen Fragen abrunden: - Wer kennt einen Namen? - Wer kennt zwei Namen? - Welcher Name fing mit "A" an? - Wie viele "Martin" waren in der Gruppe?

Hinweise: Das Spiel ist nicht zum Lernen der Namen geeignet! Es ist aber ein sehr guter Einstieg für fremde Gruppen, da Berührungsängste abgebaut werden und die Atmosphäre entkrampft wird. Insbesondere das Zusammenrücken der Spieler ist sehr wichtig, da so Barrieren abgebaut werden und die Gruppe zusammenwächst!

Mein rechter, rechter Platz ist her

Ort: Egal, Stuhl-, Sitzkreis oder Stehkreis
Dauer: ca. 10-20 Minuten
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 8 Spielern

Beschreibung des Spiels:

Alle sitzen/stehen im Kreis. Es gibt einen Platz mehr, als Mitspieler. Der Spieler links vom freien Platz schlägt mit der Hand auf den freien Platz und spricht: "Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir die/den ... (Namen des Spielers) her". Der gerufene Spieler läuft nun zum freien Platz und setzt/stellt sich. Die nächste Person, neben dem nun freien Platz, macht weiter.

Varianten:

a) die Person, die gerufen wird, muss z.B. ein Tier nachmachen oder in einer bestimmten Art herkommen. Beispiele: "Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir die/den ... (Namen des Spielers) *als Schildkröte* her" oder "... ich wünsche mir die/den ... (Namen des Spielers) *auf einem Bein hüpfend* her."

b) in der Mitte des Kreises steht ein blindes Monster (Spieler mit Augenbinde). Die gewünschte Person muss versuchen, an diesem vorbeizukommen, ohne berührt zu werden.

Der Vorhang fällt

Ort: überall
Dauer: ca. 15 min.
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 12-20 Spielern.
Material: großes Tuch / Bettlaken

Beschreibung des Spiels:

Zwei Gruppen treten gegeneinander an. In der Mitte wird eine Decke oder ein großes, undurchsichtiges Tuch hochgehalten, so dass sich die Gruppen nicht sehen können.
Rechts und Links hinter der Decke stehen sich zwei Stühle gegenüber. Jeweils ein Freiwilliger aus jeder Gruppe setzt sich auf den Stuhl.
Der Spielleiter zählt langsam bis drei. Bei "drei" fällt der Vorhang. Die beiden, die sich anschauen müssen schnell den Namen des anderen sagen. Der der ihn zuerst sagt, bekommt einen Punkt. Der Vorhang wird wieder hochgehalten, eine neue Runde beginnt und zwei neue Freiwillige besetzen die Stühle.

Begrüßungen aus aller Welt

Ort: egal
Dauer: ca. 15 min.
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 10-20 Spielern.

Beschreibung des Spiels: Das Spiel ist international, und das ganz "handgreiflich. Und zwar gibt man sich nicht in allen Ländern zur Begrüßung die Hand. Wir werden ganz eigenartige Formen der Begrüßung erleben. Jede der nachfolgenden Zeilen wird auf je zwei Zettel geschrieben. Die Gesamtzahl der Zettel muss der Teilnehmerzahl entsprechen. Zettel gut mischen und an alle austeilen. Ohne einen Laut von sich zu geben, müssen sich nun die "beiden Landsleute" finden, und zwar durch die jeweilige Begrüßungsgeste. Dieses Spiel soll öfter wiederholt werden, damit möglichst viele Begrüßungen unter das "internationale Publikum" kommen.

Mögliche Begrüßungsarten:

- Indien: mit gefalteten Händen verbeugen
- China: mit aufeinander liegenden Händen verbeugen
- Russland: Bruderkuss
- Orient: "Salam", mit der rechten Hand von der Stirn bis zum Nabel streichen
- Eskimo: Nasen aneinander reiben
- Haiti: überlanges Händeschütteln mit wiederholten Verbeugungen
- Frankreich: auf die Wange küssen
- Ägypten: Älteren/Höhergestellten die Hand küssen
- Mexiko: Brust an Brust sich auf die Schulter klopfen
- Japan: in Hockstellung mehrere Verbeugungen, Hände vor den Knien aneinanderlegen
- Tibet: Zunge herausstrecken und pfeifend die Luft einziehen
- Äthiopien: dargebotene Hand (nur) berühren

Eurer Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt - man kann auch einfach Bewegungen erfinden und so Paare bilden.

Reihenfolgen bilden

Ort: Egal, Stuhl-, Sitzkreis oder Stehkreis
Dauer: ca 10-20 min.
Eignung: Kinder, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen zwischen 6-12 Spielern

Beschreibung des Spiels:

Alle Spieler bewegen sich durch den Raum. Es darf nicht gesprochen werden. Nonverbale Kommunikation mit Händen und Füßen ist allerdings erlaubt. Der Spielleiter gibt nun eine klare Anweisung, wie die Gruppe sich zu sortieren hat (Beispiele siehe unten). Die Gruppe muss sich nun, ohne zu reden, in die richtige Reihenfolge bringen:

Aufstellung nach z.B.:

- Alter
- Schuhgröße
- Geburtstag im Jahr
- Wohnort
- Anfangsbuchstaben des Vornamens
- Körpergröße
- weitest entferntester Wohnort

Der Spielleiter kontrolliert nun, ob die Aufstellung korrekt ist (in der Phase darf natürlich wieder gesprochen werden!)

Das Spinnennetz

Ort: Egal, Stuhl-, Sitzkreis oder Stehkreis
Dauer: ca. 10-20 min.
Eignung: Kinder, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen zwischen 10 – 50
Material: verschiedene Wollknäule

Beschreibung des Spiels:

Alle Spieler stehen oder sitzen im Kreis. Der erste nimmt das Wollknäul und hält das Ende fest. Er wirft dann das Knäul zu einer Person und nennt laut seinen Namen. Die Person fängt (hoffentlich) die Wolle, hält ihr Ende nun auch fest, nennt seinen Namen und wirft es weiter. So entsteht ein Netz in der Mitte der Gruppe. Haben alle Spieler ein Stück Wolle in der Hand, wird das Netz wieder abgebaut, in dem die Wolle der Person, von der man es in der ersten Runde erhalten hat, zuwirft und deren Namen nennt. Dies geht solange, bis das Netz komplett abgearbeitet ist.

Varianten:

Man kann farbiges Garn nehmen. Blau steht dann z.B. dafür, dass man seinen Namen nennt. Bei gelb nennt man sein größtes Hobby, bei grün sein Lieblingstier etc.

Vier Ecken

Ort: egal
Dauer: ca 10-20 min.
Eignung: Kinder, Jugendliche und Erwachsene
Für Gruppen zwischen 10 – 50
Material: vier Ecken im Raum, bzw. vier Markierungen gekennzeichnet auf der Erde

Beschreibung des Spiels:

Alle Spieler bewegen sich. Der Spielleiter ruft ein Oberthema auf (siehe unten) und weist den Ecken mögliche Antworten zu. Die Spieler gehen nun in die Ecke, deren Antwort ihnen am ehesten liegt.

Beispiele:

Obst - Was esst ihr am liebsten?

1. Bananen
2. Ananas
3. Erdbeeren
4. Äpfel

Urlaub - Wohin fahrt ihr am liebsten?

1. Nordsee
2. Mittelmeer
3. Amerika
4. Asien

Haustiere - Was habt ihr für Haustiere?

1. keine
2. Katzen
3. Hunde
4. andere

Streiterei - wer gibt normalerweise zuerst nach ?

1. ich
2. der / die andere
3. keiner
4. kommt drauf an

Haben sich die jeweiligen Gruppen in den Ecken getroffen, können sie kurz ihre Antwort untereinander erörtern oder nachfragen.

Aktionsspiele

Actionspiele sind sowohl Spiele für drinnen im Stuhlkreis, als auch für das Gelände. Sie können bewusst Gruppensituationen beeinflussen. Sind die Teilnehmer sehr träge oder ist es früh am Morgen, so hat man mit Hilfe von Actionspielen die Möglichkeit ihre Aufmerksamkeit und Auffassungsgabe zu fördern. Actionspiele haben meistens mit Bewegung zu tun.

Pädagogische Ziele von Actionspielen:

- Gruppe beruhigen oderGruppe aufputschen,
- Auflockerung der Atmosphäre,
- Spaß,
- erster Körperkontakt der Teilnehmer,
- Kleingruppen sprengen,
- gemeinsames Erleben,
- Gewinnen & Verlieren lernen,
- Teamerfahrung machen

ATOMSPIEL

Ort: im Freien oder in größeren Räumen
Dauer: ca 15 Minuten
Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 10 Spielern
Lockert die Atmosphäre auf und erfüllt das Interesse an körperlicher Bewegung

Beschreibung des Spiels:

Alle Spieler bewegen sich frei durch den Raum. Irgendwann ruft der Spielleiter eine Zahl, z.B. "Vier". Die Teilnehmer müssen so schnell wie möglich Vierergruppen bilden. Wer keinen Anschluss findet, muss einen Pfand abgeben, darf sich dafür aber eine Gruppe aussuchen, der er sich anschließt. Nun bekommen die Kleingruppen Aufgaben, die sie lösen müssen: z.B. eine Runde Bockspringen, pantomimisch eine Küchenmaschine vormachen (der Rest der Gesamtgruppe muss raten, was sie darstellen), ein Weihnachtslied singen (alle Gruppen gleichzeitig), mit 5 Leuten auf drei Beinen stehen, sich gegenseitig das Lieblingstier vormachen, ...

Danach lösen sich die Kleingruppen wieder auf und bewegen sich wieder durch den Raum, bis der Spielleiter eine neue Zahl ruft.

