



CORONA-taugliche Spiele für die Jugendarbeit

Erarbeitet von Lisa Saur
(Praktikantin der Kath. Jugendstelle Herrieden)
(Stand 01. Juli 2020)

Inhaltsverzeichnis:

1. Vorwort
2. Spiele ohne jeglichen Kontakt zu anderen
 - 2.1 Spiele für 7-11-Jährige
 - 2.1.1 Kennenlernspiele
 - 2.1.2 Kreisspiele
 - 2.2 Spiele für 11-15-Jährige
 - 2.2.1 Kennenlernspiele
 - 2.2.2 Kreisspiele
 - 2.2.3 Kooperationsspiel
3. Spiele mit gemeinsamem Material, aber trotzdem mit Abstand
 - 3.1 Spiele für 7-11-Jährige
 - 3.1.1 Kennenlernspiele
 - 3.1.2 Kreisspiel
 - 3.1.3 Sonstiges Spiel
 - 3.2 Spiele für 11-15-Jährige
 - 3.2.1 Kennenlernspiel
 - 3.2.2 Vertrauensspiel
 - 3.2.3 Kreisspiele
4. Sonstige Spiele (Brettspiele usw.)

1. Vorwort

Liebe Verantwortliche in der Jugendarbeit im Dekanat Herrieden,

die Corona-Pandemie stellt alle Bereiche der Jugendarbeit vor große Herausforderungen. Aber wir sind überzeugt davon, dass wir - gemeinsam mit Euch - diese Herausforderungen meistern können.

Und nun ist es soweit: Gruppenstunden können wieder starten, Leiterrunden dürfen stattfinden, die Ministrantenarbeit geht wieder los und und und. Natürlich unter einigen Bedingungen, aber die Grundvoraussetzungen sind gegeben. Um Euch mögliche Startschwierigkeiten zu erleichtern, hat unsere Praktikantin, Lisa Saur, Spiele herausgesucht, die in Zeiten von vielen Coroneinschränkungen trotzdem gespielt werden können. Einige der Spiele kennt ihr sicherlich, aber häufig ist es so, dass einem die Spiele genau dann nicht einfallen, wenn man sie braucht, daher schaut doch einfach mal rein. Es lohnt sich.

Die Spiele sind dadurch gekennzeichnet, dass man sie z.B. mit ausreichend Abstand spielen kann oder die Materialien desinfiziert werden können. Einige Spiele sind auch dabei, die man spielen kann, wenn z.B. die Weitergabe von Material unter den Teilnehmenden wieder erlaubt ist.

Überlegt Ihr z.B. Gruppenstunden wieder zu starten oder einzelne Tagesveranstaltungen durchzuführen, ist das allerwichtigste, dass Ihr ein Hygiene- und Schutzkonzept habt. Das hört sich kompliziert an, ist aber gar nicht so dramatisch. Verantwortlich für die Erstellung solch eines Konzeptes ist die Pfarrei. Bei Jugendverbänden ist der Vorstand verantwortlich. Haltet also unbedingt vor jeder Veranstaltung Rücksprache mit Eurem Vorstand oder der Person, die in Eurer Pfarrei für die Jugendarbeit zuständig ist. Falls einige Fragen nicht zu klären sind, könnt Ihr Euch auch gerne an uns wenden. Wenn Ihr Euch daran haltet, kann eigentlich nichts mehr schief gehen.

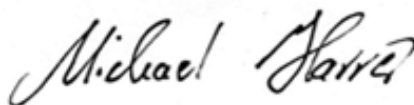
Schnappt Euch die Spiele-Broschüre, schaut was gerade umgesetzt werden darf und legt los. Egal ob Kennenlernspiele, Kooperationsspiele oder Spiele mit religiösen Variationsmöglichkeiten. In dieser Broschüre findet Ihr natürlich nicht alle Spiele, die es gibt, aber durchaus eine ganze Reihe von einfach umsetzbaren Spielen.

Wir wünschen Euch einen guten Neu-Start und hoffen, Ihr könnt mit den Spielen etwas anfangen. Wenn Ihr tolle andere Spieleideen habt, die wir hier unbedingt aufnehmen sollen, dann schreibt uns an jugs.herrieden@bistum-eichstaett.de.

Viele Grüße



Nadine Bauer
(Jugendreferentin)



Michael Harrer
(Dekanatsjugendseelsorger)

2. Spiele ohne jeglichen Kontakt zu anderen

2.1 Spiele für 7-11-jährige

2.1.1 Kennenlernspiele

Aufgestellt und Sortiert

Gruppengröße:	Ab ca. 10 Teilnehmenden (je mehr, desto schwerer)
Dauer:	Ca. 10 Minuten
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf genügend Abstand achten während alle Teilnehmenden in Bewegung sind.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/aufstellen.html

Spielbeschreibung:

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe auf; natürlich unter Einhaltung der Abstandsregeln. Nun stellt der Gruppenleitende der Gruppe den Auftrag: „Sortiert euch nach der alphabetischen Reihenfolge eurer Vornamen.“ Des Weiteren teilt der/die Gruppenleitende den Teilnehmenden mit, wo Anfang und Ende der Schlange sind. In diesem Beispiel beginnt auf der linken Seite das A und auf der rechten Seite kommt das Z. Im Anschluss daran sollen sich die Teilnehmenden der Reihe nach sortieren. Dies wird im Anschluss vom Gruppenleitenden überprüft, in dem er sich alle Namen der Reihe nach aufzählen lässt. Im Anschluss daran kann der Gruppenleitende gleich die nächste Frage stellen, hierzu ein paar Beispiele: Alter, Geburtstag, Schuhgröße, alphabetische Reihenfolge des Nachnamens, Größe, Jahr der Erstkommunion, Ministrant seit xxx Jahren,

Variationsmöglichkeiten:

- Die Teilnehmenden dürfen untereinander nicht mehr sprechen und müssen sich somit nur über Gesten verständigen.
- Die Teilnehmenden haben nur eine bestimmte Anzahl an Wechselmöglichkeiten innerhalb der Gruppe zur Verfügung oder sie müssen es mit so wenigen Wechselmöglichkeiten wie möglich schaffen. (Dies eignet sich eher für kleinere Gruppen.)

Der pädagogische Effekt des Spiels:

Hauptsächlich geht es um das gegenseitige Kennenlernen, bei kleineren Kindern wird die kognitive Fähigkeit angeregt, zum Beispiel durch das Merken der Namen. Bei älteren Kindern steht jedoch der Spaß im Vordergrund.

