

Arbeitshilfe

Gesellige Spiele



Impressum

Herausgeber Sportjugend Nordrhein-Westfalen
im LandesSportBund Nordrhein-Westfalen e.V.
Friedrich-Alfred-Straße 25
47055 Duisburg
www.sportjugend-nrw.de

In Zusammenarbeit mit der

Bayerischen Sportjugend
www.bsj.org
Sportjugend Berlin
www.sportjugend-berlin.de
Deutschen Sportjugend
www.dsj.de
Sportjugend Niedersachsen
www.sportjugend-nds.de
Württembergischen Sportjugend
www.wsj.de

Inhalt B. Willi Geißler
Roland Grabs
Manfred Neuwerth

Redaktion B. Willi Geißler

Gestaltung media team Duisburg

Druck Rhiem Druck Voerde

Auflage 1. Auflage 2006

ISBN-Nr.: 3-932047-37-0



Inhalt

1	Einleitung	3
2	Die Bedeutung des Spiels.....	4
3	Rolle und Aufgabenbereiche der Spielleitung	6
4	Einordnung und Klassifizierung der Spiele	9
4.1	Beschreibung der Spiele-Gruppen	11
4.1.1	Ausdrucksspiele / Kreative Spiele	11
4.1.2	Denkspiele	13
4.1.3	Regelspiele am Tisch.....	15
4.1.4	Koordinative Spiele im Raum	17
4.1.5	Sensibilisierungsspiele.....	19
4.2	Spielekartei „Gesellige Spiele“.....	21
4.3	Spielekartei „Alte Spiele auf Höfen, Straßen und Plätzen“	70
5	Materialien für Ausbilder und Ausbilderinnen.....	95
5.1	Unterrichtsbeispiele	95
5.2	Lehrmaterialien	122
6	Literatur	130





1 Einleitung

Die Arbeitshilfe „Gesellige Spiele“ richtet sich an Ausbilder und Ausbilderinnen, an Betreuer und Betreuerinnen von Ferienfreizeiten, an Übungsleiter und Übungsleiterinnen und Jugendleiter und Jugendleiterinnen, die während einer Fahrt oder nach Abschluss eines Trainings in der Kinder- und Jugendarbeit in geselliger Runde sich treffen und gemeinsam spielen wollen. Darüber hinaus sind die Geselligen Spiele gut im Bereich der Ganztagschule einzusetzen.

Mit den dargestellten Spielen hat man als Spielleiter und Spielleiterin ein Grundrepertoire von Spielen unterschiedlichster Art.

Bei den geselligen Spielen sind aufgenommen worden:
 „Regelspiele am Tisch“, „Koordinative Spiele im Raum“, „Ausdrucksspiele/kreative Spiele“, „Sensibilisierungsspiele“, „Denkspiele“, „Murmelspiele“, „Steinchenspiele“, „Hüpfspiele“ und „Alte und kleine Ballspiele“.

Mit der weiterführenden Literatur und mit der in dieser Arbeitshilfe verwendeten Karteikartenform können der interessierte Leser und die interessierte Leserin eine eigene, individuelle Spielekartei entwickeln.

Bewusst werden die nicht-sportiven Spiele für das Sportvereinsleben in den Mittelpunkt gerückt, da mit den geselligen Spielen eher Phänomene wie Heiterkeit, Ausgelassenheit, Lebendigkeit, Abschalten vom Lebensernst und Wettkampfstress mit Leben gefüllt werden können. Darüber hinaus ist es ein ideales Lernfeld in Bezug auf Fertigkeiten, Fähigkeiten und Einstellungen.

Dieses Lernen gelingt allerdings nur bei einer bewussten, pädagogischen Inszenierung. Dieser pädagogische Rahmen fängt bei der Spieleauswahl an. So können Ausscheidungs-Spiele zum Spielfrust und Bloßstellungsspiele zum Vertrauensverlust bei Kindern und Jugendlichen führen. Spiele, bei denen sich Einzelne in ihrer Intimsphäre gekränkt fühlen, tragen zum emotionalen Sich-Verschließen innerhalb der Gruppe bei.

Zum gelingenden, pädagogischen Setting gehört letztlich der Spielleiter mit seiner Motivation, seinem methodischen Geschick, seinem kreativen Umgang mit der konkreten Spielsituation ...

Diese Arbeitshilfe ist als bundesweite Kooperation der Sportjugend Niedersachsen, der Württembergischen Sportjugend, der Bayerischen Sportjugend, der Sportjugend Berlin, der Deutschen Sportjugend und der Sportjugend Nordrhein Westfalen (Federführung) entstanden.

So nun viel Spaß mit euren Kindern und Jugendlichen beim Spielen.



Die Bedeutung des Spiels

2 Die Bedeutung des Spiels

- *Das Spiel regt zu aktivem Handeln an.*
Nicht umsonst wird vom Aufforderungscharakter von Spielen gesprochen.
- *Im Spiel findet eine Auseinandersetzung mit der Umwelt statt.*
Dabei können soziale Verhaltensweisen ebenso erlernt werden wie Wirkungszusammenhänge der Natur.
- *Das Spiel vermittelt Erlebniswerte und steigert das Selbstwertgefühl.*
Das Gefühl, eine Aufgabe bewältigt zu haben, macht stolz und mutig.
- *Das Spiel bietet ein umfassendes Feld körperlicher, geistiger, sozialer und emotionaler Förderung.*
Die Komplexität einzelner Spiele einerseits und die Vielfalt der Spiele andererseits sprechen den Menschen ganzheitlich an.
- *Über das geregelte oder zu regelnde Miteinander im Spiel findet soziales Lernen statt.*
Im Spielen findet Kommunikation und Kooperation statt, es wird Rücksicht genommen, es werden Regeln des Zusammenspiels aufgestellt, erlernt und für ihre Einhaltung gesorgt.
- *Das Spiel bietet Raum zur Selbstentfaltung.*
Versteckte Talente, verborgene Fähigkeiten und Phantasie können im Spiel entdeckt und ausgelebt werden.
- *Das Spiel bietet die Gelegenheit, Anforderungen des Alltags ungezwungen zu erlernen.*
Berufsspezifische Anforderungen (Handhabung eines Computers) lassen sich ebenso erlernen wie Handlungsstrategien für Lebensbereiche (z.B. durch Rollenspiel).
- *Im Spiel findet auf psychischer und physischer Ebene ein Ausgleich zu anderen Erlebniswelten statt.*
Z.B. bietet das Spiel Gelegenheit, der Beanspruchung in der Schule (sitzen, kognitiv lernen, rezeptives Lernen) einen Gegenpol zu liefern.
- *Durch das Spiel lässt sich der latente Bewegungsdrang von Kindern (und Jugendlichen) stillen.*
Das Spiel bietet Raum, natürliche Bedürfnisse nach Laufen, Klettern, Hüpfen, Tanzen und Raufen zu stillen.
- *Das Spiel hat auch immer eine sinnerfüllende Komponente.*
Zweckfreiheit für Spielende – zielgerichteter Einsatz durch die Spielleiter/innen (zentrale Dimension).



- *Durch das Spiel wird das Bedürfnis nach Sicherheit und Geborgenheit befriedigt.*
Die Überschaubarkeit der Spielwelt schafft Voraussetzungen, Zusammenhänge verstehen zu können.
- *Im Spiel findet eher eine partnerschaftliche, sich respektierende Gegnerschaft statt.*
Der diesbezüglich geläufige Ausdruck „Konkurrenz“ wird auf sein ursprünglichen Sinn (concurrere let. = miteinander/zusammen laufen) zurückgeführt. Es stellt einen Gegenpol zu Erscheinungen in einer „Ellbogengesellschaft“ oder zu internationalen Konfliktlösungsstrategien dar.
- *Im Spiel lassen sich Bedürfnisse und Wünsche befriedigen.*
Rollen werden übernommen, Märchenwelten aufgebaut. Es wird herumgetobt und besinnlich agiert. Durch eigenen Ideenreichtum und eigenes Improvisationsvermögen werden materielle Bedürfnisse befriedigt.
- *Im Spiel finden emotionale Zuwendung und motivationale Bestätigung statt.*
Das Gefühl, geschätzt, geliebt, ernst genommen und gelobt zu werden, ist Bestandteil von Spielerlebnissen.
- *Im Spiel setzen sich die Spielenden immer auch bewusst oder unbewusst mit ihrer eignen geschlechtlichen Identität auseinander sowie in gemischt geschlechtlichen Gruppen mit der des anderen Geschlechts.*



Rolle und Aufgabenbereiche der Spielleitung

3 Rolle und Aufgabenbereiche der Spielleitung

Das Anleiten von Spielen, das Mitspielen als Spielleiter/in, die Durchführung eines Spieleabends etc. sind komplexe Anforderungen, die nach J. FRITZ (1993, 169-183) bestimmten Kriterien genügen müssen:

Spielfreude der Spielleitung

Die Spielfreude des Spielleiters/der Spielleiterin ist für Kinder und Jugendlichen die beste Animation zum Mitspielen. Man sollte Spiele aussuchen, die man selbst gerne spielt. Das Mitspielen der Spielleitung wird empfohlen, solange sie den Überblick behält. Selbstverständlich sollte man Kinder und Jugendliche nicht zu Spielen zwingen. Sie sollte die Spieler/innen ermutigen, eine Spielhandlung gut auszuführen und nicht nur darauf zu achten, ob andere Mitspieler/innen diese Handlungen besser oder schlechter beherrschen.

Spielorientierung und Spielförderung

Spiele anzuleiten sollte keine Bühne der Selbstdarstellung für die Spielleitung sein. Langfristig sollte die Spielleitung anstreben, dass die Spielenden ihre Spielstunde selbst in die Hand nehmen. „Die Vitalität der Spielleitung sollte die Gruppe nicht überschwemmen“ (FRITZ 1993, 171). Vielmehr sollte er/sie Ideen der Spieler/innen aufgreifen und sie langfristig zu einem phantasievollen Umgang mit den Spielregeln ermuntern.

Einfühlungsvermögen und Verantwortlichkeit

Beim Mitspielen fällt es der Spielleitung in der Regel leicht sich in die spielenden Kinder und Jugendlichen einzufühlen. Konflikte zwischen den Mitspielenden sowie Spielschwächen einzelner Kinder und Jugendlicher sind unmittelbar zu beobachten. Im Spiel lernen sie die Spielleitung als reale Person kennen, die sich auch ärgert und die, wie sie, wütend ist, lacht etc. Aber auch als Mitspieler/in sollte die Spielleitung einen angemessenen Umgang mit ihren Kindern und Jugendlichen pflegen, der durch „Wertschätzung, Toleranz, Geduld, Optimismus“ gekennzeichnet sein sollte (FRITZ 1993, 174). Der Überblick als Spielleitung darf nicht verloren gehen, da sie für die äußere, die physische und psychische Sicherheit der Spieler/innen verantwortlich ist. In diesem Zusammenhang ist ein besonderes Augenmerk auf die Sicherheit des Spielgeländes (z.B. Unebenheiten des Spielgrundes, scharfkantige Hindernisse), auf die Spielkleidung (inklusive Schmuckstücke und Uhren), auf die Spielmaterialien (z.B. ein harter Handball bei einem Völkerballspiel) und auf das Spielverhalten (z.B. Aggressivität im Spiel) zu richten. Die psychische Gesundheit ist immer dann in Gefahr, wenn sich während eines Spiels die Mehrheit der Spielenden auf Kosten eines einzelnen amüsiert. Dieses Verhalten ist bei den so genannten „Blamierspielen“ strukturell angelegt. Deshalb sind solche Spiele zu vermeiden.



Planungs-, Handlungs- und Reflexionsfähigkeit

Immer wenn aus der Gruppe keine Spiele oder Spielvariationen vorgeschlagen werden, muss die Spielleitung in der Lage sein, die „drohende Leere“ in der Spielstunde zu füllen. Hierfür benötigt sie ein breites Repertoire an Spielen, die sie entwicklungs- und situationsgemäß einsetzen kann. Anschaulich und mit wenigen Worten die Spiele zu erklären, den Spielverlauf und hier im speziellen Spielstörungen im Blick und anschließend Veränderungsmöglichkeiten parat zu haben, sind weitere Eigenschaften, die eine Spielleiter/innen-Persönlichkeit auszeichnen. Um langfristig das eigene Spielleiter/innen-Verhalten zu verbessern, ist die Reflexion über Spieleinheiten mit der Spielgruppe und mit anderen Spielleiterinnen und Spielleitern nützlich.

Als *Organisator/in* einer geselligen Spielveranstaltung hat der/die Spielleiter/in das Planungs-Knowhow, also die allgemeine wie auch spezifische Didaktik zu beherrschen. Er/sie muss z.B. Sorge dafür tragen, dass alle kalkulierbaren Gefahrenmomente entschärft beziehungsweise herausgefiltert, alle benötigten Spieleutensilien vorhanden sind, eine geeignete Atmosphäre vorhanden ist sowie Mitgestaltungs- und Mitbestimmungsmöglichkeiten der Kinder und Jugendlichen eingeplant sind.

Daneben sollte sich der/die Spielleiter/in auch als *Pädagoge/Pädagogin* verstehen, der/die seine/ihre Spielauswahl, also jedes einzelne Spiel, dahingehend überprüft, ob sie sowohl den beteiligten Kindern und Jugendlichen als auch den gesteckten Zielen gerecht wird. Daneben sollte sich die Spielleitung schon im Vorfeld gedanklich damit auseinandersetzen, ob sie Möglichkeiten parat hat, um bei Spielstörungen situationsangemessen reagieren zu können.

In dem möglichen Aufgabenbereich als *Schiedsrichter/in* sollte vorab geklärt werden, ob diese Rolle im Einklang mit der Ausübung anderer Rollen, z.B. der als Mitspieler/in durchgeführt werden kann. Darüber hinaus wird von der Schiedsrichter/innen-Funktion erwartet, dass alle Beteiligten über die Spielregeln informiert sind sowie um ihre Auslegung und Anwendung Bescheid wissen. Als Schiedsrichter/in sollte er/sie auch nach Wegen suchen, die dafür zu sorgen, dass das Reglement eingehalten wird, ohne dabei auf Kosten von Spielmotivation und Spielfreude zu gehen.

Die Aufgabe *des Moderators/der Moderatorin* einer geselligen Spielveranstaltung beginnt damit, dass eine ansprechende Dramaturgie entwickelt wird und Überlegungen angestellt werden, wie sich spontane Spielideen der TN in den „Fahrplan“ einbauen lassen, aber auch wie man mit denjenigen verfährt, die sich aus dem einen oder anderen Grund an einzelnen Spielen nicht beteiligen wollen. Schließlich sollte man sich als Moderator/in im Vorfeld der Durchführung Gedanken machen, wie man motivationsfördernd und begeisternd die Spielüberleitungsphasen inhaltlich füllt.



Rolle und Aufgabenbereiche der Spielleitung

Auch in der Rolle als *Spielansager/in* sollte sich die Spielleitung zu einem Großteil damit auseinandersetzen, wie er/sie die Motivation zum Mitspielen fördern kann und dennoch, für alle nachvollziehbar, Spielidee und Spielregeln verdeutlichen kann. Zum Aufgabengebiet des Spielansagers/der Spielansagerin gehört auch, im Vorfeld Überlegungen dahingehend angestellt zu haben, wie man in dem Falle verfährt, wenn man nach Spielaufnahme feststellt, dass das Spiel von einigen noch nicht verstanden worden ist.

Hat man für sich als Spielleiter/in geklärt, dass man selbst mitspielt, so ergeben sich aus dieser Rolle als *Mitspieler/in* Ansprüche, denen sich der/die Spielleiter/in bewusst sein muss. Darunter fällt z.B., dass er/sie sich seiner/ihrer Rolle als Vorbild bewusst wird, aber auch, dass er/sie sich sicher ist, dass durch das eigene Mitspielen andere Anforderungen nicht auf der Strecke bleiben.

Ungünstige Verhaltensweisen von Spielleitungen sind z.B.:

- umständliches und unverständliches Erklären
- ermüdende Spielansage oder „übereifriges“ Agieren
- sich unbeteiligt, gar gelangweilt geben
- zu leises/zu lautes Sprechen
- Zwang zum Mitspielen ausüben
- sich über andere lustig machen
- das Sich-Belustigen auf Kosten anderer zulassen
- immer das gleiche Spielrepertoire durchspielen
- schimpfen, kommandieren, schikanieren



4 Einordnung und Klassifizierung der Spiele

Die folgende Klassifizierung von Spielen stellt einen Strukturvorschlag dar, um „Ordnung“ in die Vielfalt der Spiele zu bringen. Dieses Modell erhebt weder Anspruch auf Absolutheit noch auf Vollständigkeit. Mitunter ist es sehr schwer, eine exakte Trennschärfe zwischen Einordnungsebenen und den Kategorien einer jeweiligen Ebene herzustellen.

Der vorgestellte Vorschlag zur Spieleklassifizierung kann auch als Anregung verstanden werden, sich auf Grundlage eigener Überlegungen eine eigene Klassifizierung zu erstellen.

Erläuterungen zu den Schaubildern

Welt der Spiele

Gesellige Spiele Obergruppe

Denkspiele Gruppe

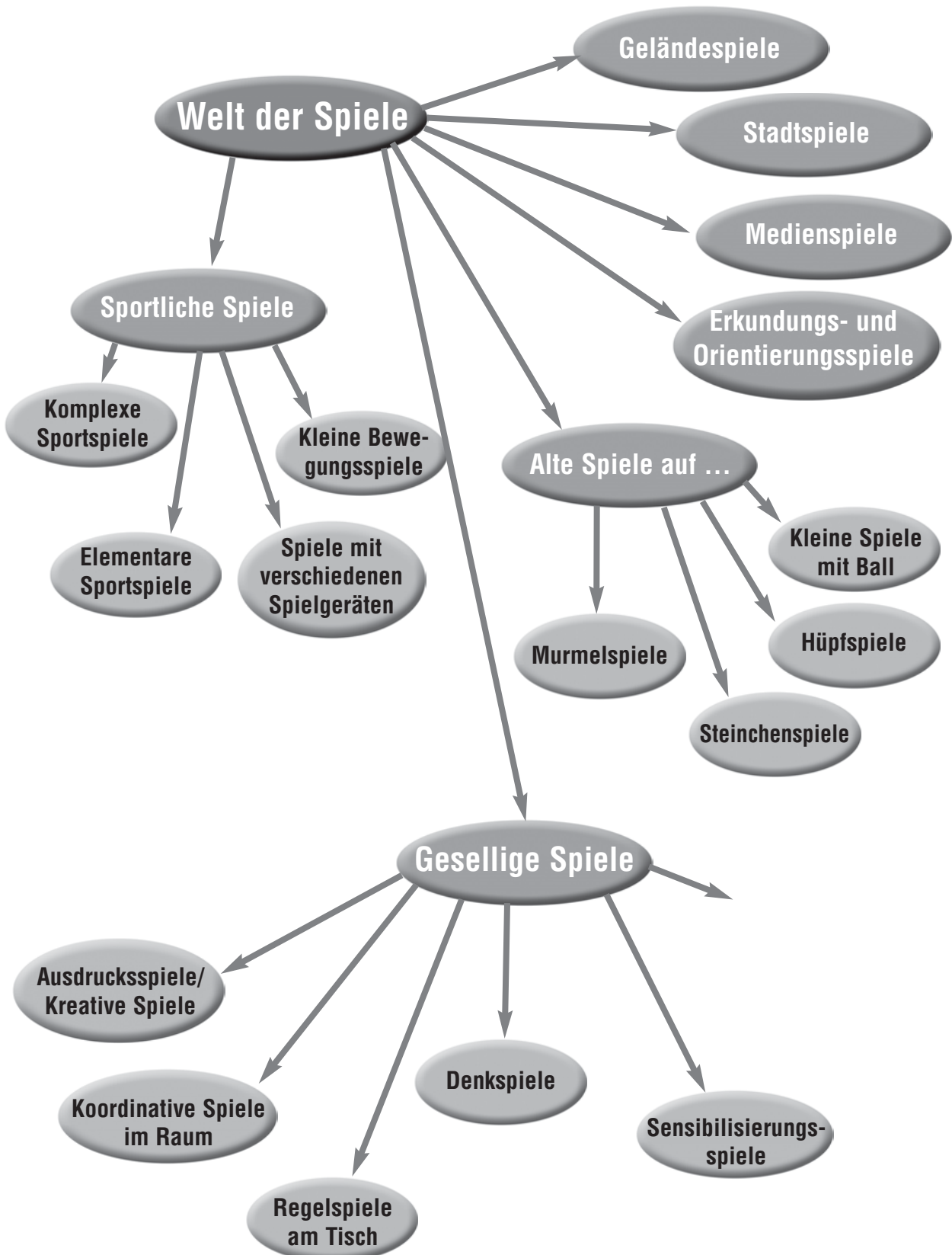
Ratespiele Untergruppe

„Grummeln“ **Konkretes Beispiel**



Einordnung und Qualifizierung der Spiele

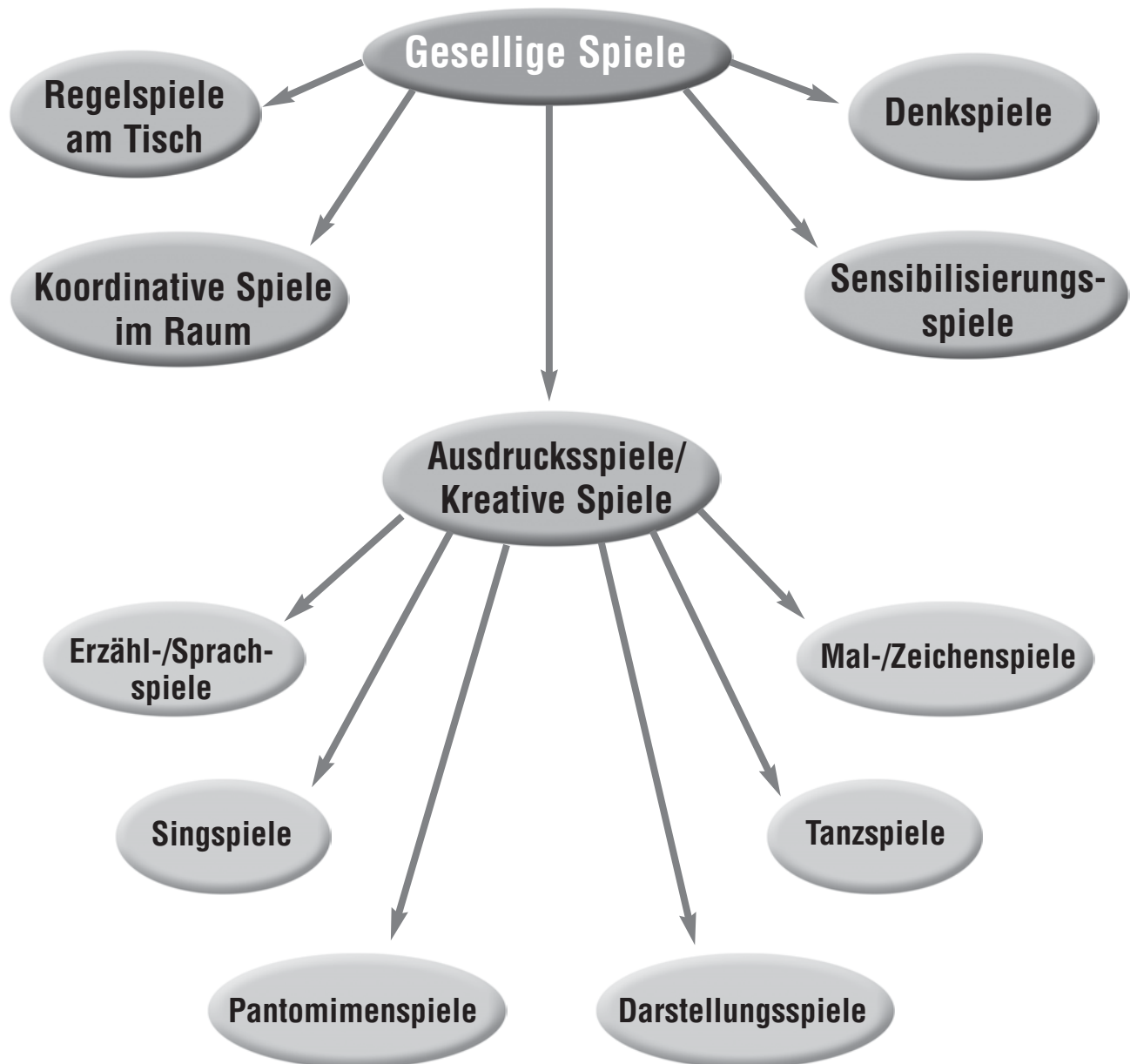
Einordnung von „Geselligen Spielen“ und „Alten Spielen auf Höfen, Straßen und Plätzen“ in die Welt der Spiele





4.1 Beschreibung der Spiele-Gruppen

4.1.1 Ausdrucksspiele / Kreative Spiele





Einordnung und Qualifizierung der Spiele

Sich ausdrücken, etwas darstellen, gestalterisch und schöpferisch tätig werden – all das ist ein Teil von Kreativität. In dieser Spiele-Gruppe geht es um den spielerischen Einsatz, den spielerischen Umgang mit/von Kreativität. Leben Spiele insgesamt vom unerwartetem Ausgang einer Situation, vom Ausfüllen der Spielrollen durch die Mitspieler/innen und beinhaltet Spiel immer etwas Schöpferisches, so sind bei diesen Spielen die kreativen Elemente aber das ganz besonders Kennzeichnende und Herausragende.

Bei *Tanzspielen* geht es um die Verbindung von Tanz und Spiel innerhalb einer Situation. Danach sind Wettbewerbsspiele mit Musik wie „Reise nach Jerusalem“ keine Tanzspiele im eigentlichen Sinne, ebenso wenig wie das Lösen von Aufgaben in den Tanzpausen (z.B. Schneeballtanz – Tänzer/innen suchen sich bei Musikstopp neue Tanzpartner/innen aus der außen herumsitzenden Gruppe). Auf der anderen Seite sind all solche Formen nicht als Tanzspiel zu kennzeichnen, in denen das Erlernen von Schritten, die Entwicklung einer Choreographie oder das freie Bewegen nach Musik im Mittelpunkt stehen.

Beim *Darstellungsspiel* werden Situationen, Gefühle, Lebewesen über Gestik, Mimik, Wort und Bewegungen ausgedrückt. Im Unterschied zum Theater geht es hier nicht um das Erlernen und Einüben komplexer Szenen oder ganzer Stücke, sondern um das spielerische in Szene setzen von z.T. spontanen Einfällen. Häufig werden dabei fremde Rollen übernommen.

Pantomimenspiele sind weniger komplex als darstellende Spiele und verzichten vollständig auf das Wort.

Erzähl- und Sprachspiele erzielen ihren Reiz aus dem kreativen und spielerischem Umgang mit Sprache/Wörtern und Geschichten.

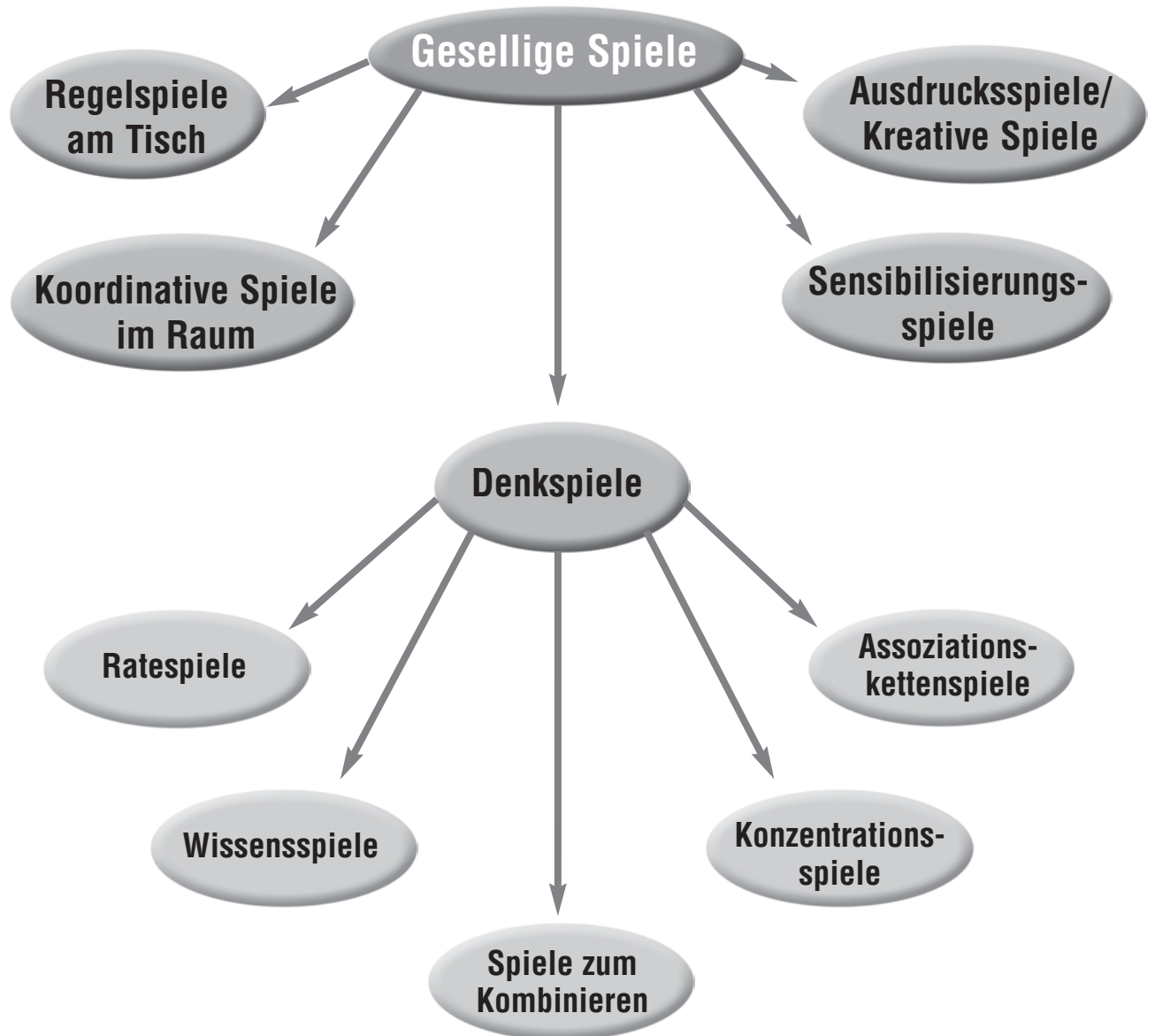
Bei *Mal- und Zeichenspielen* geht es um das Ausdrücken von Situationen und Gefühlen. Auch hier wird der Reiz durch das Unerwartete, das Ungewöhnliche erzielt. Das Malen eines Bildes alleine wäre noch kein Spiel, ebenso wenig wie das Erzählen einer Geschichte ein Erzählspiel wäre.