Zum Schluss sammeln sich alle im Stuhlkreis. Die Pfänder hat der Spielleiter in eine große undurchsichtige Schüssel gelegt. Einer aus der Gruppe darf nun einen Vorschlag machen, wie jemand einen Pfand auslösen kann ... z.B. indem er ein Lied vor der Gruppe singt, Liegestützen macht, ... Danach wird ein Pfand aus der Schüssel gezogen, und die Person muss nun die Aufgabe lösen ...

TIP: Das Spiel eignet sich gut als Methode sich in kleineren Gruppen kennenzulernen oder über bestimmte Probleme zu diskutieren Es lässt sich auch gut als Ausgangspunkt für weiterführende Spiele verwenden die man in Teilgruppen spielt.

Drachenschwanzjagd

Ort: Große Fläche / Raum
Dauer: Ca. 15 min.
Eignung: Kinder ab 5 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 10-99 Spielern.
Material: Tücher

Beschreibung des Spiels: Jeder Spieler steckt sich ein Tuch in seine Hosentasche (so dass ca. ¾ des Tuches zu sehen ist). Nach "Los!" geht das große Gerangel los, denn jeder versucht den anderen ihre Tücher abzunehmen. Wer sein Tuch verloren hat, der scheidet aus.

Variation: Jeder „Drache“ besteht aus 4-6 Personen, die eine Polonaise bilden und sich von hinten auf die Schulter fassen. Der letzte hat das Tuch in der Tasche. Die Drachenreihe muss nun anderen Reihen ihr Tuch abnehmen, ohne ihr eigenes zu verlieren.

Kartenspaziergang

Ort: Stuhlkreis
Dauer: Ca. 15 min.
Eignung: Kinder, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 8-20 Spielern..
Material: Kartenspiel

Beschreibung des Spiels:

Die Spieler sitzen im Kreis und jeder zieht eine Karte aus dem gemischten Kartenstapel. Er merkt sich dann die Farbe der Karte (Karo, Herz. Kreuz oder Pik). Der Spielleiter sammelt die Karten wieder ein und mischt ordentlich. Er deckt nun nacheinander die Karten auf und die Spieler, die die gleiche Farbe hatten, rücken einen Platz im Uhrzeigersinn weiter. Sitzt auf diesem Stuhl schon einer, so setzt er sich einfach auf den Schoss. Der untere Spieler ist nun blockiert und darf nicht weiterrücken, wenn seine Farbe aufgerufen wird. Er kommt erst wieder zum Zuge, wenn keiner mehr auf ihm sitzt. Ziel des Spieles ist es, seinen eigenen Platz als erster wieder zu erreichen. Dadurch, dass oftmals bis zu vier Spieler übereinander sitzen, hat das Spiel einen besonderen Reiz.

Gordischer Knoten

Ort: überall
Dauer: ca. 15 min.
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 12-20 Spielern..

Beschreibung des Spiels:

Alle Mitspieler stehen im Kreis und strecken ihre Hände in die Mitte. Dann greift jeder nach zwei Händen, jedoch nicht nach denen des unmittelbaren Nachbarn und nicht mit beiden Händen nur die Hände eines einzigen Teilnehmers.

Wenn jede Hand eine andere gefunden hat, besteht die Aufgabe der Gruppe darin, den entstandenen Knoten zu entwirren, ohne die Hände dabei wieder loszulassen, bis zum Schluss alle einen Kreis bilden.

Komm mit – lauf weg

Ort: Draußen, Stehkreis
Dauer: ca. 30 min
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 15-30 Spielern..

Beschreibung des Spiels:

Die Spieler bilden einen Kreis, wobei ein Freiwilliger (hier Peter) außen vor bleibt. Peter, der nun außen um den Kreis herumläuft, tippt irgendjemandem auf die Schulter und sagt "Komm mit" oder "Lauf weg". Bei "Komm mit" muss die Person ihm hinterherlaufen, bei "Lauf weg" muss er in die entgegengesetzte Richtung laufen. Wer von den beiden zuerst wieder am frei gewordenen Platz angekommen ist, darf dort stehen bleiben und der andere muss weiterlaufen und die nächste Person antippen.

Bierdeckelmatch

Ort: Drinnen oder draußen, zwei gleich große Felder
Dauer: Ca. 10 min
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 10-20 Spielern.
Material: 100 Bierdeckel, Kreide oder Band zum Feld abstecken

Beschreibung des Spiels:

Das Spiel erfordert einen großen Raum (oder eine Wiese, dann sollte es allerdings relativ windstill sein), welcher durch eine Mittellinie in zwei Hälften geteilt wird. Ein Spieler wird zum Schiedsrichter ernannt, die übrigen werden in zwei Gruppen eingeteilt (evtl. wählen lassen). Der Schiedsrichter verteilt in jedem Feld 50 Bierdeckel (hineinwerfen reicht, es sollten nur nicht alle auf einem Haufen liegen). Jeder Mannschaft wird ein Feld zugeteilt. Gewonnen hat am Ende die Mannschaft, die nach einer vorher festgelegten Zeit die wenigsten Bierdeckel in ihrem Feld hat.

Tintenfische

Ort: Abgegrenztes Spielfeld, ca. 7x15m
Dauer: ca. 20 min.
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 10-20 Spielern..
Material: Band zum Feld abgrenzen, einen weichen Ball

Beschreibung des Spiels:

Natürlich braucht ein Tintenfisch einen Ozean, und der besteht aus einem Spielfeld mit einer Ziellinie an beiden Enden. Ihr beginnt das Spiel alle als Fische, bis auf zwei, die sich bereit erklären, die Haie zu spielen, und mit einem Schaumgummiball bewaffnet sind. Die Haie stehen an den langen Außenseiten des Feldes und dürfen das Feld nicht betreten. Sie haben großen Appetit auf die kleinen Fische, die er sich fängt, indem er sie mit dem Ball trifft. Die Fische müssen nun versuchen, den Ozean zu überqueren, ohne vom Ball getroffen zu werden. Werden sie jedoch getroffen, werden sie zu Tintenfischen mit schrecklichen Tentakeln, sie können auch Fische fangen. Der Tintenfisch sitzt im Ozean an der Stelle, an der er vom Ball getroffen wurde und streckt seine Arme zu Tentakeln aus. Dabei darf er sich nicht von der Stelle bewegen. Die übrigen Fische laufen nun wieder von der einen zur anderen Seite, sie würfen weder vom Ball getroffen, noch von einer Tintenfischtentakel berührt werden, ansonsten werden sie auch zu Tintenfischen. Die zwei letzten Fische beginnen eine neue Runde als Haie.

Schrubberfußball

Ort: Großer Raum, Stühle
Dauer: ca. 15-30 Minuten
Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 8-20 Spielern
Material: 2 Schrubber, Putzlappen, Tore (z.B. aus Stühlen oder Hütchen)

Beschreibung des Spiels:

Zwei Gruppen sitzen sich gegenüber. Es wird in jeder Gruppe von eins durchgezählt. Die entsprechenden Zahlen kämpfen gegeneinander (1 gegen 1, 2 gegen 2 usw.). In der Mitte liegen zwei Besenstile und ein Putzlappen. Auf jeder Seite des Spielfeldes steht ein Stuhl als Tor. Der Spielleiter ruft eine Zahl. Die Beiden rennen los, schnappen sich einen Besenstil und befördern damit schnell den Lappen in das gegnerische Tor. Elfmeter gibt es bei groben Fouls und dann, wenn einer auf den Lappen steht.

Afrikanisches Stehgreifspiel

Ort: Drinnen oder draußen
Dauer: Ca. 20 min
Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 15-40 Spielern

Beschreibung des Spiels:

In diesem Spiel müssen jeweils 3 Mitspieler auf Zuruf bestimmte Motive pantomimisch und akustisch vorspielen. Die Gruppe steht im Kreis, ein Spieler steht in der Mitte, zeigt auf eine Person und ruft eines der dick gedruckten Anweisungen (z.B. Elefant). Die Person, auf die gezeigt wurde und beide Nachbarn müssen nun die Anforderungen erfüllen.

- **Elefant:**

Der Mittlere greift sich mit der rechten Hand an die Nase und steckt seinen linken Arm durch den dadurch entstehenden Ring (Elefantenrüssel); die beiden seitlichen Mitspieler bilden die Elefantenohren, dazu machen alle das Geräusch "Trörö!"

- **Palme:**

Der Mittlere streckt seine Arme senkrecht nach oben, und wiegt sich im Wind. Die beiden anderen sind Kokosnüsse, die sich in den Armbeugen der Palme kuscheln.

- **Känguru:**

Der Mittlere bildet mit seinen Armen einen nach vorne zeigenden "Korb", die anderen daneben schauen in den Beutel und begucken das Känguruhbaby

- **Mixer:**

Die drei Leute stehen auf, der Mittlere hält seine ausgestreckten Arme über die Köpfe der Nachbarn, Zeigefinger nach unten, während die beiden anderen sich um die eigene Achse drehen: "Nööönnnnnn!"

- **Toaster:**

Die drei stehen auf, die beiden äußeren geben sich jeweils die Hände und schließen somit den Mittleren ein. Dieser springt darin auf und ab und sagt: "Ding, ding, ding, ding".

- **Seehund:**

Der Mittlere wirft sich auf den Rücken auf die Erde und bettelt mit den Armen in der Luft. Die beiden anderen sind die Zoowärter die mit Fischen über dem Seehund locken wollen.