Zipp - Zapp

Gruppengröße:	Ab ca. 10 Teilnehmer
Dauer:	Ca. 10-15 Minuten
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	Die Teilnehmenden sollten die Vornamen der Mitspieler etwas kennen.
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/zipp-zapp.html

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis auf. Hierbei bitte auf einen ausreichend großen Kreis achten.

Wenn noch kein anderes Kennenlernspiel im Voraus gespielt wurde, sollen alle Teilnehmenden der Reihe nach ihren Vornamen einmal sagen.

Eine freiwillige Person oder auch der/die SpielleiterIn geht in die Mitte des Kreises und zeigt auf eine Person im Kreis und sagt entweder Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss die Person, auf die gezeigt wurde, den Namen ihres linken Nachbarn sagen und bei Zapp den Namen des rechten Nachbarn.

Sollte die Person aber einen falschen Namen sagen oder zu langsam reagieren, muss sie in die Mitte und der Ablauf beginnt von neuem. Die Person in der Mitte bleibt immer so lange in der Mitte bis eine andere Person einen Fehler macht.

Nachdem einige Runden gespielt wurden, wechseln die Teilnehmenden die Plätze, so dass jeder zwei neue Nachbarn bekommt. Danach wird ganz normal weitergespielt.

Variationsmöglichkeiten:

- Bei Zipp-Zapp müssen alle Teilnehmenden die Maske aufziehen und schnell die Plätze tauschen. Jedoch ist nur eine gewisse Anzahl an Plätzen vorhanden, die zuvor durch einen Klebepunkt oder einen Strich mit Straßenmalkreide markiert wurden. Somit bleibt wieder eine Person übrig, welche dann in der Mitte bleibt.
- Falls es inzwischen erlaubt ist, dass die Teilnehmer auch Gegenstände wieder gemeinsam berühren dürfen, kann der Person in der Mitte ein Ball gegeben werden, welchen sie dann wirft, anstatt auf die jeweilige Person zu zeigen. Wenn die Person den richtigen Namen sagt, wirft sie den Ball wieder in die Mitte zurück. Ansonsten stellt sich die Person in die Mitte.
- Auch können die Begriffe getauscht werden, so dass Zipp nicht mehr links ist, sondern rechts ist. Aus zapp welches zu Beginn rechts war wird nun links.

Namen verkehrt

Gruppengröße:	Eher für Gruppen unter 15 Personen geeignet.
Dauer:	Höchstens 15 Minuten einplanen
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	Keine, gut wenn sich die Teilnehmenden nicht mit Namen kennen. Die Variation ist für alle möglich.
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/verkehrte-namen.html

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmer stellen sich in einem großen Kreis auf. Der Reihe nach oder auch quergeht sagen sie ihre Vornamen. Jedoch beginnen sie von hinten und nicht wie sonst üblich von vorne. Somit wird zum Beispiel aus der P-A-U-L-A die A-L-U-A-P und die anderen Kinder müssen nach dem genannten Namen raten wie das Kind richtig heißt.

Variationsmöglichkeiten:

- Der gleiche Vorgang kann auch mit anderen Themen durchgeführt werden wie Hobby, Schuhgröße, Lieblingsessen, Lieblingsheiliger, ...
- Auch wäre es möglich, dass die Kinder alle Buchstaben in ihrem Namen vertauschen. Zum Beispiel würde aus S-I-M-O-N dann M-N-O-S-I. Eher für 10 bis 11-jährige geeignet und auch eher bei kürzeren Namen.

Koffer packen

Gruppengröße:	10-20 Personen
Dauer:	Höchstens 15 Minuten einplanen
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	Quelle unbekannt, da Kulturgut

Spielbeschreibung:

Das klassische „Koffer packen“ mal anders, heute als Kennenlernspiel.

Es beginnt mit „Ich bin ... und ich packe in meinen Koffer ...“ etwas, das den gleichen Anfangsbuchstaben hat, wie mein Vorname.

Z.B. „Ich bin Laura und ich packe in meinen Koffer einen Lachs“.

Der Nächste sagt: „Das ist Laura, sie packt in ihren Koffer einen Lachs. Ich bin Ben und ich packe in meinen Koffer eine Blume.“ Dies geht dann immer so weiter bis jeder an der Reihe war und alle Namen wiederholt wurden. Wenn Fehler gemacht werden, geht es wieder von vorne los oder es wird geholfen.

Variationsmöglichkeit:

- Statt wie oben beschrieben, könnte man statt einer Runde auch noch eine zweite Runde durchführen.
- Wenn in der Gruppe nur 10-11-jährige sind, gibt es bei den Kennlernspielen der 11 bis 15-jährigen noch Koffer packen mit Gesten. Das Spiel heißt „Gesten geben“.
- Das klassische „Koffer packen“ kann auch mit Themen wie z.B. Lieblingsbibelgeschichte, schönstes Erlebnis bei Ministrantenaktionen, Schönstes Erlebnis bei Zeltlagern o.ä. gespielt werden.

Wahr oder erfunden?

Gruppengröße:	Ca. 15, aber auch mehr möglich
Dauer:	20 Minuten
Material:	Wenn vorhanden: Stifte und Zettel, es geht aber auch ohne
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/Wahr-oder-Gelogen.html

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmenden setzen sich im Mindestabstand in einen großen Kreis.

Jeder der Teilnehmenden überlegt sich eine Geschichte über sich selbst, welche stimmt und eine die erfunden ist. Wenn Stifte und Zettel vorhanden sind, kann man zu der jeweiligen Geschichte ein Bild malen. Man sollte jedoch darauf achten, dass es alle im Kreis erkennen können, daher eventuell nur einen Gegenstand malen.

Dann erzählt jede Person im Kreis zwei Geschichten (die wahre und die erfundene Geschichte) und sagt dazu den eigenen Namen. Die anderen Stimmen darüber ab, welche die wahre und welche die erfundene Geschichte ist. Am Ende löst die Person auf.

Variationsmöglichkeiten:

- Die Person erzählt mehrere falsche Geschichten und die Wahre muss erkannt werden.
- Die Person erzählt mehrere wahre Geschichten und die erfundene Geschichte muss herausgefunden werden.
- Die Betreuenden erzählen z.B. drei Geschichten, die „angeblich“ aus der Bibel stammen. Zwei sind wahr, eine ist erfunden. Die Teilnehmenden müssen raten, welche die Erfundene ist.

Etwas zum Spielen und zum Erzählen ...