Singspiele sind gekennzeichnet durch den kreativen und spielerischen Einsatz der Stimme zum Ausdrücken einer Melodie. Es müssen keine bekannten Musikstücke gesungen werden, wenn mit Tönen gespielt wird.

Die sechs Untergruppen der Ausdrucksspiele/Kreative Spiele sind nicht scharf voneinander trennbar. Ein Singspiel kann mit einem Darstellungsspiel verbunden sein, und es gibt sogar Mischformen (z.B. Malspiel/Ratespiel).



4.1.2 Denkspiele





Einordnung und Qualifizierung der Spiele

In dieser Spiele-Gruppe geht es um kognitive Kompetenzen. Es geht um die Fähigkeit, Zusammenhänge zu erkennen, zu kombinieren und Wissen zu reproduzieren. Dabei ist es oft wichtig, die Aufmerksamkeit gezielt auf das Problem zu lenken, genau wahrzunehmen und sich nicht ablenken zu lassen. Daher können Denkspiele für die Mitspieler/innen recht anstrengend werden. Wichtig ist es, immer wieder das „Spielerische“ der Denkspiele in den Mittelpunkt zu rücken. Es geht bei Denkspielen nicht um Lernsituationen wie in der Schule. In der Kinder- und Jugendarbeit im Sport sollen Denkspiele in gelassener Atmosphäre, unverkrampft, unverbissen in heiterer Grundstimmung gespielt werden.

Ratespiele ist ein Überbegriff für eine Vielfalt unterschiedlicher Spielideen. Insgesamt kommt es bei dieser Art von Spiel sehr stark auf Zufall und Glück an, weniger auf genaues Wahrnehmen oder Erkennen von Zusammenhängen.

Bei *Wissensspielen* ist eine gewisse „Grundbildung“ der Mitspieler/innen notwendig; sonst enden Spiele dieser Art oft peinlich. Da aber die Sachgebiete entsprechend der Zielgruppe ausgewählt werden können, können Wissensspiele prinzipiell mit allen Gruppen ab ca. 6 Jahren gespielt werden.

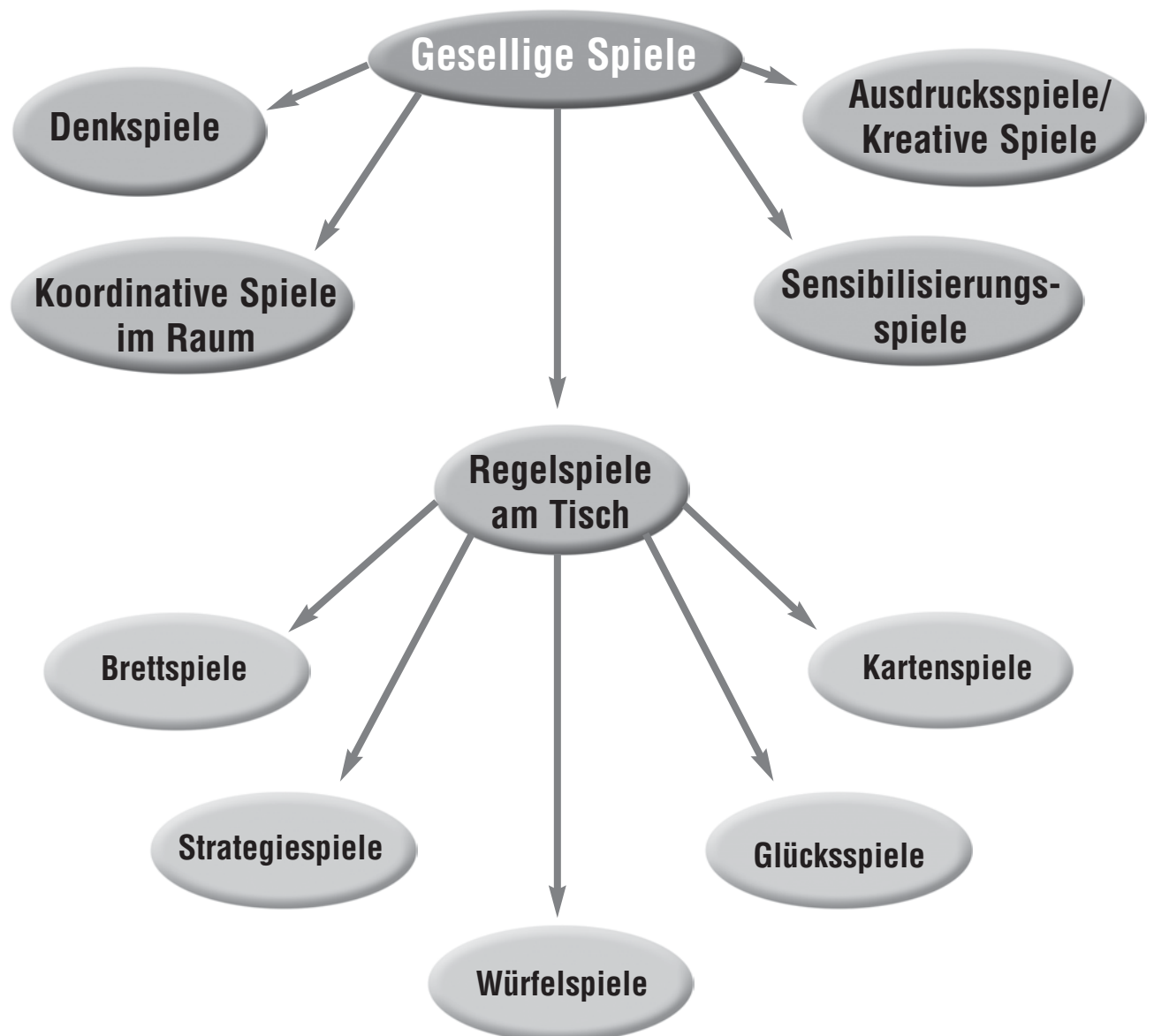
Bei *Konzentrationsspielen* geht es darum, sich voll und ganz auf eine Herausforderung einzulassen, ohne mit den Gedanken und der Aufmerksamkeit abzuschweifen.

Assoziationskettenspiele beziehen ihren Reiz aus der Unwägbarkeit, in welche Richtung die Geschichten sich entwickeln werden. Sie leben von Kreativität und Spontanität und es sind schnelle Einfälle gefordert. Langes Nachdenken lähmt diese Spiele.

Bei den *Spiele zum Kombinieren* geht es um das Herstellen von Zusammenhängen. Um die Kombinationsfähigkeit zu beweisen, geht es bei diesen Spielen zumeist um das Lösen kniffliger Aufgaben, die von der Spielleitung gestellt werden. Es ist jeweils ein zugrundeliegendes System zu erkennen, oder es müssen Einzelinformationen zu einem Ganzen zusammengefasst werden.



4.1.3 Regelspiele am Tisch





Einordnung und Qualifizierung der Spiele

Klare, verlässliche Strukturen und festgelegte Regeln sind Kennzeichen dieser Gruppe Geselliger Spiele. Es sind die Spiele, die wohl aufgrund ihrer Einfachheit und Berechenbarkeit sowie des geringen Raumbedarfes am häufigsten in Familien oder Ferienfreizeiten gespielt werden. Gerade Brettspiele sind auch kommerziell erfolgreich; sie werden z.T. sehr aufwendig gestaltet und so können durch Aufmachung und Farbe auch einfache Spielideen zu „Verkaufs-Rennern“ werden. Die in unserem Zusammenhang ausgewählten *Regelspiele am Tisch* sind allesamt solche Spiele, die ohne Aufwand selbst gebaut und mit einfachen Mitteln gespielt werden können. In Abweichung von der zuvor genannten Ordnung, die Spiele entsprechend ihres Charakters in Gruppen zu klassifizieren, wird hier in drei Untergruppen das Spielgerät zum Ordnungssystem. Wir haben uns für dieses Vorgehen entschieden, weil das Spielgerät in besonderer Weise den Charakter des Spiels bestimmt.

Brettspiele werden in unserem Verständnis zeitgemäßer Kinder- und Jugendarbeit im Sport möglichst selbst hergestellt und gestaltet. Sie sind in Form und Inhalt eng auf die Zielgruppe der Spiele bezogen, d.h., sie laden z.B. ein zu Kurzgesprächen über Einstellungen, Gefühle, Meinungen und fördern das Sich-Kennenlernen. Sie werden aus einfachen Mitteln hergestellt, können ausgebaut und variiert werden.

Kartenspiele werden in kleinsten Gruppen gespielt. Sie erzielen ihren Reiz aus der in der jeweiligen Spielidee liegenden Spannung und Unwägbarkeit. Reaktionsvermögen, strategisches Denken, das sind die vorherrschenden Kennzeichen der Spielideen. Der Rahmen der kleinen Gruppengröße schafft so etwas wie Intimität und fördert Kontakt und Kennenlernen in besonderer Weise.

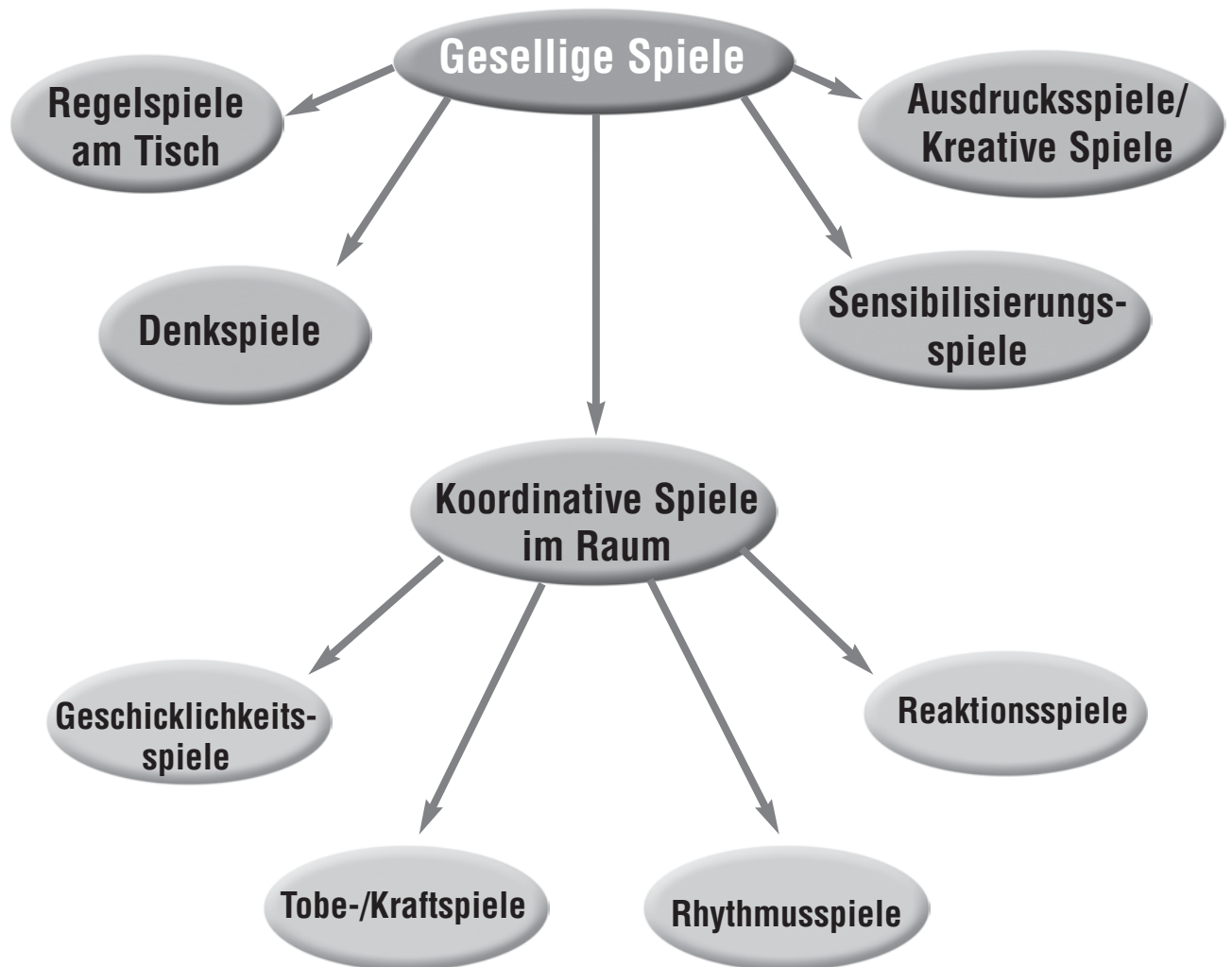
Würfelspiele sind den Kartenspielen sehr ähnlich. Schnelle Auffassungsgabe und Risikobereitschaft sind häufig vorherrschende Kennzeichen der Spielideen. Ähnlich wie bei den Brett- und Kartenspielen werden in dieser Spielkartei keine Würfelspiele aufgenommen, die allgemein bekannt sind und vielfältig kommerziell vertrieben werden.

Strategiespiele sind u.a. Brett-, Karten- und Würfelspiele. Sie leben vom strategischen Denken der Mitspieler/innen. Dabei spielt allerdings immer auch das „Karten- oder Würfelglück“ eine Rolle (mal abgesehen von Brettspielen wie Schach, Mühle oder Dame). Unsere Strategiespiele werden ohne Einflüsse von Glück beim Würfeln oder Karten verteilen gespielt.

Die hier beschriebenen *Glücksspiele* funktionieren völlig unabhängig von Überlegungen, Strategien und Kreativität. Es geht einfach nur um Glück. Da diese Spiele wenig Reiz aus sich selbst heraus erlangen, werden sie häufig als Pfand- oder Geldspiele durchgeführt. Vor Geldspielen soll hier ausdrücklich gewarnt werden. Es ist bekannt, dass Geldgewinne das Entstehen von Spielsucht fördern können. Besser ist es, dem/der Gewinner/in ein schönes Geschenk zu machen oder den/die Verlierer/in eine Aufgabe lösen zu lassen.



4.1.4 Koordinative Spiele im Raum





Einordnung und Qualifizierung der Spiele

Bei den Koordinativen Spielen handelt es sich ausnahmslos um solche Spiele, bei denen Bewegung auch auf engstem Raum möglich ist. Selbstverständlich geht es hier nicht um solche motorischen Grundeigenschaften wie Ausdauer und Kraft. Im Mittelpunkt dieser Spiele steht die Koordination mit ihren Teilbereichen. Z.T. kann es zu großen körperlichen Belastungen der Mitspielenden kommen, so dass manchen Spielen ein angemessenes Aufwärmen vorangehen sollte. Zudem muss auf einen pfleglichen Umgang mit allen Materialien geachtet werden. Bei „Stuhltauschspielen“ muss die Belastbarkeit der Stühle im Vorfeld überprüft werden. Insgesamt gilt, dass die Spielleitung darauf achten muss, dass nicht allzu wild gespielt wird und die Fairnessregeln unbedingt eingehalten werden.

Bei den *Reaktionsspielen* geht es um eine schnelle Auffassungsgabe, d.h. das sofortige Erkennen einer Situation. Dem Wahrnehmen eines Signals folgt eine Handlung, z.B. Aufstehen und sich einen anderen Platz suchen oder vorher vereinbarte Bewegungen mit dem Körper/einzelner Körperteilen ausführen.

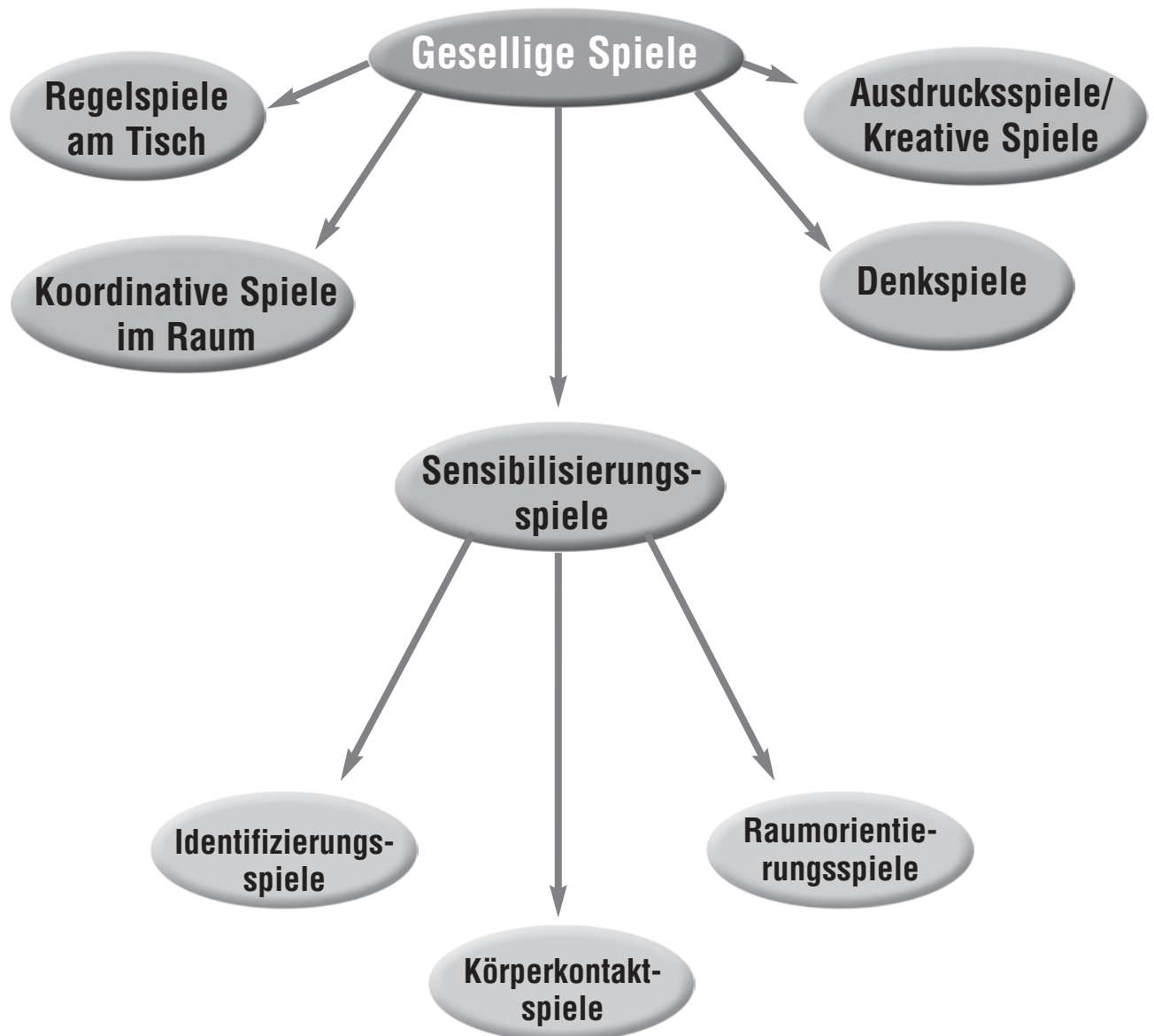
Geschicklichkeitsspiele kombinieren unterschiedliche Bewegungsanforderungen in kurzer Zeit. Sie sind den Reaktionsspielen sehr ähnlich. Hier aber geht es mehr um Konzentration und Aufmerksamkeit und weniger um Schnelligkeit in der Bewegungsausführung.

Rhythmusspiele setzen rhythmisches Gefühl bei den Mitspielenden voraus. In jeder Spielgruppe gibt es einzelne Personen, denen diese Fähigkeit fehlt und die entsprechende Misserfolgserebnisse haben werden. Hierauf sollte die Spielleitung achten. Ihnen muss ein abweichendes Rollenangebot unterbreitet werden, so dass sie ohne Gesichtverlust in anderer Art und Weise am Spielgeschehen beteiligt werden können. Vielleicht als Schiedsrichter/in oder sogar als absichtliche Störquelle, die die anderen aus dem Spielfluss zu bringen versuchen.

Tobe- und Kraftspiele leben vom differenzierten Krafteinsatz. Es geht dabei entweder um Schnelligkeit, schnelles Reagieren und Schnellkraft oder um Körperkraft und den Einsatz des Körpergewichts.



4.1.5 Sensibilisierungsspiele





Einordnung und Qualifizierung der Spiele

In dieser Gruppe Geselliger Spiele stehen die Sinne des Menschen im Mittelpunkt. Es geht um die Wahrnehmungsfähigkeit, wobei durch Ausschluss des zumeist dominierenden Sinnesorgans „Auge“ der Geschmackssinn, der Geruchssinn, der Tastsinn, der Hörsinn und das Empfinden der eigenen Position im Raum angesprochen wird.

Der spielerische Charakter wird dadurch hergestellt, dass gleichberechtigt neben der Aufmerksamkeit für das Empfinden auch Überraschungsmomente und Unabwägbarkeiten auftreten oder zusätzliche Aufgaben gestellt werden und darin besteht der Unterschied zur Wahrnehmungsschulung oder den Sensibilisierungsübungen.

Unter *Identifizierungsspielen* werden solche Spiele verstanden, in denen durch alleinige Nutzung eines Sinnes herausgefunden werden muss, mit welcher Art Gegenstand (z.B. Speisen, Gewürze, Blumen, ...) eine Person konfrontiert ist. Prinzipiell können auch Personen identifiziert werden, es sind dann jeweils unterschiedliche Sinne auszuschließen oder zu nutzen.

Raumorientierungsspiele fördern die akustische Wahrnehmung sowie das Gespür für die eigene Position und die Position der Mitspieler/innen im Raum. In den gewählten Beispielen werden sie als Wettbewerbsspiele umgesetzt, wobei der Spielverlauf bedeutender ist als das Spielergebnis.

Körperkontaktspiele bedienen sich des Tastsinns, nach unserer Definition wird der Kontakt über Sinneswahrnehmungen der Haut hergestellt. Aufgrund des spielerischen Charakters ist hier weniger die Förderung der sinnlichen Wahrnehmung angestrebt als vielmehr die Möglichkeit ungewöhnlicher Kontaktaufnahme. Angestrebt werden unverkrampfte und freudvolle Erfahrungen von Körperkontakt. Daher muss vor dem Einsatz der Spiele auf die Zusammensetzung und Atmosphäre in der Gruppe geachtet werden.



4.2 Spielekartei „Gesellige Spiele“

In der Spielekartei „Gesellige Spiele“ wird das Klassifizierungsmodell entsprechend dem Charakter von Spielen zugrunde gelegt.

Es werden fünf Charakteristika/Gruppen voneinander unterschieden:

- Ausdrucksspiele / Kreative Spiele
- Denkspiele
- Regelspiele am Tisch
- Koordinative Spiele im Raum
- Sensibilisierungsspiele

Jede dieser Spielgruppen wird in ihrem Charakter und in ihren Kennzeichen erläutert. Es werden die Untergruppen der jeweiligen Klasse von Spielen beschrieben und begründet.

Schließlich werden Kriterien für die Spielauswahl genannt. In jeder Untergruppe der fünf Gruppen der Geselligen Spiele werden zwei konkrete Beispiele vorgestellt.

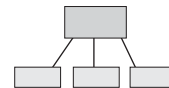
Die *Beschreibung* dieser Spiele erfolgt immer in der gleichen Struktur:

➡ *Name des Spiels*

Angesichts der Vielfalt existierender Namen für das gleiche Spiel innerhalb der Spiel Literatur haben wir uns für einen gebräuchlichen und im Rahmen dieser Materialien unverwechselbaren Namen entschieden.

➡ *Art des Spiels*

Hier werden die Gruppe und die Untergruppe genannt, z.B. Denkspiele/Ratespiele.



➡ *Spielidee*

Zur schnellen Orientierung wird der Kern des Spiels erklärt.



➡ *Ziele/Wirkung*

Mit Zielen sind hier die Wirkungen im zielgerichteten pädagogischen Einsatz des Spiels gemeint. Wobei berücksichtigt werden sollte, dass im Verständnis einer zeitgemäßen Kinder- und Jugendarbeit das Spiel nicht „verpädagogisiert“ werden sollte. Wirkungen treten allerdings immer auf, ob beabsichtigt oder unbeabsichtigt. Aus der Vielfalt der möglichen Wirkungen und Ziele werden die, die das Spiel besonders kennzeichnen, ausgewählt.



➡ *Spielort*

Diese Kategorie ist überflüssig, da alle Spiele im Gruppenraum, z.B. in der Jugendherberge, in der Vereinsgaststätte oder im Partykeller spielbar sind. Selbstverständlich können alle Spiele, wenn keine Wand oder keine Tische notwendig sind, auch z.B. draußen auf der Wiese gespielt werden.





Spielekartei „Gesellige Spiele“

▣ Ziel-/Altersgruppe

Die Zielgruppe umfasst grundsätzlich Menschen jeden Alters, beiden Geschlechts, wie sie im Sportverein anzutreffen sind. Sollten Spiele für bestimmte Altersgruppen nicht oder besonders geeignet sein, oder sollten besondere Fähigkeiten notwendig sein (Sprache, Koordination), dann wird dieses deutlich kenntlich gemacht.



▣ Anzahl der Spieler/innen

Hier wird die empfohlene Gruppengröße genannt. Oft ist es möglich, das Spiel so zu variieren, dass auch mehr oder weniger Personen mitspielen können.



▣ Materialien

Hier werden notwendige Materialien aufgezählt, die teilweise aber auch „mit Phantasie“ ersetzt werden können.



▣ Regeln

Hier wird die Spielidee ausführlich erklärt. Regeln können aber immer aufgrund der Rahmenbedingungen oder der Besonderheiten der Zielgruppe variiert werden.



▣ Bemerkungen

Hier ist Platz für zusätzliche Anmerkungen wie z.B. Sicherheitshinweise oder Beobachtungshinweise/spielpädagogische Bemerkungen.



In der vorliegenden Spielekartei „Gesellige Spiele“ werden insgesamt 46 Spiele vorgestellt.

Um möglichst platzsparend zu schreiben, werden kurze Sätze und Stichworte verwendet.

Durchgängig wird die weibliche Sprachform, also Mitspielerin, Spielleiterin, Schiedsrichterin etc. verwandt. Männer und Jungen sind in jedem Fall mitgemeint. Sind geschlechtsspezifische Besonderheiten bei einem Spiel zu beachten, werden diese jeweils in den Bemerkungen genannt (z.B. Spiele, die besser in geschlechtshomogenen Gruppen gespielt werden sollten).

Die 46 Spiele können kopiert werden und anschließend auf Vor- und Rückseite farbiger Pappe geklebt werden. So kann sich jede Nutzerin/jeder Nutzer eine eigene Spielekartei anfertigen. Diese Spielekartei kann darüber hinaus aufgefüllt und erweitert werden durch Spiele, die selbst erprobt und in anderen Zusammenhängen erlebt werden.

Die Auswahl der Spiele in der Spielekartei orientiert sich im Wesentlichen an Kriterien, die für die jeweilige Gruppe und Untergruppe von Spielen besonders exemplarisch sind und in Aus- und Fortbildungen für Gruppenhelfer/innen, Übungs- und Jugendleiter/innen besonders viele Möglichkeiten der Reflexion bieten. Hier wird auf die Darstellung ungeeigneter Spiele verzichtet, die ja auch zum Lernen anregen können. Unangenehme Erfahrungen mit Spielen haben Menschen häufig genug ertragen müssen, so dass wir auf Bloßstellungs-, Blamier- und Ausscheidungsspiele verzichten.