- **Mikrowelle:**

Alle drei ballen die Fäuste und halten sie neben den Kopf. Gleichzeitig nehmen sie sie runter (auf Hüfthöhe) und sagen „Pling!“ (Mikrowelle öffnet sich)

Sylt

Ort: Großer Raum
Dauer: ca. 10-15 Minuten
Eignung: Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 8-40 Spielern

Beschreibung des Spiels:

Die Stühle werden in der Mitte des Raumes eng zusammengestellt und jeder Spieler steht auf einem Stuhl. Der Spielleiter geht nun außen um die „Insel" herum und zieht vorsichtig einen Stuhl nach dem anderen weg. Die Insel schrumpft und um sie herum schwimmen viele Haie, die Menschen fressen, die mit dem Fuß auf die Erde kommen. Die Gruppe muss nun enger zusammenrücken, wer herunterfällt scheidet aus, bis nur noch 2-3 Personen auf einem Stuhl übrig sind.

Hinweis:

Stühle vor Gebrauch auf Bruchsicherheit testen, möglichst ohne hohe Lehnen. Auf keinen Fall Klappstühle benutzen. Die Gesundheit der Teilnehmer geht immer vor!

Zublinzeln

Ort: Großer Raum, Stuhlkreis
Dauer: ca. 15-30 Minuten
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 16-40 Spielern

Beschreibung des Spiels:

Die Hälfte der Spieler sitzt auf Stühlen im Kreis, ein Stuhl bleibt leer. Hinter jedem Stuhl steht ein Mitspieler, die Hände auf dem Rücken. Der Spieler hinter dem leeren Stuhl blinzelt nun einem sitzenden Mitspieler zu. Dieser versucht, aufzuspringen und sich auf den leeren Stuhl zu setzen. Wenn der Spieler hinter dem besetzten Stuhl seinen Partner rechtzeitig am Weglaufen hindert, muss er bei ihm bleiben. Die Sitzenden und Stehenden wechseln sich ab.

Familie Meyer

Ort: Egal, Stuhl- / Sitzkreis
Dauer: ca. 5-10 Minuten
Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 8-20 Spielern
Material: Vorbereitete Namenszettel (siehe unten)

Beschreibung des Spiels: Der Spielleiter hat folgende Karten vorbereitet (je nach Gruppengröße):

Vater Meyer - Vater Seier - Vater Leier - Vater Geier
Mutter Meyer - Mutter Seier - Mutter Leier - Mutter Geier
Sohn Meyer - Sohn Seier - Sohn Leier - Sohn Geier
Tochter Meyer - Tochter Seier - Tochter Leier - Tochter Geier
Hund Meyer - Hund Seier - Hund Leier - Hund Geier

Je einen Zettel mit einem Namen darauf teilt er an jeden aus. Diese Zettel sind geheim und dürfen nicht verraten werden. Ziel ist es, schnellstmöglich seine restlichen Familienmitglieder zu finden und diese auf einem Stuhl zu versammeln. Unten sitzt der Vater, darauf die Mutter, der Sohn, die Tochter und zu deren Füßen liegt der Hund. Welche Mannschaft dies zuerst geschafft hat, gewinnt.

Hinweis: Witzig ist es, wenn die Namen der Familien sehr ähnlich klingen, dann ist es umso schwerer im Stimmengewirr seine Familie zu finden.

Außerdem ist dies ein Spiel, welches sich gut zur Gruppeneinteilung nutzen lässt.

Obstsalat

Ort: Egal, Stuhl- / Sitzkreis
Dauer: ca. 5-10 Minuten
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 10-40 Spielern

Beschreibung des Spiels:

Die Mitspieler sitzen im Kreis, ein Freiwilliger ist in der Mitte. Für ihn ist aber leider kein Stuhl mehr frei. Der Spielleiter gibt jedem Spieler einen Obstnamen (Banane, Kirsche, Apfel, Birne – es sollten je nach Gruppengröße nicht mehr als 5 Namen im Spiel vorkommen). Der Spieler in der Mitte ruft nun einen Obstnamen, diese springen auf und versuchen, sich auf einen anderen freien Stuhl zu setzen. Der Spieler ohne Stuhl, sucht sich einen Platz. Wer keinen Stuhl bekommt bleibt in der Mitte und ruft einen anderen Obstnamen. Wieder wechseln diese Früchte ihre Plätze. Ruft der Mitspieler „Obstkorb“ müssen alle Spieler die Stühle tauschen.

Variante: die Namen können je nach Thema ausgesucht werden, z.B. Elfen, Trolle, Riesen, Hexen

Rushour in Tokio

Ort: Egal, Stuhl- / Sitzkreis
Dauer: ca. 5-10 Minuten
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 8-20 Spielern

Beschreibung des Spiels:

Die Mitspieler sitzen im Kreis, ein Freiwilliger ist in der Mitte. Für ihn ist aber leider kein Stuhl mehr frei. Die Mitspieler im Kreis versuchen nun mit einem anderen Spieler Blickkontakt aufzunehmen und sich gegenseitig anzublinzeln. Dies ist das Signal dafür, dass die beiden die Plätze tauschen wollen. Sie springen auf und versuchen auf den Stuhl des Partners zu kommen. Dies machen alle Spieler gleichzeitig, so dass es ein riesiges Durcheinander gibt. Der Mitspieler in der Mitte versucht natürlich auch einen freien Stuhl zu ergattern.

Hinweis: Dieses Spiel eignet sich sehr gut, um „Sitzgruppen" aufzulockern. So sitzen die Teilnehmer wahrscheinlich in einer neuen Mischung beieinander.

Cowboy und Indianer

Ort: Draußen (markiertes Feld von 3 x 15 m)
Dauer: ca. 10-20 Minuten
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 20-40 Spielern
Material: Kreide oder Absperrband zum Markieren der Ziellinien und der Mittellinie, bemalter Bierdeckel.

Beschreibung des Spiels:

Die Gruppe wird in zwei gleichgroße Mannschaften getrennt. Die einen sind die Indianer die anderen die Cowboys. Jede Mannschaft hat eine Grundlinie am entfernten Feld Ende.

Zunächst treffen sich die Mannschaften in der Mitte und stellen sich, wie Rugby-Spieler gegenüber auf. Der Spielleiter hält einen Bierdeckel in der Hand: auf einer Seite ist eine Feder sichtbar, auf der anderen ein Revolver. Diesen wirft er nun hoch in die Luft (möglichst in den „Gang" zwischen die beiden Mannschaften). Die Mannschaft, deren Symbol oben liegt ist im Angriff (Indianer=Feder / Cowboys=Revolver). D.h. sie versuchen so viele Gegner, wie möglich zu ticken, bevor sich diese hinter ihrer Ziellinie in Sicherheit gebracht haben. Die Getickten scheiden aus und stellen sich an den Spielfeldrand. Die übrigen kommen wieder zur Mittellinie und der Bierdeckel wird erneut geworfen. Das Spiel endet, sobald eine Mannschaft „ausgelöscht" ist.

Feuer, Wasser, Blitz

Ort: Großer Raum
Dauer: ca. 10-15 Minuten
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 10 Spielern

Beschreibung des Spiels:

Die Spieler bewegen sich frei durch den Raum (evtl. bei Musik). Der Spielleiter ruft plötzlich ein Kommando:

- Feuer (die Spieler müssen zu einer Tür oder zu einem Fenster laufen, um sich zu retten)
- Wasser (die Spieler müssen auf etwas hochsteigen, damit sie keine nassen Füße kriegen)
- Blitz (alle legen sich flach auf dem Boden, um nicht vom Blitzschlag getroffen zu werden)

Jeweils die letzte Person, die das Kommando befolgt, scheidet aus und darf das nächste Kommando rufen. Die letzte Person gewinnt das Spiel.

Kreiswelle

Ort: Stuhlkreis
Dauer: ca. 10 min.
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 8-15 Spielern.

Beschreibung des Spiels:

Alle sitzen in einem Stuhlkreis. Ein Stuhl ist frei. Einer steht in der Mitte, er versucht, sich auf den freien Stuhl im Kreis zu setzen. Dieser kann die Anweisungen „Rechts“ oder „Linkes“ geben. Gruppe rückt nun in die angegebene Richtung ständig einen Stuhl weiter. Der, der den "Wellenreiter" auf den freien Stuhl lässt, muss in die Mitte.

Buchstaben belegen

Ort: überall
Dauer: ca. 10-20 min
Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 15-30 Spielern
Material: pro Kleingruppe (ca. 5 Pers.) Buchstabenkarten A - Z

Beschreibung des Spiels:

Die Gesamtgruppe wird in Kleingruppen (4-6 Pers.) getrennt. Jeder Kleingruppe erhält das Alphabet als Buchstabenkarten. Auf Kommando beginnt das Spiel. Ziel ist es, auf jede Karte einen Gegenstand zu legen, der mit diesem Anfangsbuchstaben beginnt. Es ist auch Kreativität gefragt, z.B. zählt bei C auch "Christianes Uhr" oder bei U "unsichtbarer Kugelschreiber".
Die Gruppe, die zuerst fertig ist, hat gewonnen / bzw. die Gruppe, die innerhalb einer vorgegebenen Zeit die meisten Karten richtig belegt hat.