Gruppengröße:	egal
Dauer:	Ca. 15 Minuten, je mehr Teilnehmende, desto länger
Material:	Pro Teilnehmenden ein Überraschungsei
Vorbereitung:	Keine, außer das Ü-Ei kaufen
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf mögliche Allergien der Kinder achten und Alternativen bereithalten, da die meisten Schokoladen Spuren von Nüssen enthalten. Bei Nussallergie z.B. das Innere des gelben Überraschungseis und eine kleine Tüte Gummibärchen bereit halten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/Etwas-zum-Spielen-und-zum-Erzaehlen.html

Spielbeschreibung:

Jedes Kind findet auf seinem Platz ein Überraschungsei, welches unter Beachtung der Hygieneregeln im passenden Abstand zuvor ausgeteilt wurde. Die Kinder kommen rein und setzen sich jeweils zu einem Überraschungsei.

Die Kinder dürfen das Ei auspacken und essen. Anschließend packen sie das Spielzeug aus und bauen es zusammen.

Jeder erzählt der Reihe nach etwas passendes zu seinem Gegenstand. Ist z.B. ein Auto darin, sagt das Kind: mein Papa hat ein rotes Auto und mit dem Auto fährt er mich morgens immer zur Schule. Dazu sagt das Kind seinen Namen. Manche Gegenstände lassen sich eventuell nicht so leicht mit dem Kind verbinden, dann kann gerne geholfen werden. Dies ist u.U. auch bei etwas zurückhaltenden Kindern nötig.

Variationsmöglichkeit:

- Die Teilnehmenden erzählen passend zum Ü-Ei-Inhalt eine Geschichte aus der Jugendarbeit, die sie erlebt haben. (z.B. Auto: Mit dem Auto zum Jugendgottesdienst gefahren o.ä.)

2.1.2 Kreisspiele

Alle Vögel fliegen hoch!

Gruppengröße:	Ab 7 Personen, nach oben keine Grenze
Dauer:	10 Minuten
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/voegel-fliegen.html

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmer stehen in einem großen Kreis. Der Spielleitende sagt: „Alle Vögel fliegen hoch“, dabei reißt er die Arme nach oben. Genauso gut kann aber der Spielleiter auch sagen. „Alle Pferde fliegen hoch“, auch hierbei reißt er die Arme nach oben. Dies kann er mit allen möglichen Gegenständen sagen.

Die Teilnehmenden hingegen müssen genau zuhören denn, wenn der gesagte Begriff auch wirklich fliegen kann, dürfen sie ihre Arme nach oben reißen, ansonsten nicht. Reißen sie ihre Arme hoch, wenn der gesagte Begriff nicht fliegen kann, dann sind sie ausgeschieden.

Ribbel Dibbel

Gruppengröße:	Ab 7 Personen, nach oben keine Grenze. Ist aber auch vom Alter der Kinder abhängig. Bei Kindern mit 7/8 Jahren kleinere Gruppen erforderlich, als bei Jugendlichen.
Dauer:	10 Minuten, kann aber auch länger gespielt werden
Material:	Muggelsteine, Murmeln, Steine, Knöpfe, Wäscheklammern oder auch andere kleine Sachen = Dibbel
Vorbereitung:	Material organisieren.
Vorkenntnisse:	Auf die Größe des Kreises achten.
Sicherheitshinweise:	keine
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kreissspiele/ribbel-dibbel.html

Spielbeschreibung

Alle Teilnehmenden bekommen eine Nummer (1,2,3,...).

Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf ihre Oberschenkel, dann klatschen sie in die Hände und nun schnipsen sie mit den Fingern. Auf jedes Wort des folgenden Spruchs kommt ein "Schlag": "Ribbel Dibbel Nr. 1, ruft Ribbel Dibbel Nr. 2". Als erste Nummer wird die eigene eingesetzt, die zweite Nummer muss die eines Mitspielenden sein. Der Gerufene macht weiter. Kommt jemand aus dem Takt oder verspricht sich, bekommt er einen "Dibbel". Vor den jeweiligen Spieler wird ein kleiner Gegenstand auf den Boden gelegt (siehe Material). Zu Beginn hat jeder Spieler null Dibbel, diese werden in dem Spruch auch aufgezählt. Der komplette Spruch lautet somit zu Beginn von jedem "Ribbel Dibbel Nr. 1 ohne Dibbel, ruft Ribbel Dibbel Nr.2 wie viele Dippel hast denn du?"

Chef – Vize (auch „Concentration“ genannt)

Gruppengröße:	Ab 7 Personen, nach oben keine Grenze. Vom Alter der Kinder abhängig. Bei Kindern im Alter von 7/8 Jahren eher kleinere Gruppen erforderlich, als bei Jugendlichen.
Dauer:	10 Minuten, kann aber auch länger gespielt werden
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kreissspiele/ribbel-dibbel.html

Spielbeschreibung:

Die Spieler sitzen in einer Reihe mit dem nötigen Abstand oder in einem Kreis.

Die erste Person (im Kreis festlegen, wo es losgeht) ist Chef, die zweite Person ist Vize, die nachfolgenden Personen werden durchnummeriert.

Alle schlagen im gleichen Rhythmus zuerst auf die Oberschenkel (mit beiden Händen gleichzeitig), klatschen anschließend in die Hände und schnipsen mit der rechten Hand und nennen den eigenen Namen (Chef, Vize oder die entsprechende Zahl), dann mit der linken Hand ebenfalls schnipsen und die Nummer eines Mitspielers nennen (Chef, Vize, oder eine Zahl eines Mitspielers). Der Angesprochene macht im selben Rhythmus weiter. Wer durcheinander kommt, muss sich ans Ende setzen. Alle rücken um die frei gewordene Position nach „vorne“. Jeder erhält dann natürlich auch eine neue Positionsnummer und muss sich den neuen Namen/Nummer merken.

Lachen oder ernst bleiben

Gruppengröße:	Ab 5 Personen
Dauer:	10 Minuten
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/lachen-ernst.html

Spielbeschreibung:

Alle Personen stehen in einem Kreis oder auch in einem Halbkreis. Eine Person versucht alle anderen zum Lachen zu bringen, daher ist es wichtig, dass die Person von allen gut gesehen werden kann. Die anderen Personen dürfen jedoch nicht lachen. Falls einer lacht, muss er sich auf seinen Platz hinsetzen und ist ausgeschieden.