Gesamtübersicht der Geselligen Spiele

Ausdrucksspiele/ Kreative Spiele	Denkspiele	Regelspiele	Koordinative Spiele im Raum	Sensibili- sierungsspiele
<p>Tanzspiele A1 Heimliches Nachahmen A2 Kreistanz</p> <p>Darstellungsspiele A3 Menschliche Marionette A4 Theater-Training</p> <p>Pantomimenspiele A5 Babywickeln A6 Magische Gegenstände</p> <p>Erzähl-/Sprachspiele A7 Wortsalat A8 Überraschende Wendung</p> <p>Mal-/Zeichenspiele A9 Zeichen-/Ratewettbewerb A10 Monster</p> <p>Singspiele A11 Radio A12 Dackel Waldemar</p>	<p>Ratespiele B1 Streichholzraten B2 Na?</p> <p>Wissensspiele B3 Lexikon B4 Berühmtheiten</p> <p>Konzentrations- spiele B5 Halma-ckenreuther B6 Rippel-Tripel</p> <p>Assoziationsket- tenspiele B7 Wer passt zu mir? B8 Olympische Spiele</p> <p>Spiele zum Kombinieren B9 Insel B10 Romeo und Julia</p>	<p>Brettspiele C1 Info-Aktion C2 Memory</p> <p>Kartenspiele C3 Vier Gleiche C4 Überbieten</p> <p>Würfelspiele C5 Bluffen C6 Risiko</p> <p>Strategiespiele C7 Kästchen C8 Moleküle</p> <p>Glücksspiele C9 Kartenroulette C10 Russisches Roulette</p>	<p>Reaktionsspiele D1 Ebbe und Flut D2 Klopfsignale</p> <p>Geschicklich- keitsspiele D3 Im Hippodrom D4 Zauberwald</p> <p>Rhythmusspiele D5 Klatschen D6 Yin und Yang</p> <p>Tobe-/Kraft- spiele D7 Oberschenkel D8 Blockade</p>	<p>Identifizie- rungsspiele E1 Labyrinth E2 Riech-Garten</p> <p>Raumorientie- rungsspiele E3 Anschleichen E4 Katz und Maus</p> <p>Körperkontakt- spiele E5 Denkmal-Kopie E6 Kugellager</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Heimliches Nachahmen

A1

	Ausdrucksspiele/Kreative Spiele: Tanzspiele
	Tanzbewegungen/Tanzstil einer anderen Person nachahmen
	Förderung der Wahrnehmung; Förderung der Ausdrucksfähigkeit; Abbau von Bewegungshemmungen; Förderung der Kontaktaufnahme; Förderung der Gruppengemeinschaft
	ab 16 Jahren, bis ca. 30 Jahre
	ca. 12 - 40 Personen
	Musikanlage, CDs/Cassetten
	<p>Die eine Hälfte der Gruppe zieht eine Karte mit einem eine Stimmung beschreibenden Begriff (z.B. müde, euphorisch, traurig ...). Beim nächsten Musikstück wird entsprechend dieser Stimmung getanzt, ohne dass es zu auffällig wird, welche Stimmung wiedergegeben werden soll.</p> <p>Die Tänzerinnen der anderen Gruppenhälfte haben Zeit, während ihres normalen Tanzens den anderen zuzuschauen und dann jemanden auszuwählen, dessen Stil sie gerne aufnehmen und nachmachen möchten. Diesen üben sie dann möglichst unbemerkt.</p> <p>Daran anschließend sehen sich die Tänzerinnen mit „Stimmungskarte“ die anderen an und versuchen herauszufinden, wer sie nachahmt. Sie tanzen dann aufeinander zu und in der folgenden Zeit miteinander. Beim nächsten Musikstück werden die Rollen gewechselt.</p>
	<p>Dieses Tanzspiel ist kein „Eisbrecher-Tanzspiel“, um gute Stimmung zu erzeugen und spielerisch viele Gruppenmitglieder zum Tanzen zu motivieren und auf die Tanzfläche zu locken. Bei diesem Spiel ist es wichtig, dass alle gerne und ohne allzu viel Hemmungen tanzen.</p> <p>Dieses Tanzspiel kann gut nach „Erschöpfungspausen“ in Gruppen eingesetzt werden, in denen der Mut zu ungewöhnlichen Bewegungsformen beim Tanz geweckt werden soll und in denen die Kontaktaufnahme unterstützt werden soll.</p> <p>Es ist in jedem Fall darauf zu achten, dass alle gleichzeitig auf der Tanzfläche sind, damit nicht Darstellerinnen (Sich-zur-Schau-Stellerinnen) von Zuschauerinnen angestarrt werden.</p>



Kreistanz

A2

	Ausdrucksspiele/Kreative Spiele: Tanzspiele
	Eigene Tanzbewegungen vormachen; andere zum Mitmachen motivieren
	Förderung der Gruppengemeinschaft; Förderung der Kontaktaufnahme; Abbau von Bewegungshemmungen
	ab 8 Jahre
	ab 12 Personen
	Musikanlage, CDs/Cassetten
	<p>Die Gruppe bildet einen Kreis, in dem jede Person für sich selbst tanzt. Eine Person, z.B. die Spielleiterin tanzt dann in die Mitte des Kreises und setzt dort die Musik entsprechend der eigenen Empfindungen um. Die Gruppenmitglieder versuchen, ihren Tanzstil aufzunehmen.</p> <p>Hat die Person in der Kreismitte genug, tanzt sie wieder hinaus, eventuell auf eine andere Person zu, die dann ihrerseits in die Mitte tanzt, usw.</p>
	<p>Es ist wichtig, dass niemand genötigt/gezwungen wird, in der Mitte zu tanzen. Zudem darf kein Druck aufgebaut werden, in der Mitte unbedingt ganz herausragende Tanzbewegungen auszuführen zu müssen.</p> <p>Das Spiel kann z.B. so variiert werden, dass auch zwei oder mehrere Personen in der Mitte tanzen.</p> <p>Aus diesem Kreistanz lässt sich leicht eine Polonaise entwickeln.</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Menschliche Marionette









A3

	Ausdrucksspiele/Kreative Spiele: Darstellungsspiele
	2 TN bilden jeweils ein Paar. Eine TN ist die Marionettenspielerin, die andere eine Marionette. Die Marionettenspielerin erweckt die Marionette zum Leben, bewegt sie, spricht für sie und nimmt Kontakt mit anderen Marionetten auf.
	Förderung des Einfühlvermögens; Förderung der Körperwahrnehmung; Förderung der Kommunikation; Förderung der Konzentration
	ab 12 Jahre
	ab 8 Personen
	keine
	<p>Es werden Paare gebildet. Eine Partnerin liegt flach auf dem Rücken, die andere Partnerin zieht an imaginären Fäden und bewegt so die „willenlose“ Marionette.</p> <p>Das Marionettenspiel wird so weit gesteigert, bis die Marionette sitzen, gehen, laufen kann.</p> <p>Dann erfolgt ein Rollenwechsel.</p> <p>Im zweiten Schritt bilden Paare eine Gruppe und lassen ihre Marionetten etwas zusammen machen, z.B. die Hand geben, sich wegschieben usw.</p> <p>Auch hiernach wieder Rollen wechseln.</p> <p>Zum Abschluss können Kleingruppen mit ihren „Marionetten“ kleine Szenen entwickeln, z.B. „Streit“, „Ballspiel“ o.ä.</p> <p>Diese werden dann den anderen vorgeführt.</p>
	<p>Es muss genügend Zeit zum Ausprobieren vorgesehen werden. Die Partnerinnen sollten sich selbst wählen dürfen, bei einer ungeraden Gruppenszahl spielt die Spielleitung mit.</p>



Theater-Training

A4

	Ausdrucksspiele/Kreative Spiele: Darstellungsspiele
	Ein vorgegebenes Thema wird in unterschiedlichen Ausdrucks-/Darstellungsformen umgesetzt.
	Förderung der Ausdrucksfähigkeit; Kennenlernen von „Theatertechniken“
	ab 12 Jahre
	12 - 24 Personen
	keine
	<p>Die Gesamtgruppe wird in Kleingruppen zu je 3-5 Personen aufgeteilt.</p> <p><i>Variante A:</i> Jede Gruppe erhält das gleiche Thema (z.B. Bankraub, Eifersucht in der Schule), aber jede Gruppe spielt es in unterschiedlicher Form:</p> <ul style="list-style-type: none"> • als Krimi, • als Tragödie, • als Oper, • als Western, • als Ballett, • als Komödie, <p>etc.</p> <p><i>Variante B:</i> Jede Gruppe erhält unterschiedliche Szenen/Themen, und diese Gruppe spielt diese in unterschiedlicher Form. Nach der Erarbeitung wird die Szene der Restgruppe vorgespielt.</p>
	Es muss genug Zeit zur Vorbereitung vorgesehen werden, aber es darf auch nicht zu viel Zeit sein, denn das Spiel lebt von der Spontaneität.



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Babywickeln

A5

	<p>Ausdrucksspiele/Kreative Spiele: Pantomimespiele</p>
	<p>Ein komplexer Bewegungsablauf wird vorgespielt und muss von anderen Mitspielerinnen erraten werden.</p>
	<p>Förderung der Ausdrucksfähigkeit; Förderung der Fähigkeit zum genauen Hinsehen/Beobachten; Erzeugen von Spannung und Spaß</p>
	<p>ab 10 Jahre</p>
	<p>8-16 Personen</p>
	<p>keine</p>
	<p>Eine kleine Anzahl Freiwilliger (4 Personen) wird vor die Tür geschickt und während des Spiels nacheinander wieder hineingeholt. Die Spielleiterin spielt pantomimisch eine „Alltagsbewegung“ vor (Babywickeln, Elefantenwaschen, Fahrradschlauch wechseln, ...), die erste freiwillige Teilnehmerin sieht sich das an. Sie überlegt, um welche Alltagssituation es sich handeln kann. Sie spielt dann die Szene gemäß der eigenen Erinnerung und Interpretation der nächsten hereingerufenen Person vor usw. Die letzte Person berichtet der Gruppe, was sie dargestellt hat und geglaubt hat zu erkennen. Das machen auch alle anderen Spielerinnen. Am Ende klärt die Spielleiterin die Mitspielerinnen auf.</p>
	<p>Für die Zuschauerinnen ist es lustiger, schon vorher zu wissen, um welche Situation es sich handelt, weil dann die Bemühungen der Freiwilligen besser nachvollziehbar werden. Es kann dabei aber passieren, dass die „Eingeweihten“ bei „falschen“ Bewegungen der freiwilligen Spielerinnen lachen und dass diese das als ein Auslachen empfinden. In Gruppen, in denen diese Gefahr besteht, sollten die Zuschauerinnen besser als Mitratende fungieren.</p>



Magische Gegenstände

A6

	<p>Ausdrucksspiele/Kreative Spiele: Pantomimespiele</p>
	<p>Ein fiktiver „Gegenstand“ wird in der im Kreis stehenden Gruppe weitergegeben, er wird z.B. heiß, schwer, stachelig, ... genannt.</p>
	<p>Förderung der Kreativität; Förderung der Ausdrucksfähigkeit; Förderung des Gemeinschaftsgefühls</p>
	<p>ab 6 Jahre</p>
	<p>16 - 24 Personen</p>
	<p>keine</p>
	<p>Die Gruppe steht im Kreis. Die Spielleiterin gibt einen imaginären Gegenstand in eine Richtung weiter (z.B. einen großen Luftballon). Die jeweilige Nachbarin nimmt ihn entgegen und gibt ihn ihrerseits weiter. Plötzlich gibt die Spielleiterin eine Veränderung bekannt: aus dem großen Luftballon ist etwas Kleines, Stinkendes, Ekliges geworden, und das muss ab sofort in anderer Weise weitergegeben werden. Alle Spielerinnen dürfen dem imaginären Gegenstand neue Eigenschaften zusprechen. Die Person, die jeweils an der Reihe ist, muss diesen Zuruf in ihr Handeln aufnehmen.</p>
	<p>Dieses Spiel kann so lange gespielt werden, bis die Gruppe keinen Spaß mehr daran hat. Die Spielleiterin als Animateurin kann durch ihre mitreißende Kommentierung die Stimmung positiv beeinflussen.</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Wortsalat

A7

	<p>Ausdrucksspiele/Kreative Spiele: Erzähl-/Sprachspiele</p>
	<p>Aus zufällig ausgewählten Worten eine kurze Geschichte erfinden</p>
	<p>Förderung der Spontaneität; Entwicklung des Ideenreichtums</p>
	<p>ab 12 Jahre</p>
	<p>ca. 12 - 16 Personen</p>
	<p>Tageszeitungen, Zeitschriften, Papier, Stifte</p>
	<p>Jedes Gruppenmitglied hat eine Seite einer Zeitung/Zeitschrift vor sich. Während alle durcheinander gehen, lesen sie vor sich „hinbrummelnd“ aus ihrer Zeitung vor; laut genug, dass ein Stimmengewirr wahrzunehmen ist. Auf ein Zeichen der Spielleiterin stoppen alle gleichzeitig mit dem Vorlesen. Jede Person merkt sich, welches Wort sie zuletzt gelesen hat. Es werden dann Gruppen zu je 3-4 Personen gebildet. Diese stellen sich gegenseitig ihre „letzten“ Worte vor. Danach hat jede Person 3-4 Minuten Zeit, eine Geschichte zu erfinden, in deren Mittelpunkt die Worte der Gruppe stehen. Abschließend werden die Geschichten in der Großgruppe vorgelesen.</p> <p><i>Variante:</i> Jede Kleingruppe einigt sich auf ein Wort. Die vier bis fünf Wörter aus den Kleingruppen werden als Grundlage genutzt, um in den Kleingruppen eine Geschichte zu erfinden. Anschließend werden die Geschichten der Gruppen vorgelesen. Die Lautstärke des Applauses entscheidet, welche Geschichte die interessanteste/spannendste/lustigste etc. war.</p>



Überraschende Wendung

A8

	Ausdrucksspiele/Kreative Spiele: Erzähl-/Sprachspiele
	Eine erfundene Geschichte wird fortgesetzt.
	Förderung der Phantasie; Förderung des Einfühlungsvermögens; auf die Idee der Vorrednerinnen eingehen; Förderung des Gemeinschaftsgefühles
	ab 12 Jahre
	6-8 Personen
	keine
	<p>Die Spielleiterin beginnt eine Geschichte zu erzählen. Sie erzählt die Einführung so, dass alle Mitspielerinnen gespannt sind, wie die Geschichte weitergehen könnte.</p> <p>Aber bevor es richtig spannend wird, unterbricht sie und bittet irgendein Gruppenmitglied, 3-5 Sätze zur Fortführung der Geschichte beizutragen. Nachdem diese Person mit ihrer Fortsetzung geendet hat, ist die nächste Person dran, usw.</p> <p>Das Spiel endet, sobald jemand Lust hat und den Schluss der Geschichte in die eigenen drei Sätze einbaut.</p>
	<p>Für dieses Spiel sollte eine ansprechende Atmosphäre hergestellt werden (z.B. Kerzenlicht).</p> <p>Ein spannender Beginn der Geschichte ist wichtig, da ein packender Anfang zum Weitererzählen auffordert.</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Zeichen-/Ratewettbewerb

A9

	<p>Ausdrucksspiele/Kreative Spiele: Mal-/Zeichenspiele</p>
	<p>Begriffe müssen per Zeichnung dargestellt und vom eigenen Team erraten werden.</p>
	<p>Förderung des schnellen Reagierens und des spontanen Umsetzens von Einfällen; Förderung der zeichnerischen Ausdrucksfähigkeit</p>
	<p>ab 10 Jahre</p>
	<p>8 - 16 Personen</p>
	<p>Tafel, Kreide, Schwamm oder Plakatpapier, Filzstifte, Klebeband</p>
	<p>Zwei Teams spielen gegeneinander. Jedes Team denkt sich Begriffe einer vorgegebenen Kategorie (z.B. Redewendungen: „Wer anderen eine Grube gräbt“) aus, die dann von jeweils einer Mitspielerin des gegnerischen Teams an der Tafel gezeichnet werden. Die anderen Mitglieder des Teams müssen den Begriff in einer bestimmten Zeit erraten. Danach ist das andere Team dran, die Begriffe des gegnerischen Teams zu raten, usw. Gewonnen hat, wer die meisten Begriffe erraten hat.</p>
	<p>Die Regeln können vielfältig variiert werden. So können Mitspielerinnen beider Teams gleichzeitig mit dem Zeichnen beginnen, und den Punkt erhält das Team, das den Begriff zuerst erraten hat.</p> <p>In größeren Gruppen (bis zu 40 Mitspielerinnen) können mehrere Teams gebildet werden, die gegeneinander antreten oder gleichzeitig raten.</p>



Monster

A10









	<p>Ausdrucksspiele/Kreative Spiele: Mal-/Zeichenspiele</p>
	<p>Ein großes Blatt Papier wird im Kreis weitergegeben. Vor jedem Weitergeben wird es so gefaltet, dass die nächste Person nicht sieht, was bisher auf das Papier gemalt wurde. Es soll eine Figur gemalt werden, wobei das Blatt in vier Viertel aufgeteilt wird. Die Erste malt einen Kopf, die Zweite Oberkörper bis Bauch, die Dritte Bauch bis Oberschenkel und die Vierte die Beine.</p>
	<p>Förderung der Geselligkeit</p>
	<p>ab 6 Jahre</p>
	<p>4-25 Personen</p>
	<p>DIN-A3-Blätter entsprechend der Anzahl der Gruppenmitglieder, Stifte (Bleistift, farbige Stifte)</p>
	<p>Die Gruppe sitzt an Tischen im Kreis, mit etwas Abstand zwischen den Mitspielerinnen, damit nicht voneinander abgemalt werden kann. Die Spielleiterin erklärt, dass viele Monster gemalt werden sollen. Dazu werden die Blätter gefaltet, so dass vier gleich große Felder von oben nach unten entstehen. Alle Mitspielerinnen beginnen mit dem Malen eines Kopfes. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Am Ende der ersten Malphase wird der Übergang zum Hals auf das zweite Viertel übertragen. Jetzt werden die Blätter so gefaltet, dass zwar der Übergang zum Hals, nicht aber der Kopf zu sehen ist. Das Blatt wird 3 Plätze nach links weitergegeben. Jetzt wird der Teil Hals bis Bauchnabel gemalt; dann wieder weitergegeben und Bauchnabel bis Oberschenkel gemalt. Zum Schluss folgen die Beine bis zu den Füßen. Es soll darauf geachtet werden, dass die Übergänge erkennbar sind, damit die Figur einen nicht unterbrochenen Umriss hat. Die letzte Person klappt das Papier auf und gibt dem Monster einen Namen.</p>
	<p>Die Blätter können hinterher im Gruppenraum aufgehängt werden. Anstatt „Monster“ können auch andere Themenvorgaben gemacht werden.</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Radio

A11

	Ausdrucksspiele/Kreative Spiele: Singspiele
	Alle singen durcheinander, erst durch Signale der Spielleiterin werden einzelne Sängerinnen/Töne heraushörbar.
	Abbau von Hemmungen; Förderung der Freude am Vorgang mit eigener Stimme und Tönen
	ab 10 Jahre
	ab 12 Personen, nach oben unbegrenzt
	keine
	<p>Jede Mitspielerin denkt sich ein einfaches Lied aus (Schlager, Volkslied), von dem sie mindestens eine Strophe und den Refrain kennt (z.B. „Marmor, Stein und Eisen bricht, aber unsere Liebe nicht, alles, alles geht vorbei, doch wir sind uns treu ...“ oder „MFG, mit freundlichen Grüßen, die Welt liegt uns zu Füßen, denn wir stehen drauf, gehen drauf, für ein Leben voller Schall und Rauch“). Auf ein Zeichen der Spielleiterin („Dirigentin“) hin beginnen alle leise mit dem Singen des eigenen Liedes; auf entsprechende Zeichen der Dirigentin wird das Singen lauter, bis es wieder leiser wird und stoppt.</p> <p>Jetzt folgen Varianten, deren Bandbreite unendlich sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Dirigentin steht in der Kreismitte; es singen diejenigen laut, denen die Dirigentin die Brust zukehrt; die an den Seiten singen leise, die ihr im Rücken Sitzenden singen gar nicht. • Die Dirigentin teilt den Kreis in vier Teile auf, es singen abwechselnd nur die Teile, auf die sie zeigt. • Die Dirigentin ist Skala eines Radios. Sie geht herum und es singt nur die Person etwas lauter als alle anderen, vor der die Dirigentin steht. • Die eine Hälfte der Gruppe singt gleichzeitig, die andere Hälfte hört zu und jede übernimmt ein Lied von den anderen, welches ihr besonders gut gefällt; danach Wechsel. • Die Gesamtgruppe wählt ein Lied aus, das gut als Kanon gesungen werden kann und übt diesen Kanon ein. • Hitparade: Alle singen ihr Ausgangslied, eine freiwillige Person ordnet die Gruppe danach, welche Lieder ihr besonders gut gefallen und welche weniger gut. Dann folgt der „Hitparaden-Schnelldurchlauf“ von hinten bis zum Platz 1.
	Um Singhemmungen tatsächlich abzubauen, sollte nicht zu früh allein gesungen werden. Dirigentin/Spielleiterin sollte selbst Freude am Singen haben.



Dackel Waldemar

A12

	Ausdrucksspiele/Kreative Spiele: Singspiele
	Es wird gemeinsam ein einfaches Lied (eingängige Melodie, leicht zu mer- kender Text) gesungen, und passend zum Text werden Hand- und Körperbe- wegungen umgesetzt.
	Freude am Singen fördern; Spaß durch Kombinieren von Gesang und Bewe- gung
	ab 4 Jahre
	unbegrenzt
	keine
	<p>Die Spielleiterin singt ein Lied vor. Beispiel „Dackel Waldemar“. Text: „Mein Dackel Waldemar und ich, wir zwei, wir wohnen Regenbogen- gasse Nummer 3, und wenn wir abends durch die Straßen gehen, dann kann man Dackelbeine wackeln sehen“ Alle singen einmal mit. Anschließend führt die Spielleiterin passende Bewegungen zum Text ein und nimmt dabei auch Vorschläge aus der Gruppe auf. Wenn alle Bewegungen beherrscht werden, können die zugrunde liegenden Texte weggelassen werden, so dass das Lied irgendwann pantomimisch „ge- sungen“ wird.</p>
	<p>Die ausgewählten Bewegungen sollten nicht zu kompliziert und dafür um so lustiger sein („Dackelbeine wackeln“, ...) Andere bekannte Texte sind z.B. „Ein kleiner Matrose“.</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Streichholzraten

B1

	Denkspiele: Ratespiele
	Es muss die richtige Anzahl aller Streichhölzer in allen Händen aller Mitspielerinnen geraten werden.
	Förderung der Denkfähigkeit
	ab 10 Jahre
	4-8 Personen
	Streichhölzer
	Jede Person hat 3 Streichhölzer in der Hosentasche. Die Spielleiterin fordert alle Mitspielerinnen auf, zwischen 0 und 3 Streichhölzer in eine Hand zu nehmen und gleichzeitig zu raten, wie viele Streichhölzer in allen Händen aller Mitspieler/innen zusammen vorhanden sind. Die Person, die mit ihrem Rate-tipp am nächsten dran ist, bekommt einen Punkt. Gewonnen hat die Person, die am Ende einer festgelegten Zeit die meisten Punkte erreicht hat.
	Bei diesem Spiel spielt das Glück eine große Rolle, da außer der eigenen Streichhölzeranzahl keine weiteren Informationen vorhanden sind.

Spielekartei „Gesellige Spiele“



Na?

B2

	Denkspiele: Ratespiele
	Zeichnungen werden langsam aus einem Umschlag gezogen und die Ratenenden müssen möglichst schnell erkennen, welches Motiv auf der Zeichnung zu sehen ist.
	Aufmerksamkeitsschulung; Förderung der Spontaneität; Förderung der Fähigkeit, Zusammenhänge herzustellen
	ab 4 Jahre
	6-24 Personen
	DIN-A-4 Briefumschläge, Blätter mit Zeichnungen von Alltagsgegenständen, Personen, Tiere, Lebensmitteln, ...
	Die Spielleiterin hat Zeichnungen in einem Briefumschlag. Sie werden der Reihe nach herausgezogen und zwar so, dass möglichst spät zu erkennen ist, um welchen Begriff es sich handelt (z.B. das Pferde mit den Füßen zuerst). Wer den richtigen Begriff zuerst laut einggerufen hat, bekommt einen Punkt. Die Spielleiterin kommentiert die falschen Rufer („Noch nicht ganz richtig“, „Nein, kein Elefant, etwas kleiner ...“) Beim Herausziehen der Blätter unterstützt die Spielleiterin das Raten mit häufigen Fragen: „Na, was kann das wohl sein?“)
	Dieses Spiel kann auch in Gruppen gegeneinander gespielt werden. Ein besonderer Reiz/besonders viel Spaß wird dadurch erzeugt, dass die Zeichnungen sehr stark verfremdet und lustig gestaltet werden.



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Lexikon

B3

	<p>Denkspiele: Wissensspiele</p>
	<p>Aus einem Lexikon per Zufall ausgewählte Fremdworte müssen von den Mitspielenden erklärt werden. Wer richtig antwortet oder wessen Umschreibung von den anderen als richtig angesehen wird, erhält einen Punkt</p>
	<p>Wecken von Phantasie; Förderung der Fähigkeit, Assoziationen herzustellen</p>
	<p>ab 16 Jahre</p>
	<p>4-8 Personen</p>
	<p>Fremdwörterlexikon, jede Person kleine Zettel und Stift</p>
	<p>Reihum sucht sich jede Spielerin einen Begriff aus einem Fremdwörterlexikon aus. Sie liest den Begriff vor (z.B. Aquibulationskongnenz) und schreibt die Bedeutung auf einen Zettel. Jede Person denkt darüber nach, was der Begriff bedeuten könnte und schreibt die eigene Definition auf einen Zettel. Die Person, die den Begriff ausgewählt hat, liest alle Zettel vor (möglichst in neutraler Aussprache). Jede der anderen Mitspielerinnen muss jetzt entscheiden, welches die richtige Umschreibung des Begriffs ist. Einen Punkt erhält, wer das Fremdwort sinngemäß richtig übersetzt hat und wer eine Umschreibung notiert hatte, die von den anderen als die richtige Übersetzung angesehen wird.</p>
	<p>Dieses Spiel kann nur mit Gruppen gespielt werden, die einen Zugang zu Fremdwörtern haben und Fremdwörtern nicht prinzipiell ablehnend gegenüberstehen.</p>



Berühmtheiten

B4

	Denkspiele: Wissensspiele
	Allen Mitspielerinnen wird ein Begriff aus einer zuvor festgesetzten Kategorie zugeordnet. Sie müssen versuchen, ihren Begriff herauszufinden, indem sie Fragen zu dem Begriff stellen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können müssen.
	Förderung des Kombinationsvermögens; Steigerung des Wissens; sich besser kennen lernen
	ab 12 Jahre
	8-12 Personen, in variiertes Form unbegrenzt
	kleine Karten, Klebeband, Stifte
	<p>Die Spielleiterin hat Karten mit Namen, z.B. berühmter Persönlichkeiten aufgeschrieben (Pop-Stars, Politiker/innen, Sportler/innen) und heftet diese auf den Rücken der im Kreis sitzenden Mitspielerinnen. Wenn alle Karten verteilt sind, drehen die Teilnehmerinnen sich um, so dass alle Karten/Namen aller anderen außer der eigenen gesehen werden können.</p> <p>Eine Person beginnt und stellt Fragen zur eigenen Person: z.B. „Bin ich noch am Leben?“, „Bin ich ein Mann?“, „Bin ich manchmal im Fernsehen zu bewundern?“ etc. Solange die Fragen mit „Ja“ beantwortet werden, darf weiter gefragt werden. Bei „Nein“ ist die nächste Mitspielerin an der Reihe.</p> <p>Es wird solange weiter gespielt (am Ende mit Hilfen), bis die letzte Person ihre „Identität“ herausgefunden hat.</p>
	<p>Interessant ist auch die Variante, dass die Mitspielerinnen sich gegenseitig die Namen zuordnen. Die von den anderen in der Gruppe als besonders sportlich eingeschätzte, könnte dann z.B. eine berühmte Sportlerin verkörpern.</p> <p>Um es insgesamt leichter zu machen, können die Kategorien fest eingegrenzt werden, z.B. nur „Großstädte Europas“.</p> <p>Bei besonders großen Gruppen wird nicht reihum gefragt, sondern alle laufen kreuz und quer durcheinander und fragen die Personen, die ihnen begegnen. Nach jedem „Nein“ wird eine neue Gesprächspartnerin gesucht.</p> <p>Es ist darauf zu achten, dass die Mitspielerinnen die zu ratenden Begriffe auch wirklich kennen können.</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Halmackenreuther

B5

	<p>Denkspiele: Konzentrationsspiele</p>
	<p>In einer im Kreis sitzenden Gruppe werden in beide Richtungen Gegenstände weitergegeben, die mit jeweils einem bestimmten Ritual entgegengenommen und weitergereicht werden müssen.</p>
	<p>Förderung der Konzentration und der Aufmerksamkeit</p>
	<p>ab 12 Jahre</p>
	<p>16-24 Personen</p>
	<p>2-6 beliebige Gegenstände zum Weitergeben (je nach Gruppengröße)</p>
	<p>Die Spielleiterin gibt einen Gegenstand zur links neben ihr sitzenden Person und sagt dabei: „Dies ist ein Halmackenreuther“. Die annehmende Person fragt: „Was ist das?“ Die Spielleiterin wiederholt ihre Aussage. Dann gibt die links sitzende Person ihrerseits den Gegenstand nach links weiter, mit den gleichen Worten. Die Frage „Was ist das?“ wird bis zur Spielleiterin zurückgegeben, genauso die Antwort „Dies ist ein Halmackenreuther“ von der Spielleiterin bis zur zwei Plätze links sitzenden Person. Das geht immer so weiter, bis der Gegenstand nach vielen Fragen und Antworten zuletzt wieder bei der Spielleiterin angekommen ist.</p> <p>Gleichzeitig wird von der Spielleiterin ein Gegenstand, z.B. ein Bleistift nach rechts weitergegeben mit den Worten: „Dies ist ein Müller-Lüdenscheid“ (beide Begriffe in Anlehnung an Loriot-Sketsche). Auch nach rechts wird immer wieder zurückgefragt, bis die Frage „Was ist das“ bei der Spielleiterin zurückgekommen ist, und diese die Antwort weitergegeben hat, die dann wieder von Person zu Person wandert.</p> <p>Das Spiel ist zu Ende, wenn beide Gegenstände wieder bei der Spielleiterin angekommen sind.</p>
	<p>Es sollen schwer aussprechbare Begriffe im Kreis herumgegeben werden, z.B. „Wladiwostok“.</p> <p>Es muss darauf geachtet werden, wann das Spiel abgebrochen werden sollte, weil z.B. an der Begegnungsstelle der Gegenstände ein allzu großes Chaos auftritt und die Mitspielenden ungehalten und „genervt“ werden.</p>



Rippel-Trippel

B6

	Denkspiele: Konzentrationsspiele
	Die Gruppe sitzt im Kreis und jede Person hat eine Nummer. Die Spielerinnen nehmen Kontakt miteinander auf, in Form eines festgelegten rituellen Spruchs. Wer sich verspricht, bekommt einen „Tippel“.
	Förderung der Konzentration und Aufmerksamkeit
	ab 12 Jahre
	16-24 Personen
	auffällig weiche Creme
	<p>Die Gruppenmitglieder werden von „1“ bis zur letzten Person durchgezählt, z.B. „25“. Die Spielleiterin beginnt mit dem Spiel: „Rippel-Trippel“ Nr. 1 ohne Tippel ruft Rippel-Trippel Nr. 11 ohne Tippel. Nr. 11 sagt den gleichen Spruch und ruft eine andere Zahl usw.</p> <p>Wer sich verspricht, bekommt einen „Tippel“ (Creme) auf die Stirn. Danach wäre die Person dann „Rippel-Trippel Nr. ... mit einem Tippel“, und müsste auch so aufgerufen werden.</p> <p>Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Person 3 „Tippel“ auf der Stirn hat. Zum Trost darf sie das nächste Spiel vorschlagen.</p>
	Spielerinnen mit Sprachstörungen können bei diesem Spiel nicht mitspielen. Eventuell können sie die Rolle übernehmen, den Spielerinnen die „Tippel“ auf die Stirn zu tupfen.



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Wer passt zu mir?