Eisschollenspiel

Ort: Großer Raum, Stühle
Dauer: ca. 15-30 Minuten
Eignung: Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 15-30 Spielern

Beschreibung des Spiels:

Der Spielleiter erklärt, dass der gesamte Raum ein großes Meer ist und die Teilnehmer alle auf einem großen Dampfer unterwegs waren, der bei einer Havarie gesunkenen ist. Nun schwimmen sie alle auf Wrakteilen im Meer. Die Teilnehmer verteilen sich so weit wie möglich im Raum (und auf dem Flur, im Nachbarraum, etc.) und stellen sich jeweils auf einen Stuhl. Der Spielleiter markiert einen Zielpunkt (z.B. mit einem Band eine Seite des Raumes absperren). Die Gruppe hat nun die Aufgabe, alle in den sicheren Bereich zu bringen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Die Stühle dürfen nicht vorwärts geruckelt werden.
- Wenn jemand auf den Boden kommt, ist das Spiel beendet.
- Es dürfen keine weiteren Hilfsmittel benutzt werden.
- ALLE Mitspieler müssen an Landkommen.
- Die Sicherheit hat Vorrang (kein Springen von Stuhl zu Stuhl)

Als einziges Hilfsmittel stellt der Spielleiter einen leeren Stuhl in die Nähe eines Mitspielers. Nachdem er die Anweisungen gegeben hat, verhält sich der Spielleiter passiv und lässt die Gruppe machen. Die sinnvollste Lösung des Problems ist, dass eine Stuhlkette gebildet wird. Der Mitspieler mit dem leeren Stuhl steigt darauf, stellt den leeren Stuhl um und versucht so zum nächsten Spieler zu gelangen. Sie bilden eine Reihe, wobei immer einen Stuhl weitergegangen wird, der letzte (leere) Stuhl wird wieder nach vorne gegeben. Das Spiel ist gewonnen, wenn alle sicher an Land sind.

Wichtiger Hinweis: Überprüft vorher die Qualität der Stühle → keine wackelnden Stuhlbeine oder kippeligen Hocker benutzen, und vor Allem keine Klappstühle.

Glucke und Habicht

Ort: überall wo viel Platz ist, am Besten draußen
Dauer: ca. 10-20 min
Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 15-30 Spielern

Beschreibung des Spiels:

Ein-zwei Mitspieler werden zu "Habichten" erklärt. Ihre Aufgabe ist es, der Glucke ihr kleinstes Küken zu stibitzen.

Jeweils 6-8 Spieler bilden eine Hühnerfamilie: Vorneweg die Glucke und dahinter die Küken. Jeder Mitspieler fasst dem Vorderen an der Hüfte, bzw. auf die Schultern. Die Habichte müssen nun versuchen, das letzte Küken der Reihe abzuschlagen, dies verhindert die Hühnerfamilie allerdings mit schlauen Drehungen und Abwehrbewegungen der gesamten Schlange. Jedes gefangene Küken ist raus - die erste komplett ausgelöschte Hühnerfamilie hat verloren.

Das Wäscheklammer-Spiel (Splatter-Spiel)

Ort: überall wo viel Platz ist, am Besten draußen
Dauer: ca. 20-30 min
Eignung: Kinder ab 10Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 10-30 Spielern
Material: pro Person eine Wäscheklammer oder vergleichbar anderen Gegenstand

Beschreibung des Spiels:

In der Mitte des Raumes liegt der Haufen Wäscheklammern und zwar genau eine weniger als Mitspieler. Die Spieler gehen nun langsam im Kreis um diesen Haufen herum, alle im gleichen Abstand zur Mitte. Währenddessen erzählt der Spielleiter eine schöne Geschichte vom letzten Wochenende/Umzug oder sonstigem. Sobald er darin das Wort "Wäscheklammer" erwähnt, rennen alle in die Mitte und versuchen noch eine Klammer zu ergattern. Wer eine hat, darf weiterspielen, der Spieler ohne scheidet aus (und darf ggf. die Geschichte weitererzählen).

Spannend wird es, wenn man viele ähnlich klingende Worte (Wäschekammer, Waschmaschine, Wäschenummer, ...) benutzt.

Bitte ermahnt die Teilnehmer bei diesem Spiel um gegenseitige Achtsamkeit!

Oma, Jäger, Wolf

Ort: überall wo viel Platz ist, am Besten draußen
Dauer: ca. 20-30 min
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 15-30 Spielern

Beschreibung des Spiels:

Die Gruppe wird in zwei gleichgroße Gruppen geteilt. Der Spielleiter erinnert die Mitspieler an das Märchen "Rotkäppchen" in der drei wichtige Personen mitspielen (diese werden nun von ihm theatralisch in Szene gesetzt und die Spieler müssen dies nachmachen)

- Die Oma (eine Hand in den Rücken, die andere zitterig auf den Gehstock und "uiuiui" murmelnd)
- Der Jäger (ein Gewehr abschießen und laut "peng" rufen)
- Der Wolf (beide Arme zum Angriff sprungbereit über dem Kopf und laut brüllend)

Wenn alle diese Figuren beherrschen beginnt das Spiel.

Beide Gruppen ziehen sich an ihre vorher markierte Grundlinie (ca. 20 m auseinander) zurück. Dort beraten sie, welche der drei Figuren sie gleich gemeinsam darstellen werden. Auf Kommando treffen sich beide Gruppen beim Spielleiter in der Mitte wieder und stellen sich gegenüber auf. Dieser zählt bis drei und in dieser Sekunde stellen die Gruppen ihre Figur da.

Nun gilt die alte Schnick - Schnack - Schnuck - Regel:

- Trifft der **Wolf** auf den **Jäger** - wird der Wolf erschossen und hat verloren
- Trifft der **Wolf** auf die **Oma** - wird diese gefressen und hat verloren
- Trifft die **Oma** auf den **Jäger** - hat der Jäger verloren, denn man darf nie auf unbewaffnete, alte Damen schießen!

Aus der Verlierergruppe muss sich jemand an den Rand setzen und das Spiel geht von vorne los - mit der Absprache der neuen Figur. Die erste Gruppe, die keine Mitspieler mehr hat, hat verloren.

<u>Das Feuerwehr-Kutscherspiel</u>
(Autor: Torsten Bormann)

Personen: Kinder, Jugendliche, Erwachsene

• 1 Spielleiter

• 18 Personen

Kategorie: Aktion, drinnen, Opferspiel

Material:

• 18 Stühle, die so angeordnet werden:

	oo		Das ist der Angriffstruppführer und Mann
	oo		Das ist der Schlauchtruppführer und Mann
	oo		Das ist der Wassertruppführer und Mann
o	oo	o	Die vorderen Räder mit Maschinist und Gruppenführer
o	oo	o	Die mittleren Räder mit d. Wehrleiter u. stellv. Wehrleiter
o	oo	o	Die hinteren Räder mit 2. Maschinist u. Melder

Durchführung:

Zum Maschinist sollte jemand gemacht werden, der schon den ganzen Tag auf Spiele gedrängelt hat und fit ist (warum, das ergibt sich aus der Geschichte).

Die anderen Beteiligten werden laut Zufallsprinzip zum Mitmachen aufgefordert und platzieren sich auf die Stühle. Dann wird eine Geschichte vorgelesen, und jeder, dessen Funktion genannt wird (bspw. Angriffstruppführer, der Melder, der Maschinist usw.) müssen jeweils bei Nennung eine Runde um den Pulk laufen.

<u>Text:</u>

Eines Tages -es war im Sommer an einem schönen Nachmittag -sagte der WL (aufstehen und losrennen!!) zum stellv. WL (ebenfalls aufstehen, usw. ...):

"Lass uns doch den Maschinist rufen und eine Fahrt übers Land machen".

"Ah, das ist eine schöne Idee", sagte der stellv. WL, und rief; "Maschinist!!!! – Maschinist! mach das Löschfahrzeug fertig, wir wollen eine Fahrt machen." Der Maschinist rief den Gruppenführer an. Der rief den Angriffstruppführer, den Angriffstruppmann, den Schlauchtruppführer….. usw. den Melder und den 2. Maschinisten herbei.

Der Maschinist ging in die Fahrzeughalle, überprüfte das vorderer rechte Rad, das vordere linke Rad, das mittlere rechte Rad …… usw. und fuhr das Fahrzeug vor. Sodann rief der Maschinist den WL und den stellv. WL, und bat sie, einzusteigen.

Ach, was war das für ein schöner Tag. Die Sonne schien, ein laues Lüftchen wehte, die Räder holperten über die Straße, alle Truppführer und Truppmänner freuten sich, und der Maschinist pfiff ein fröhliches Lied. "Ach, WL", sagte der stellv. WL, "was war dies für eine hervorragende Idee. Und der Maschinist fährt uns ja so wunderbar!"

"Ja", sagte der WL zum stellv. WL, "da hast Du wohl recht. Und was für einen schönen Tag wir uns hier ausgesucht haben."

Plötzlich jedoch zogen dunkle Wolken auf. Es fing an zu regnen, es blitzte und donnerte, der Melder und der 2. Maschinist wurden unruhig, und bei dem nassen Wetter blieben alle Räder auch nicht mehr so gut auf der Straße.

"Oh, Maschinist, beeil dich!" rief der Gruppenführer. Wir müssen schnell zur Fahrzeughalle, bevor die Truppführer nichts mehr sehen oder wir alle Räder verlieren!"

"Jawohl!" rief der Maschinist, und gab Gas, und bemühte sich, auf dem schnellsten Weg in die Fahrzeughalle zurückzufahren.

Ganz plötzlich rumpelte das ganze Löschfahrzeug. Der Schlauchtruppführer wurde ganz unruhig, dem Wassertruppmann wurde ganz schlecht und der 2. Maschinist hielt sich am Melder fest. Der Gruppenführer fragte besorgt: "Maschinist, mein lieber Maschinist, mein allerbester Maschinist, was ist mit den hinteren Rädern los. Ist etwa das linke Hinterrad geplatzt, als du über Stock und Stein gefahren bist?". Darauf sagte der Maschinist zum Gruppenführer: " Nein, lieber Gruppenführer, ich glaube eher es war das rechte mittlere Rad. Ist mit dem stellv. WL und dem Melder alles in Ordnung?"