Die Person, welche die anderen zum Lachen bringen muss, kann auch regelmäßig gewechselt werden. Zum Beispiel wenn nach zwei oder drei Minuten keiner lacht.

Kommando Pimperle

Gruppengröße:	Ab 5 Personen
Dauer:	10 Minuten
Material:	Wenn vorhanden: Tische und Stühle
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf den Abstand der Personen achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/kommando-pimperle.html

Spielbeschreibung:

Das Spiel „Kommando Pimperle“ ist ein Reaktionsspiel und ein Konzentrationsspiel zugleich. Vorgegebene Kommandos müssen ausgeführt werden, aber nur unter einer Bedingung, die im Weiteren erläutert wird. Das Spiel wird am besten um einen Tisch gespielt mit ausreichendem Abstand.

Zunächst wird eine Person zum „Kommandant Pimperle“ ernannt. Die restlichen Gruppenmitglieder versuchen alle Befehle des Kommandanten auszuführen. Es werden diese Kommandos vereinbart:

Kommando Pimperle: mit den Zeigefingern auf die Tischkante trommeln.

Kommando Flach: die ausgestreckten Hände werden flach auf den Tisch gelegt.

Kommando Hoch: die ausgestreckten Hände werden hochkant auf den Tisch gelegt.

Kommando Faust: die Hände werden als Faust auf den Tisch gelegt.

Kommando Turm: Krallenartig werden die Hände übereinander auf den Tisch gelegt.

Die Kommandos dürfen nur befolgt werden, wenn das Wort „Kommando“ gesagt wurde. Wird zum Beispiel nur „Flach“ gesagt, dann ist das Kommando nicht auszuführen und alle Mitspieler bleiben in der Stellung wie beim vorherigen Kommando. Je schneller das Spiel gespielt wird, desto interessanter wird es. Der Kommandant Pimperle darf natürlich alle Bewegungen durchführen (auch ohne das Wort „Kommando“ vorangestellt), dies dient zur Verwirrung und zur Anstiftung zum Fehlermachen der anderen Mitspieler. Das Spiel erfordert also zum einen die Konzentration auf das Wort „Kommando“ und zum anderen dann die Reaktionsschnelligkeit dann ggf. das Kommando auch schnell auszuführen. Wer einen Fehler macht, scheidet aus.

Spielvariation:

Ist kein Tisch vorhanden, oder soll in das Spiel etwas mehr Bewegung und „Aktion“ hineinkommen, sind natürlich noch weitere Varianten denkbar:

Kommando Pimperle: alle hüpfen hoch und runter

Kommando Rücken: alle legen sich flach auf den Rücken

Kommando Bauch: alle legen sich flach auf den Bauch

Pferderennen:

Gruppengröße:	Ab 5 Personen
Dauer:	10 Minuten
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/pferderennen.html

Spielbeschreibung:

Alle sitzen in einem Kreis, ein Freiwilliger wird dazu bestimmt die Rennpferde anzuführen. Die restlichen Rennpferde folgen den Bewegungen und Anweisungen: Pferde in der Startbox (mit Füßen über den Boden scharren), Starten bzw. Laufen (Trampeln mit den Füßen), einfache Hürde (einmal hochspringen), Doppelhürde (zweimal hochspringen), schöne Frau links (links grinsen), netter Mann rechts (nach rechts grinsen), an der Tribüne vorbei (applaudieren), beim Endspurt (stärker trampeln) und für das Zielfoto (lächeln nach vorne)

Die Begriffe dürfen während des Rennens auch mehrmals verwendet werden oder man sich überlegt sich weitere.

Hallo ich bin Anton aus Ansbach!

Gruppengröße:	Ab 5 Personen
Dauer:	15 Minuten
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/anton-ansbach.html

Spielbeschreibung:

Alle Personen sitzen im Kreis und der erste fängt an mit: „Hallo ich bin der Anton aus Ansbach“. Der Zweite sagt: „Hallo ich bin der Benjamin aus Berlin“. Das geht solange bis das ganze ABC durch ist. Bei kleineren Gruppen sind Einzelne häufiger dran als bei großen.

Variationsmöglichkeiten:

- Die Vorstellung kann auch zu dem Wohnort um noch weitere Punkte ergänzt werden, wie z. B. Hobby, Beruf, Alter, ...
- Auch ist möglich das alles Gesagte von demjenigen, welcher an der Reihe ist nochmal wiederholt wird z.B. „Hallo ich bin der Anton aus Ansbach, hallo ich bin der Ben aus Berlin und Hallo ich bin die Christina aus Coburg“. Für diese Variante empfiehlt es sich nur eine weitere Sache zum Namen dazu zunehmen.

Wer ist der Chef?

Gruppengröße:	Ab 10 Personen
Dauer:	10 Minuten
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/gruppen-chef.html

Spielbeschreibung:

Alle sitzen in einem Kreis, eine Person geht vor die Tür. Die restliche Gruppe wählt nun einen Chef, dem die Gruppe alles nachmachen muss (Klatschen, Winken, Kopf schütteln, Lachen, auf dem Stuhl rumrutschen usw.), ohne diesen jedoch zu verraten. Die Person vor der Tür wird hereingeholt und muss nun herausfinden, wer der gewählte Chef der Gruppe ist.

Derjenige, der rät, hat 3 Versuche zur Verfügung. Anschließend darf der Chef nach draußen.

Variationsmöglichkeit:

- Die Person, welche rät, darf entweder die ganze Zeit im oder außerhalb des Kreises stehen. Wenn sie innen im Kreis steht, hat sie nie alle im Blick.

Der pädagogische Effekt des Spiels:

Bei diesem Kreisspiel wird eine Fähigkeit geschult, die im zwischenmenschlichen Bereich ungemein wichtig ist, nämlich die Beobachtungsgabe. Aber an erster Stelle steht in diesem Spiel der Spaß im Vordergrund.

Mein Dackel Waldemar

Gruppengröße:	Ab 2 Personen möglich, aber auch gut geeignet für große Gruppen
Dauer:	10 Minuten
Material:	keines
Vorbereitung:	Sich den Text und Bewegungen aneignen
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten. Kreis größer als 1,5 m Abstand, weil u.U. gesungen/bzw. laut gesprochen wird.
Quelle:	https://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/Mein-Dackel-Waldemar.html

Spielebeschreibung

Alle Kinder stellen sich in einen Kreis auf. Bei diesem Spiel wird der Text entweder gesungen oder gesprochen. Nun kommen wir zum Text und zu den Bewegungen:

Mein Dackel Waldemar und ich wir zwei, (auf sich zeigen, mit der Hand fast auf den Boden gehen, "zwei" mit zwei Fingern anzeigen)

wir wohnen (mit den Händen ein Dach über dem Kopf machen)

Regenbogenstraße (einen Regenbogen mit den Händen andeuten)

3 (mit den Fingern die Zahl 3 zeigen),

und wenn wir abends eine Runde gehen (auf der Stelle laufen),

dann kann man Dackelbeine wackeln sehn (wie Dackelbeine mit den Beinen wackeln).