B7

	<p>Denkspiele: Assoziationskettenspiele</p>
	<p>Ausgehend von einem Grundbegriff werden dazu passende Begriffe assoziiert. Die jeweils gelungenste Assoziation wird zum neuen Ausgangsbegriff.</p>
	<p>Förderung der Konzentrationsfähigkeit; Steigerung der Reaktionsfähigkeit</p>
	<p>ab 8 Jahre</p>
	<p>8-24 Personen</p>
	<p>3-5 Stühle</p>
	<p>Es stehen 3 oder 5 Stühle in einem Halbkreis vor der Gruppe. Die Spielleiterin beginnt das Spiel und setzt sich auf den mittleren Stuhl. Sie nennt einen Begriff, z.B. „Haarausfall“. Die anderen Gruppenmitglieder überlegen schnell, was dazu passen könnte und setzen sich, während sie den Begriff laut der Gruppe zurufen, auf die Stühle neben die mittlere Person. (z.B. „Kojak“, „Kopfläuse“, „Perücke“, Bürste“.) Die Person auf dem mittleren Stuhl entscheidet, was am besten passt z.B. „Kopfläuse“. Alle anderen setzen sich jetzt in die Gruppe zurück und neue Spielerinnen gehen zu den „Kopfläusen“ (z.B. „Flöhe“, „Quarantäne“, „Anti-Kopflaus-Schampoo“, „Bademütze“) Wieder bleibt der am besten passende Begriff sitzen, und es setzen sich neue Spielerinnen dazu.</p>
	<p>Das Spiel lebt von außergewöhnlichen Einfällen. Alle Assoziationen sind erlaubt, es sollten keine Begriffe ausgeschlossen werden. Z.B. neigen Jugendliche manchmal dazu, sexuell assoziierte Begriffe auszuwählen; auch das sollte als ganz normale Begriffäußerung hingenommen werden. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Lust nachlässt und die Worte nicht mehr so hervorsprudeln wie am Spielanfang.</p>



Olympische Spiele

B8

	Denkspiele: Assoziationskettenspiele
	Teams oder Einzelspielerinnen treten gegeneinander an und müssen eine Begriffsreihe entsprechend der Vorgabe fortsetzen. Wer ein falsches Wort sagt oder wem nichts mehr einfällt, hat verloren.
	Förderung von Ideenreichtum
	ab 12 Jahre
	4-16 Personen
	keine
	<p>Die Spielleiterin denkt sich einen Oberbegriff aus, z.B. „Olympische Sportarten“. Person A oder Team A beginnt, eine Olympische Sportart zu nennen. Dann geht es der Reihe nach weiter bis zu Person D oder Team D. Jede Person, jedes Team nennt eine weitere Sportart, bis zum ersten Mal ein Begriff falsch ist, wiederholt wird oder kein Begriff innerhalb von ca. 3 Sekunden genannt wird.</p> <p>Danach wird ein neuer Oberbegriff ausgewählt, z.B. Städte in NRW.</p>
	<p>Die Spielleiterin muss als Schiedsrichterin große Kenntnisse vom jeweiligen Oberbegriff haben, denn nur dann kann sie entscheiden, ob Begriffe falsch oder richtig sind.</p> <p>Große Gruppen sollten in Teams aufgeteilt werden. Jede Person aus einem Team darf dann antworten, ohne dass vorher eine Zeit zur Beratung zur Verfügung gestellt wird.</p> <p>Bei sehr großen Gruppen können die Teams auch auf andere Art und Weise gegeneinander spielen: Es werden dann die Anzahl der Begriffe bis zum ersten Fehler miteinander verglichen. Das Team mit den meisten Begriffen hat gewonnen.</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Insel

B9

	<p>Denkspiele: Spiele zum Kombinieren</p>
	<p>Es muss ein System herausgefunden werden, nach dem Antworten auf eine Frage als „richtig“ oder „falsch“ bewertet werden.</p>
	<p>Förderung der Kombinationsfähigkeit; Entwicklung der Denkfähigkeit; Entwicklung von Kreativität</p>
	<p>ab 12 Jahre</p>
	<p>4-16 Personen</p>
	<p>keine</p>
	<p>Die Spielleiterin stellt die Aufgabe, dass ein System herausgefunden werden muss, warum ein Begriff als „richtig“ oder „falsch“ bewertet wird. Sie beginnt dann mit einer richtigen Aussage; reihum wird versucht, richtige Aussagen zu machen. Mögliche Systeme: „Was nimmst du mit auf eine Insel?“ - Die richtigen Worte/Aussagen müssen mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnen wie der eigene Vorname. „Was gehört auf eine tolle Sportanlage?“ - Die richtigen Begriffe beginnen mit dem letzten Buchstaben des Wortes der Vorrednerin. Systeme erkennen kann auch über Bewegungen stattfinden. Die Spielleiterin gibt zwei Bleistifte weiter entweder „parallel“ oder „gekreuzt“. Das Unerwartete daran ist, dass die Aussage „parallel“ oder „gekreuzt“ nicht auf Grundlage der Stellung der Bleistifte zueinander getätigt wird, sondern aufgrund der Stellung der Füße/Beine der Weitergebenden. Weitere Variablen können kleine vermeintliche Zaubertricks sein, die die Spielleiterin mit einer Eingeweihten vollführt. Beispiel: Das „Medium“ wird herausgefiltert, ein Gruppenmitglied setzt sich auf einen von z.B. fünf in einer Reihe stehenden Stühle. Sie steht dann wieder auf, das „Medium“ wird hereingeführt und behauptet, eine besonders sensible Nase zu haben und am Geruch des Stuhls zu erkennen, auf welchen Stuhl jemand saß. In Wirklichkeit gibt es ein geheimes Zeichen zwischen Spielleiterin und „Medium“: „Komm“ = 1. Stuhl, „Komm jetzt“ = 2. Stuhl etc.</p>
	<p>Spiele dieser Kategorie leben von einem Spannungsaufbau durch die Spielleiterin. Manchmal kann es angesagt sein, die richtige Lösung gar nicht oder erst am nächsten Tag zu verraten.</p>



Romeo und Julia

B10

	Denkspiele: Spiele zum Kombinieren
	Die Spielleiterin erzählt das Ende einer Geschichte. Die Mitspielerinnen müssen durch Fragen, auf die mit „Ja“ oder „Nein“ geantwortet werden kann, den vorangegangenen Ablauf der Geschichte bis zum erzählten überraschenden Ende herausfinden.
	Förderung der Kombinationsfähigkeit; Entwicklung der Denkfähigkeit; Entwicklung von Kreativität
	ab 12 Jahre
	4-16 Personen
	keine
	<p>Die Spielleiterin sagt den letzten Satz einer ungewöhnlichen Geschichte, meist einer Detektiv-/Kriminalgeschichte, damit die Mitspielenden auch einen Anreiz empfinden, die Geschichte tatsächlich aufklären zu wollen. Fragen zum Hergang können wild in den Raum hineingetragen werden, die Spielleiterin gibt deutlich zu erkennen, auf welche Frage sie mit „Ja“ bzw. „Nein“ geantwortet hat.</p> <p>Beispiele: „Romeo und Julia liegen tot auf dem Teppich.“ Lösung: Romeo und Julia sind ein Goldfischpärchen. Das Aquarium stand auf Höhe des Fensters, das nur angelehnt war. Ein Windstoß hat gegen das Aquarium geschlagen, so dass dies auf den Boden fiel. Fragen könnten sein: „War es ein Unfall?“ – „Ja“ „Waren andere Menschen dabei im Zimmer?“ – „Nein“ „Waren die beiden angezogen?“ – „Nein“ usw..</p> <p>Andere Geschichten: „Ein Mann mit einem Paket liegt tot vor der Post.“ Lösung: Ein Fallschirmspringer, dessen Fallschirm sich nicht geöffnet hat (Paket auf dem Rücken), ist abgestürzt. etc.</p>
	Diese Kombinationsspiele werden interessanter, wenn die Spielleiterin zu ungefilterten Fragen anregt und durch die geheimnisvollen Andeutungen in den Antworten Spannung erzeugt.



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Info-Aktion

C1

	<p>Regelspiele am Tisch: Brettspiele</p>
	<p>Gemäß gewürfelter Zahl mit Figuren über ein Holzbrett vorwärts bewegen; auf bestimmten Feldern Aufgaben lösen und Fragen beantworten. Wer als Erste das Ziel erreicht, hat gewonnen.</p>
	<p>Förderung des Kennenlernens und der Gruppengemeinschaft</p>
	<p>ab 12 Jahre</p>
	<p>6-12 TN (bei 12 TN paarweise mit einer Figur)</p>
	<p>Pappe/Holzbrett, Würfel, Spielfiguren, ausreichend Fragen-/Aufgabenkarten</p>
	<p>Das gestaltete Holzbrett gibt ein Thema vor. Es wird ein Thema aufgemalt, z.B. Freizeit im Wohngebiet. Treffpunkte, öffentliche Plätze werden bildlich dargestellt, und wer auf ein entsprechendes Feld kommt, beantwortet eine Frage oder löst eine Aufgabe, die auf den Karten beschrieben ist. Die Felder werden durchnummeriert. Es wird reihum gewürfelt und so viele Felder vorgegangen wie „Augen“ gewürfelt wurden. Am Ende des Spiels ist das Ziel erreicht, z.B. das Wohnhaus.</p>
	<p>Die Fragen und Aufgaben werden dem Thema, dem Alter der Gruppenmitglieder und dem Bekanntheitsgrad innerhalb der Gruppe angepasst. Schön ist es, wenn das Spiel von einem Teil der Gruppe entwickelt und gebaut wird und mit der Restgruppe gespielt wird. Wichtig ist, dass lustige Fragen und Aufgaben gestellt werden, damit es trotz aller Kennenlernziele nicht allzu ernst gespielt werden muss. Themen müssen nicht aus dem alltäglichen Leben gewählt werden, auch z.B. eine Abenteuerreise auf dem Mars wäre denkbar.</p>



Memory

C2

	Regelspiele am Tisch: Brettspiele
	Auf einer Pappe/Holzbrett wird mit Spielfiguren, mittels Würfel, über Felder gelaufen und es werden Kartenpaare gesucht. Auf jedem Feld liegt eine umgedrehte Karte. Von jeder Kategorie gibt es zwei Motive, die aus der Erinnerung gefunden werden müssen. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Paare gesammelt hat, sobald die erste Mitspielerin am Ziel angekommen ist.
	Förderung der Gedächtnisleistung; Förderung des Kennenlernens
	ab 8 Jahre
	4-12 Personen (entsprechend der Größe des Spielbretts)
	Pappe/Holzbrett, Würfel, Spielfiguren, Pappen mit Motiven
	Das Spielbrett wird selbst hergestellt. Entweder mit einfachen Mitteln oder liebevoll und aufwendig gestaltet. Die Spielfelder werden durchnummeriert. Aus Zeitschriften werden z.B. Sportler/innen unterschiedlicher Sportarten ausgeschnitten, evtl. immer ein Mann und eine Frau. Wer mit der eigenen Spielfigur nach dem Würfeln auf ein Spielfeld mit Karte kommt, dreht diese um und zeigt, wo die dazugehörige Karte liegt. Hat sie richtig geraten, darf sie beide Karten einsammeln. Bei falschem Raten wird die Karte wieder umgedreht. Alle Spielerinnen merken sich möglichst genau, wo die umgedrehten passenden Motive liegen.
	Dieses Spiel kann themenbezogen vorbereitet werden, z.B. als Lernspiel (alle Staaten Europas mit den zugehörigen Hauptstädten), als Rechenspiel (Aufgaben und Lösungen) etc.



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Vier Gleiche

C3

	<p>Regelspiele am Tisch: Kartenspiele</p>
	<p>Ziel des Spieles ist es, im Kreis weitergegebene Karten aufzunehmen und dabei vier gleiche Karten (einer Kategorie) zu sammeln, z.B. vier Asse. Wer vier gleiche Karten gesammelt hat, wirft diese auf den Tisch und legt eine Hand in die Mitte des Tisches. Alle anderen Spielerinnen reagieren und legen ihre Hände übereinander. Die Person mit der oben liegenden Hand hat verloren.</p>
	<p>Förderung der Kombinationsfähigkeit; Förderung der Kontaktaufnahme; Förderung der Reaktionsfähigkeit</p>
	<p>ab 8 Jahre</p>
	<p>3-7 Personen</p>
	<p>Kartenspiel, 32 Karten</p>
	<p>Die Karten werden so verteilt, dass am Anfang jede Person vier Karten hat und vier Karten offen in der Mitte liegen. Die Person links von der Geberin beginnt. Sie nimmt eine Karte aus der Mitte und legt eine zurück. Dabei wird so geschickt gesammelt, dass möglichst vier gleiche Motive zusammen kommen. Wenn das erreicht wurde, können diese auf den Tisch geworfen werden. Um Überraschungssituationen zu schaffen, müssen die Karten nicht sofort abgelegt werden. Sie können auch still und leise vor sich hingelegt werden (aber auf jeden Fall offen), bis auch die letzte Mitspielerin es merkt. Wessen Hand ganz oben auf den Händen liegt, wer also als Letzte reagiert hat, hat in dieser Runde verloren, muss ein Pfand abgeben oder eine Aufgabe erfüllen.</p>
	<p>Die Spielleiterin sollte darauf achten, dass nicht mit Absicht zu feste auf die Hände geschlagen wird.</p>



Überbieten

C4

	Regelspiele am Tisch: Kartenspiele
	Die Vorzüge der eigenen Quartettkarte geschickt einsetzen und dabei möglichst viele Karten der Mitspielerinnen bekommen. Gewonnen hat, wer am Ende alle Karten besitzt.
	Förderung des strategischen Denkens
	ab 10 Jahre
	4-6 Personen
	Quartettkarten
	<p>Die Quartettkarten werden auf die Anzahl der Personen aufgeteilt. Eine Person fängt an, liest eine Angabe auf der Quartettkarte vor, von der sie meint, dass keine der Mitspielerinnen eine bessere Karte oben auf dem Stapel hat. Sie erhält bei Erfolg die jeweilige Karte der Mitspielerinnen. Die Karten werden als Stapel in der Hand gehalten.</p> <p><i>Beispiel:</i> Eisenbahnquartett: Person A entscheidet sich für Höchstgeschwindigkeit und hofft, dass keine andere Eisenbahn schneller fährt. Danach wird z.B. die PS-Zahl vorgelesen, die Menge des Energieverbrauchs pro 100 kg, die Anzahl möglicher Passagiere etc. Es kommt darauf an, die Stärke der eigenen Karte auszuspielen.</p> <p>Immer diejenige Person, die in der letzten Kategorie den besten Wert gehabt hatte und damit die Karten der anderen Mitspielerinnen bekommen hat, gibt die neue Kategorie vor.</p>
	Es können auch eigene Quartettkarten mit einem eigenen Thema erstellt werden, z.B. Fragen zu sportlichen Leistungen (Weltrekorden) und weiteren sportlichen Wissenskategorien.



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Bluffen

C5

	<p>Regelspiele am Tisch: Würfelspiele</p>
	<p>Versuchen, die gewürfelten Punkte der Vorderfrau zu überbieten. Weil der Würfelbecher nur auf Anfrage für alle sichtbar angehoben werden muss, darf auch gemogelt, also eine höhere Zahl angegeben werden. Bei Misstrauen der anderen Mitspielerinnen müssen die Würfel gezeigt werden. Ist dann die Würfelzahlangabe richtig, erhält die misstrauische Person einen Strafpunkt.</p>
	<p>Förderung des gegenseitigen Kennenlernens; Förderung des strategischen Handelns</p>
	<p>ab 12 Jahre</p>
	<p>4-8 Personen</p>
	<p>Würfelbecher, 3 Würfel</p>
	<p>Die Spielerinnen sitzen im Kreis. Sie würfeln reihum mit Würfelbecher und drei Würfeln. Die Erste würfelt, deckt den Becher unsichtbar für die anderen auf und gibt Zahl bekannt (111 = niedrigster Wert, 666 = höchster Wert). Sie kann entweder die richtige Zahl, eine niedrigere oder eine höhere Zahl nennen. Erfolgt von keiner Person im Kreis ein Widerspruch, dann ist der angesagte Wert gültig. Die nächste Person würfelt jetzt und muss die Zahl überbieten. Auch sie kann entscheiden, ob sie die wirkliche Zahl nennt oder eine ausgedachte. Die echten Zahlen können immer dann risikolos gesagt werden, wenn sie höher sind als die Werte der Vorderfrau. Hat eine Mitspielerin hingegen einen niedrigeren Wert gewürfelt, muss sie entscheiden, ob sie ihre Niederlage zugibt und damit einen Minuspunkt riskiert oder ob sie blufft, d.h. eine höhere Zahl als die gewürfelte ansagt. Wird Widerspruch angemeldet, muss die würfelnde Person den Becher aufdecken. Wurde eine zu hohe Zahl angegeben, dann gibt es einen Strafpunkt. War der Widerspruch hingegen unberechtigt, erhält die widersprechende Person einen Strafpunkt.</p>
	<p>Es geht bei diesem Spiel nicht darum, „Lügen zu rechtfertigen“. Weil alle das Spiel kennen, wird hier eine unwahre Aussage von vornherein als Strategie eingeschätzt.</p>



Risiko

C6

	Regelspiele am Tisch: Würfelspiele
	Die Mitspielerinnen versuchen, per Würfel hohe Punktzahlen zu erreichen. Pro Runde werden alle Zahlen zusammengezählt, bis eine „1“ gewürfelt wird. Dann erlöscht das Gesamtergebnis. Es sollte also in jeder Runde aufgehört werden, bevor die erste „1“ gewürfelt wird.
	Förderung des gegenseitigen Kennenlernens; Auseinandersetzung mit der eigenen Risikobereitschaft
	ab 8 Jahre
	4-8 Personen
	Würfelbecher, Würfel, Zettel, Stift
	<p>Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. In jeder Runde beginnt eine andere Person.</p> <p>Jede Mitspielerin würfelt so oft, bis ihr die Höhe des erreichten addierten Würfelwertes ausreicht. Denn sobald eine „1“ gewürfelt wird, sind alle Ergebnisse dieser Runde gelöscht. Die Punkte jeder Runde werden aufgeschrieben und addiert. Gewonnen hat, wer z.B. nach 10 Runden die meisten Punkte gesammelt hat.</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Kästchen

C7

	<p>Regelspiele am Tisch: Strategiespiele</p>
	<p>Durch strategisches Setzen von Linien möglichst viele Kästchen gewinnen, d.h. den vierten Strich um ein Kästchen setzen und damit das Kästchen einkreisen.</p>
	<p>Förderung des strategischen Denkens</p>
	<p>ab 10 Jahre</p>
	<p>2-4 Personen</p>
	<p>Stifte, Papier mit Kästchen</p>
	<p>Eine der Mitspielerinnen beginnt und setzt einen Strich auf eine der vorgegebenen Linien auf einem Blatt mit Kästchen. Dann ist die nächste Person dran usw. Es kommt darauf an, die Linien so zu setzen, dass es gelingt, selbst die vierte Seitenlinie zu ziehen und das Kästchen „einzukreisen“ und damit zu gewinnen. Gleichzeitig muss verhindert werden, dass die/eine Gegenspielerin irgendwo auf dem Feld ein Kästchen „zumachen“ kann. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Kästchen gewonnen und mit dem eigenen Symbol versehen hat.</p>



Moleküle

C8

	<p>Regelspiele am Tisch: Strategiespiele</p>
	<p>Zwei Spielerinnen versuchen, die bei der Gegenspielerin versteckten „Moleküle“ unterschiedlicher Größe zu finden. Diese sind auf einem Blatt nach festen Regeln eingezeichnet und können durch Nennen von Zahlen und Buchstaben eines Koordinatensystems gefunden werden.</p>
	<p>Förderung der Kombinationsfähigkeit</p>
	<p>ab 10 Jahre</p>
	<p>2 Personen</p>
	<p>Blatt mit Kästchen, Stifte</p>
	<p>Beide Mitspielerinnen zeichnen, für die andere nicht zu sehen, fünf „Moleküle“ in ein Koordinatensystem (8 Felder zum Quadrat, versehen mit den Zahlen 1-8 auf vertikaler, mit den Buchstaben A-H auf horizontaler Ebene). Die „Moleküle“ bestehen aus 1 bis 5 Kästchen, die entweder waagrecht oder senkrecht angeordnet werden. Die „Moleküle“ dürfen sich weder gegenseitig noch den Rand des Koordinatensystems berühren.</p> <p>Eine der Spielerinnen fängt an, nennt eine Koordinate und erhält die Antwort, ob das „Molekül“ gefunden wurde oder nicht. Wenn es aufgespürt wurde, dann gibt es die zusätzliche Information, wann es in seiner ganzen Länge eingefangen wurde. Also: „Aufgespürt“, wenn eine der Koordinaten stimmt, das „Molekül“ aber länger ist und „Eingesammelt“, wenn das letzte Teil eines zwei- bis fünfgliedrigen Moleküls gefunden wurde.</p> <p>Es kommt darauf an, sich zu notieren, wo welche Teile gefunden wurden oder wo Fangversuche daneben gegangen sind, um zu kombinieren, wo genau die „Moleküle“ sich aufhalten.</p> <p>Die Mitspielerinnen wechseln sich mit ihren Aufspürversuchen ab. Gewonnen hat, wer zuerst alle fünf „Moleküle“ gefunden hat.</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Kartenroulette

C9

	<p>Regelspiele am Tisch: Glücksspiele</p>
	<p>Durch Übereinstimmungen eigener Karten mit Spielkarten auf dem Tisch werden Punkte erzielt.</p>
	<p>Unterhaltung; Spannung</p>
	<p>ab 14 Jahre</p>
	<p>3-6 Personen</p>
	<p>3 Kartenspiele zu je 32 Karten, Streichhölzer (ca. 300 Stück)</p>
	<p>Eine Person, die jeweilige Spielleiterin, legt 10 Karten verdeckt in die Mitte des Tisches (4 in die untere Reihe, darüber 3, darüber 2, darüber 1 Karte). Alle Mitspielerinnen ziehen je zehn Karten von den anderen Kartenspielen und legen sie in der gleichen Art verdeckt vor sich aus. Danach legt jede Mitspielerin ein Streichholz auf jede der von der Spielleiterin ausgelegten Karten. Jetzt werden die zehn Karten in der Mitte nach und nach umgedreht. Begonnen wird in der unteren Reihe links. Parallel decken alle Mitspielerinnen ihre Karten in gleicher Weise auf. Hat eine Mitspielerin die gleiche Karte, wie sie von der Spielleiterin aufgedeckt wurde, erhält sie alle Streichhölzer, die auf dieser Karte abgelegt sind. Liegt die Karte sogar an der gleichen Position, erhält die Spielerin alle Streichhölzer aller bisher aufgedeckten Karten, sofern diese noch nicht von anderen genommen wurden. Gewonnen hat, wer nach dem Aufdecken aller Karten die meisten Streichhölzer hat.</p>



Russisches Roulette

C10

	Regelspiele am Tisch: Glücksspiele
	Per Zufall erwünschten Gegenstand finden oder unerwünschten vermeiden.
	Unterhaltung; Spannung
	ab 6 Jahre
	bis zu 8 Personen
	Streichhölzer
	<p>(Grundidee in alle Richtungen variierbar)</p> <p>Es gibt genauso viele Streichhölzer wie Mitspielerinnen. Eines ist jedoch kürzer als die anderen. Wer das kürzeste zieht, muss z.B. eine Aufgabe lösen.</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Ebbe und Flut

D1

	Koordinative Spiele im Raum: Reaktionsspiele
	Eine Person in der Mitte des Kreises muss versuchen, einen freien Stuhl zu erwischen. Dazu gibt sie der Gruppe die Bewegungsrichtung links oder rechts vor.
	Förderung der Reaktionsschnelligkeit; Abbau von Unruhe und Erregung
	ab 6 Jahre
	12-30 Personen
	Stühle nach Anzahl der Spielerinnen
	<p>Die Stühle sind in einem Kreis angeordnet. Für jede Mitspielerin gibt es einen. Eine Freiwillige geht in die Kreismitte, so dass ein Stuhl frei ist. Die Spielleiterin gibt das Kommando zum Start. Jetzt versucht die Spielerin in der Mitte den freien Stuhl zu besetzen. Aber die jeweilige Sitznachbarin versucht das zu verhindern indem sie sich selbst auf diesen Stuhl setzt. Der dadurch freigewordene Stuhl wird von der nächsten Nachbarin besetzt usw.</p> <p>Die Person in der Mitte kann das Weiterrücken beeinflussen, indem sie „Ebbe“ (für links herum) oder „Flut“ (für rechts herum) ruft. In diesem Augenblick, wenn sich die Bewegungsrichtung ändert, sind die Chancen am größten, einen freien Stuhl zu erwischen, bevor sich eine andere Mitspielerin darauf setzt.</p> <p>Gelingt es der Person in der Mitte einen Stuhl zu besetzen, muss die linke bzw. rechte Nachbarin (je nach Bewegungsrichtung) in die Mitte.</p>
	<p>Auf die Stabilität der Stühle achten und vor dem Spiel testen.</p> <p>Die Spielleiterin muss Einfluss darauf nehmen, falls sich allzu rücksichtslos ein Platz zu erkämpfen versucht wird. Gesundheit und Wohlbefinden müssen allerhöchste Priorität haben. In diesem Zusammenhang ist es auch wichtig, auf eventuell vorhandene Vorbehalte gegen Körperkontakt Rücksicht zu nehmen.</p>



Klopfsignale

D2

	Koordinative Spiele im Raum: Reaktionsspiele
	Die auf dem Tisch liegenden Hände müssen im richtigen Moment auf den Tisch klopfen.
	Förderung der Aufmerksamkeit und Konzentration; Förderung der Reaktions-schnelligkeit
	ab 10 Jahre
	6-15 Personen
	./.
	<p>Die Mitspielerinnen sitzen im Kreis, alle haben die Hände vor sich auf den Tisch gelegt. Dabei werden die Hände seitlich versetzt aufgelegt, so dass sich die Arme der Nachbarinnen kreuzen und zwei fremde Hände zwischen den eigenen liegen.</p> <p>Eine Person beginnt, indem sie eine Hand anhebt und absenkt und dabei ein Klopfgeräusch auf dem Tisch macht. Sie gibt vor, ob das Signal nach links oder rechts weitergegeben wird. Daraus ergibt sich, welche Hände in welcher Reihenfolge dran sind zu klopfen.</p> <p>Wird zweimal hintereinander geklopft, ändert sich die Richtung der Signalweitergabe.</p> <p>Diejenige Hand, die zu früh, zu spät oder gänzlich im falschen Moment reagiert/klopft, scheidet aus. Wenn beide Hände einer Person ausgeschieden sind, kann diese Person als „Störfaktor“ weiterspielen. Gewonnen haben die beiden Personen, die zuletzt eine Hand übrig haben. Danach ist das Weiterspielen sinnlos, weil es nicht mehr zu Fehlern kommen kann.</p>
	<p>Taktisches Spielen (z.B. der Versuch, andere durch unkonventionelle Richtungsänderungen bei gleichzeitiger Kopfstellung in eine andere Richtung) steigert den Reiz.</p> <p>Bei größeren Gruppen ist es sinnvoll, einen zweiten Kreis zu bilden.</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Im Hippodrom

D3

	Koordinative Spiele im Raum: Geschicklichkeitsspiele
	Alle Mitspielerinnen sitzen oder stehen im Kreis und ahmen Geräusche, Bewegungen und Stimmung wie bei einem Pferderennen nach.
	Abbau von Unruhe und Erregung; Auflockerung in angespannten Situationen
	ab 6 Jahre
	10 Personen oder auch mehr
	./.
	<p>Alle Spielerinnen sitzen oder hocken in einem engen Kreis. In einer „Proberunde“ erklärt die Spielleiterin durch Vormachen/ Nachmachen was jeweils zu tun ist. Alle Spieler/innen schlagen sich auf die Oberschenkel und sprechen dabei „Tarab, tarab, tarab ...“. Diese Bewegung und das Gemurmel werden während des ganzen Spieles beibehalten.</p> <p>Zusätzlich gibt es folgende Bewegungen: <i>Rechtskurve:</i> alle neigen sich nach rechts, <i>Linkskurve:</i> alle neigen sich nach links, <i>Oxer:</i> alle deuten mit erhobenen Armen und kurzem Aufstehen einmal eine Springbewegung an, <i>Doppeloxer:</i> alle deuten zweimal die gleiche Sprungbewegung an, <i>Zuschauertribüne:</i> alle jubeln, <i>Gerempel zwischen den Pferden:</i> alle buhen, <i>Wassergraben:</i> alle blubbern mit den Fingern an den Lippen, stehen auf und rufen „Platsch“, <i>Zielfoto:</i> alle lächeln und winken dem imaginären Publikum zu.</p> <p>Die Liste kann durch beliebige weitere Geräusche und Bewegungen ergänzt werden.</p>
	<p>Das Spiel kann auf Stühlen sitzend, in der Hocke oder im Stehen gespielt wer- den. Wird es im Stehen gespielt, kommt mehr Bewegung auf und das Spiel wird anstrengender. Es ist für Seminargruppen, wie auch für große Gruppen, beispielsweise bei Spielfesten, geeignet.</p>



Zauberwald

D4

	Koordinative Spiele im Raum: Geschicklichkeitsspiele
	Drei nebeneinander stehende Personen machen vorher vereinbarte, zueinander passende Bewegungen auf Anweisung einer in der Mitte stehenden Person. Wer eine falsche Bewegung macht oder zu spät reagiert, muss selbst in die Mitte und löst die Person dort ab.
	Förderung der Konzentration; Förderung der Reaktionsschnelligkeit
	ab 10 Jahre
	8 bis 20 Personen
	./.
	<p>Alle Spielerinnen bilden einen Kreis. Eine Freiwillige (am besten beim ersten Mal die Spielleiterin) steht in der Kreismitte.</p> <p>Die Spielleiterin erklärt die Figuren und lässt diese üben, z.B.:</p> <p><i>Elefant:</i> Die Person in der Mitte stellt den Rüssel dar, die beiden Nachbarinnen die großen Ohren, die sie mit den Händen an den Seiten der Mittelperson ansetzen.</p> <p><i>Palme:</i> Die Mitte streckt die Arme nach oben und schaukelt im Wind, beide Nachbarinnen symbolisieren Kokosnüsse am Bauch der Mittelperson.</p> <p><i>Hase:</i> Die Person in der Mitte hält die Finger vor den Mund; die Personen nebenan legen die Ohren auf den Kopf der Person in der Mitte und klappen dazu ihre Hände leicht nach vorne ab.</p> <p><i>Toaster:</i> Die beiden Nachbarinnen der Mittelperson fassen sich an den Händen; die Person in der Mitte hüpf hoch.</p> <p><i>Mixer:</i> Die Person in der Mitte hebt die Arme an; die Köpfe der Nachbarinnen befinden sich unter den Händen. Beide Nachbarinnen drehen sich um die eigene Achse.</p> <p>Es können weitere Figuren ausgedacht werden. Vorschläge aus der Gruppe sollten aufgegriffen werden.</p> <p>Die Person in der Mitte zeigt auf eine Person im Kreis, gibt Anweisungen und beurteilt die Ausführung. Wer zu langsam oder falsch reagiert, löst die Person in der Mitte ab.</p>
	Insbesondere bei Gruppen Jugendlicher darauf achten, dass ihnen dieses Spiel nicht zu kindisch/lächerlich erscheint.