Daraufhin sagt der WL zum Maschinist: " Maschinist, mein lieber Maschinist, mein allerbester Maschinist, für mich klang es eher so, als ob das linke und das rechte Vorderrad geplatzt sind. Ist denn mit dem Angriffstruppführer, den Angriffstruppmann, dem Schlauchtruppführer dem Schlauchtruppmann, …….dem Melder und dem 2. Maschinisten alles in Ordnung? Es wäre schade, wenn sie über Stock und Stein und durch den tiefen, dunklen Wald zurück laufen müssten." Der Maschinist sagte zum Gruppenführer: " Nein, der Angriffstruppführer, der Angriffstruppmann, der Schlauchtruppführer, der Schlauchtruppmann, der Wassertruppführer, der Wassertruppmann, der Melder und der 2. Maschinist sind nur beunruhigt. Ich werde einmal vom Fahrzeug absteigen und den Angriffstruppführer, den Angriffstruppmann, den Schlauchtruppführer, den Schlauchtruppmann, den Wassertruppführer den Wassertruppmann, den Melder und den 2. Maschinisten beruhigen."

Der Gruppenführer sagte zu seinem Maschinisten: " Maschinist, mein lieber Maschinist, mein allerbester Maschinist, pass auf, dass du dich nicht verletzt, indem du über Stock und Stein nach der Ursache siehst." Der Maschinist sagte zum Gruppenführer: "Nein, ich werde mich schon nicht verletzten. Ich werde auch gleich nachdem ich den Angriffstruppführer, den Angriffstruppmann, den Schlauchtruppführer, den Schlauchtruppmann, den Wassertruppführer den

Wassertruppmann, den Melder und den 2. Maschinisten beruhigt habe, nach allen Rädern sehen und schauen, ob das LF noch voll intakt ist."

Der Maschinist stieg vom LF und ging über Stock und Stein zu den Angriffstruppführer, den Angriffstruppmann, den Schlauchtruppführer, den Schlauchtruppmann, den Wassertruppführer den Wassertruppmann, den Melder und den 2. Maschinisten und beruhigte den Angriffstruppführer, den Angriffstruppmann, den Schlauchtruppführer, den Schlauchtruppmann, den Wassertruppführer den Wassertruppmann, den Melder und den 2. Maschinisten mit einigen sanften Worten. Danach ging er um das LF, kontrollierte das rechte Vorderrad, dann das rechte Hinterrad, das linke Hinterrad und das rechte Vorderrad sowie das rechte mittlere Rad und das linke mittlere Rad und zum Schluss das LF. Danach stieg er wieder auf das Fahrzeug fuhr los.

Der WL sah seinen stellv. WL an und fragte dann den Maschinist " Maschinist, mein lieber Maschinist, mein allerbester Maschinist, welches von den Rädern, das rechte Vorderrad, das rechte Hinterrad, das linke Hinterrad, das rechte Vorderrad, das rechte mittlere Rad oder das linke mittlere Rad war denn nun geplatzt?" Daraufhin sagte der Maschinist zum WL: " Es war weder das rechte Vorderrad, noch das rechte Hinterrad, das linke Hinterrad und auch nicht das linke Vorderrad. Das Fahrzeug ist voll in Ordnung. Es war wahrscheinlich nur ein großer Ast, der gegen das Fahrzeug geflogen ist und damit die Truppführer und Truppmänner scheu gemacht hat." Der Gruppenführer sagte zum Maschinist "Maschinist, mein lieber Maschinist, mein allerbester Maschinist, dann können wir jetzt unbesorgt aus diesem tiefen, dunklen Wald heraus fahren und in unsere Fahrzeughalle zurückkehren?" Der Maschinist sagte zum Gruppenführer: "Aber ja, Gruppenführer. Wir sind bald sicher wieder zu Hause. Ich werde über Stock und Stein jagen, damit wir diesen tiefen, dunklen Wald so bald wie möglich verlassen können."

Der Maschinist gab ordentlich Gas, das LF rollte über Stock und Stein und fuhr bald aus dem tiefen, dunklen Wald auf den Hof der Fahrzeughalle. Der Maschinist stieg von dem LF, brachte den WL und den stellv. WL mit einem Regenschirm sicher ins Trockene. Da sie nun wieder alle sicher zuhause waren -der WL, der stellv. WL, der Gruppenführer, der Angriffstruppführer, der Angriffstruppmann, der Schlauchtruppführer, der Schlauchtruppmann, der Wassertruppführer, der Wassertruppmann, der Melder und der 2. Maschinist, das LF mit allen heilen Rädern in der Fahrzeughalle stand-sagte der WL: "Aber ein schöner Ausflug war es trotzdem, und wie gut, dass wir den Maschinist haben!"

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann fahren der WL, der stellv. WL, der Gruppenführer, der Angriffstruppführer, der Angriffstruppmann, der Schlauchtruppführer, der Schlauchtruppmann, der Wassertruppführer, der Wassertruppmann, der Melder und der 2. Maschinist und der Maschinist noch heute durch den tiefen, dunklen Wald über Stock und Stein.

Hinweis:

Zur Belohnung nach der Rennerei darf der Maschinist anschließend erst mal pausieren und ein paar Brausen trinken und was Süßes essen ....

Erstellt 2010: Bormann by www.Hinsdorf.eu

Orientierungslauf für Kinder- und Jugendfeuerwehren 1

1.Station Haus vom Nikolaus

Jugendfeuerwehr

Teilnehmer: 4 Personen der Gruppe
Material: 1 C-Schlauch, 1 B-Schlauch
Ziel: Das Haus vom Nikolaus nachbauen
Wertung: nach Zeit

Kinderfeuerwehr

Aufgabe: Papier wenden
Teilnehmer: 4 Personen
Ablauf: Teilnehmer stehen auf dem Blatt Papier, welches einmal nach Zeit ohne dass jemand absteigt, gewendet werden soll.
Wertung: nach Zeit

2.Station Löschangriff abbauen

Jugendfeuerwehr

Teilnehmer: Alle Personen einer Gruppe
Ziel: Einen Löschangriff nach Zeit abbauen
Wertung: nach Zeit

Sonstiges

Jugendfeuerwehrkameraden sollen mit einem Ball oder Ballon, Rücken an Rücken einen B-Schlauch ausrollen und gerade hinlegen.
Wertung: nach Zeit

Kinderfeuerwehr

Ziel: Ein Mitglied der Kinderfeuerwehr balanciert auf einem C-Schlauch (20m)
Wertung: nach Zeit

3.Station Wettwiegen

Teilnehmer: 5 Mitglieder der Gruppe
Inhalt: erst Gewicht der Gruppe(5 Mitglieder) schätzen, anschließend wiegen
Bewertung: höchste Punktzahl bekommt derjenige, der am besten schätzt.

Jugendfeuerwehr:

Aufgabe: Mit verbunden Augen und Handschuhen Wasser in einem Becher auf einem Schlauch balancierend von einem Behältnis ins nächste transportieren
Zeitvorgabe: 2 min
Wertung: nach cm des Wasserstandes

4. Station Geographie

Teilnehmer: 2 Mitglieder der Gruppe
Aufgabe: Mit verbundenen Augen versuchen möglichst ein vorher vorgegebenes Ziel zu tippen(Zählradius 2,5cm)
Zeitvorgabe: 2 min
Wertung: Wertung nach Punkten
1 Punkt für je ein richtig erratenes Ziel

5.Station Schlauchkegeln

Jugendfeuerwehr und Kinderfeuerwehr

Teilnehmer: je ein Mitglied der Jugendfeuerwehr undKinderfeuerwehr auswählen
Ziel: Mit Schlauch so viele Kegel wie möglich umwerfen, max. 3 Würfe
Wertung: nach Anzahl der umgefallenen Kegel
Sonstiges: Kifeu: D-Schlauch (15m)
JF: C-Schlauch (20m)
10 m Abstand

6.Station Wettnageln

Jugendfeuerwehr

Teilnehmer: 1 Mitglied der Gruppe
Aufgabe: soviel Nägel wie möglich mit Fausthandschuhen (Schutz der Hände) und Hammer einschlagen.
Bewertung: nach Anzahl(Punkte) der versenkten Nägel, die Nägel müssen komplett versenkt sein.
Zeitvorgabe: 2 min

Kinderfeuerwehr

Aufgabe: Schrauben drehen
Ziel: Muttern bis zum Anschlag auf die Schraube drehen
Bewertung: nach Punkten
Zeitvorgabe: 2 min

7. Station „Wer kennt wen?“

Teilnehmer: alle Mitglieder der Gruppe
Aufgabe: Prominente erkennen
Wertung: Zeitvorgabe 2min , nach Punkten der richtig erratenen Bilder.