Spielvariationen:

- Das Singspiel mehrmals wiederholen und dabei immer schneller werden.
- Laut oder leise sprechen/singen oder auch in anderen Gefühlslagen sprechen/singen.

Der pädagogische Effekt des Spiels:

Die Kinder lernen hierbei auf spielerische Weise das Gehörte gleich in die Tat umzusetzen, dadurch wird die Motorik und Reaktionsfähigkeit gefördert.

Wer bin ich?

Gruppengröße:	Ab 2 Personen möglich bis 15
Dauer:	15 Minuten oder länger je nach Größe
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	Eigene Erfahrung aus der Jugendarbeit

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmenden kommen in einen großen Kreis zusammen. Eine ausgewählte Person überlegt sich wer sie heute ist, zum Beispiel ein Star. Nun müssen die anderen durch ja und nein Fragen herausfinden, wer diese Person ist. Wer es errät, ist der nächste Auserwählte.

Spielvariationen:

- Wenn die Coronaregeln gelockert werden, kann auch jeder eine Persönlichkeit, Beruf, Tier, ... auf einen Zettel schreiben, diesen dann zusammenfalten und in eine Schüssel geben. Nun bekommt jede Person einen Zettel, welchen sie nicht lesen darf. Nur alle anderen Teilnehmer im Spiel dürfen den Zettel lesen. (Zettel mit Tesafilm auf Stirn kleben). Durch Ja- und Neinfragen an die Mitspieler versucht nun jeder rauszufinden wer er ist. Man kann sagen entweder jeder stellt eine Frage und dann ist der nächste im Kreis dran oder wenn ein ja oder nein vorkommt.
- Auch kann man die Begriffe eingrenzen z.B. Tiere, Stars, Berufe....
- Die Betreuenden können die Zettel auch vorbereiten und unter Coronaregeln an die Kinder verteilen.
- Auch religiöse Themen sind möglich: Charaktere aus der Bibel, Heilige, ... (Achtung, die Personen müssen natürlich bekannt sein)

2.2 Spiele für 11-15-jährige

2.2.1 Kennenlernspiele

Einige der bei Punkt 1.1.1 Aufgeführten Kennenlernspiele eignen sich auch für Kinder im Alter von 11-15 Jahren. Darunterfallen:

-Zipp – Zapp

-Etwas zum Spielen und zum Erzählen ...

Kreuzwort-Namen-Rätsel

Gruppengröße:	Eher für Gruppen unter 15 Personen geeignet.
Dauer:	Höchstens 15 Minuten einplanen
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf den Abstand in der Gruppe achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/namensraetsel.html

Spielbeschreibung:

Jeder der Teilnehmenden bekommt die Aufgabe, sich zu den Buchstaben in seinem Namen jeweils eine Frage zu überlegen, bei der die Antwort mit dem gleichen Buchstaben beginnt. Zum Beispiel: Lotta.

Die Frage zum ersten Buchstaben lautet in unserem Beispiel: Wie heißt der König der Tiere? Die Antwort wäre „Löwe“ und dann wäre der erste Buchstabe in dem gesuchten Namen ein L.

Beim zweiten Buchstaben fragt Lotta z.B. Wie sage ich zum Vater von meinem Vater? Die Antwort wäre Opa - sprich das O.

Um an ihre noch fehlenden Buchstaben zu kommen, stellt Lotta die restlichen Fragen und danach müssen die anderen Kinder an Hand der Lösungswörter den richtigen Namen erraten.

Variationsmöglichkeiten:

- Man kann das Spiel auch mit dem Lieblingstier, dem Hobby oder einem religiösen Thema spielen.

Gesten geben

Gruppengröße:	Eher für Gruppen unter 15 Personen geeignet.
Dauer:	15-20 Minuten
Material:	keines
Vorbereitung:	Keine
Vorkenntnisse:	Keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/gesten.html

Spielbeschreibung:

Das Spiel geht so ähnlich wie Kofferpacken, nur dass Bewegungsgesten vorgemacht werden. Das erste Kind beginnt und sagt: "Ich heiße ... und habe ein ... (Kopfschütteln, Fußtritt, Nase reiben, Handschütteln, verneinende Kopfbewegung, ...) mitgebracht". Zum jeweiligen Satz wird gleichzeitig die entsprechende Bewegung gemacht. Dann ist das nächste Kind an der Reihe, zeigt auf das vorherige Kind und spricht den Text des vorherigen Kindes nach: "Das ist (Name des Kindes) und er/sie hat ein (mitgebrachte Bewegung nennen und ausführen.) mitgebracht. Ich bin ... (eigener Name) und habe ein (eigene weitere Geste nennen und ausführen) mitgebracht." Das Spiel geht so weiter, indem die Namen, Gesten und Bewegungen der vorherigen Mitspieler jeweils wiederholt und gezeigt werden.

Starthilfe:

Gruppengröße:	Ab 8 Personen
Dauer:	Ca.15 Minuten
Material:	keines
Vorbereitung:	Fragen überlegen
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/vorstellungsrunde.html

Spielbeschreibung:

Bei vielen Vorstellungsrunden wiederholt sich ja meistens das Gesagte vom Vorredner. Manchmal hat man Angst etwas Falsches zu sagen und sich somit vor der Gruppe bloß zu stellen.

Der Gruppenleiter kann daher auch einfach Frage an die Teilnehmenden stellen. Ein Beispiel wäre: „Was ist das lauteste Geräusch, welches du jemals gehört hast“? Danach antworten die Teilnehmenden der Reihe nach und sagen dazu ihren Vornamen.