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Klatschen

D5

	Koordinative Spiele im Raum: Rhythmusspiele
	Alle Mitspielerinnen nehmen einen gemeinsamen Rhythmus auf und funken dabei Signale auf eine andere Person, die im richtigen Rhythmus mit richtigen Worten reagieren muss.
	Förderung der Konzentration und Reaktion; Förderung der Rhythmusfähigkeit
	ab 12 Jahre
	8 bis 20 Personen
	Creme
	<p>Zuerst wird der gemeinsame Rhythmus eingeübt. Es sind vier Takte: Klopfen mit den Handflächen auf die Oberschenkel – in die Hände klatschen – Schnipsen mit den Fingern der linken Hand – Schnipsen mit den Fingern der rechten Hand. Das wird so lange geübt, bis möglichst alle im gleichen Rhythmus sind und diesen auch bei Geschwindigkeitswechsel beibehalten können.</p> <p>Jetzt erhält jede Person eine Nummer. Die Spielleiterin beginnt das Spiel, indem sie den Rhythmus aufnimmt (alle machen mit) und beim Schnipsen mit der linken Hand die eigene Zahl, mit der rechten Hand die Zahl einer Mitspielerin ruft.</p> <p>Die angerufene Spielerin nennt ihrerseits im richtigen Augenblick die eigene und die Zahl einer anderen Mitspielerin usw. Dabei ist darauf zu achten, dass die Zahlen immer im Moment der Schnipsen genannt werden. Wer einen Fehler macht, bekommt einen Creme-Tupfer auf die Stirn.</p>
	Dieses Spiel ist für Menschen, die einen Rhythmus nicht halten können, sehr/zu schwierig. Diese Person/en kann/können dann als Verteilerin/nen der Creme-Tupfer eingesetzt werden.



Yin und Yang

D6

	Koordinative Spiele im Raum: Rhythmusspiele
	Die Spielerinnen sind voll konzentriert und geben fast „rituell“ Zeichen weiter, die durch Handbewegungen ausgedrückt werden.
	Förderung der Konzentration und Aufmerksamkeit; Förderung des Rhythmusempfindens
	ab 12 Jahre
	12 bis 20 Personen
	./.
	„Yin“ und „Yang“ sind Signale, die verbal und per Handbewegung weitergegeben werden müssen. Die beginnende Person (z.B. Spielleiterin) sagt „Yin“, legt dabei die flache Hand auf den Kopf. Je nachdem, in welche Richtung die Finger zeigen, ist dann die rechte oder linke Nachbarin dran. Diese sagt „Yang“, und legt die flache Hand unter das Kinn. Auch hier bestimmt die Richtung der Finger, wer als nächstes dran ist. Die dritte Person (die identisch mit der ersten Person sein kann) sagt nichts und zeigt dabei mit ausgestrecktem Arm auf eine beliebige Mitspielerin im Kreis. Diese beginnt wieder mit „Yin“ usw.
	Spielerinnen, die einen Fehler machen, falsche Signale geben oder zu langsam reagieren, lösen eine kleine Aufgabe oder geben einen Pfand ab und spielen dann weiter mit. Oder sie scheiden aus und gehen dann außen um den Kreis herum und versuchen, die anderen zu stören, indem sie „Yin“ oder „Yang“ dazwischen rufen. Auf diese Weise können auch die Ausgeschiedenen mit Spaß am Spiel beteiligt bleiben.



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Oberschenkel

D7

	<p>Koordinative Spiele im Raum: Tobe-/Kraftspiele</p>
	<p>Eine Spielerin in der Mitte eines Sitzkreises versucht einen Stuhl zu besetzen, indem sie die dort sitzende Person mit einer Zeitung auf die Oberschenkel klopft. Die angeklopfte Person muss aufstehen, die Zeitung nehmen und die Person in der Mitte so schnell wie möglich abschlagen, ehe diese auf dem Stuhl Platz genommen hat.</p>
	<p>Förderung der Reaktionsfähigkeit und Geschicklichkeit; Austoben nach Phasen von Konzentration und langem Sitzen</p>
	<p>ab 8 Jahre</p>
	<p>12 bis 20 Personen</p>
	<p>zusammengeknüllte Zeitung, „Ersatzzeitungen“</p>
	<p>Jede Person im Kreis sitzt auf einem Stuhl. Eine Person in der Kreismitte sitzt auf einem Hocker (ohne Lehnen). Sie hat eine Zeitung in der Hand, steht auf, geht im Kreis von Stuhl zu Stuhl und täuscht „Schläge“ auf die Oberschenkel der Sitzenden mit der Zeitung an. Dann klopft sie einmal wirklich zu, legt die Zeitung auf dem Hocker ab und eilt zum freien Stuhl. Die sitzende Person steht nach dem „Schlag“ blitzschnell auf, greift nach der Zeitung auf dem Hocker und versucht, die Mitspielerin auf den Rücken zu klopfen, ehe diese sitzt. Gelingt das, darf sie sich auf den alten Stuhl zurücksetzen. Wenn nicht, muss sie ihrerseits versuchen, in der nächsten Runde einen freien Stuhl zu ergattern.</p>
	<p>Dieses Spiel kann sehr lebhaft werden. Die Stühle müssen dementsprechend stabil sein. Es muss darauf geachtet werden, dass mit dem Zeitungsschlagen nicht mit Absicht gegenseitig Schmerzen zugefügt werden. Kopf, Brust, Bauch sind als Treffflächen tabu.</p>



Blockade

D8

	<p>Koordinative Spiele im Raum: Tobe-/Kraftspiele</p>
	<p>Durch zufälliges Aufdecken von Spielkarten wird die Geschwindigkeit des Herumkommens einmal im Stuhlkreis vorgegeben. Die Spielerinnen blockieren ihr Fortkommen gegenseitig, solange sie auf den Oberschenkeln der Mitspielerinnen sitzen.</p>
	<p>Förderung des Gleichgewichts und des differenzierten Einsatzes von Gewicht und Kraft; Kennenlernen von Kontaktaufnahme unterstützen</p>
	<p>8 - ca. 30 Jahre</p>
	<p>12 bis 24 Personen</p>
	<p>Spielkarten mit mindestens 4 unterschiedlichen Farben und 8 unterschiedlichen Motiven</p>
	<p>Alle Mitspielerinnen sitzen in einem Stuhlkreis. Jede Person zieht eine Karte, merkt sich das Bild (z.B. „Herz 7“) und gibt die Karte der Spielleiterin zurück. (Es gibt genauso viele Karten wie Mitspielerinnen, gleichmäßig verteilt nach Farben.) Die Spielleiterin nimmt alle Karten, hebt nacheinander ab und liest die Zahl/das Symbol vor (z.B. „Kreuz“, „Sieben“). Alle Mitspielerinnen, die eine solche Karte gezogen hatten, setzen sich einen Stuhl weiter nach links. Sitzt dort jemand, darf die Person sich auf deren Schoss setzen und blockiert damit die unten sitzende Person. Auf diese Weise können Reihen von „Schoßsitzerinnen“ entstehen. Und immer nur darf die „oberste“ Person aufstehen, wenn ihre Karte vorgelesen wird. Wer zuerst eine Runde im Stuhlkreis geschafft hat, hat gewonnen.</p>
	<p>Auf die Stabilität der Stühle achten. Wichtig ist es, dass übergewichtige Spielerinnen nicht durch beleidigende Bemerkungen ausgegrenzt werden. Wer nicht gerne auf den Oberschenkeln der unten sitzenden Person Platz nehmen möchte bzw. wer nicht möchte, dass sich jemand auf die eigenen Oberschenkel setzt, kann veranlassen, dass sich voreinander (in die Hocke) gestellt wird.</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Labyrinth

E1

	Sensibilisierungsspiele: Identifizierungsspiele
	Durch Nutzung des Geschmackssinns ein Labyrinth durchqueren, wobei ausschließlich durch das Schmecken gewonnene Informationen den Weg vorgeben.
	Förderung des Geschmackssinns; Konzentrationsfähigkeit schulen
	ab 10 Jahre
	6-10 Personen
	Gewürze, Obst, Salat; Klebeband, Augenbinden, Nasenklammern
	<p>Bevor die Mitspielerinnen mit verbundenen Augen und verstopften Nasen den Raum betreten, hat die Spielleiterin mit Klebeband einen Parcours auf den Fußboden geklebt. Mehrere Reihen auf vertikaler und horizontaler Ebene werden geklebt, so dass z.B. bei vier Reihen 16 Kreuzungspunkte entstehen. Ziel ist es, von unten links nach oben rechts zu gelangen. Dazu tastet sich jeweils eine Spielerin auf „allen Vieren“ am Klebeband entlang. Wann immer sie an eine Kreuzung kommt, muss sie sich entscheiden, ob sie geradeaus, links oder rechts gehen will. Die an den Kreuzungen ausliegenden Materialien geben den korrekten Weg vor.</p> <p>Ein Gewürz mit L, z.B. Salz, oder Obst, z.B. Apfel weist den Weg nach links. Ein Gewürz mit R, z.B. Pfeffer, oder Gemüse, z.B. Paprika, weist den Weg nach rechts.</p> <p>Gewürze, Obst, Gemüse ohne L oder R bedeuten „geradeaus“, z.B. Muskat oder Banane.</p> <p>Es gibt nur einen möglichen Weg durch das Labyrinth, jeder Fehler führt automatisch ins Aus. Dann kann die Spielerin noch einen zweiten Versuch starten.</p>
	<p>Der Gruppenraum muss in seiner Größe für dieses Spiel geeignet sein. Je größer die Gruppe, um so größer muss das Labyrinth gestaltet werden, damit z.B., die zweite Person bereits starten kann, wenn die vorhergehende die zweite Kreuzung hinter sich gelassen hat.</p>



Riech-Garten

E2

	Sensibilisierungsspiele: Identifizierungsspiele
	Gerüche identifizieren, sich diese merken und sie hinterher wieder erkennen.
	Förderung des Geruchssinns; Konzentrationsfähigkeit schulen
	ab 10 Jahre
	bis zu 16 Personen
	Gefäße/Gegenstände, die intensiv riechen; Augenbinden
	<p>Die Spielleiterin hat die vorbereiteten Gerüche, vor allem Kräuter, aber auch unangenehme Gerüche wie Essig in Gefäßen auf an der Wand stehenden Tischen aufgestellt.</p> <p>Die einzelnen Spielerinnen werden von der Spielleiterin und einigen Helferinnen nach und nach in den Raum geführt und dann von Geruchsstation zu Geruchsstation geleitet. Sie sollen weder sehen, fühlen noch tasten.</p> <p>Die Personen riechen, versuchen sich die Gerüche zu merken und gehen dann wieder aus dem Raum.</p> <p>Die Spielleiterin stellt jetzt die Gefäße um und wechselt einzelne aus.</p> <p>Im zweiten Durchgang müssen die Mitspielerinnen herausfinden, welche Gerüche neu hinzugekommen sind, wie sich die Reihenfolge verändert hat oder auch versuchen, die Gerüche zu benennen.</p>
	Es sollte trotz aller Überraschungsmomente („Ih, wer hat denn solche Schweißfüße“) darauf geachtet werden, dass Ruhe im Raum herrscht, damit sich alle besser konzentrieren können.



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Anschleichen

E3

	Sensibilisierungsspiele: Raumorientierungsspiele
	Durch aufmerksames Hören und Spüren sollte herausgefunden werden, wann eine andere Person in direkter Nähe ist. Diese andere Person versucht sich natürlich so unauffällig wie möglich anzuschleichen.
	Aufmerksamkeits- und Konzentrationsschulung; Förderung des Hörsinns; Nervenkitzel
	ab 10 Jahre
	12 - 20 Personen
	./.
	<p>Die Mitspielerinnen sitzen oder stehen in einem möglichst abgedunkelten Raum in einem Außenstirnkreis. Eine Person in der Kreismitte schleicht auf eine im Kreis stehende Person zu, ohne dass die betreffende Person das merken soll.</p> <p>Sobald die Kreisperson spürt, dass die Person aus der Mitte hinter ihr steht, hebt sie einen Arm. Die erappte Anschleicherin geht dann zurück zur Mitte und sucht ein neues „Opfer“. Gelingt es ihr jedoch unbemerkt bis auf einen Abstand von ca. 10 cm heranzukommen, legt sie ihrem Opfer die Hände auf die Schultern. Diese Person ist dann die neue Anschleicherin.</p>
	<p>Der Raum muss groß genug sein, damit zwischen den Mitspielerinnen im Kreis genügend Abstand möglich ist. Damit wird sichergestellt, dass es nicht zu Verwechslungen kommen kann.</p> <p>Als Variante kann die Regel eingeführt werden, dass diejenigen, die den Arm heben, ohne dass die Anschleicherin hinter ihnen steht, einen Pfand abgeben müssen, den sie am Ende des „Spielabends“ nach Lösung einer Aufgabe wieder auslösen können.</p> <p>Falls die vorhandenen Lichtenlagen Schatten werfen, sollten die Spielerinnen im Außenkreis die Augen schließen.</p>



Katz und Maus

E4

	<p>Sensibilisierungsspiele: Raumorientierungsspiele</p>
	<p>Zwei Mitspielerinnen versuchen, sich mit verbundenen Augen zu fangen bzw. nicht gefangen zu werden. Die Fängerin („Katze“) kann durch ein Signal (Schlüsselklappern) die „Maus“ auffordern, ihrerseits durch ein Geräusch ihren Standort mitzuteilen. Auf diese Weise versucht die „Katze“, die „Maus“ zu fangen.</p>
	<p>Wahrnehmungsförderung; Schulung der Raumorientierung; Spannung und Nervenkitzel</p>
	<p>ab 8 Jahre</p>
	<p>bis zu 25 Personen</p>
	<p>Augenbinden, Signal-/Geräuschgeber wie z.B. Schlüssel</p>
	<p>Die Gruppe steht lückenlos im Kreis. Zwei Freiwillige übernehmen die Rollen „Katze“ und „Maus“ und verbinden sich die Augen. Die Katze versucht, anhand der Fortbewegungsgeräusche den Standort der Maus herauszufinden. Zur Erleichterung kann sie ein akustisches Signal der Maus einfordern. Sie bewegt sich blitzschnell in die Richtung des vermuteten Standortes der Maus und schlägt diese dann (vorsichtig) blind ab. Die Maus ihrerseits verhält sich leise und weicht der vermuteten Angriffsrichtung der Katze aus. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Maus eine, vorher vereinbarte Zeit überstanden hat, ohne gefangen zu werden oder wenn sie abgeschlagen wurde. Danach übergeben die beiden Spielerinnen ihre Augenbinden an zwei neue Mitspielerinnen. Die außen herumstehende Gruppe achtet darauf, dass niemand aus dem Kreis hinausläuft.</p>
	<p>Der Kreis sollte groß genug sein, damit die „Maus“ eine realistische Chance hat, nicht erwischt zu werden. Wenn eine Runde sehr schnell zu Ende ist, kann der Maus eine zweite Chance eingeräumt werden.</p>



Spielekartei „Gesellige Spiele“

Denkmal-Kopie

E5

	<p>Sensibilisierungsspiele: Körperkontaktspiele</p>
	<p>Eine Mitspielerin versucht, aus einer „Vorlage“ ein identisches Abbild zu hauen. Mit verschlossenen Augen wird ein „Denkmal“ gestaltet und eine andere Person in die gleiche Position gebracht (Knetmasse).</p>
	<p>Förderung des Körperkontakts; Steigerung des räumlichen Vorstellungsvermögens</p>
	<p>ab 16 Jahre</p>
	<p>15 - 24 Personen</p>
	<p>Augenbinden</p>
	<p>Die Gesamtgruppe teilt sich in Gruppen zu je 3 Personen auf. In diesen Gruppen werden die Rollen für den ersten Durchgang festgelegt. Eine Person ist die Bildhauerin, eine das Denkmal und eine andere die formbare Masse. Die Bildhauerin und „Masse“ verbinden die Augen; das Denkmal nimmt eine komplizierte Körperhaltung ein. Die Bildhauerin beginnt mit dem Abtasten des Denkmals und gestaltet die Knetmasse als Abbild der Ertasteten. Wenn sie fertig ist, öffnen alle die Augen und vergleichen das Ergebnis. Danach wechseln die Rollen.</p>
	<p>Die Personen finden sich freiwillig in Dreiergruppen zusammen, so dass gewährleistet ist, dass nur solche Personen zusammenspielen, die sich gerne gegenseitig anfassen mögen bzw. angefasst werden mögen. Niemand wird zum Mitspielen überredet. Voraussetzung für den Einsatz dieses Spiels ist es, dass die Gruppe sich gut kennt.</p>



Kugellager

E6

	Sensibilisierungsspiele: Körperkontaktspiele
	Wechselnde Partnerinnen lösen Wahrnehmungsaufgaben, wobei diese immer über Körperkontakt (Tasten und Fühlen) definiert sind.
	Förderung der Wahrnehmungs- und Denkfähigkeit; Förderung der Körperkontaktaufnahme
	ab 6 Jahre
	12 - 24 Personen
	./.
	<p>Die Spielerinnen stehen sich in zwei konzentrischen Kreisen (Innen- und Außenkreis) gegenüber, d.h. jede Person hat eine Gegenüber.</p> <p>Die Spielleiterin gibt eine Aufgabe vor, z.B. „Person im Innenkreis schreibt ihre Lieblingssportart auf „den Rücken der Partnerin“. Diese muss das Wort erraten.</p> <p>Dann wechselt der Innenkreis, z.B. drei Plätze nach links. Alle Personen im Außenkreis drücken eine Anzahl von Fingern auf den Rücken der Partnerin, diese muss herausfinden, wie viele Finger das sind.</p> <p>Jetzt wechselt der Außenkreis eine bestimmte Anzahl von Plätzen nach rechts, so dass sich wieder neue Paare bilden.</p> <p>Aufgabe bei diesem Durchgang ist es, sich Rücken an Rücken zu stellen und zu versuchen, in gleichem Atemrhythmus zu atmen.</p> <p>Im nächsten Schritt könnte die folgende Aufgabe gestellt werden: die Personen im Außenkreis prägen sich blind die Unterarme und Hände aller Mitspielerinnen im Innenkreis ein (Ringe, Uhren, Armbänder, Handgelenk, Hand, ...), dann wechselt der Innenkreis, ohne dass der Außenkreis es mitbekommt, welche neue Positionen sie einnehmen. Durch Abtasten der Unterarme bei geschlossenen Augen muss die neue Partnerin herausgefunden werden. Nächster Schritt: alle Personen im Innenkreis prägen sich blind die Haare (Länge, Frisur, ...) der Personen im Außenkreis ein. Die zu findende neue Partnerin wird vorher festgelegt. Jetzt geht die Person im Innenkreis im Uhrzeigersinn von Person zu Person und fühlt, welches die gesuchte Partnerin ist.</p>
	Die Gruppe sollte sich gut kennen.



Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

4.3 Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

Hüpfspiele	Murmelspiele	Steinchenspiele	Ballspiele für draußen
1. Schneckenspiel mit Stein	7. Delta-Spiel	13. Shuffle-Board	19. Ballprobe
2. Schneckenspiel	8. Murmelbrücke	14. Besetzt	20. Eckball
3. Himmel und Hölle	9. Kreisje	15. Wurf ins Quadrat	21. Ball in die Mütze
4. Storch	10. Der/die Letzte gewinnt	16. Steine schießen	22. Wandball
5. Hüpfen mit Hindernissen	11. Murmel-Petanque	17. Kreis treffen	23. „1-2-3“ – „Wer hat den Ball?“
6. 40er Hüpfen	12. Glücksstein	18. Englischer Fußball	24. Ballraten



Schneckenspiel mit Stein

1

	<p>Hüpfspiele</p>
	<p>Möglichst fehlerfrei in die Mitte einer Schnecke und wieder zurück einbeinig hüpfen.</p>
	<p>Koordination; Sprungkraft; Gleichgewicht</p>
	<p>draußen; asphaltierter Untergrund</p>
	<p>ab 6 Jahre</p>
	<p>4 - 6 Spieler/innen pro Station</p>
	<p>Kreide; ein faustgroßer Stein</p>
	<ol style="list-style-type: none"> ❶ Die gleichgroßen Felder der Schneckenwindung müssen so bemessen sein, dass die Füße der Spieler und Spielerinnen bequem hineinpassen. ❷ Der/die erste Spieler/in (Losentscheid) hüpf mit einem Bein und mit einem Stein von außen nach innen und von innen wieder nach außen. ❸ Berührt sein/ihr Hüpffuß eine Linie oder bleibt der Stein auf einer Linie liegen, so ist dies ein Fehler. ❹ Bei einem Fehler muss der/die Spieler/in warten, bis er/sie wieder an der Reihe ist und beginnt dort, wo er/sie den Fehler begangen hat. ❺ Wer als erste/r am Ziel angelangt ist, hat gewonnen. <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> <p>Start und Ziel</p> </div>

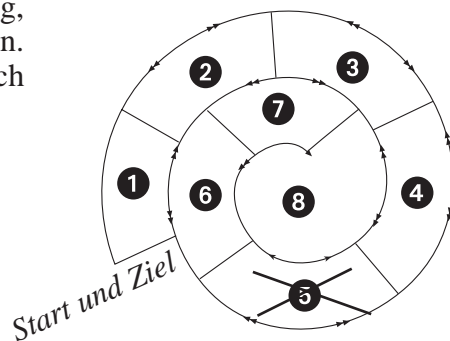


Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

Schneckenspiel

2

	<p>Hüpfspiele</p>
	<p>Möglichst fehlerfrei in die Mitte der Schnecke hüpfen und den Mitspielern/innen dieses Vorhaben erschweren</p>
	<p>Koordination; Sprungkraft; Gleichgewicht</p>
	<p>draußen; asphaltierter oder plattierter Untergrund</p>
	<p>Kinder ab 6 Jahre</p>
	<p>4 - 6 Spieler/innen pro Schnecke</p>
	<p>Kreide</p>
	<ol style="list-style-type: none"> ➊ Die gleich großen Felder der Schneckenwindung müssen so bemessen sein, dass die Füße der Spieler und Spielerinnen bequem hineinpassen. ➋ Der/die erste Spieler/in (Losentscheid) versucht nun einbeinig von außen nach innen zu hüpfen, ohne einen Fehler (Linienberührung) zu machen. ➌ Erreicht er/sie ohne Fehler das Schneckeninnere, so darf er/sie sich irgend ein Feld markieren. ➍ Auf diesem markierten Feld darf diese/r Spieler/in sich mit beiden Füßen auf dem Boden ausruhen. Die anderen Mitspieler/innen müssen dieses Feld einbeinig überhüpfen ➎ Zum Schluss wird es sehr schwierig, die Schneckenmitte zu erreichen. Der/die letzte, der/die dies noch schafft, hat gewonnen.





Himmel und Hölle

3

	Hüpfspiele									
	Möglichst fehlerfrei einen Hüfparcours als erste/r einbeinig bewältigen.									
	Koordination; Sprungkraft									
	draußen; fester, asphaltierter oder planierter Untergrund									
	ab 6 Jahre									
	4 - 6 Spieler/innen pro Station									
	Stein; Kreide									
	<ol style="list-style-type: none"> ➊ Der/die erste Spieler/in (Losentscheid) wirft seinen/ihren Stein ins Erdefeld, hüpfte danach ins Erdefeld und schießt gleichzeitig mit einem Fuß den Stein ins Feld „1“, anschließend muss er/sie Feld „2“ treffen usw. ➋ Die „Hölle“ muss übersprungen werden und der Stein darf hier nicht liegen bleiben. ➌ Vom „Himmel“ aus geht die Reise zurück zur „Erde“. ➍ Mit dem Fuß darf keine Linie betreten werden; der Stein darf nicht in ein falsches Feld, z.B. ins übernächste, und weder Fuß noch Stein dürfen die Hölle berühren. ➎ Wo ein Fehler begangen wurde, muss wieder begonnen werden. Bei Kontakt mit der „Hölle“ muss man wieder zur „Erde“ zurück. 									
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="background-color: #cccccc; writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Erde</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">6</td> <td style="background-color: #cccccc; writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Hölle</td> <td style="background-color: #cccccc; writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Himmel</td> </tr> </table>		Erde	1	2	3	4	5	6	Hölle	Himmel
Erde	1	2	3	4	5	6	Hölle	Himmel		



Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

Storch

4

	<p>Hüpfspiele</p>
	<p>Über eine längere Strecke barfuß einbeinig hüpfen und dabei schwierige Aufgaben ausführen.</p>
	<p>Sprungkraft; Zehengeschicklichkeit</p>
	<p>draußen; lockerer Sandboden oder Wiese als Untergrund</p>
	<p>ab 6 Jahre</p>
	<p>4 - 6 Spieler/innen pro Station</p>
	<p>10 - 15 Steine</p>
	<ol style="list-style-type: none"> ➊ Über 10 - 15 Steine, ca. jeweils 1 m auseinander, einbeinig und barfuß hinweghüpfen, am letzten Stein umdrehen und mit den Zehen des anderen Fußes den letzten Stein aufnehmen und zurückhüpfen; so verfahren, bis kein Stein mehr in der Reihe liegt. ➋ Bei einem Fehler sind zunächst die anderen an der Reihe. Dort wo der Fehler begangen wurde, steigt man wieder ein. ➌ Wer bei drei Versuchen die meisten Steine sammeln konnte, hat das Spiel gewonnen.



Hüpfen mit Hindernissen

5

	Hüpfspiele										
	Unter erschwerten Bedingungen einbeinig einen Hüpfparcours ohne Fehler bewältigen.										
	Koordination; Sprungkraft										
	draußen; asphaltierter oder plattierter Untergrund										
	ab 6 Jahre										
	4 - 6 Spieler/innen pro Station										
	Kreide; ein größerer flacher Stein										
	<ol style="list-style-type: none"> ❶ Der Hüpfparcours besteht aus 10 gleich großen Quadraten. ❷ Beim ersten Durchgang müssen die Spieler/innen in die 10 Quadrate einbeinig ohne Linienberührung hüpfen, während des Hüpfens müssen sie einen möglichst flachen Stein auf dem Handrücken balancieren, bei Feld „10“ eine 180°-Drehung ausführen und zu Feld „1“ ohne Zusatzaufgabe wieder zurückhüpfen. ❸ Wird bei diesem Durchgang ein Fehler gemacht, so ist der nächste an der Reihe; bei einem zweiten Versuch in diesem Durchgang beginnt man wieder an der Stelle, wo man den ersten Fehler begangen hat. ❹ Bei einem zweiten Durchgang wie bei ❷, nur den Stein zwischen Kinn und Hals festklemmen. ❺ Bei einem dritten Durchgang wie bei ❷, nur jetzt auf dem Oberschenkel den Stein balancieren <p>Ziel ←—————</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td> </tr> </table> <p>Start —————→</p>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		



Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

40er Hüpfen

6

	<p>Hüpfspiele</p>																																								
	<p>In aufsteigender Reihenfolge in 40 Felder nacheinander hüpfen.</p>																																								
	<p>Sprungkraft</p>																																								
	<p>draußen; asphaltierter oder plattierter Untergrund</p>																																								
	<p>ab 6 Jahre</p>																																								
	<p>4 - 6 Spieler/innen pro Station</p>																																								
	<p>Kreide</p>																																								
	<p> <ol style="list-style-type: none"> ❶ 40 Felder (siehe Skizze) aufzeichnen; die numerisch in einer Reihe liegenden Zahlen in dem Felderquadrat nicht nebeneinander placieren, aber auch nicht zu weit auseinander. ❷ Die Spieler/innen haben nun die Aufgabe, von Feld „1“ zu Feld „2“ zu Feld „3“ usw. zu hüpfen, ohne eine Begrenzungslinie zu berühren. ❸ Im ersten Durchgang wird beidbeinig, im zweiten einbeinig und im dritten mit gekreuzten Füßen beidbeinig gesprungen. ❹ Bei einem Fehler: dort wieder den nächsten Versuch beginnen. ❺ Wer zuerst einen, zwei oder drei Durchgänge bewältigt, gewinnt. </p> <table border="1" data-bbox="454 1680 1252 2004"> <tr> <td>34</td><td>39</td><td>26</td><td>19</td><td>27</td><td>11</td><td>2</td><td>7</td><td>12</td><td>21</td></tr> <tr> <td>37</td><td>35</td><td>32</td><td>29</td><td>17</td><td>6</td><td>20</td><td>4</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr> <td>31</td><td>40</td><td>38</td><td>1</td><td>25</td><td>23</td><td>28</td><td>24</td><td>3</td><td>8</td></tr> <tr> <td>36</td><td>33</td><td>30</td><td>18</td><td>10</td><td>5</td><td>16</td><td>9</td><td>22</td><td>15</td></tr> </table>	34	39	26	19	27	11	2	7	12	21	37	35	32	29	17	6	20	4	13	14	31	40	38	1	25	23	28	24	3	8	36	33	30	18	10	5	16	9	22	15
34	39	26	19	27	11	2	7	12	21																																
37	35	32	29	17	6	20	4	13	14																																
31	40	38	1	25	23	28	24	3	8																																
36	33	30	18	10	5	16	9	22	15																																



Delta-Spiel

7

	<p>Murmespiele</p>
	<p>Durch genaue Zielwürfe die höchste Punktzahl erzielen</p>
	<p>zielgenaues Werfen</p>
	<p>draußen; fester, sandiger Untergrund</p>
	<p>ab 6 Jahre</p>
	<p>4 - 6 Spieler/innen pro Station</p>
	<p>Murmeln; Kreide</p>
	<ol style="list-style-type: none"> ❶ Von einer 2 - 3 m entfernten Abwurflinie treten die Spieler/innen an. ❷ Der Zielbereich ist ein spitzwinkliges Dreieck, das in 10 immer kleiner werdende Zonen untergliedert ist. Die entsprechenden Zonen haben Werte von 1 - 10 Punkte. ❸ Die Spieler/innen versuchen, mit einer vorher vereinbarten Anzahl von Murmeln die Zielzonen zu treffen. ❹ Nach einer festgelegten Anzahl von Spielrunden wird der/die Spieler/in mit der höchsten Punktzahl als Sieger/in ermittelt. <div style="text-align: center;"> </div>



Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

Murmelbrücke

8

	Murmelspiele
	Durch zielgenaues Rollen möglichst schwierige Ziele treffen und eine entsprechend hohe Punktzahl erreichen.
	Zielgenauigkeit
	draußen; fester, sandiger Untergrund
	ab 6 Jahre
	4 - 6 Spieler/innen pro Station
	Murmeln, präparierter Pappkarton (s. Skizze)
	<ol style="list-style-type: none"> ❶ Von einer 2 m zum Ziel (s. Skizze) entfernten Abrolllinie werfen die Spieler/innen auf einen Karton. ❷ Die beteiligten Spieler/innen werfen immer abwechselnd jeweils nur eine Murmel, insgesamt aber pro Runde 5 Murmeln. ❸ Entsprechend der Größe der Ziellöcher können unterschiedliche Punkte erzielt werden. ❹ Nach z.B. 5 Runden wird der-/diejenige mit den meisten Punkten als Sieger/in ermittelt.