Ergänzung/Rahmenprogramm:

- Kaubonbonwettangeln,
- Eierlauf, Sackhüpfen, Skilauf

8. Station „Wettessen“

Teilnehmer: Jugendfeuerwehr und Kinderfeuerwehr
Inhalt:
• Negerkuss nach Zeit mit Messer und Gabel essen,
• Smarties mit Trinkhalm ansaugen und in einen Becher packen.
• Teebeutel Weitwurf

Orientierungslauf für Kinder- und Jugendfeuerwehren 2

1.Funkalphabet

Jugendfeuerwehr

Teilnehmer: 4 Personen der Gruppe
Aufgabe: Jf Mitglieder müssen vorgegebene Wörter mit 2m Band Funkgeräten im Funkalphabet weitergeben und von der Gegenstelle aufgelöst werden
Wertung: nach Zeit

Kinderfeuerwehr

Aufgabe: Notruf absetzen
Teilnehmer: 4 Kinder
Ablauf: Die KiFeu Mitglieder müssen über 2m Band einen Notruf absetzen (5W)
Wertung: nach Richtigkeit

2.Montagsmaler

Teilnehmer: 2 Gruppen à 4 Personen aus Jugend- und/oder Kinderfeuerwehr
Aufgabe: Eine der Gruppe muss mit verbundenen Augen einen vorgegebenen Begriff auf ein Blatt Papier malen und die Anderen müssen es erraten.
3 Begriffe: pro Begriff 1 Minute Zeit
Wertung: nach Zeit

3.Spinnennetz

Teilnehmer 4 Jugendfeuerwehrkameraden +1 Betreuer
4 Kinderfeuerwehrmitglieder +1 Betreuer
Aufgabe: Aus einem Seil wird ein Spinnennetz gebunden, das überwunden werden muss. Wobei jedes Loch nur einmal benutzt werden darf.
Bewertung: nach Zeit.

4.Flaschenöffner

Teilnehmer 4 Jugendfeuerwehrkameraden + 1 Betreuer
4 Kinderfeuerwehrmitglieder + 1 Betreuer
Aufgabe: Ein Seil mit einem Flaschenöffner am Ende muss durch die Bekleidung gefädelt werden. Wobei
1. Teilnehmer: rechter Arm rein → linkes Bein raus.
2. Teilnehmer: rechtes Bein rein → linker Arm raus usw.
Bewertung: nach Zeit.

5.Tragekörbe

Jugendfeuerwehr

Teilnehmer: 2 Personen
Aufgabe: Die Teilnehmer sollen 2 doppelt gerollte 15m C-Schläuche in einen Schlauchtragekorb in Buchten legen.
Bewertung: nach Zeit, max. 3 Minuten

Kinderfeuerwehr

gleiche Aufgabe
Material: D-Schläuche

6.Figuren legen

Teilnehmer 3 Jugendfeuerwehrkameraden
4 Kinderfeuerwehrmitglieder + 1 Betreuer

Aufgabe: Aus einem C-Schlauch sollen nacheinander 3 Figuren gelegt werden. Dreieck, Kreis, Viereck

Bewertung: nach Zeit

7. Schlauch kegeln

Teilnehmer 3 Jugendfeuerwehrkameraden
3 Kinderfeuerwehrmitglieder

Aufgabe: 9 bis zur Hälfte mit Wasser gefüllte 1,5 Liter Plasteflaschen im Abstand von 10 Meter mit einen C- Schlauch umkegeln.
3 Versuche, können unterschiedliche Teilnehmer sein.

Kinderfeuerwehr: mit D- Schlauch und 5 Meter Abstand.

Bewertung Anzahl der umgekegelten Flaschen.

8. Schubkarre

Teilnehmer 4 Jugendfeuerwehrkameraden + 1 Betreuer
4 Kinderfeuerwehrmitglieder + 1 Betreuer

Aufgabe: Die Teilnehmer müssen eine gewisse Strecke, wobei ein Teilnehmer die Schubkarre ist, mit einem Wasser gefüllten Plastebecher im Mund, zurücklegen und ein am Ziel stehenden Behälter füllen.
Max. 3 Min.

Bewertung: nach Füllstand des Behälters.

9. Geräte raten

Teilnehmer: 2 Jugendfeuerwehrkameraden
2 Kinderfeuerwehrmitglieder

Aufgabe: Die Teilnehmer bekommen 15 Geräte für 10 Sekunden gezeigt und müssen dann die Geräte wechselweise aus dem Gedächtnis benennen.

Bewertung: nach Anzahl der genannten Geräte.

10. Geräte tasten

Teilnehmer: 4 Jugendfeuerwehrkameraden
4 Kinderfeuerwehrmitglieder

Aufgabe: Die Teilnehmer müssen 5 Geräte durch tasten erraten, ohne hinzusehen.

Bewertung: nach richtigen Geräten und Zeit

Wahrnehmungsspiele

Wahrnehmungsspiele sind sowohl draußen als auch in geschlossenen Räumen spielbar. Auch diese Spiele beruhen auf Freiwilligkeit: viele Kinder haben z.B. Angst vor verbundenen Augen. Der Spielleiter sollte bei diesen die notwendige Atmosphäre herstellen und für Ruhe sorgen.

Pädagogische Ziele von Wahrnehmungsspielen:

- Gruppe beruhigen,
- Konzentration und Wahrnehmung fördern,
- Körpergefühl herstellen,
- Aufmerksamkeit schulen,
- Rücksicht nehmen, u.v.m.

Eisbär und Pinguin

Ort: Drinnen / draußen
Dauer: Ca. 20 min.
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 8-30 Spielern.
Material: zwei Augenbinden

Beschreibung des Spiels:

Alle Spieler stehen eng im Kreis. In der Mitte gibt es einen Eisbären und einen Pinguin, beide haben die Augen verbunden. Der Eisbär schreit hin und wieder „Uargh“, der Pinguin piept hin und wieder.

Der Eisbär muss nun versuchen den Pinguin zu ticken. Kommt einer der beiden zu nah an den Kreis, das Ende der Eisscholle, so ruft der nächststehende Spieler „Pling“.

Das Perlenkettenspiel

Ort: egal
Dauer: ca. 10-20 Minuten
Eignung: Kinder ab 6Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 15 Spielern
Material: Lange Schnur, eine große Perle.

Beschreibung des Spiels:

Die Spieler stehen im Kreis und halten eine verbundene Schnur mit einer großen Perle darauf. Ein Spieler steht in der Mitte.

Die Spieler im Kreis bewegen nun ihre Hände an der Schnur hin und her und grummeln dabei. Sie versuchen heimlich die Perle weiterzuschieben, ohne dass der Beobachter in der Mitte dies bemerkt. Er muss gut hinschauen und darf STOP rufen, wenn er zu wissen glaubt, wo sich die Perle grade befindet. Hat er richtig geraten, muss die Person mit der Perle in den Kreis. (Diese sollte kurz die Augen schließen, damit die Perle von einem anderen Ort starten kann!).

Indianer in der Nacht

Ort: Großer Raum
Dauer: ca. 15-30 Minuten
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 15 - 40 Spielern

Beschreibung des Spiels:

Alle Mitspieler sitzen im Schneidersitz im Kreis. Sie bilden einen Indianerstamm. Der Spielleiter bestimmt vier bis fünf Freiwillige. Diese haben nun die Aufgabe, die Fähigkeiten der Stammesmitglieder zu testen. Der Spielleiter bittet nun alle im Kreis sitzenden die Augen zu schließen. Die Freiwilligen schleichen um den Kreis herum und suchen sich jeder einen Indianer, hinter dem sie stehen bleiben.

Der Spielleiter bittet nun alle, die glauben, dass hinter ihnen ein Indianer steht, die Hand zu heben. Erst jetzt dürfen die Augen geöffnet werden. Alle, die richtig geraten haben, dürfen nun um den Kreis schleichen.

Der Schatz des Häuptlings

Ort: Großer Raum, Stuhlkreis
Dauer: ca. 15-30 Minuten
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 10-20 Spielern
Material: eine Augenbinde

Beschreibung des Spiels:

Ein Häuptling sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte des Kreises und bewacht einen Schatz, der vor ihm liegt. Es herrscht absolute Ruhe im Raum. Der Spielleiter zeigt nun auf einen beliebigen Mitspieler im Stuhlkreis. Dieser muss sich erheben und versuchen, dem „blinden Häuptling" den Schatz zu stehlen. Der Häuptling hat die Aufgabe herauszufinden, aus welcher Richtung sich der „Feind" nähert, er zeigt also dorthin, wo er glaubt, dass der Feind lauert. Hat er den „Feind" erwischt, wird er von ihm als Häuptling abgelöst. Schafft der „Feind" es, den Schatz zu entführen muss der Häuptling weiter in der Mitte bleiben.

Dschungelspaziergang

Ort: Großer Raum oder im Freien
Dauer: ca. 10-15 min
Eignung: Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 20 - 40 Spielern
Material: eine Augenbinde

Beschreibung des Spiels:

Einem Freiwilligen werden die Augen verbunden. Alle anderen bilden eine Gasse, die in der Mitte einen Weg freilässt. Der „Blinde" darf sich nun wünschen, wohin er gerne einmal in den Urlaub fahren möchte (z.B. Dschungel, Bauernhof, Zoo,…). Die Gruppe versucht die Geräusche aus dem Urlaubsland nachzuahmen (Tiere, Eingeborene, Fahrzeuge, etc.). Der Blinde hat die Aufgabe die Menschenschlange zu durchqueren, ohne eine Person zu berühren. Er orientiert sich dabei an den Geräuschen, die die Mitspieler machen. Sobald er die ersten aus der Menschengasse hinter sich gelassen hat, rennen diese ans Ende und stellen sich erneut an, so dass der Gang immer länger wird.

Mörderspiel

Ort: Egal, Stuhl- / Sitzkreis
Dauer: ca. 15-20 Minuten
Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 10-20 Spielern
Material: ein Kartenspiel, pro Person ein Teelicht

Beschreibung des Spiels:

Die Mitspieler sitzen im Stuhl-/ bzw. Sitzkreis. Jeder hat ein brennendes Teelicht vor sich stehen (auf Unterlagen!). Dies ist sein Lebenslicht.