Weitere Fragen:

- Was ist Deine früheste Erinnerung in Deinem Leben?
- Was würdest Du Dir für diese Gruppe hier wünschen?
- Nenne alle Orte, in welchen Du schon gelebt hast!
- Was war Dein schlimmstes Erlebnis bei einem Unwetter?
- Was war Dein schönstes Erlebnis auf einer anderen Freizeit?
- Was ist die lustigste Filmszene, die Du je gesehen hast?
- Was ist Deine Lieblingsmahlzeit?
- Was ist Deine Lieblingsmusik?
- Was war das bisher ungewöhnlichste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war das bisher schönste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war die beste Note in der Schule und in welchem Fach?
- Wenn Du jemand anderes sein könntest, wer würdest Du am liebsten sein?
- Nenne genau das Gegenteil einer Eigenschaft von Dir.

Klaus küsst klasse

Gruppengröße:	Ab 7 Personen
Dauer:	Ca. 15 Minuten
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/Klauskuesstklasse.html

Spielbeschreibung:

Jedes Kind überlegt sich zu seinem ersten Buchstaben im Vornamen einen Satz. Dieser darf aber nur Wörter beinhalten, die mit dem gleichen Anfangsbuchstaben anfangen. Z.B. Stefanie schläft schon oder Klaus küsst klasse. Jeder sagt dann der Reihe nach seinen Satz.

Variationsmöglichkeit:

- Wer schafft es zusätzlich zu den oben beschriebenen Regeln den längsten Satz zu bilden.
- Jedes Kind bildet für seinen Sitznachbarn einen Satz.

Doppeltes Denkmal

Gruppengröße:	Ab 2 Personen
Dauer:	Ca.5-10 Minuten
Material:	Pro Person eine waschbare Augenbinde oder die Teilnehmenden schließen die Augen oder nehmen eigene Schals
Vorbereitung:	Gegenstände und Namen überlegen
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Abstand innerhalb der Personengruppen einhalten.
Quelle:	https://www.gruppenspiele-hits.de/vertrauensspiele/doppeltes-denkmal-2.html

Spielbeschreibung:

Es finden sich immer zwei zusammen. Die eine Person stellt mit ihrem Körper ein Denkmal dar und die andere Person schaut es sich ganz genau an. Danach schließt die Person die Augen und versucht das Denkmal möglichst genau nach zu bilden.

Spielvariation:

- Auch als kleiner Wettkampf möglich, wem gelingt es am besten den anderen nach zu bilden. Entweder Zweierteam gegen Zweierteam oder auch ein Denkmal und mehrere Personen die es nach bilden und davon wird das beste Abbild gesucht.

2.2.2 Kreisspiele

Siehe auch im vorigen Kapitel: Ribbel Dibbel, Chef-Vize bei Punkt und Wer bin ich?

Gemütszustand erraten:

Gruppengröße:	Ab 7 Personen
Dauer:	10 Minuten bei mehreren Durchgängen
Material:	keines
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf die Größe des Kreises achten.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/gemuetszustand.html

Spielbeschreibung:

Einer oder auch zwei Freiwillige gehen vor die Tür und die restliche Gruppe überlegt sich welchen Gemütszustand (Angst, Trauer, Wut, Glück...) sie darstellen möchte. Anschließend kommen diejenigen wieder rein und müssen den dargestellten Gemütszustand erraten.

Spielvariation:

- Einteilung in 2 Gruppen und die Gruppen bekommen immer einen Gemütszustand angezeigt und müssen sie der anderen Gruppe vormachen.
- (Bibel-)Geschichte vorlesen. Im Anschluss daran macht jeweils ein Teilnehmender einen Gemütszustand aus der Geschichte nach, der von den anderen erraten werden muss.

Adjektivspiel:

Gruppengröße:	Ab 5 Personen
Dauer:	5 Minuten
Material:	keins
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	keine
Quelle:	https://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/Adjektivspiel.html

Spielbeschreibung:

Jeder Teilnehmende sagt ein Adjektiv welches mit dem gleichen Buchstaben beginnt wie der Vorname z.B. Lea: lieb, launisch, lustig, langweilig.... Nachdem die Person ein Adjektiv gesagt hat, ist die nächste Person an der Reihe. Weiß sie keins mehr oder sagt ein falsches, scheidet sie aus. Wiederholungen innerhalb der Runde sind verboten.

Die Geschichte

Gruppengröße:	Ab 5 Personen
Dauer:	Ca. 15 Minuten
Material:	Verschiedene Gegenstände; pro Person mindestens einen. Um sich Notizen machen zu können: Zettel und Stift pro Person.
Vorbereitung:	Gegenstände und Namen überlegen
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Abstand halten
Quelle:	https://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/geschichte-erfinden.html

Spielbeschreibung:

Jeder Teilnehmende bekommt einen Gegenstand und dazu einen Fantasienamen. Jeder muss sich nun dazu eine Geschichte überlegen. Die Geschichte soll ca. zwei Minuten dauern. Wenn jeder Teilnehmende sich die Geschichte überlegt hat, darf er/sie den anderen die Geschichte erzählen.

Variationsmöglichkeiten:

- Die Anzahl der Gegenstände verändern.
- In Kleingruppen Geschichten erzählen. Eine(r) fängt an, der/die andere macht dann weiter.

Der pädagogische Effekt des Spiels:

Die Kinder überwinden sich und sprechen vor anderen Menschen. Dadurch lernen sie, dass es nicht schlimm ist, vor anderen zu sprechen. Diese erworbene Kenntnis können sie im nächsten Referat oder auch später im Berufsleben immer wieder anwenden. Zudem wird die Fähigkeit des Freisprechens trainiert. Diese können sie ebenfalls bei Referaten oder auch bei einer Debatte gut anwenden.

2.2.3 Kooperationsspiel

Bis 20 Zählen

Gruppengröße:	Ab 15-30 Personen
Dauer:	Ca.10 Minuten
Material:	keins
Vorbereitung:	keins
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Je nachdem wie gespielt wird darauf achten, dass jeder mitspielen kann und niemand aufgrund seiner Entwicklung benachteiligt wird
Quelle:	https://www.abb-seminare.de/blog/workshop-spiele/

Spielbeschreibung:

Die Gruppe bekommt die Aufgabe von eins bis zwanzig (bzw. Anzahl der Gruppenmitglieder) durchzuzählen, dies darf aber nicht in der Reihenfolge erfolgen, wie die Gruppe gerade steht. Genauso wenig darf dabei gesprochen werden. Der Spieler/die Spielerin darf nur eine Zahl benennen. Sobald zwei Teilnehmende gleichzeitig eine Zahl sagen, müssen alle Teilnehmenden wieder komplett von vorne anfangen zu zählen. Jeder Teilnehmende darf pro Runde nur eine Nummer nennen.