Kreisje

9

	<p>Murmelspiele</p>
	<p>Drei Murmeln in eine Mulde schnipsen, um möglichst viele Murmeln der Mitspieler/innen in die Mulde rollen zu können (Punkterfolge).</p>
	<p>Zielgenauigkeit</p>
	<p>draußen; fester, sandiger Untergrund</p>
	<p>ab 6 Jahre</p>
	<p>4 - 6 Spieler/innen pro Station</p>
	<p>Murmeln</p>
	<ol style="list-style-type: none"> ➊ Aus 5 m Entfernung versuchen die Spieler/innen, in oder möglichst nah an die faustgroße Mulde zu werfen (zu „schnipsen“). ➋ Der/die Spieler/in mit den zielgenauesten „Schnipsern“ hat solange das Recht die umliegenden Murmeln in die Mulde zu rollen, bis er/sie diese verfehlt. ➌ Der/diejenige Spieler/in, der/die am zweitbesten seine/ihre Murmel platziert hatte, kann als nächste/r sein/ihr „Murmelglück“ versuchen. ➍ Alle Murmeln, die in der ersten Runde versenkt wurden, erzielen zwei Punkte. „Eingemuldete“ Murmeln in allen weiteren Runden erzielen nur noch einen Punkt. ➎ Wer zuerst 50 Punkte erzielt, gewinnt.



Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

Der/die Letzte gewinnt

10

	Murmelspiele
	Mit einer Murmel möglichst nahe an das Ende einer „Leiter“ (s. Skizze) rollen, um seine Murmeln nicht zu verlieren oder andere Murmeln der Mitspieler/innen zu gewinnen.
	zielgenaues Werfen; Risiko
	draußen; fester, sandiger Untergrund
	ab 6 Jahre
	4 - 6 Spieler/innen pro Station
	Murmeln; Stock (evtl. um die „Leiter“ zu zeichnen); Steinchen
	<ol style="list-style-type: none"> ❶ 4 - 6 Mitspieler/innen werfen von der Abwurfstelle jeweils eine oder auch zwei Murmeln möglichst nah an das „Leiterende“. ❷ Der/die letzte in der Reihe bekommt alle jene Murmeln, an denen seine/ihre geworfene/n Murmel/n vorbeirollt/-rollen. ❸ Die Reihenfolge der Spieler/innen wechselt beständig, so dass jede/r die Chance der/des „Letzten“ bekommt. ❹ Alle Murmeln, die aus der „Leiter“ seitlich oder am Ende herausrollen, erhält automatisch der/die zuletzt Werfende.
<div style="text-align: center;"> <p><i>Steine oder andere Markierungen</i></p> </div>	



Murmel-Petanque

11

	<p>Murmelspiele</p>
	<p>Durch genaues Werfen im Wettstreit mit einer Gegenpartei möglichst schnell 13 Punkte sammeln.</p>
	<p>zielgenaues Werfen</p>
	<p>draußen; fester, sandiger Untergrund</p>
	<p>ab 10 Jahre</p>
	<p>4 Spieler/innen pro Kreis</p>
	<p>Murmeln in 2 unterschiedlichen Farben; Stock, Kordel und einen Zielstein</p>
	<ol style="list-style-type: none"> ❶ 2 Teams (à 2 Spieler/innen) stehen an einer Kreislinie ($\varnothing = 10\text{ m}$); in der Kreismitte liegt ein Zielstein. ❷ Jede/r hat drei Murmeln, wobei sich die Murmeln der Teams unterscheiden müssen. ❸ Eine/r aus Team A eröffnet das Spiel und wirft die Murmel möglichst nah an den Zielstein. Eine/r von B versucht, möglichst noch näher an den Stein zu werfen. ❹ Die Spieler/innen des Teams, deren Murmel beim ersten Wurf am weitesten vom Stein liegen geblieben ist, versuchen, ihre restlichen 5 Murmeln näher als A an den Stein zu rollen. Gelingt es ihnen, dann ist das andere Team wieder an der Reihe etc. ❺ Sind alle 12 Murmeln geworfen, zählen alle jene Murmeln als Punkte, die näher am Stein liegen als die zielnächste Murmel der Gegenpartei (s. Skizze). ❻ Die Reihenfolge innerhalb eines Teams ist beliebig. <p><i>Bild nach der 1. Runde 3 Punkte für A</i></p> <div style="display: flex; justify-content: flex-end; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="margin-right: 10px;"> <p>● Mannschaft A</p> <p>● Mannschaft B</p> <p>● Murmel von Mannschaft A</p> <p>● Murmel von Mannschaft B</p> </div> </div>



Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

Glücksstein

12

	Murmelspiele
	Eine Murmel möglichst nah an ein Ziel werfen.
	Zielgenauigkeit
	draußen; fester, sandiger Untergrund
	ab 6 Jahre
	ca. 10 Spieler/innen pro Kreis
	Murmeln; Stock; Kordel und Zielstein
	<ol style="list-style-type: none"> ❶ Die Spieler/innen stehen auf einer Kreislinie (s. Skizze); jede/r hat eine Murmel. ❷ Der Reihe nach versuchen nun die Spieler/innen, möglichst nah an den etwa apfelgroßen Glücksstein zu werfen. ❸ Der/die Spieler/in, der/die am nächsten an den Stein geworfen hat, gewinnt alle anderen Murmeln. ❹ Vom Glücksstein zurückprallende Murmeln haben „Pech“, denn sie bleiben in der Regel weit vom Glücksstein liegen.



Shuffle-Board

13

	<p>Steinchenspiele</p>
	<p>Einzelne Zielzonen müssen 5 x hintereinander getroffen werden, wobei insgesamt 9 Zielzonen möglichst schneller als die Gegenpartei besetzt werden müssen.</p>
	<p>Zielgenaues Werfen</p>
	<p>draußen; fester, asphaltierter Untergrund</p>
	<p>ab 10 Jahre</p>
	<p>2 Spieler/innen oder Mannschaften mit 2 Spielerinnen und Spielern pro Station</p>
	<p>ein flacher Stein pro Spieler/in; Kreide</p>
	<ol style="list-style-type: none"> ❶ Vom Startpunkt aus (1 m vor dem Spielfeld) wird in eine Zone geworfen. Der/die Spieler/in hat nun die Aufgabe, noch 4 x in dieselbe Zone zu treffen. Verfehlt er/sie sein/ihr Ziel, ist die gegnerische Mannschaft an der Reihe. ❷ Für erfolgreiche Wurfversuche innerhalb einer Zone macht die eine Partei rechts, die andere Partei links am Rand der Zone 5 Zeichen, die zusammen ein Strichmännchen ergeben. ❸ Wer die meisten Strichmännchen gezeichnet hat, ist Sieger/in; wobei in einem Feld nur das zuerst fertig gestellt Strichmännchen zählt. <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>● ← 1 m → [1 2 3 4 5 6 7 8 9]</p> </div>



Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

Besetzt

14

	Steinchenspiele																																																	
	Möglichst viele Zielquadrate durch genaue Würfe treffen.																																																	
	zielgenaues Werfen																																																	
	draußen; optimal: plattierter Untergrund																																																	
	ab 10 Jahre																																																	
	4 - 6 Spieler/innen pro Station																																																	
	Steine; Kreide																																																	
	<ol style="list-style-type: none"> ❶ Aus einer Entfernung von ca. 2 m wird auf ein Plattenrechteck mit Steinen geworfen. ❷ Jede/r Mitspieler/in hat seinen/ihren „Spezialstein“. Trifft er/sie eine Platte, so kennzeichnet er/sie diese mit seinem/ihrer Zeichen. ❸ Landet ein Stein auf einer Linie zwischen zwei Platten, so ist dieser Wurf nicht erfolgreich. ❹ Der/die Spieler/in mit den meisten „besetzten“ Platten gewinnt. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; margin-right: 10px;"> ABCDE </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; margin-right: 10px;"> <div style="width: 10px; height: 100px; background-color: gray; border: 1px solid black;"></div> Abwurfline </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-right: 10px;"> ← 2 m → </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>A</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>B</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>C</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>C</td><td></td></tr> </table> </div> </div>									A	B															A					B									C									C	
	A	B																																																
			A																																															
	B																																																	
			C																																															
					C																																													



Wurf ins Quadrat

15

	Steinchenspiele
	Durch zielgenaue Würfe in Quadratviertel eine hohe Punktzahl erzielen.
	zielgenaues Werfen
	draußen; plattierter oder asphaltierter Untergrund
	ab 10 Jahre
	2 - 4 Spieler/innen pro Station
	Steine; Kreide
	<ol style="list-style-type: none"> ❶ Die Spieler/innen stehen in 2 - 3 m Entfernung von dem Ziel (s. Skizze) vor der Abwurflinie. ❷ Bei jedem Treffer in das Ziel zählt die entsprechende Punktzahl des Quadratviertels. ❸ Wird eine Diagonale getroffen, so wird der höhere Wert der beiden Quadratviertel verdoppelt. ❹ Trifft man den Kreuzungspunkt der beiden Diagonalen, so erhält man 30 Punkte. ❺ Der/die Spieler/in mit der höchsten Punktzahl gewinnt. <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>The diagram illustrates the game setup. On the left is a vertical line labeled 'Abwurflinie'. A horizontal line extends from its base to the right, with a double-headed arrow below it labeled '2 m'. To the right of this line is a square target. The square is divided into four quadrants by two diagonal lines that intersect at the center. The top quadrant is labeled '10', the right quadrant is labeled '8', the bottom quadrant is labeled '5', and the left quadrant is labeled '2'.</p> </div>



Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

Steine schießen

16

	Steinchenspiele
	Mit max. 3 Würfeln möglichst alle 9 kleinen Steine von den größeren flachen Steinen herunterwerfen.
	zielgenaues Werfen
	draußen; fester Untergrund
	ab 6 Jahre
	4 - 6 Spieler/innen pro Station
	große flache und kleine Steine
	<p> ❶ Die Mitspieler/innen stehen in 5 m Entfernung zum „Steinhaufen“; jede/r hat 3 Würfe. ❷ Das Ziel besteht aus 9 großen flachen Steinen, auf denen 9 kleine Steine liegen. ❸ Wer die meisten kleinen Steine in einem Durchgang oder in mehreren Runden heruntergeworfen hat, gewinnt das Spiel. </p> <p>Achtung: Beim Aufbau mehrerer Stationen auf eine Sicherheitsordnung achten (Verletzungsgefahr!!!)</p> <div style="text-align: center;"> </div>



Kreis treffen

17

	<p>Steinchenspiele</p>
	<p>Trifft man mit einem Stein in einen aufgezeichneten Kreis, so hat man die Steine seiner Mitspieler/innen gewonnen, die außerhalb dieses Kreises liegen.</p>
	<p>zielgenaues Werfen</p>
	<p>draußen; plattierter oder asphaltierter Untergrund</p>
	<p>ab 6 Jahre</p>
	<p>4 - 6 Spieler/innen pro Station</p>
	<p>Steine; Kreide</p>
	<ol style="list-style-type: none"> ❶ Die Mitspieler/innen stehen an der Abwurflinie und versuchen nacheinander, in den Kreis zu werfen. ❷ Sie werfen so lange, bis ein/e Spieler/in den Kreis getroffen hat. ❸ Der/Die Spieler/in, der/die getroffen hat, bekommt alle außerhalb des Kreises liegenden Steine. ❹ Wer bei mehreren Durchgängen (Verabredungssache) die meisten Steine (Punkte) hat, gewinnt das Spiel. <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>



Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

Englischer Fußball

18

	Steinchenspiele
	Möglichst schneller als die gegnerische Mannschaft eine vorher vereinbarte Anzahl an Toren erzielen.
	Zielgenauigkeit und taktisches Geschick
	draußen; asphaltierter oder fester Untergrund
	ab 10 Jahre
	2 - 4 Spieler/innen pro Station
	Steine; Kreide
	<ol style="list-style-type: none"> ❶ Durch Los wird der Anstoß einer Mannschaft von der Grundlinie bestimmt. ❷ Jede Mannschaft hat drei Steine. Der erste und zweite Stein wird nacheinander ins Spielfeld geschnipst. ❸ Der dritte Stein muss über die Verbindungslinie, die man sich zwischen dem ersten und zweiten Stein gezogen denkt, hinweggeschnipst werden. ❹ Bei allen weiteren Schnipsern muss ein Stein „durch“ die zwei anderen gespielt werden. ❺ Wird beim Hindurchschnippen ein eigener Stein berührt, oder gelingt der Versuch überhaupt nicht, so ist der/die Gegenspieler/in oder die gegnerische Mannschaft an der Reihe, ihre Steine von ihrer Grundlinie ins Spiel zu bringen. ❻ Wer zuerst 5 Tore erzielt, gewinnt. <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p style="text-align: center;">← 2 m →</p> <p style="text-align: center;">Spieler/in Spieler/in</p> </div>



Ballprobe

19

	<p>Alte Ballspiele für draußen</p>
	<p>Einen Ball in vielfältigen Formen gegen die Wand werfen und den zurück-springenden Ball in mehreren Varianten fangen.</p>
	<p>Werfen und Fangen; Geschicklichkeit, Gewandtheit</p>
	<p>draußen</p>
	<p>ab 10 Jahre</p>
	<p>3 - 4 Spieler/innen pro Station</p>
	<p>1 Ball für 3 - 4 Spieler/innen; Mauer, Hauswand</p>
	<p>❶ Jede/r Mitspieler/in wirft und fängt den Ball 10 mal, hierbei wechseln sich schwierige Variationen ab:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rechte Hand wirft und beide Hände fangen, • linke Hand wirft und beide Hände fangen, • rechte Hand wirft und fängt, • linke Hand wirft und fängt, • mit beiden Händen werfen, in die Hände klatschen, danach mit beiden Händen fangen, • rechte Hand wirft, Drehung um die Längsachse, danach den Ball fangen, • linke Hand wirft, danach Hockstellung, anschließend in der Hockstellung fangen, • unter dem linken Knie hindurch werfen, danach mit der rechten Hand fangen, • unter dem rechten Knie hindurch werfen, danach mit der linken Hand fangen, • rückwärts mit gegrätschten Beinen zur Wand stehen, durch die Beine gegen die Wand werden, anschließend umdrehen und fangen. <p>❷ Wer den Durchgang fehlerfrei geschafft hat, gewinnt.</p>



Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

Eckball









20

	<p>Alte Ballspiele für draußen</p>
	<p>Die ballbesitzende Partei soll die Läufer/innen-Mannschaft in einem bestimmten Zeitraum „abwerfen“.</p>
	<p>Zielgenauigkeit, Fangsicherheit, gewandtes Ausweichen</p>
	<p>draußen</p>
	<p>ab 10 Jahre</p>
	<p>8 Spieler/innen pro Station; 2 Mannschaften</p>
	<p>1 Ball (Softball/weicher Ball); Kreide</p>
	<ol style="list-style-type: none"> ❶ Die Werfer/innen-Mannschaft postiert sich an den Ecken des Spielfeldes (jeweils eine/r in eine Ecke): die Läufer/innen-Mannschaft befindet sich im Spielfeld. ❷ Die Werfer/innen werfen sich den Ball von Ecke zu Ecke zu, bis eine/r von ihnen in einer günstigen Wurfposition ist. ❸ Wird ein/e Läufer/in getroffen, bekommt der/die Werfer/in einen Punkt. Bei Verfehlen des Läufers/der Läuferin erhält der/die Läufer/in den Punkt. Fängt der/die Läufer/in den Ball, so erhält der/die Läufer/in 2 Punkte. ❹ Nach einer vereinbarten Zeit wechseln die Rollen. ❺ Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt. <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>



Ball in die Mütz

21

	Alte Ballspiele für draußen
	Durch zielgenaues Werfen Punkte sammeln.
	Wurfgenauigkeit
	draußen
	ab 6 Jahre
	4 - 6 Spieler/innen pro Station
	ein kleiner Ball (Tennis- oder Tischtennisball) pro Spieler/in; eine Dose oder Ähnliches
	<ol style="list-style-type: none"> ➊ Die Mitspieler/innen stellen ihre Dose oder ähnliches in einer Linie auf und zeichnen von dieser Linie in 3 - 5 m Entfernung eine Abwurflinie. ➋ Der/die erste Werfer/in (Losentscheid oder Abzählreim) versucht, die Öffnung seiner/ihrer eigenen Dose zu treffen. ➌ Bei diesem Treffversuch müssen die anderen Mitspieler/innen, die auch an der Abwurflinie stehen, blitzschnell wegrennen. ➍ Denn wird die Öffnung getroffen, so muss der/die Werfer/in den Ball nehmen „Stopp“ rufen und von der Dose aus versuchen, eine/n bei „Stopp“ sofort stehen gebliebene/n Mitspieler/in (möglichst an den Beinen) abzutreffen. ➎ Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt (Dosentreffer = 1 Punkt; Mitspieler/innentreffer = 2 Punkte).



Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

Wandball

22

	<p>Alte Ballspiele für draußen</p>
	<p>Einen von der Wand zurückspringenden Ball fangen und damit weglaufernde Spieler/innen treffen.</p>
	<p>sicheres Fangen; zielgenaues Werfen</p>
	<p>draußen</p>
	<p>ab 6 Jahre</p>
	<p>6 - 10 Spieler/innen pro Station</p>
	<p>Ball; Hauswand</p>
	<ol style="list-style-type: none"> ➊ Ein/e Spieler/in (Losentscheid) wirft einen Ball kräftig gegen eine Wand und ruft dabei laut den Namen eines Mitspielers/einer Mitspielerin. ➋ Diese/r Spieler/in fängt den von der Wand zurückspringenden Ball und ruft beim Fangen „Stopp“. ➌ Bei „Stopp“ bleiben alle Mitspieler/innen, die vorher beim Wurf gegen die Wand weggelaufen sind, wie „angewurzelt“ stehen. ➍ Der/Die Spieler/in mit dem Ball versucht nun, einen seiner/ihrer Mitspieler/innen zu treffen. ➎ Die „Angewurzelten“ dürfen zwar den Ort nicht verlassen, können aber an Ort und Stelle ausweichen. ➏ Treffer: Punkt für den/die Werfer/in; kein Treffer: Punkt für den/die Läufer/in. ➐ Nach einer festgelegten Zeit werden die Punkte zusammengezählt.



„1-2-3“ – „Wer hat den Ball?“

23

	<p>Alte Ballspiele für draußen</p>
	<p>Erkennen, welche/r Spieler/in den Ball hinter seinem/ihren Körper versteckt.</p>
	<p>Beobachtungsgabe; sich verstellen können</p>
	<p>draußen</p>
	<p>ab 6 Jahre</p>
	<p>8 - 10 Spieler/innen pro Station</p>
	<p>Ball</p>
	<ol style="list-style-type: none"> ➊ Der/die Spieler/in mit Ball steht mit dem Rücken zu einer Reihe von nebeneinander stehenden Mitspielerinnen und Mitspielern. ➋ Die Reihe der Mitspieler/innen steht mit dem Gesicht zum Rücken des/der vor-der-Reihe-Stehenden. ➌ Der/die Spieler/in mit Ball wirft diesen – ohne dem Ball nachzuschauen – nach hinten über seinen/ihren Kopf zu seinen/ihren Mitspielerinnen und Mitspielern. ➍ Eine/r aus der Reihe, der/die den Ball fängt, versteckt ihn hinter seinem/ihrem Rücken oder gibt ihn an einen Mitspieler/in aus der Reihe weiter. ➎ Wenn alle Mitspieler die Hände auf dem Rücken haben, ruft eine/r aus der Reihe „1-2-3 – Wer hat den Ball?“ ➏ Der/die Ballwerfer/in muss nun raten, wer den Ball hat. Bei richtiger Entscheidung, darf er/sie noch einmal werfen; wurde falsch geraten, muss er/sie in die Reihe und der-/diejenige, der/die den Ball hat, wird nächste/r Ballwerfer/in.



Spielekartei „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

Ballraten

24

	<p>Alte Ballspiele für draußen</p>
	<p>Erkennen der Spielerin/des Spielers, der/die den Ball geworfen hat; auf der anderen Seite möglichst „cool“ bleiben.</p>
	<p>Beobachtungsgabe schulen; sich verstellen können</p>
	<p>draußen</p>
	<p>ab 6 Jahre</p>
	<p>6 - 10 Spieler/innen pro Station</p>
	<p>Ball (Schaumstoffball)</p>
	<p>1 Folgende Aufstellung</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>2 Ein/e Spieler/in aus der Reihe wirft den Ball dem/der vor ihm Stehenden an den Rücken, gegen den Po oder gegen die Beine.</p> <p>3 Der/Die Getroffene dreht sich blitzschnell um, um den/die Ballwerfer/in auszumachen.</p> <p>4 Der/Die Ballwerfer/in versucht, sich natürlich so zu verhalten, als hätte er/sie nichts gemacht.</p> <p>5 Erkennt der/die Getroffene den/die Werfer/in, so kann er/sie sich einreihen, der/die Werfer/in muss nach vorne.</p> <p>6 Erkennt er/sie ihn nicht, so muss er/sie sich für einen neuen Ballwurf wieder umdrehen.</p>



5 Materialien für Ausbilderinnen und Ausbilder

5.1 Unterrichtsbeispiele



„Auswertung eines Spieleabends – Teil 1“



Materialien für Ausbilderinnen und Ausbilder

Vorbemerkungen und Ziele

Den Teilnehmer/innen (TN) wurde in der Lehrgangsfolge zuvor die Aufgabe gestellt, sich je zwei gesellige Spiele auszusuchen bzw. auszudenken. Diese sollten ausgelegt sein für die Lehrgangs-TN als Zielgruppe. Gleichzeitig müssten diese Spiele selbstverständlich abgestimmt sein mit den Rahmenbedingungen im Lehrgang (ca. 22 TN, Räumlichkeiten der Bildungsstätte, ...). Jedes Spiel sollte auf einem DIN-A4-Blatt so verschriftlicht werden, dass ein/e Unkundige/r dieses Spiel anleiten könnte (Anlage 0a-b). Diese Form der Verschriftlichungen, je Spiel ein Blatt, bietet eine gute Grundlage für das Erstellen einer Spielesammlung im Lehrgang. Darüber hinaus erhalten die TN die Aufgabe, zu den von ihnen niedergeschriebenen Spielen alle benötigten Utensilien/Materialien mitzubringen/zu organisieren.

Am Tag vor dem Spieleabend werden alle namentlich gekennzeichneten Spielbeschreibungen eingesammelt. Zwei freiwillige Lehrgangsteilnehmer/innen erhalten nun die Aufgabe, als Spielleiter/in und Moderator/in durch den Spieleabend zu führen. Ihnen obliegt die Aufgabe, aus der Spielesammlung sich geeignete Spiele auszusuchen, sich eine Spielreihenfolge zu überlegen, sich mit den jeweiligen Spielautoren und -autorinnen in Verbindung zu setzen, um sie auf ihren Einsatz als Spielansager/in mental vorzubereiten und schließlich Überleitungen von einem zum anderen Spiel zu gestalten. Gegebenenfalls wäre es auch Aufgabe der Spielleitung, falls nicht im Fundus der Spielesammlung enthalten, für ein angemessenes Einstiegs- und/oder Ausstiegsspiel sich selbst als Spielansager/in verantwortlich zu zeichnen. Selbstverständlich haben sie darüber hinaus die Aufgabe, für die Spielsequenz eine geeignete Atmosphäre zu schaffen. Hierbei sollten sie durch die Ideen und die Tatkraft der Gruppe unterstützt werden.

Aufgrund des hohen und vielschichtigen Anforderungspotenzials der Spielleitung, die gleichzeitig moderierend tätig werden soll, ist bei der Übernahme dieser Rolle auf jeden Fall der Aspekt der Freiwilligkeit von großer Bedeutung. Wenn keine Lehrgangs-TN freiwillig diese Aufgabe übernehmen wollen, sollte die Lehrgangsleitung diesen Part selbst übernehmen.

Während des Spieleabends muss die Spielleitung ständig entscheiden, wann ein Spiel ausgespielt ist, um von einem Spiel zum nächsten überzuleiten. Die Spielautoren bzw. -autorinnen ihrerseits sind aufgerufen, auf ein Signal der Spielleitung ihre jeweiligen Spiele anzusagen und in Gang zu bringen.

Sicherlich kann es bei dieser Verfahrensweise auch zu Problemen kommen. Ein mögliches Konfliktpotenzial kann daraus erwachsen, dass die in Spielleiter/innen-Funktion tätigen Personen ein Spiel aufgrund der vorliegenden Beschreibung vollkommen falsch einschätzen und während der Spielansage, evtl. auch erst im Spielverlauf erkennen, dass dieses Spiel nicht in ihr Konzept passt.



Eine weitere Schwierigkeit kann sich daraus ergeben, dass einzelne Spiele eine bestimmte Atmosphäre oder beispielsweise Sensibilität der Gruppe voraussetzen, die die Spielleitung bei der Planung nicht einzuschätzen vermochte. Das kann dann dazu führen, dass die jeweiligen Autoren/Autorinnen des Spiels ihre Spielansage verweigern, wenn sie keine Möglichkeit sehen, ihr Spiel sorgfältig einzustudieren. Vorgespräche zwischen Spielleitung und den Autoren/Autorinnen können sicherlich diese Konfliktsituation minimieren, vollkommen ausschließen jedoch nicht.

Die moderierend tätige Spielleitung ist dem hohen Anforderungspotenzial nicht gewachsen und mindert dadurch die Spielbereitschaft und Spielfreude der Gruppe. Hier sollte die Lehrgangsleitung in der Lage sein, dezent die Regie des Spieleabends zu übernehmen ohne dabei die freiwillig als Spielleiter/in fungierende Lehrgangs-TN bloßzustellen und zu demoralisieren.

Insgesamt sollte der Spieleabend im Lehrgang so konzipiert werden, dass bei guter Spiellaune er sich durchaus verselbständigen kann. Das heißt, dass nach Beendigung des von der Spielleitung konzipierten Spieleabends weitere Spiele gespielt werden, die dann allerdings aus der Spontaneität der Situation erwachsen.

Das Unterrichtsbeispiel knüpft selbst an den geselligen Spielabend an. Ganz bewusst findet die inhaltliche Aufbereitung des Spieleabends im Anschluss an dessen Durchführung statt, um durch eine „inhaltliche Betrachtung“ die TN nicht zu blockieren und den als freudvolles Lehrgangsergebnis geplanten geselligen Spieleabend nicht „verkrampfen“ zu lassen.

Die TN sollen

- den Sinn erkennen, Spiele nach unterschiedlichsten Kriterien zu klassifizieren;
- eine mögliche Form der Klassifizierung Geselliger Spiele kennen lernen und zudem Spiele in dieses Klassifizierungsmodell einordnen können;
- in der Lage sein, sich kritisch mit denen von ihnen erlebten und zusammengestellten geselligen Spielen auseinander setzen zu können;
- Gesellige Spiele bzgl. ihrer möglichen Wirkung auf die Mitspielenden analysieren können;
- Einblick erhalten in Planungsfragen, denen sie sich als Spielleiter/in bei der Durchführung eines Spieleabends unbedingt widmen sollten;
- sensibel dafür werden, in den Überlegungen bzgl. der Planung eines Spieleabends verantwortungsbewusst zum Wohle der Mitspielenden zu handeln.



Aufgabe für den Spieleabend*

1. Denkt euch/wählt euch zur Kategorie der „Geselligen Spiele“ **zwei attraktive** Spiel aus, die für uns als Zielgruppe in einem Raum spielbar sind!
2. Formuliert zu jedem der beiden Spiele eine Spielbeschreibung, die so **verständlich** ist, dass jemand, der das Spiel nicht kennt, dieses Spiel der Gruppe vorstellen kann!
3. Zwecks Anlegen einer Spielekartei sollte jedes Spiel auf einem gesonderten DIN-A4-Blatt (nur Vorderseite) **deutlich lesbar** beschrieben werden!
4. Hierbei sollten Aussagen gemacht werden zur Art des Spiels (Kategorie), der Spielidee, der zentralen Zielsetzungen des Spiels und den benötigten Materialien, bevor es zur konkreten Ausführung (Regeln) des Spiels kommt!
5. Bringt die für eure beiden Spiele benötigten **Materialien** zur nächsten Folge mit!

Viel Spaß und Ideenreichtum dabei!

* **Hinweis für die Lehrgangsleitung:**

Dieser Arbeitsauftrag wird während der vorangehenden Lehrgangsfolge vor dem geplanten Termin verteilt und erläutert, so dass jede/r TN für sich die Aufgabe zu Hause erledigen kann.