Der Spielleiter verteilt nun Karten (aus einem normalen Kartenspiel). Diese Karten bleiben geheim und dürfen nicht weitergezeigt werden. Der Mitspieler mit dem Kreuz-König ist der Mörder. Seine Aufgabe ist es, die anderen Mitspieler zu „töten", indem er ihnen zublinzelt. Die anderen Mitspieler versuchen natürlich, ihn auf frischer Tat zu ertappen, ohne dabei selber angeblinzelt zu werden.

Der Spielleiter gibt das Startsignal, woraufhin es totenstill werden sollte. Wer angeblinzelt wird, muss laut schreien und sein Lebenslicht ausblasen. Hat ein Mitspieler einen Verdacht, so hebt er die Hand (er kann währenddessen immer noch umgebracht werden!). Ein Verdacht kann erst ausgesprochen werden, wenn zwei Leute jemanden im Visier haben. Heben zwei Leute die Hand so zählt der Spielleiter bis drei. Bei „drei" zeigen sie dann auf die Person, von der sie meinen, dass sie der Täter ist. Zeigen beide auf verschiedene Menschen, so sterben die Verdächtiger (die, die den Verdacht ausgesprochen haben!) auf der Stelle. Zeigen sie auf die gleiche Person, so muss diese sich outen (ihre Karte zeigen). Ist es der Mörder haben die Spieler gewonnen, ist es die falsche Person, sterben die Verdächtiger schon wieder. Ist der Mörder entlarvt, endet das Spiel.

Variante: Mörderspiel im Gehen

Der Spielleiter verteilt die Karten, wie oben (Kreuz-König=Mörder). Alle gehen kreuz und quer durch den Raum und begrüßen sich im Vorübergehen mit einem Handschlag. Bei dieser Variante mordet der Täter, indem er die Hand zweimal kurz hintereinander drückt. Er vergiftet seine Opfer, so dass sie langsam bis drei zählen, bevor sie mit dramatischen Schreien zur Erde fallen. Die Verdachtsäußerungen werden wie oben gespielt (immer zwei Leute müssen einen Verdacht haben s.o.)

Spiele zur Gruppeneinteilung

Für viele Spiele, aber auch zur Bearbeitung von thematischen Aufgaben, braucht man Kleingruppen ... und wer kennt das von früher im Sportunterricht nicht: Nichts ist schlimmer, als zum Schluss in die Mannschaft gewählt zu werden. Diese unangenehmen Situationen lassen sich mit Spielen zur Gruppenaufteilung vermeiden.

Pädagogische Ziele von Aufteilungsspielen:

- Gruppen bilden ☺
- neue Konstellationen innerhalb der Gruppe schaffen,
- Zufallsentscheidungen und auch "Trennung" von Freunden akzeptieren,
- Fähigkeiten anderer Gruppenmitglieder neu kennenlernen und entdecken,
- mit seine eigenen Fähigkeiten zum Gelingen beitragen, ...

Karten verteilen

Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 6-30 Spielern..
Material: ein Kartenspiel

Beschreibung des Spiels:

Man nehme ein einfaches Kartenspiel. Jeder Mitspieler zieht eine Karte. Je nach gewünschter Gruppe gibt es folgende Möglichkeiten:

- rote Karten/schwarze Karten bilden jeweils eine Gruppe
- alle Karos/Piks/Herzen/Kreuze bilden eine Gruppe
- alle Siebener, Achter, Neuner, etc. bilden eine Gruppe

Wichtig: vorher die Karten auf die Gesamtgruppengröße anpassen, so dass Prinzip Zufall keine Chance mehr hat.

Lose ziehen

Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 4-40 Spielern
Material: pro TN ein Zettel mit einem Symbol, einer Zahl, etc. darauf

Beschreibung des Spiels:

Die einfachste und bekannteste Form: der Spielleiter schreibt vorher Zettel und markiert diese mit einem Kreuz, Herzchen, Sonne, etc. Alle ziehen ein Los und die TN mit dem gleichen Symbol bilden eine Gruppe.

Durchzählen

Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 10-40 Spielern

Beschreibung des Spiels:

Die Gesamtgruppe sitzt oder steht im Kreis. Der Leiter gibt die Anzahl der Kleingruppen bekannt (z.B. 3). Die Gruppe beginnt durchzuzählen und zwar immer bis drei. (1-2-3-1-2-3-etc.) Alle 1en bilden eine Gruppe, alles 2en und 3en auch.

Familie Meyer

Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 15-40 Spielern
Material: vorbereitete Zettel mit Namen

Beschreibung des Spiels:

Alle Meyers bilden eine Gruppe, alle Geiers und Leiers auch…

Fäden ziehen (für Paarbildung)

Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 10-40 Spielern
Material: je nach TN Zahl Fäden (ca. 0,5 m lang) aus einem Material

Beschreibung des Spiels:

Der Spielleiter hält einen Büschel mit Fäden in einer Hand in der Mitte hoch. Jeder TN soll sich ein Ende greifen und nicht mehr loslassen. Beim Entwirren des Wollknäuels wird er am anderen Ende auf einen Partner stoßen.

Überraschungseier

Eignung: Kinder ab 5 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 6-40 Spielern
Material: für jeden TN eine Kapsel aus dem Überraschungsei, gefüllt mit verschiedenen Materialien

Beschreibung des Spiels:

Der Spielleiter präpariert vorher diverse Eier von der bekannten Schokolade für Kinder) In den Dosen sind verschiedene Gegenstände (z.B. Reis, Erbsen, Sand, Mehl, etc.). Jeder TN bekommt eine Dose und versucht die anderen mit den gleichem Inhalt in den Eiern zu finden (natürlich nur durch schütteln und nicht durch hineinsehen). Zum Schluss darf überprüft werden, ob es auch stimmt.

Puzzle

Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 12-40 Spielern
Material: verschiedene Postkarten, Bilder aus Zeitschriften, etc.

Beschreibung des Spiels:

Im Vorfeld bereitet der Spielleiter so viele Bilder (z.B. Postkarten, Zeitungsanzeigen, evtl. auf das Seminarthema abgestimmt) vor, wie es Gruppen geben soll. Die Bilder werden je nach TN in gleich viele Teile zerschnitten und in einem Beutel gemischt. Jeder TN zieht nun ein Teil und auf Kommando müssen sich die Gruppen finden und gemeinsam ihr Puzzle fertig stellen. Die Gruppe, die dies zuerst schaffe, könnte einen Vorteil für die nächste Aufgabe oder das nächste Spiel bekommen.

Marktplatz

Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 10-40 Spielern
Material: verschiedene Gegenstände in mehrfacher Ausführung
Beschreibung des Spiels:

Für jede Gruppe die benötigt wird, braucht man einen Gegenstand in so vielen Ausführungen wie TN da sein sollen. Z.B. 5 Gabeln, 5 Löffel, etc. oder 3 Bleistifte, 3 Kugelschreiber, etc. Jeder TN erhält erst einmal einen Gegenstand, es wird Musik gespielt. Während der Musik werden die Gegenstände wahllos getauscht. Hört die Musik auf, müssen sich die Gruppen je nach Gegenstand finden (also alle Löffel, alle Kulis,…)

Besuch im Zoo

Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 10-40 Spielern
Material: vorbereitete Tierkarten

Beschreibung des Spiels:

Der Spielleiter bereitet verschiedene Karten mit Tieren vor. Jeder TN bekommt eine Karte, die er noch geheim halten muss. Auf Kommando laufen alle durch den Raum. Immer wenn sich zwei begegnen begrüßen sie sich in ihrer Tiersprache. So sollen „Gleichgesinnte“ gesucht werden (sprich: alle Kühe bilden eine Gruppe, alle Elefanten, etc.)

Gegenteile (zur Paarbildung)

Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 10-40 Spielern

Beschreibung des Spiels:

Es sollen sich Paare finden, die etwas Gegenteiliges haben, z.B. groß & klein, blond & dunkelhaarig, Junge & Mädchen… was das Gegenteilige ist, sollen die TN selber erfinden und auch der Gruppe vorstellen.

Luftballon aufblasen

Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 6-40 Spielern
Material: für jeden TN einen Luftballon mit Zettel

Beschreibung des Spiels:

Der Spielleiter steckt vorher in jeden Luftballon kleine Zettel (z.B. mit Zahlen oder Symbolen – je nach Gruppengröße, etc.). Jeder TN darf sich einen Luftballon aussuchen, aufblasen und zum Platzen bringen. Der Zettel bestimmt dann die Zugehörigkeit zu einer Gruppe.

Stuhlmarkierung

Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 6-40 Spielern
Material: farbige Klebepunkte

Beschreibung des Spiels:

Der Spielleiter markiert jeden Stuhl im Stuhlkreis vorher von unten mit einem farbigen Klebepunkt. Dementsprechend finden sich die Gruppen.

Kooperationsaufgaben

Diese Kooperationsaufgaben sollen das Gruppengefühl und auch den Teamgeist stärken. Sie sind (je nach Aufwand) innen und außen einsetzbar. Wichtig ist, dass die Gruppe immer als gesamtes gegen den Gruppenleiter spielt. Dieser sollte zu keiner Zeit in die Lösungsfindung eingreifen, sondern beobachten und evtl. später den Gruppenprozess mit den Teilnehmern besprechen. Mögliche Fragestellungen hierbei sind: Wer hat die Lösung für das Problem gefunden? Wurden alle Ideen gehört und evtl. ausprobiert? Wer hat sich viel, bzw. garnicht an der Lösung beteiligt? Warum war das so? Hatten alle das Gefühl beteiligt worden zu sein? etc. Hierbei können auch versteckte Differenzen zu Tage kommen. Bitte bearbeiten und nicht so stehen lassen!