Je nachdem wie schnell die Teilnehmenden die Aufgabe ausführen, eventuell noch eine zweite Runde mit den gleichen Bedingungen spielen oder mit einer anderen Variante.

Spielvariationen:

- Die Teilnehmenden zählen rückwärts von zwanzig bis eins, anstatt wie zuvor vorwärts.
- Die Teilnehmenden zählen in den Schritten des Fünfer- Einmaleins also 5;10;15;20.....
- Die Teilnehmenden setzen sich mit dem Rücken zueinander und zählen so von eins bis zwanzig, diese Variante ist eher für kleinere Gruppen geeignet.
- Es wird versucht, die Aufgabe in einer möglichst kurzen Zeit zu lösen (Zeit stoppen).

3. Spiele mit gemeinsamem Material, aber mit Abstand

(falls coronabedingt wieder erlaubt oder das Material zwischendurch desinfiziert werden kann)

3.1 Spiele für 7-11-jährige

3.1.1 Kennenlernspiele

Der Ball mit Namen

Gruppengröße:	Ab 10 Personen
Dauer:	Ca.10-15 Minuten
Material:	Ball bzw. mehrere verschiedene Bälle
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Nicht auf Kopfhöhe werfen
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/namensballrunde.html

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmer stehen im Kreis. Einer beginnt, sagt seinen Namen und wirft den Ball dann zu jemand anderen, dieser sagt auch seinen Namen und wirft den Ball dann weiter. Am besten drauf achten, dass jeder einmal den Ball bekommt. Es müssen sich alle die Reihenfolge merken, in der der Ball fliegt. Der Ball fliegt in derselben Reihenfolge immer weiter.

Variationsmöglichkeit:

- Es werden anstatt eines Balles, zwei Bälle verwendet oder auch drei je nach Gruppengröße.
- Der zweite Ball wird quasi rückwärts zum ersten geworfen. Also der Letzte zum Vorletzten usw. Das Ganze geht solange, bis einer der beiden Bälle runterfällt. Es muss immer der Name von der Person genannt werden, der man den Ball zuwirft.
- Ein dritter Ball könnte wahllos hin und hergeworfen werden. Hierbei muss vorher der Name der Person genannt werden, zu der man wirft.
- Derjenige/diejenige, der/die den Ball wirft, sagt statt seinen eigenen Namen den Namen, zu dem er werfen möchte.

Der pädagogische Effekt des Spiels:

Die Kinder werden dazu angeregt, das Werfen und Fangen zu üben, sprich die Augen-Hand-Koordination zu trainieren. Zudem lernen die Kinder einzuschätzen, wie viel Kraft man aufwenden muss, um den Ball dorthin zu werfen.

Ich liebe....

Gruppengröße:	Ab 8 Personen
Dauer:	Ca.10-15 Minuten
Material:	Ball
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Nicht auf Kopfhöhe werfen
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/ich-liebe.html

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Der Spielleiter beginnt und sagt, was er liebt z. B. „Ich liebe Schokolade“. Dann gibt (wirft) er den Ball der Person zu, die direkt neben ihm steht. Und diese Person trifft dann diese Aussage über sich selbst, z. B. „Ich liebe Gurken“. Das geht immer so weiter im Kreis herum bis der Ball wieder beim Spielleiter ist.

Variationsmöglichkeiten:

- Jeder sagt statt dem was er mag, das was er nicht mag, oder es wird eine komplett andere Frage gestellt und die Teilnehmer müssen diese dann beantworten.

3.1.2 Kreisspiel

Auch möglich eine Variation von „Wer bin ich?“

Mein rechter rechter Platz

Gruppengröße:	Ab 8 Personen, eher etwas für die jüngeren
Dauer:	15 Minuten
Material:	Pro Person einen Stuhl und einen Stuhl zusätzlich
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf genügend Abstand achten.
Quelle:	https://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/Das-gute-alte-Stuhlkreissspiel.html

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmenden setzen sich in einen großen Stuhlkreis, ein Platz bleibt aber frei. Nun beginnt die Person, die den freien Platz von sich rechts hat. Sie sagt: „Mein rechter rechter Platz ist leer. Da wünsche ich mir die/den ... (Name eins anderen Kindes) her“. Das andere Kind, dessen Name genannt wurde fragt: „Als was soll ich kommen“? Das Kind neben dem freien Platz überlegt sich jetzt zum Beispiel ein Tier oder Fahrzeug, als welches das Kind auf den neuen Platz kommen soll. Das Kind, welches den Platz wechselt, hüpfet jetzt zum Beispiel als Känguru zu seinem neuen Platz und setzt sich hin. Dann ist derjenige/diejenige an der Reihe dessen/deren rechter Platz jetzt frei ist.

Variationsmöglichkeiten:

- Es dürfen nur Begriffe aus einem bestimmten Bereich genommen werden z.B. Fahrzeuge, Gefühle, Tiere....

Der pädagogische Effekt des Spiels:

Ruhigere und schüchterne Kinder lernen u.U. aus sich heraus zu gehen. Das Spiel setzt ebenfalls Vertrauen in der Gruppe voraus, weil niemand ausgelacht werden darf. Wenn nur ein oder zwei Kinder neu in die Gruppe kommen, können nochmals spielerisch die Namen wiederholt werden.

3.1.3 Sonstiges Spiel

Das Floß

Gruppengröße:	Ab 2 Personen, eher ab 9 Jahren geeignet
Dauer:	15 Minuten
Material:	Pro Person: Mehrere Zahnstocher, Schere, Bindfäden
Vorbereitung:	Material einkaufen und organisieren.
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Abstand halten.
Quelle:	https://www.gruppenspiele-hits.de/sonstige-spiele/DasFloss.html

Spielbeschreibung:

Die Kinder bekommen die Aufgabe, dass jede(r) für sich, in der vorgegebenen Zeit, ein Floß bauen soll. Material liegt entweder an einem festen Platz als Nachschub und jedes Kind hat eine Gewisse Menge an seinem Platz liegen. Oder jeder bekommt nur eine bestimmte Menge an Material.

Wie das Floß danach aussieht, ist den Kindern selbst überlassen. Als Abschluss gemeinsames betrachten der Flöße.

Spielvariation:

- Die Flöße dann ins Wasser geben und schauen ob sie schwimmen oder untergehen.
- Auch kann man testen welches Floß trägt am meisten.