Materialien für Ausbilderinnen und Ausbilder



Name des Spiels

Name der Autorin/des Autors: _____



Materialien für Ausbilderinnen und Ausbilder

Phase/ Zeit	Gedanken/ Absichten	Inhalte/ Lern- und Organisationsformen		Materialien/ Medien
Einstimmung (25 Min.) <i>Erleben</i> 7 Min.	Eine erlebnisreiche Verbindung zum geselligen Spieleabend wird hergestellt; Erweiterung des Spielrepertoires; körperliche Beanspruchung	Spielen eines wenig zeitaufwendigen geselligen Spiels (z.B. „Dackel Waldemar“, s. Spielkartei A12)	Unter Anleitung der LL; alle spielen mit	Je nach Spiel- auswahl
<i>Orientierung</i> 3 Min.	Transparenz für die TN	Erläuterung des Stundenverlaufs und der Ziele	Zur Tafel hin geöffneter 3/4-Sitzkreis	./.
<i>Information</i> 10 Min.	Erkennen der Vorteile, Spiele klassifiziert/geordnet zu haben; Verstehen eines Klassifizierungsmodells	Sinn und Zweck, Spiele nach Kriterien zu ordnen; Erläuterung des Klassifizierungsmodells (vgl. S. 9ff.)	Kurzreferat der LL mit Unterstützung eines Tafelbildes	Tafel, Kreide oder beschriftete Karten, Te-sakrepp
<i>Anwendung</i> 5 Min.	Wiederholung der Spielreihenfolge vom Vortag; Überprüfen der Handhabbarkeit des Ordnungsmodells	Einordnung der Spiele des Spieleabends in das Ordnungsmodell	In chronologischer Reihenfolge durch die TN	./.
Schwerpunkt (55 Min.) <i>Erfahrungsaustausch</i> 15 Min.	TN sollen erkennen, dass Spiele sehr verschiedenartige Wirkungen haben und auf einzelne TN sehr unterschiedlich wirken können; Fähigkeit fördern, emotionales Befinden zu artikulieren.	Reflexion der Spielesequenz des Vortages bezüglich der persönlichen Befindlichkeit zu Fragen wie: „Wie habt ihr euch bei einzelnen Spielen gefühlt?“; „Wann habt ihr euch wohl/unwohl gefühlt?“; „Welches Spiel fandet ihr warum gut, welches warum inakzeptabel?“; ...	Fragend-strukturiertes Unterrichtsgespräch	./.
<i>Darstellung</i> 10 Min.	Die TN sollen die Hintergrundüberlegungen verstehen, die das „Planungsduo“ bei der Gestaltung des Spieleabends ansetzte.	Offenlegung der Planung des Spieleabends zu Aspekten wie : Spieleauswahl, Aneinanderreihung von Spielen, Überleitungen, Einstieg, Ausklang	Informationsgespräch des „Planungsduos“, ggf. strukturiert durch die LL	./.
<i>Organisation</i> 5 Min.	Kennenlernen einer weiteren Methode der Gruppenbildung, die gleichzeitig themengerecht ist; Spannungswechsel; Spielrepertoire-Erweiterung.	Gruppeneinteilung übers Spiel „Tierfamilien-Treffen“ (s. Spielkartei)	LL verteilt die Zettel; Gruppengröße max. 5 TN	Gefaltete Zettel mit Tiernamen



Phase/ Zeit	Gedanken/ Absichten	Inhalte/ Lern- und Organisationsformen		Materialien/ Medien
<i>Erarbeitung</i> 15 Min.	TN sollen sich gezielt mit der Wirkungsweise einzelner Spiele(-gruppen) auseinandersetzen und dabei auch den eigenen Erfahrungsschatz nutzen.	TN diskutieren in Gruppen je eine These (s. Anlage 1)	LL verteilt die Arbeitsblätter und je Gruppe eine These	Arbeitsblätter (Anlage 2), Papiere mit je einer These
<i>Präsentation</i> 20 Min.	An Beispielen soll verdeutlicht werden, dass Spiele sehr unterschiedliche Wirkungen zeigen können, nicht aber müssen.	Nacheinander stellen die Arbeitsgruppen ihre Diskussionsergebnisse vor.	Kurzvortrag je eines Mitgliedes jeder Gruppe	./.
Schwerpunktabschluss (10 Min.)	Verdeutlichung dessen, dass der/die Spielleiter/in ein hohes Maß an Verantwortung trägt, das sich in allen Punkten der Planung und Gestaltung eines Spieleabends zu vergegenwärtigen hat.	Das Spiel einerseits als Raum des zweckfreien Tuns und andererseits als pädagogisches Mittel (S. 4-5: Die Rolle der Spielleitung)	Abschlussstatement der LL	./.
Stundenausklang (10 Min.)	Abrundung des Themas, Dynamikwechsel	Abschlussspiel (z.B. „Gordischer Knoten“, ...)	Angeleitet durch TN oder LL	Je nach Spielauswahl



Arbeitsthesen zum Thema „Gesellige Spiele“

- ▣▣▣ *Ausscheidungsspiele tragen dazu bei, Spielfreude zu zerstören!*
- ▣▣▣ *Bloßstellungsspiele („jemanden für dumm verkaufen“) bewirken, dass das Vertrauen zu den Mitspielern/Mitspielerinnen zerstört wird!*
- ▣▣▣ *Kleinkinderspiele sind für Erwachsene Kinderkram und damit läppisch!*
- ▣▣▣ *Spiele, bei denen sich ein/e einzelne/r in der Intimsphäre gekränkt fühlt, tragen zum emotionalen Sich-Verschließen innerhalb der Gruppe bei!*
- ▣▣▣ *Trinkspiele sind eine Sprosse auf der Leiter zur Alkoholabhängigkeit!*
- ▣▣▣ *Kennenlernspiele mit zu engem Körperkontakt bewirken genau das Gegenteil!*
- ▣▣▣ *Darstellungsspiele tragen dazu bei, Kreativität, Spontanität und Selbstbewusstsein zu fördern, oft genug aber auch dazu, den Spielausstieg zu suchen und Distanz zur Gruppe aufzubauen!*
- ▣▣▣ *Mörderspiele tragen dazu bei, Misstrauen und Angst zu schüren!*



Arbeitsblatt

These: _____

Hinweis an die LL: These von Anlage 1 hier eintragen!

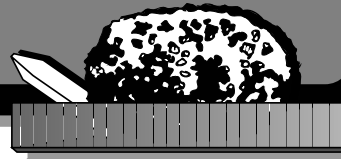
- ▣ Diskutiert in eurer Kleingruppe die These; untermauert, relativiert ggf. negiert sie mit Hilfe eurer Spielanalysen und haltet eure Ergebnisse auf dem Papier fest!
- ▣ Tipp: Ein günstiger Ansatz für die Diskussion kann sein, von einem konkreten Spiel auszugehen.
- ▣ Die „Tierfamilienkinder“ stellen später die Ergebnisse im Plenum vor!
(nur bei Gruppeneinteilung mit Hilfe des Spiels „Tierfamilien-Treffen“)

Viel Spaß dabei!

Arbeitsform:	Kleingruppenarbeit
Zeit zur Bearbeitung:	15 Minuten
anschließend:	Diskussion im Plenum



Unterrichts- beispiel



„Auswertung eines Spiele- abends – Teil 2“



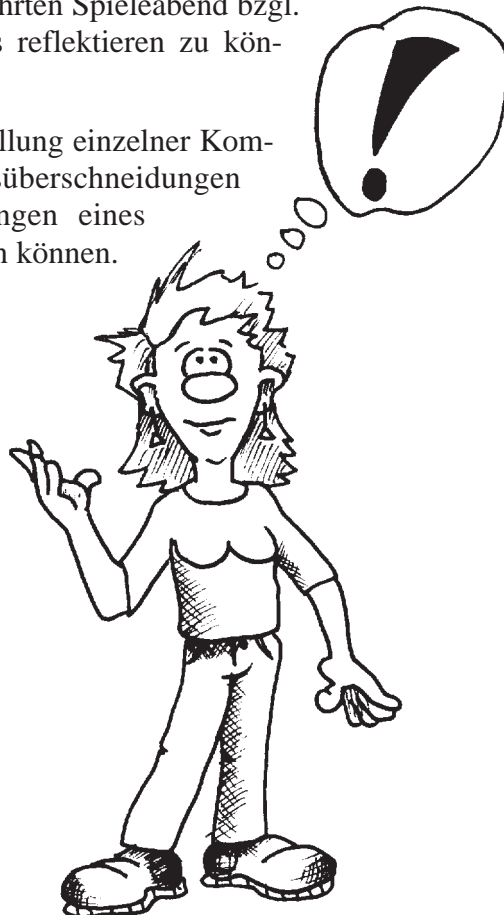
Vorbemerkungen und Ziele

Auch dieses Unterrichtsbeispiel knüpft an einen geselligen Spieleabend an und soll die Verschiedensten Aufgabengebiete der Spielleitung benennen und ausdifferenzieren. Hilfreich dürfte es hierbei sein, sowohl auf die Erfahrungen/Erlebnisse beim Spieleabend zurückzugreifen als auch sich der Erfahrungen in anderen Zusammenhängen (als Leiter/in von Sportspielen und anderer Angebote) zu bedienen.

Dieses Unterrichtsbeispiel kann durchaus als allein stehendes Auswertungsbeispiel des Spieleabends angesehen werden, es kann aber ebenso mit dem anderen Beispiel verknüpft werden.

Die TN sollen

- die Vielfalt der Aufgabengebiete/Kompetenzbereiche eines Spielleiters/einer Spielleiterin kennen;
- in der Lage sein, zu jedem einzelnen Kompetenzbereich „Gütekriterien“ zusammenstellen zu können, denen sie als Spielleitung gerecht werden sollten;
- befähigt werden, den durchgeführten Spieleabend bzgl. des Spielleiter/innen-Verhaltens reflektieren zu können;
- erkennen, dass es bei der Ausfüllung einzelner Kompetenzbereiche zu Interessensüberschneidungen kommen kann, die das Gelingen eines „Spieleabends“ in Fragen stellen können.





Materialien für Ausbilderinnen und Ausbilder

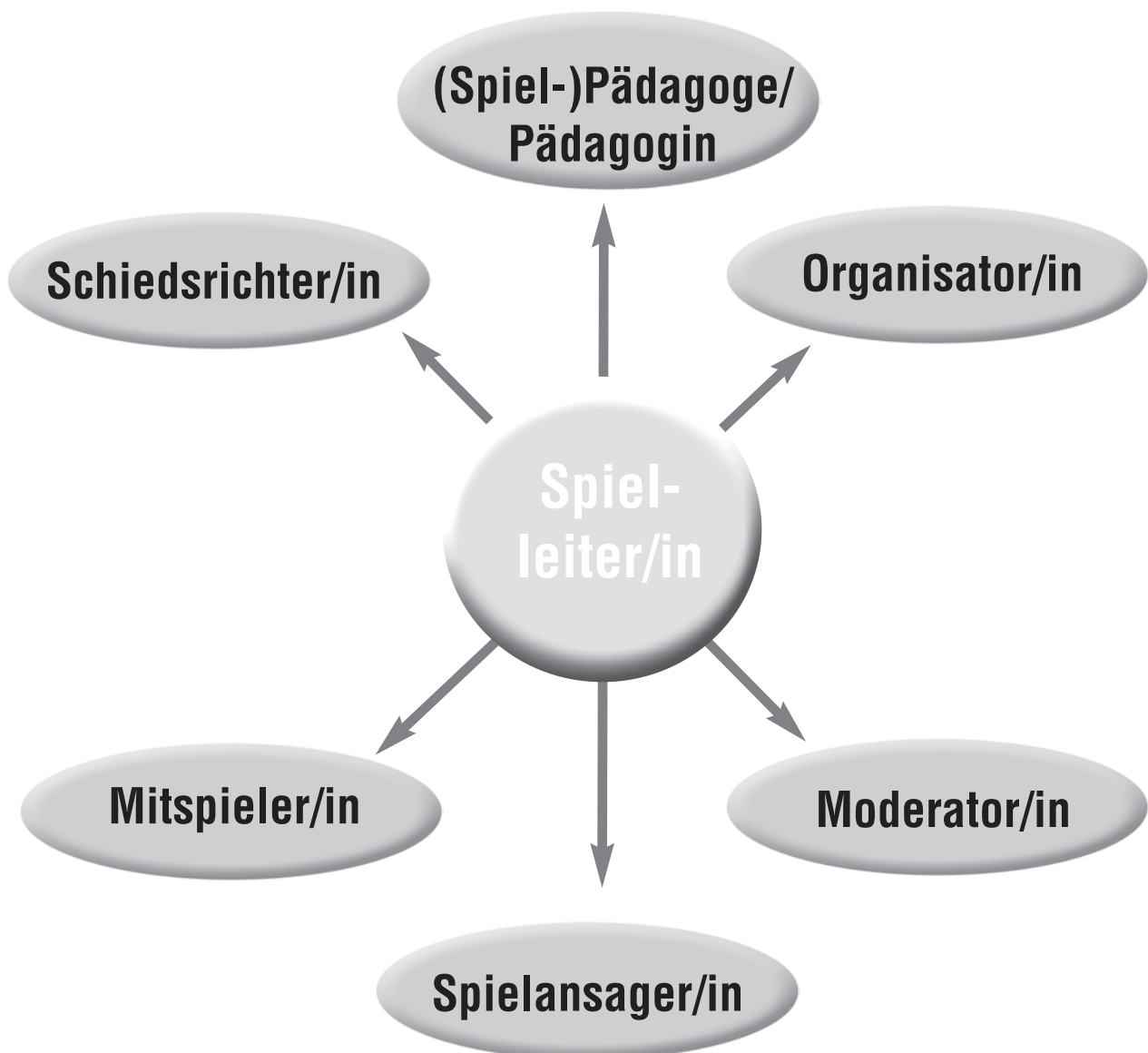
Phase/ Zeit	Gedanken/ Absichten	Inhalte/ Lern- und Organisationsformen		Materialien/ Medien
Einstimmung (15 Min.) <i>Erleben</i> 7 Min.	Praktischer Einstieg ins Thema; Konfrontation mit den Kompetenzbereichen der Spielleitung; Spaß, Spannung	Spielen eines geselligen Spiels, das wenig zeitaufwendig und dynamisch ist (s. Spiekekartei)	Angeleitet durch TN oder LL	Je nach Spielesauswahl
<i>Klärung/ Problemauf- riss</i> 8 Min.	Die TN sollen erfahren, was mit welcher Intension in dieser UE passieren wird. Außerdem sollen sie verstehen, wie dieser Themenkomplex in die Gesamtausbildung eingebettet ist.	Benennen des Stundenthemas; Begründung des Themas für seine Platzierung in der Ausbildung; Erläuterung des Stundenverlaufs und der Zielsetzung	Vorgetragen durch die LL; Sitzkreis	./.
Schwerpunkt (80 Min.) <i>Information</i> 10 Min.	TN sollen die Vielfalt der Aufgaben einer Spielleitung kennen lernen, ihre Abgrenzungen verstehen und Aufgabenüberschneidungen erkennen	Benennung und Verdeutlichung der Aufgaben-/Kompetenzbereiche der Spielleitung	Impulsreferat der LL, auslegen der Kartonblätter in der Sitzkreismitte	7 Fotokartonblätter, beschrieben mit dem Thema bzw. je einem Kompetenzbereich (Anlage 1)
<i>Darstellung</i> 10 Min.	Es soll nachvollziehbar werden, wo das Leitungsteam in Planung und Durchführung des Spieleabends seine Kompetenzbereiche sah, Konflikte diesbezüglich witterte, umging, durchlebte; ...	Der Spieleabend im Rückblick; z.B. „Welche Kompetenzbereiche waren klar, welche unklar abgesteckt/ausgefüllt?“; „Traten Probleme auf, mehrere Kompetenzbereiche abzudecken (z.B. als Schiedsrichter/in und Mitspieler/in?“; s. LM 1)	Information durch das Leitungsteam des Spieleabends	./.
<i>Organisation</i> 5 Min.	Nach Kenntnis des Arbeitsschwerpunktes sollen sich die TN entsprechend ihren individuellen Interessen in Gruppen zusammenfinden.	Formulierung der Aufgabe für die anschließende Gruppenarbeit sowie Bildung von sechs Neigungsgruppen zu den Kompetenzbereichen	LL informiert; sechs Gruppen mit mind. 2 aber höchstens 5 TN	OHP, Projektionsfläche, Blatt mit der Gruppenarbeitsaufgabe (Anlage 2)
<i>Erarbeitung</i> 20 Min.	Die TN sollen sich in verschiedenen Rollen einer Spielleitung hineinendenken und sich mit deren spezifischen Aufgaben und Anforderungen auseinander setzen.	Ausdifferenzierung der jeweiligen Kompetenzbereiche (vgl. LM 1a-c)	Gruppenarbeit, möglichst in mehreren U-Räumen, Verteilen der Arbeitsblätter	Plakate, Stifte, Arbeitsblätter (Anlage 2)

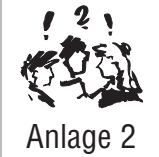


Phase/ Zeit	Gedanken/ Absichten	Inhalte/ Lern- und Organisationsformen		Materialien/ Medien
<i>Präsentation</i> 30 Min.	Kennenlernen der vielfältigen Anforderungen zu jedem Kompetenzbereich. Erkenntnis, dass es bei Übernahme aller Bereiche Konflikthalte geben kann.	Die Vielfältigkeit des Aufgabengebiets als Spielleiter/in	Nacheinander stellen die Gruppen vor; Ergänzungen jeweils im Anschluss	Beschriftete Plakate, Kreppband
Schwerpunktabschluss (5 Min.)	Den TN soll bewusst werden, dass es ein langwieriger Weg sein kann, die Spielleitung erfolgreich zu übernehmen. Auf dem Weg dorthin kann es hilfreich sein, einzelne Kompetenzbereich an andere abzutreten.	Der Weg zum/zur erfolgreichen Spielleiter/in	Abschlussstatement der LL	./.
Stundenausklang (10 Min.)	Themenabrundung, Dynamikwechsel, Spielerepertoire-Erweiterung	Spielen eines geselligen Spiels (s. Spielekartei)	Angeleitet durch LL oder TN	Je nach Spieleauswahl



Rollen des Spielleiters/ der Spielleiterin





Arbeitsauftrag für die Gruppen

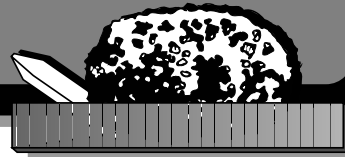
- I. *Verschafft euch in einer ersten kurzen Diskussionsrunde nochmals Klarheit darüber, wie der von euch gewählte Kompetenzbereich einzugrenzen ist!*
- II. *Sammelt anschließend in dem von euch gewählten Schwerpunkt (Kompetenzbereich) Aspekte, auf die ihr unbedingt bei der Planung und Durchführung eines „Spieleabends“ zu achten habt!*
- III. *Während eines „Spieleabends“ können zwischen einzelnen gleichzeitig auszufüllenden Kompetenzbereichen Konfliktpotenziale entstehen. Verdeutlicht sie in Kurzform!*
- IV. *Fixiert die Ergebnisse auf Plakaten und klärt die Präsentationsmodalitäten!*

Viel Erfolg und gutes Gelingen!

Arbeitsform: Kleingruppenarbeit
Zeit zur Bearbeitung: 20 Minuten
anschließend: Präsentation im Plenum



Unterrichts- beispiel



„Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“



Vorbemerkungen

Bei diesem Unterrichtsbeispiel steht das Entdecken von Spielen, die einige ältere Teilnehmer/innen und die die Eltern und Großeltern der jüngeren Teilnehmer/innen noch ganz selbstverständlich auf Straßen, Höfen und Plätzen gespielt haben, das Erlebnis des eigenen Spielens und für einige das Anleiten von Spielen im Vordergrund. Die Teilnehmer/innen werden im Vorfeld gebeten, in ihrem Familien-, Freundes- und Bekanntenkreis alte Straßenspiele zu erkunden und zu dokumentieren.

Um den größten Bereich der Spiele auf Straßen, Höfen und Plätze einzugrenzen, werden vier Spielbereiche ausgewählt: Murmel-, Steinchen-, Hüpfspiele, Kleine Spiele mit Ball. Sollten einzelne Spielgruppen keine oder nur wenige Spielideen von den TN eingebracht werden, findet die LL im Lehrmaterial-Pool beigefügten Spielesammlung ergänzende Beispiele.

Murmel-, Steinchen- und Hüpfspiele sind von ihrem Spielcharakter sowie von ihren räumlichen Bedingungen angesichts unserer Verkehrsverhältnisse ohne Gefährdung der TN gut durchführbar. Bei den Kleinen Spielen mit Bällen sind entsprechend der Verkehrssituation die notwendigen Sicherheitsmaßnahmen zu beachten.

Wenn es möglich ist, sollte die Durchführung der Spiele in die Stadt verlagert werden. Realitätsnah müssen hier die Spiele den Gegebenheiten angepasst werden. Auch das Sicherheitsverhalten hinsichtlich der Verkehrsverhältnisse kann so am besten eingeübt werden.

Außerdem kann die Durchführung des Unterrichtsbeispiels „Alte Straßenspiele“ in der jeweiligen Stadt für ein bisschen „Aufsehen“ und damit für Öffentlichkeitswirksamkeit sorgen.

Sucht die Lehrgangsguppe gemeinsam geeignete Spielräume in der Stadt, so muss hierfür eine zusätzliche Unterrichtseinheit einkalkuliert werden.

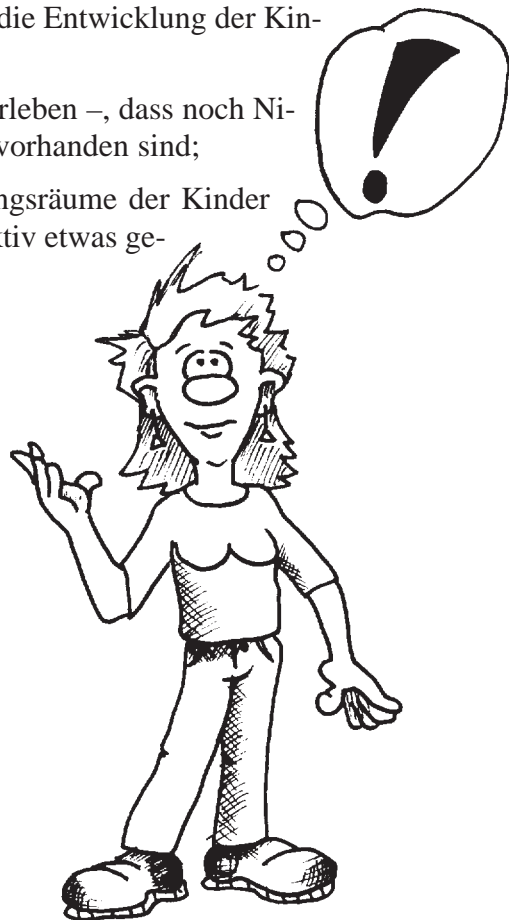


Materialien für Ausbilderinnen und Ausbilder

Ziele

Die TN sollen

- Spiele kennen lernen, die ihre Eltern und Großeltern auf der Straße etc. gespielt haben;
- lernen, Spiele in einfacher Form zu dokumentieren;
- für sie größtenteils neue Murmel-, Steinchen-, Hüpfspiele und Kleine Spiele mit Ball spielen lernen;
- die Bedeutung dieser Spiele für die Entwicklung der Kinder erkennen;
- erkennen – und wenn möglich erleben –, dass noch Nischen zum Spielen in der Stadt vorhanden sind;
- erkennen, dass für die Bewegungsräume der Kinder und Jugendlichen in der Stadt aktiv etwas getan werden muss.





Phase/ Zeit	Gedanken/ Absichten	Inhalte/ Lern- und Organisationsformen		Materialien/ Medien
<i>Sammeln</i> (60 Min.) (zwischen zwei Lg-Folgen)	Der Bezug zu dem Thema wird bei den TN erhöht, da die Spiele aus ihrem persönlichen Umkreis stammen.	Erkundungs- und Dokumentationsphase von „Alten Straßenspielen“ (<i>Anlagen 1a-d</i>)	Arbeitsteilige Einzelarbeit (Jede/r TN: 5 Spiele)	5 Spieleblätter je TN (<i>Anlage 2</i>)
Einstimmung <i>Erfahrungsaustausch</i> (5-10 Min.)	Orientierung für die Gruppe über TN-Erlebnisse bei der Erkundungs- und Dokumentationsphase	Welche Probleme haben sich bei dem Sammeln von alten Spielen ergeben? Welche interessanten Gespräche mit den Personen aus verschiedenen Generationen gab es?	Kreisgespräch	
<i>Klärung</i> (5 Min.)	Transparenz für die TN und Kenntnis eines idealtypischen Projektablaufs	Vorstellung des Ablaufs des kleinen Projektes „Alte Straßenspiele“ (<i>Anlage 3</i>)	LL-Info	Wandzeitung (<i>Anlage 3</i>)
Schwerpunkt <i>Problemaufriss</i> (5 Min.)	Einführung und Begründung des Themas	Bedeutung des Themas „Alte Spiele auf Straßen, Plätzen und Höfen“ (<i>Anlage 4</i>)	LL-Info	
<i>Erarbeiten</i> (45 Min.)	Arbeitsteilung ermöglicht eine breite Palette an Spielen	Auswahl, Organisation und Ausprobieren der Spiele (<i>Anlage 5</i>)	Arbeitsteilige Kleingruppenarbeit	
<i>Erleben</i> (90 Min.)	Spielen und Anleiten von Spielen werden erfahren	Durchführung der Spiele mit Murrel-, Hüpf-, Steinchenspielen und kleinen Spielen mit Bällen	TN aus den Gruppen leiten an	
Ausklang <i>Auswertung</i> (10-15 Min.)	Reflexion der Spiele; Kritische Betrachtung der Einzel- und Gruppenarbeit; Verknüpfung zu anderen JL/ÜL-Themen	Mögliche Gesprächsthemen: • Spielerlebnis • Zusammenarbeit in den Gruppen • Bedeutung der Spiele für Kinder • Kinder- und jugendpolitische Forderungen an eine kinderfreundliche und spielfreudige Stadtpolitik	Kreisgespräch mit Ergebnissicherung	Wandzeitung



Murmelspiele

Wir möchten mit deiner Hilfe „Alte Spiele“, die deine Eltern, Großeltern, Tanten etc. in ihrer Jugend noch ganz selbstverständlich auf Straßen, Höfen und Plätzen gespielt haben, oder die du selber noch gespielt hast, wieder entdecken.

Bitte erinnere dich und frage deine Familie oder sonstige Personen, die dir Auskunft geben können, welche **Murmelspiele** sie früher gespielt haben.

Schreibe dir die entsprechenden Spielregeln sowie die Angaben zum Spielraum, zur Anzahl der Personen und zum Spielmaterial auf die vorbereiteten Spieleblätter. ➡ Anlage 2

Viel Spaß bei deiner Suche nach alten Murmelspielen!



PS: Bringe bitte 30 Murmeln und – wenn vorhanden – einen kleinen Gummi- oder Plastikball mit!



Hüpfspiele

Wir möchten mit deiner Hilfe „Alte Spiele“, die deine Eltern, Großeltern, Tanten etc. in ihrer Jugend noch ganz selbstverständlich auf Straßen, Höfen und Plätzen gespielt haben, oder die du selber noch gespielt hast, wieder entdecken.

Bitte erinnere dich und frage deine Familie oder sonstige Personen, die Dir Auskunft geben können, welche **Hüpfspiele** sie früher gespielt haben.

Schreibe dir die entsprechenden Spielregeln sowie die Angaben zum Spielraum, zur Anzahl der Personen und zum Spielmaterial auf die vorbereiteten Spieleblätter. ➡ Anlage 2

Viel Spaß bei deiner Suche nach alten Hüpfspielen!



PS: Bringe bitte die notwendigen Materialien (Steinchen, Kreide etc.) für deine Spiele mit!



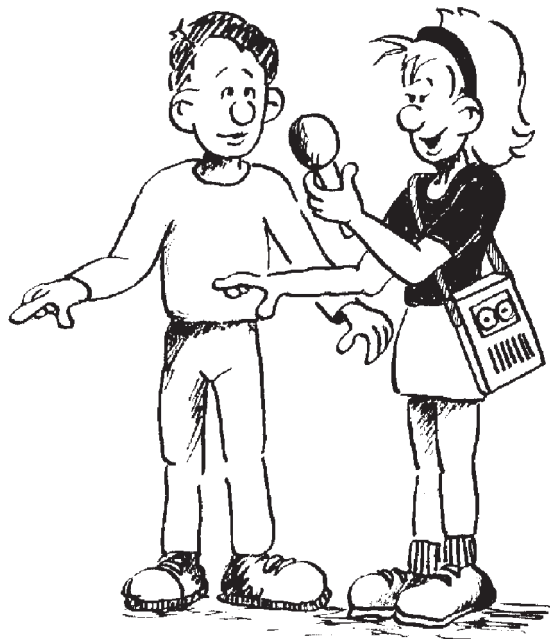
Steinchenspiele

Wir möchten mit deiner Hilfe „Alte Spiele“, die deine Eltern, Großeltern, Tanten etc. in ihrer Jugend noch ganz selbstverständlich auf Straßen, Höfen und Plätzen gespielt haben, oder die du selber noch gespielt hast, wieder entdecken.

Bitte erinnere dich und frage deine Familie oder sonstige Personen, die dir Auskunft geben können, welche **Steinchenspiele** sie früher gespielt haben.

Schreibe dir die entsprechenden Spielregeln sowie die Angaben zum Spielraum, zur Anzahl der Personen und zum Spielmaterial auf die vorbereiteten Spieleblätter. ➡ Anlage 2

Viel Spaß bei deiner Suche nach alten Steinchenspielen!



PS: Bringe bitte 10 - 20 Steinchen für deine Spiele und – wenn vorhanden – einen kleinen Gummi- oder Plastikball mit!



Kleine Spiele mit Bällen auf Straßen, Plätzen und Höfen

Wir möchten mit deiner Hilfe „Alte Spiele“, die deine Eltern, Großeltern, Tanten etc. in ihrer Jugend noch ganz selbstverständlich auf Straßen, Höfen und Plätzen gespielt haben, oder die du selber noch gespielt hast, wieder entdecken.

Bitte erinnere dich und frage deine Familie oder sonstige Personen, die dir Auskunft geben können, welche **Kleine Spiele mit Bällen auf Straßen, Plätzen und Höfen** sie früher gespielt haben.