Pädagogische Ziele von Kooperationsaufgaben:

- Teambildung,
- Rollen in Gruppen deutlich machen,
- Konzentration und Aufmerksamkeit fördern,
- Körpergefühl herstellen,
- Rücksicht nehmen,
- Lösungsstrategien kennenlernen u.v.m.

Besenstiel ablegen

Ort: Drinnen / draußen
Dauer: 10 min. - 30 min.
Eignung: Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.
Für: Gruppen zwischen 8-12 Spielern..
Material: einen langen Gegenstand (Besenstiel, Holzstange oder z.B. Zollstock)

Beschreibung des Spiels:

Die Gruppe teilt sich in zwei gleich große Teile auf, die sich in zwei Reihen parallel gegenüber stehen. Nun strecken alle ihre Hände nach vorne und strecken nur die beiden Zeigefinger aus (ähnlich so, wie man eine Pistole darstellt). Auf die gesamten Zeigefinger wird nun der Besenstiel gelegt. Die Gruppe bekommt die Aufgabe, diesen Besenstiel zu balancieren und auf dem Boden abzulegen. Es darf kein anderer Finger oder Körperteil den Stiel berühren und kein einziger Finger darf den Kontakt zu der Stange verlieren. Sollte dies der Fall sein, beginnt die Aufgabe von Neuem.

Variante: je nach Erfahrung der Gruppe darf bei dem Spiel gesprochen werden oder es muss komplette Stille herrschen (letztere Variante ist wesentlich schwieriger!). Um den Leistungsdruck zu erhöhen, kann der Spielleiter eine zeitliche Vorgabe geben (Vorschlag: drei Minuten!) - durch die Bekanntgabe der Restzeit wird der Druck noch erhöht).

Turmbau zu Babel

Ort: nur innen möglich
Dauer: ca. 15-30 Minuten
Eignung: Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen bis 8 Spielern
Material: pro Teilnehmer ein DIN A 4 Papier und eine Büroklammer

Beschreibung des Spiels:

Die Gruppe bekommt die Aufgabe innerhalb von ca. 10 min. einen selbsttragenden Turm zu bauen, der eine Höhe von 1,20 m erreichen soll (die Höhe entscheidet sich immer nach der Größe der Gruppe ... mehr als 30 cm pro TN ist nicht möglich!). Dieser soll dann ohne gehalten oder angelehnt zu sein, frei im Raum stehen. Es dürfen auch keine weiteren Hilfsmittel genutzt werden.

Lösungsvorschlag:

Die Blätter werden in der Mitte ein- bis zwei Male gefaltet und es werden kleiner Risse eingefügt. Diese werden mit dem Gegenstück (ähnlich wie Nut und Feder) verbunden. Es kann (muss aber nicht) mit Hilfe der Büroklammern verstärkt werden. Es gibt aber noch weitere und viel kreativere Lösungsmöglichkeiten.

Variante:

Die Zeitvorgabe und die Höhe des Turmes sind frei wählbar, je nach Herausforderungsgrad für die Gruppe.

Teppich wenden

Ort: Großer Raum, draußen
Dauer: ca. 15-30 Minuten
Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen bis ca. 10 Spielern
Material: ein großer Teppich oder großes Tuch

Beschreibung des Spiels:

Alle Teilnehmer stehen mit beiden Füßen auf dem Teppich (es sollte nicht allzu viel Platz geben). Sie bekommen nun die Aufgabe, den Teppich zu wenden (umzudrehen, auf die andere Seite zu legen). Dabei darf kein Fuß den Teppich verlassen. Tritt ein TN außerhalb des Teppichs, müssen alle von vorne beginnen.

Schwierigkeitsgrade: je nach Gruppe: es kann klare Zeitvorgaben geben (ca. 5 min.), es darf geredet werden oder nicht, die Hände dürfen benutzt werden oder nicht.

Lösungsvorschlag: die Gruppe steht komplett an der einen langen Seite des Teppichs und klappt mit den Füßen den freien Teil herum. Danach gehen alle auf den umgeschlagenen Teil und ruckeln diesen gemeinsam herüber. Zum Teil müssen Personen im Huckepack getragen werden um Platz zu schaffen. Auch hier wieder: der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Der Eierfall

Ort: drinnen oder draußen
Dauer: ca. 15-30 Minuten
Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen 5 - 25 Spielern
Material: für jede Kleingruppe ein rohes Ei, 10 Strohhalme, 50 cm. Klebeband

Beschreibung des Spiels:

Die Gruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt (ca. 5-6 Personen). Jede Gruppe bekommt ihr Material (rohes Ei, 10 Trinkhalme, 50 cm. Klebeband). Ziel ist es, innerhalb von 10 min. aus den vorhandenen Materialien eine Konstruktion zu basteln, die das Ei bei einem Fall aus ca. 1,5 m vor dem Zerbrechen schützt.

Nach Ablauf der Zeit treffen sich alle Gruppen, um zu testen, ob ihre Lösung funktioniert (legt euch bitte Zeitungspapier unter die Soll-Bruch-Stelle!).

Sollte es Probleme damit geben, dass hier Lebensmittel sinnlos zerstört werden, kann man alternativ auch Glas-Weihnachtsbaumkugeln für das Experiment benutzen. Allerdings sollte dann die Höhe auf 2 m gesetzt werden.

Zusammen aufstehen

um das Gemeinschaftsgefühl zu stärken

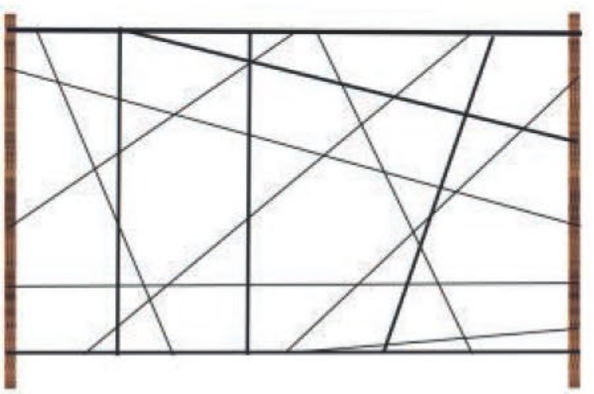
Ort: großer Raum oder draußen
Dauer: ca. 15 min
Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 8 Personen

Die Teilnehmer bilden einen Sitzkreis auf dem Boden mit dem Blick nach außen (d.h. den Rücken zur Mitte). Der Kreis muss rund und sehr eng sein. Alle Teilnehmer haken sich nun bei ihrem Nachbarn unter. Auf ein Kommando soll die gesamte Gruppe aufstehen. Es dürfen keine Hände benutzt werden und man muss eingehakt bleiben.

Es funktioniert tatsächlich: über den Druck nach hinten kann man sich langsam aufrichten. Wichtig ist auch, dass man auf seinen Nebenmann achtet und ordentliche Absprachen trifft.

Das Spinnennetz

Vorsicht: Spiel mit viel Körperkontakt! Auf jeden Fall nur in vertrauten und eingespielten Gruppen spielen!
Ort: sehr großer Raum oder Halle/besser draußen
Dauer: ca. 45min - 1,5 Std.
Eignung: Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Für: Gruppen ab 10 Spielern
Material: sehr viele stabile Taue oder Bänder, das Spinnennetz
Vorbereitung: Zur Vorbereitung des Spieles baut der Gruppenleiter ein Spinnennetz zwei Bäume oder Pfosten.



Zunächst werden oben und unten zwei stabile Seile straff gespannt. Danach werden daran verschiedene kleinere Seile oder Bindfäden gespannt, die dann das Spinnennetz ergeben. Es sollten ungefähr so viele "Löcher" ergeben, wie Spieler in der Gruppe vorhanden sind (oben und unten ergeben zwei zusätzliche Möglichkeiten). Es sollte sauber und straff gearbeitet sein und es dürfen keine Seilenden herumhängen.

Beschreibung des Spiels:

Die Gruppe stellt sich gemeinsam auf die eine Seite des Spinnennetzes. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte. Es handelt sich bei dem Netz nämlich um das der giftigen Spinne Tarantula. Jedes Lebewesen, was mit der Spinne oder mit seinem Netz in Berührung kommt stirbt jämmerlich. Leider muss die Gruppe nun versuchen, dass Spinnennetz zu überwinden, da dies den Weg zum Abendessen (Zeltplatz, Gruppenraum, etc.) verhindert.

Die Gruppe muss nun gesammelt das Spinnennetz durchqueren. Dazu gibt es folgende Anweisungen, die genau zu beachten sind:

- jedes Loch im Netz darf nur einmal durchwandert werden
- es darf auf keinen Fall einen Kontakt zu den Fäden des Netzes geben, denn dann gilt die Aufgabe als verloren und alle, die das Netz bereits durchquert haben, müssen wieder zurück auf die Ausgangsposition
- berührt auch ein helfender Spieler das Netz - gilt die gleiche Regel wie vorher
- Sicherheit geht vor: gewagte und gefährliche Manöver vermeiden und ggf. unterbrechen

Lösung:

Zunächst gehen einige TN durch die einfachsten Löcher auf die andere Seite. Dann müssen weitere TN durch die Löcher getragen werden. Auch dabei darf keine Berührung zum Netz stattfinden. Die Gruppe muss frühzeitig daran denken, dass auch die letzten TN noch die Möglichkeiten haben müssen relativ selbständig durch das Netz zu klettern.

Der Spielleiter sollte wirklich nur beobachten und klar auf die Einhaltung der Regeln pochen: Auch wenn wirklich bei den letzten TN eine Regel gebrochen wird, werden alle wieder zurück geschickt. Dies kann durchaus zu Frustration und Aggression führen, doch umso schöner ist es, wenn es letztendlich dann doch gelingt.