Der pädagogische Effekt des Spiels:

Die Kinder lernen zu planen, wieviel Material sie benötigen um das Floss fertig zu bauen. Aber auch einen Plan zu erstellen, wie ihr persönliches Floß aussehen soll

3.2 Spiele für 11-15-jährige

3.2.1 Kennenlernspiel

Wie bekannt bist Du?

Gruppengröße:	Ab 5-20 Personen
Dauer:	Ca.10-30 Minuten, je nach Gruppengröße
Material:	Stift, Zettel, Schüssel
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Falls ein Kind Legasthenie oder Lese-Rechtschreib-Schwäche hat, kann ihm diskret Hilfe beim Schreiben oder Lesen seines Zettels angeboten werden.
Quelle:	http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/wie-bekannt.html

Spielbeschreibung:

Jede(r) SpielerIn bekommt einen Zettel und einen Stift ausgeteilt. Jede(r) schreibt vier positive Eigenschaften über sich auf, ohne dass es die anderen sehen, danach faltet er/sie den Zettel und legt ihn in die Schüssel. Wenn alle fertig sind, zieht jede(r) einen Zettel und liest ihn dann der Gruppe laut vor. Die Person, die den Zettel zieht, muss erraten, wer das geschrieben hat. Je nach Größe der Gruppe kann man sagen, dass man drei Versuche zum Raten hat. Dann muss die Person zu erkennen geben, dessen Zettel es ist.

Variationsmöglichkeiten.

- Auch kann man statt Eigenschaften andere Dinge auf den Zettel schreiben wie Anzahl der Geschwister, Lieblingsfächer in der Schule.....

3.2.2 Vertrauensspiel

Minenfelder

Gruppengröße:	Ab 2 Personen
Dauer:	Ab 10 Minuten je nach Anzahl der Teilnehmenden
Material:	Verschiedene Gegenstände wie leere Plastikflaschen oder auch Zettel..., etwas um das Spielfeld einzugrenzen, pro Spieler eine waschbare Augenbinde, Schal o.ä.
Vorbereitung:	Gegenstände organisieren
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Auf persönliches Befinden der Teilnehmenden achten, eventuell möchte nicht jeder mit jedem spielen.
Quelle:	https://www.gruppenspiele-hits.de/vertrauensspiele/minenfelder.html

Spielbeschreibung:

Es wird ein Minenfeld aufgebaut, dieses muss von einer zu anderen Seite überwunden werden. Die Teilnehmenden bilden Zweiergruppen. Einer aus dem Zweierteam ist der/die Blinde, der/die durchs Minenfeld geht, der/die andere ist der/die Sehende der/die ihn/sie aus sicherer Entfernung durch das Feld dirigiert. Wenn eine Mine berührt wird, ist das Spiel zu Ende oder es wird wieder an der Startlinie begonnen. Wenn die Person, die durch das Minenfeld gelaufen ist, angekommen ist, dann tauschen beide die Rollen.

Spielvariation:

- Es wäre auch möglich die Zeit zu stoppen wer kommt am schnellsten durchs Minenfeld.
- Wenn alle Coronaregeln aufgehoben sind, können auch mehrere Personen im Minenfeld umherlaufen Besonders schwierig ist dann, dass sie die Stimme ihres Spielpartners/ ihrer Spielpartnerin unter den anderen erkennen muss.

3.2.3 Kreisspiele

Flaschenbewacher

Gruppengröße:	Ab 7 Personen; größere Gruppen teilen
Dauer:	Ca.10 Minuten
Material:	Eine Plastikflasche voll Wasser und einen Ball
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Nicht auf den Kopf von der Person zielen, die in der Mitte steht. Abstand einhalten.
Quelle:	https://www.gruppenspiele-hits.de/kreisspiele/flaschenbewacher.html

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmenden stellen sich in einen großen Kreis, eine freiwillige Person geht in die Mitte. Diese hat eine volle geöffnete Plastikflasche Wasser vor sich auf dem Boden stehen. Das Ziel der Person ist es, die Flasche mit allen erdenklichen Möglichkeiten zu schützen und falls sie umfällt den Ball zu schnappen und dann die Flasche hinzustellen. Das Ziel der anderen ist es, dass die Flasche leer wird indem sie den Ball darauf werfen oder schießen. Das Spiel ist beendet, sobald die Flasche leer ist.

Variationsmöglichkeit:

- Es gibt nicht nur einen, sondern mehre Bälle, die im Umlauf sind.
- Jeder Teilnehmende bekommt eine Flasche mit Wasser und alle versuchen gegenseitig, dass die Flasche der anderen leer werden. Die Person, deren Flasche am Ende noch Wasser enthält, gewinnt.

Vergiftetes Bonbon oder auch Bombe

Gruppengröße:	Ab 4 Personen
Dauer:	Ca.10 Minuten
Material:	Eine Tüte Bonbons oder andere Gegenstände
Vorbereitung:	keine
Vorkenntnisse:	keine
Sicherheitshinweise:	Abstand halten
Quelle:	Persönliche Spielerfahrung aus der Jugendarbeit.

Spielbeschreibung:

Auf einen Stuhl oder Boden werden neun Bonbons gelegt. Nun geht eine Person vor die Tür. Die restliche Gruppe überlegt sich, welches Bonbon sie „vergiften“. Nun kommt die Person wieder rein und darf sich solange Bonbons vom Stuhl nehmen, wie sie möchte. Stößt sie nicht auf das „vergiftete“ Bonbon, darf sie die genommenen Bonbons behalten. Nimmt die Person jedoch das „vergiftete“ Bonbon, muss sie alle bisher gewonnenen Bonbons zurückgeben.

Nun geht der nächste nach draußen und das Spiel beginnt von neuem.

Es können logischerweise alle möglichen anderen Gegenstände als Bonbons genommen werden. Ebenfalls kann die Anzahl der Bonbons und die Zahl der vergifteten Bonbons variiert werden.

4. Sonstige Spiele (Brettspiele usw.)

- die theoretisch mit Abstand und Material gespielt werden können, welches nur jeweils eine Person anfasst und anschließend desinfiziert wird.

- Tabu
- Activity
- „Mensch ärgere dich nicht“
- Billard
- Boccia
- 4-Gewinnt (Pro Person eine Farbe)
- Werwolf
- Black Storys
- Brettspiel „JÜNGER AHOI“ ab 13 Jahren geeignet ein christliches Brettspiel bis 12 Personen.
- ...

!!! Kartenspiele (Werwolf, Blackstories, Tabu, Activity, ...) könnten beispielsweise im Voraus kopiert und einlaminieren werden. Dann können die Spiele desinfiziert werden!!!