Schreibe dir die entsprechenden Spielregeln sowie die Angaben zum Spielraum, zur Anzahl der Personen und zum Spielmaterial auf die vorbereiteten Spieleblätter. ➡ Anlage 2

Viel Spaß bei deiner Suche nach alten Kleinen Spiele mit Bällen auf Straßen, Plätzen und Höfen!



PS: Bringe bitte – wenn vorhanden – einen kleinen Gummi- oder Plastikball mit!



Name des Spiels

Spielregeln

Spielmaterialien

Spielfeld (Skizze mit ungefähren Maßangaben)



Projektplan „Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen“

- ① Einstieg in das Projekt**
 - ▣ Information
 - ▣ Begründung

- ② Arbeitsteilige Erkundungs- und Dokumentationsphase
„Alte Spiele“**
 - ▣ Murnelspiele
 - ▣ Steinchenspiele
 - ▣ Hüpfspiele
 - ▣ Kleine Spiele mit Ball

- ③ Phase des Auswählens, des Organisierens und Ausprobierens
der Spiele in einer Arbeitsgruppe**

- ④ Durchführung eines Spielenachmittags (mit der eigenen
Gruppe oder einer eingeladenen Gruppe von außen)**

- ⑤ Auswertung und Ausblick**





Alte Straßenspiele (Manuskript für ein Kurzreferat)

Alte Spiele auf Straßen, Höfen und Plätzen wie z.B. Kreis-, Kinderreim-, Rollen-, Murrel-, Steinchen-, Münz-, Hüpf-, Fang- und Versteckspiele, Kleine Spiele mit Bällen und spielerisches Tun ohne Regeln, haben in unserer Kultur eine lange Tradition. Teilweise können sie bis in die römische Zeit zurückverfolgt werden.

Erst in jüngerer Vergangenheit (70er bis -90er Jahre unseres Jahrhunderts) wird die Straße fast ausschließlich als Raum für den ruhenden und sich bewegenden Autoverkehr genutzt.

Deshalb ist die Straße als Ort des Spielens für Kinder kaum noch zu nutzen, da es für sie dort lebensbedrohlich ist. Spielplätze in der heutigen Stadt sind im übrigen ein Indiz für das „Nicht-mehr-auf-der-Straße-spielen-können“. Als Konsequenz aus dieser kinderunfreundlichen Entwicklung werden Schulhöfe vermehrt zu Spielstätten umfunktioniert und Spielstraßen geschaffen. Darüber hinaus nutzen Kinder den „öffentlichen“ Asphalt u.a. zum Skateboard-Fahren und Inline-Skaten.

Trotz der größtenteils spiel- und kinderfeindlichen Umwelt unserer Städte finden sich noch zahlreiche Nischen, in denen die Kinder auch heute die alten Kinderspiele spielen könnten. Natürlich lohnt sich der Einsatz, noch weitere solcher Nischen zu schaffen. Die Welt der freien Spiele ist für die Kinder deshalb so bedeutend, weil sie sich so ihre eigene „Spiel-Welt“ schaffen können. In ihr gebrauchen und entwickeln sie ihre Sinne. Eigenes aktives Lernen wird in Gang gesetzt und die passive Auseinandersetzung z.B. mit der Scheinwelt des Fernsehens wird überwunden.

Hier sind sie auch frei von den Vorschriften der Schule, des Elternhauses und des Vereins. Die Kinder fragen nicht nach dem „Warum“ und „Wozu“ der Spiele, sondern gehen in dem momentanen Spielerlebnis auf. „Nur so nebenbei“ beanspruchen sie ihre Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Beweglichkeit und Koordination, erleben sie Freude, Angst, Mut und (Un-)Geduld bei sich und können ihre Identität in der Spielgemeinschaft finden.

Früher fand die soziale Weitergabe der alten Straßenspiele von älteren Kindern zu jüngeren Kindern statt. Über Generationen erhielt sich somit ein einzigartiges Straßenspielbrauchtum. Diese „natürliche“ Übertragungslinie ist heutzutage nicht mehr gewährleistet, deshalb müssen die Erwachsenen Impulse geben, um den Kindern diese „Alten Straßenspiele“ wieder zu ermöglichen.



Liebe Spielexperten und Spielexpertinnen!

Vermutlich habt ihr einen großen „Schatz“ an Spielen geborgen. Allerdings müsst ihr euch in eurer Arbeitsgruppe nun auf 4-5 Spiele einigen!

Was müsst ihr im Einzelnen tun?

- ❶ Stellt euch gegenseitig eure Spiele vor, die ihr zu Hause gesammelt habt!
- ❷ Entscheidet gemeinsam, welche Spiele ihr der Gesamtgruppe vorstellen wollt!
- ❸ Probiert diese Spiele in eurer Kleingruppe aus!
- ❹ Organisiert Spielmaterialien und Spielfeld so, dass der Rest der Gesamtgruppe eure Spiele spielen kann!
- ❺ Die Anleitung der Spiele muss von eurer Gruppe sichergestellt werden.

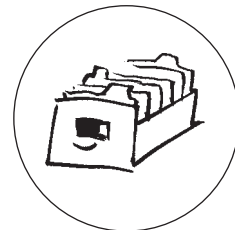
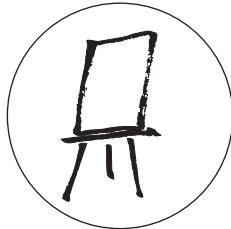
Viel Spaß bei Arbeit und Spiel!

Arbeitsform: Kleingruppenarbeit
Zeit zur Bearbeitung: 45 Minuten
anschließend: Beginn der Spiele

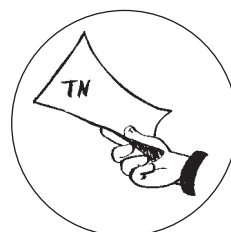
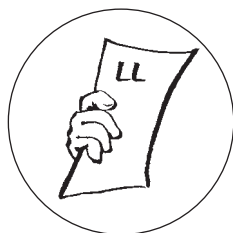


5.2 Lehrmaterialien

Lehrmaterialien



„Gesellige Spiele“





LM 1a



Fragen an den/die Spielleiter/in als Organisator/in

- Inwieweit ist es in der Vorausplanung der Spieleaktion gelungen, alle Planungsgrößen und deren Wechselbeziehung untereinander zu berücksichtigen?
- Ist alles Erdenkliche getan, um eventuelle Gefahrenmomente in den Spielsequenzen auszuschließen?
- Ist dafür Sorge getragen, dass für die Spiele die geeignete Spielatmosphäre geschaffen ist?
- Ist der Aspekt berücksichtigt worden, die TN bei der Organisation der Spieleaktion mitgestalten zu lassen?
- Ist die eigene Rolle als Organisator/in, Spielleiter/in sowie ggf. Schiedsrichter/in sowie Moderator/in (etc.) den Mitspielenden klar gemacht worden?
- Sind alle benötigten Utensilien für die Einzelspiele zurechtgelegt worden, so dass es zu keinen störenden Unterbrechungen kommt?
- ...

Fragen an den/die Spielleiter/in als Pädagoge/Pädagogin

- Ist bei der Spielauswahl geprüft worden, ob die Einzelspiele den gesteckten Zielen förderlich sind?
- Ist jedes einzelne Spiel einer Begutachtung unterzogen worden, was es ggf. positiv bewirkt oder negativ anrichten kann?
- Ist Sorge dafür getragen, dass bei Wettspielen nicht immer die gleiche Person/Gruppe Verlierer bzw. Gewinner wird, sondern dass es alle gleichermaßen trifft?
- Wurde die eigene Rolle vergegenwärtigt, bei Spielstörungen oder ggf. einer Spieleskalation feinfühlig einzuschreiten?
- Ist „Raum“ zur Verfügung, dass sich jede/r Mitspieler/in (kreativ) mitgestaltend einbringen kann?
- Wurden Überlegungen angestellt, um auf Spielunlust, Spielhemmungen oder auf Ängste der Mitspielenden eingehen zu können?
- ...



Fragen an den/die Spielleiter/in als Schiedsrichter/in

- Lässt sich die Rolle als Schiedsrichter/in in Einklang bringen mit (den) anderen Kompetenzbereichen?
- Wurde präventiv eine Handlungsstrategie entwickelt und/oder ein Repertoire an Handlungen zurechtgelegt, um bei möglichen Spielstörungen agieren zu können ohne die Spielfreude zu zerstören?
- Ist geklärt, wie das Anforderungsprofil eines Schiedsrichters/einer Schiedsrichterin aussieht (neutral, aufmerksam, regelbewusst, objektiv, überzeugend, konsequent, ...)?
- Ist Sorge dafür getragen, dass alle Mitspielenden die Spielregeln kennen und dass bei Spielverstößen die Sanktionen einsichtig werden?
- Versteht sich der/die Schiedsrichter/in auch als eine Person, die auf das Einhalten von ungeschriebenen Gesetzen des Miteinander achtet?
- ...

Fragen an den/die Spielleiter/in als Moderator/in

- Ist es gelungen, eine Dramaturgie des Spielabends, also eine sinnvolle Spielreihenfolge, einzuplanen?
- Liegen Ideen vor, um von einem Spiel zum anderen überleiten zu können?
- Fand eine Auseinandersetzung damit statt, wie spontane Spielvorschläge der TN aufgegriffen werden können?
- Welche Anzeichen sind in einer Spielgruppe auszumachen um festzustellen, wann ein Spiel ausgespielt ist?
- Sind Überlegungen angestellt worden, was zu tun ist, wenn einzelne Mitspieler/innen das eine oder andere Spiel nicht mitspielen wollen?
- Wie sollte die Moderation erfolgen, um motivationsfördernd auf die Spielgruppe zu wirken?
- ...



LM 1c



Fragen an den/die Spielleiter/in als Spielansager/in

- Welche Aktionsmöglichkeiten können ausgeschöpft werden, um bei der Spielgruppe Aufmerksamkeit für die Spielansage zu erhalten?
- Welche Möglichkeiten bieten sich, Spielidee und Spielregeln der Spielgruppe zu verdeutlichen?
- Was tue ich, wenn ich zu Beginn eines Spiels feststelle, dass das Spiel doch nicht richtig verstanden wurde?
- Wie sollte die Spielansage erfolgen, um neben dem Erklären des Spiels gleichzeitig Spielbereitschaft zu fördern?
- ...

Fragen an den/die Spielleiter/in als Mitspieler/in

- Hat sich der/die Spielleiter/in gedanklich damit auseinandergesetzt, welche Bedeutung das eigene Mitspielen für die Gruppe und damit für das Gelingen des Spieleabends haben kann?
- Hat sich die mitspielende Spielleitung ihre Vorbildfunktion verdeutlicht, fair und regelbewusst zu spielen, mit Spaß und Enthusiasmus dabei zu sein, sich nicht auf Kosten anderer zu belustigen, ...?
- Ist es als Mitspielende/r möglich, gleichzeitig auch andere Kompetenzbereiche zufriedenstellend für alle abzudecken?
- ...



Klassifizierungsmodelle von Spielen

Klassifizierungsmodelle von Spielen haben das Anliegen, die unüberschaubare Anzahl von Spielen nach bestimmten Gesichtspunkten zu ordnen, auf diese Weise eine bessere Zugriffsmöglichkeit zu erhalten und somit den zielgerichteten Einsatz von Spielen zu erleichtern.

Jede Systematik muss sich dem Vorwurf stellen, entweder nicht trennscharf genug zu sein, ggf. recht einseitig strukturiert zu sein oder aber nicht umfassend genug ausgelegt zu sein. Das Einzelspiel an sich, wie überhaupt die Spielere Landschaft im Ganzen sind nun einmal zu komplex, als dass ein allgemein gültiges, unumstößliches und unwiderlegbares Klassifizierungsmodell entwickelt werden könnte, welches keinerlei Diskussion mehr bedürfte.

Die Kritik an solchen Systematisierungsversuchen bzw. an bereits bestehenden Modellen sollte allerdings nicht diesbezüglich missverstanden werden, zu konstatieren, man sollte komplett auf solche Klassifikationen verzichten. Vielmehr stellt jeder Systematisierungsentwurf und jedes bereits bestehende Modell einer Spielklassifikation einen Weg dar, das Spiel präzise zu begutachten, z.B. bezüglich seiner Struktur, seiner Erscheinungsform, seines Beanspruchungsprofils oder aber seiner Wirkung.

Da auch jedes Klassifizierungsmodell sich in der Anwendung als brauchbar zu erweisen hat, Gültigkeit haben muss und auch in der Diskussion standhalten sollte, kann eine Systematisierung auch als Auslöser dafür fungieren, weiterführende Gedanken über einzelne Spiele oder über das Phänomen des Spiels an sich anzustellen.

Von daher seien hier noch einige weitere Systematisierungsmodelle Geselliger Spiele zusammengetragen, die auch dazu animieren sollen, ggf. einen neuen Systematisierungsansatz mit den Lehrgangsteilnehmern und -teilnehmerinnen zu entwickeln.

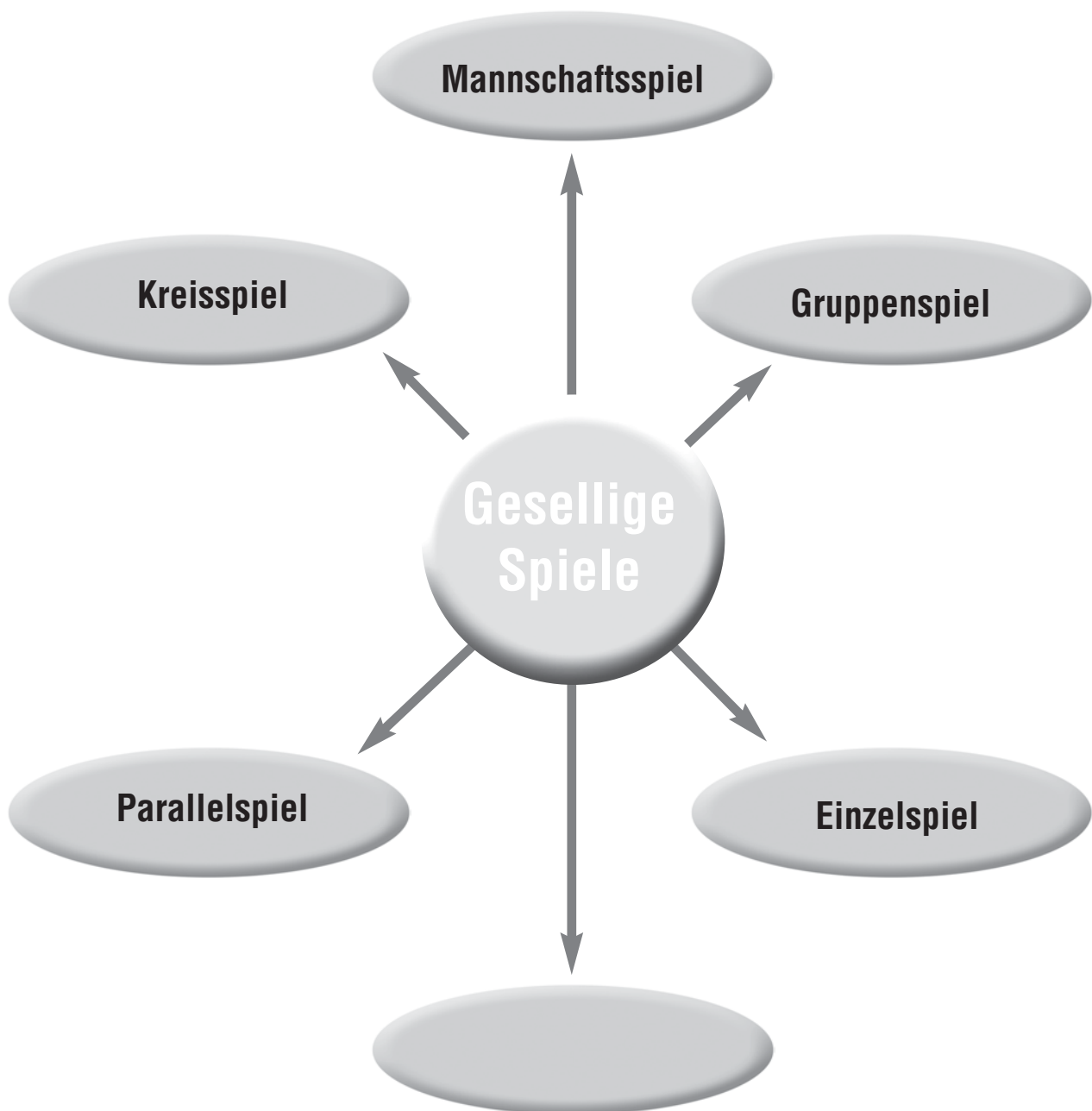


Alternativer Klassifizierungsvorschlag hinsichtlich des Wirkungsprofils von Spielen



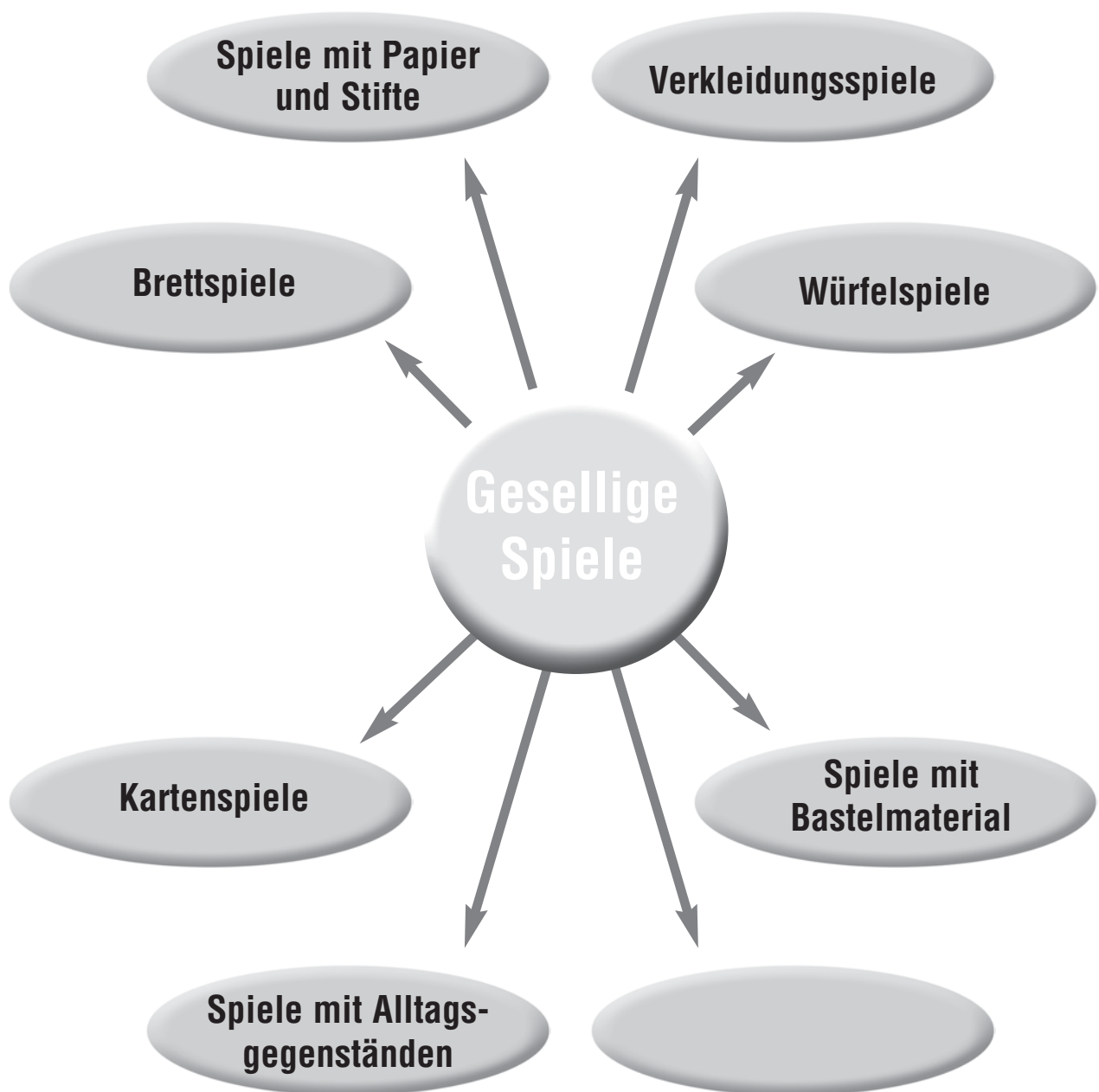


Alternativer Klassifizierungsvorschlag hinsichtlich der gewählten Sozialform der Spiele





Alternativer Klassifizierungsvorschlag hinsichtlich der Materialverwendung der Spiele





6. Literatur

- Balster, K.:** *Kinderwelt = Bewegungswelt.*
Duisburg 2002
- Balster, K.:** *Was Kinder bewegt, muss auch Erwachsene bewegen.*
Duisburg 2000
- Beudels, W., Kleinz, N. & Delker, K. (Hrsg.):** *Außer Rand und Band. Wenig Kosten viel Spaßgeschichten mit Alltagsmaterialien.*
Dortmund 1997
- Brühler, H./Fey-Kornau, F. Kluge, K.-J.:** *Spielgruppenpädagogik. Eine praxisbezogene Einführung.*
München 1978
- Bücken, H.:** *Das große Spielbuch.*
Freiburg/Basel/Wien 1989
- Caillois, R.:** *Definitionen und Einteilung der Spiele (1958).*
In: Scheuerl, H. (Hrsg.): *Theorien des Spiels.* Weinheim und Basel 1975
- Callies, E.:** *Spielen in der Schule – Motivationale Aspekte.*
In: Daublebsky, B.: *Spielen in der Schule.* Stuttgart 1975
- Deacove, J.:** *Neue Murnelspiele.*
Ettlingen 1991
- Deutscher Alpenverein (Hrsg.):** *Spiel, Spaß und Verstehen. 72 Naturerfahrungsspiele.*
München 1998
- Ehni, H. u.a.:** *Kinderwelt: Bewegungswelt.*
Seelze 1982
- Geißler, B.W., Hachtel, R. u. K. Prunsche:** *Arbeitshilfe Ballspiele.*
Duisburg 2005
- Hering, W.:** *Der pädagogische Einsatz von Spiel in vorschulischen Bildungseinrichtungen*
In: Kreuzer, K.-J. (Hrsg.): *Handbuch der Spielpädagogik.* Bd. 2, Düsseldorf 1983
- Hildebrandt, R.:** *Kindgerechte Bewegungsräume.*
In: Zimmer, R. (Hrsg.): *Bewegte Kindheit. Kongressbericht 1996.* Schorndorf 1997, 270-276
- Holler, R.:** *Murneln, Schosser, Kicker.*
München 1986
- Horst, R. v. (Hrsg.):** *Handbuch Spielraum 1996/97. Alles über Spiel im öffentlichen Raum.*
Winsen 1996



- Kreuzer, K.-J. (Hrsg.):** *Handbuch der Spielpädagogik, Bd. 1 und 2.*
Düsseldorf 1983
- Neuber, Nils:** *Jugendarbeit im Sport.*
Duisburg 2003
- Pesch, R.:** *Das Berliner Kinderspiel der Gegenwart.*
Berlin 1957
- Pils, J./Schuller, A.:** *Steinspiele.*
München 1986
- Reinartz, B.:** *Wenn Raum an Kontur verliert – ein Essay.*
In: Fairkehr. Magazin für Umwelt, Verkehr, Freizeit und Reisen des Verkehrsclubs Deutschland e.V. Heft 6/1995, 18-22
- Röhrs, H. (Hrsg.):** *Das Spiel – ein Urphänomen des Lebens.*
Wiesbaden 1981
- Rohrer, F. u.a.:** *Spielen auf Straßen und Plätzen.*
Gelnhausen und Berlin 1982
- Schulz-Algie, S.:** *Rückeroberung von städtischen Bewegungsräumen.*
In: Zimmer, R. (Hrsg.): *Bewegte Kindheit. Kongressbericht 1996;*
Schorndorf 1997, 276-278
- Steuer, H.:** *Auf Straßen und Plätzen spielen.*
München 1989
- Thiesen, P.:** *Arbeitsbuch Spiel.*
München 1991
- von Hagen, Udo:** *Arbeitshilfe – Spiele spielen.*
Duisburg 2005



Literatur

Kommentierte Literatur

Autor/in / Titel	Inhalt	Kommentar
<p>Brinckmann, A. & Treeß, U.: <i>Bewegungsspiele. Sozialarbeit, Freizeitgestaltung, Sportunterricht.</i> Reinbek 1980</p>	<p>Nach einer Einführung zur pädagogischen Bedeutung von Bewegungsspielen werden Spielinformationen zu sechs verschiedenen Grundsituationen vorgestellt: Spielobjekte, Spielfläche, Musik, Spielgelände, Eis und Schnee, Wasser. Im Anhang gibt es ausführliche spielpädagogische Hinweise, ein Literaturverzeichnis sowie Bezugsadressen von Geräten u.a.</p>	<p>Das Buch ist ausgesprochen vielfältig und praxisorientiert. Die Anregungen sind gut sortiert und geben auch Raum für eigene Variationsmöglichkeiten.</p>
<p>Bundesjugendwerk der Arbeiterwohlfahrt (Hrsg.): <i>Praxismappe – Spiele für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.</i> Bonn 1982</p>	<p>Nach einigen ausführlichen Gedanken und Hinweisen zum Spielen werden Spiele zu zwölf unterschiedlichen Themengebieten vorgestellt, u.a. Kennenlernspiele, Kreisspiele, Discospiele, Kontakt- und Kooperationsspiele, Geländespiele, Rollenspiele, Spielaktionen. Im Anhang befindet sich ein umfangreiches Adressen- und Literaturverzeichnis.</p>	<p>Die AWO-Praxismappe gehört zu den „Klassikern“ der Spielroliteratur und ist immer noch sehr günstig zu beziehen (DM 12,-). Die Spiele sind sehr übersichtlich dargestellt und enthalten u.a. auch Hinweise zur Auswertung.</p>
<p>Deutsche Sportjugend (Hrsg.): <i>Bewegungs(t)raum Stadt. Dokumentation der Tagung der DSJ vom 01.-03. Juli 1994 in Berlin.</i> Frankfurt/M. 1995</p>	<p>Die Dokumentation enthält zwei Grundlagen-Referate zu „Urbanität und Bewegung“ (R. Zimmer) und „Visionen einer beweglichen“ Stadt aus Sicht der Planung“ (J. Koch) sowie vier Workshops zum Bewegungsraum Stadt. Es werden Sportmöglichkeiten in der Stadt am Beispiel Berlin aufgezeigt und die Ergebnisse einer Podiumsdiskussion dargestellt.</p>	<p>Die Broschüre gibt einen guten Überblick über den aktuellen Stand der Diskussion um Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten in der Stadt. Praktische Anregungen beziehen sich weniger auf konkrete Spielformen, sondern eher auf strukturelle Verbesserungsmöglichkeiten. Schön sind die „eingestreuten“ Gedichte und Zeichnungen.</p>



Autor/in / Titel	Inhalt	Kommentar
<p>Schweiher, G.: <i>Komm, spiel mit 2. Spiele für Freizeit, Fahrt und Lager.</i> Mainz/Stuttgart 1979</p>	<p>Es werden unterschiedliche Spiele für Fahrten und Lager vorgestellt, u.a. Spiele zum Selberbauen, Bewegungsspiele im Freien, Wasserspiele, Gelände- und Wanderspiele, Stadt- und Dorfspele. Im Anhang gibt es verschiedene Auswertungstabellen für Sportspiele.</p>	<p>Das Buch ist eine hervorragende Sammlung von Freizeitspielen. Besonders hervorzuheben sind die abenteuerlichen Gelände- und Stadtspele.</p>
<p>Steuer, H.: <i>Spielen in der Stadt auf Straßen, Plätzen und Hinterhöfen.</i> Reinbek 1983</p>	<p>Nach einem informativen Einleitungskapitel folgen Stadtspele zu sieben unterschiedlichen Bereichen: Murnelspele, Steinchenpele, Ballpele, Hüpfpele, Fang-, Lauf- und Versteckpele, Kraft- und Geschicklichkeitsspele sowie Stadterkundungsspele.</p>	<p>Die Spielesammlung enthält leicht verständliche Anleitungen klassischer, auch mündlich überlieferter Straßenspele, aber auch neuere Spielformen zu zweit und in der Gruppe. Das Buch ist eine wahre Fundgrube für Praktiker/innen.</p>
<p>Stöckle, F.: <i>Spielen in der Natur. Schauen, Horchen, Fühlen, Denken ...</i> Fellbach 1989</p>	<p>Das Buch stellt wahrnehmungsorientierte Spielideen zum Naturerleben vor. Sie sind nach Bereichen geordnet, u.a. Bäume und Hölzer, Erde und Steine, Moos und Gras, Himmel, Horizont und Wind, Szenen und Aktionen, Denk- und Erfindungsspele.</p>	<p>Die Spielideen eignen sich für die Arbeit mit Kindergruppen ebenso wie für das selbständige „Durchblättern“. Es werden ausdrücklich keine Konkurrenzpele vorgestellt, sondern Spielanregungen für das Erleben der Natur mit allen Sinnen gegeben. Die einfühlsamen Texte werden durch viele Fotos ergänzt.</p>
<p>Zimmer, R.: <i>Handbuch der Bewegungserziehung. Didaktische-methodische Grundlagen und Ideen für die Praxis.</i> Freiburg i.B. 1994</p>	<p>Das Handbuch beschäftigt sich in grundlegender Weise mit der vorschulischen Bewegungserziehung. Themen sind u.a. Kindheit und Bewegung, Bedeutung von Bewegung für die kindliche Entwicklung, Entwicklungspsychologische Grundlagen, Orte für Spiel und Bewegung, didaktische-methodische Grundlagen der Bewegungserziehung, Psychomotorik. Im Anhang befindet sich ein sehr umfangreiches (wissenschaftliches) Literatur- und Medienverzeichnis.</p>	<p>Das Handbuch vermittelt in anschaulicher und einfühlsamer Weise pädagogische, psychologische und motorische Grundlagen der kindlichen Entwicklung und Bewegungserziehung. Die Bedeutung des selbständigen Spielens und Bewegens in nicht-normierten Räumen wird ausführlich behandelt. Obwohl das Buch vorrangig ein „Theorie-Buch“ ist, enthält es viele praktische Hinweise.</p>

