

Spielempfehlung Januar 2014

Das Zip-Boing-Schlung-Aaaaah-Zikzikzik-Schwupp-Schnapp-Spiel

Aufmerksam, lustig, aber bitte dem Drehbuch folgen...

Ziel

Einstieg oder Ausstieg Spass Aufmerksamkeit Lachen

Material

Keines

Zeit

5 bis max. 10 Minuten

Gruppengrösse

10 bis 30 Personen

Beschreibung

Die Gruppe steht im Kreis. Die Spielleitung beginnt.

1. Die Spielleitung sagt „Zip“ und macht dazu die Handbewegung: Der rechte bzw. linke Arm beschreibt aus dem Ellbogen einen Viertelkreis vor dem Körper, so dass die gestreckte Hand mit den Fingerspitzen auf den rechten bzw. linken Nachbarn zeigt. Der Nachbar macht mit seinem „Zip“ in dieselbe Richtung weiter. Der nächste ebenfalls. Wenn jemand Lust hat, zu unterbrechen, sagt diese Person „Boing“ und blockiert die Runde, indem sie die Arme vor dem Gesicht in Richtung des „Zip“ kreuzt. Das „Zip“ muss nun in die andere Richtung wandern.
2. Wer auf ein „Boing“ trifft, darf alternativ auch „Schlung“ sagen, und dazu eine Bewegung machen, als würde sie einen grossen Ballon quer durch den Kreis jemandem zuwerfen.
3. Wer das „Schlung“ annehmen will, sagt „Aaaaahhh“ und hält dazu die Handrücken auf die Stirn, wie eine Diva. Dann macht diese Person weiter mit „Zip“.
Wer das „Schlung“ ablehnen will, macht mit dem Ausruf „Zikzikzik...“ kurze Karateschläge in Richtung des „Schlung“. Die Person mit dem „Schlung“ macht nun weiter mit „Zip“.
4. Anstelle des „Zip“ kann an dieser Stelle auch „Schwupp“ gerufen werden. Dazu geht dieser imaginäre grosse Ballon über dem Kreis in die Höhe. Wer will, greift den Ballon aus der Luft und ruft dazu „Schnapp“, und macht dann weiter mit „Zip“ nach links oder nach rechts.

Merke:

Achten auf disziplinierte Einhaltung der Begriffe und Bewegungen.

Unruhig wird's von alleine...

Das Spiel beginnt mit „Zip“, dann kommt „Boing“ dazu, dann „Schlung“, usw.

Spielempfehlung Februar 2014

Stuhlfussball

Tore schiessen wie die Profis!

Ziel

Einstieg oder Ausstieg

Spass

Aufmerksamkeit

Lachen

Material

Ein Ball (Tennisball o.ä.)

Zeit

5 bis 10 Minuten

Beschreibung

Die Gruppe sitzt auf Stühlen im lockeren Kreis. Die Spielleitung rollt einen Ball in die Mitte. Alle versuchen nun, den Ball bei einem der Nachbarn zwischen die Stuhlbeine zu kicken und so ein Tor zu erzielen. Tore geben Punkte, wer am meisten Punkte hat, gewinnt.

Achtung: Die Zwischenräume zwischen den Stühlen sind keine Tore!

Variante:

Zwei Gruppen bilden, die sich mit ihren Stühlen gegenüber sitzen und so gegeneinander spielen.

Spielempfehlung März 2014

Aufstehen, wenn...

Kennenlernen – Zusammen lachen

Ziel

Kennen lernen Auflockerung Einstieg

Gruppengrösse

10 bis 1000 Personen

Zeit

5 Minuten

Beschreibung

Die Spielleitung eröffnet das Spiel: „Ich werde Ihnen nun einige WER-Fragen stellen. Wenn eine meiner Fragen auf Sie zutrifft, erheben Sie sich bitte

für einen Moment, so dass wir Sie sehen und wahrnehmen können.

- Wer von Ihnen ist aus westlicher Richtung angereist?
- Wer verbringt seine Ferien gerne in den Bergen?
- Wer steht auf die Rolling Stones?
- Wer hört gerne Mozart?
- Wer mag indisches Essen?
- Wer hat zuhause, die Haustiere mitgezählt, mehr als 16 Beine?
- Wer hat heute Geburtstag?
- Wer hatte in den letzten 7 Tagen Geburtstag?
(Allenfalls applaudieren lassen)
- Wer hat Schuhgrösse 44 oder grösser?
- Und zu guter Letzt: wer durfte bisher noch nicht aufstehen?

Herzlichen Dank Ihnen allen. Die Personen der letzten Fragerunde lege ich Ihnen für die nächste Pause besonders ans Herz: Von denen Personen können Sie noch ganz viel kennen lernen!

Dankeschön!“

Variante

Weitere Fragen erfinden...

Spielempfehlung April 2014

Händeklatschen auf Oberschenkel

Grosse Kooperation – bis alle an Bord sind...

Ziel

Wertschätzung

Kooperation

Integration von Teammitgliedern

Gruppengrösse

10 bis 30 Personen

Zeit

5-10 Minuten

Material

Stuhlkreis

Beschreibung

Die Gruppe sitzt im engen Kreis, so dass sich die Knie beinahe berühren.

Die Spielleitung beginnt nun, mit den Händen auf den Oberschenkeln einen Rhythmus zu klatschen:

Mit beiden Händen 1x auf den eigenen Oberschenkeln, dann

Ein Oberschenkel nach rechts 1x (Rechte Hand auf dem linken Oberschenkel des Nachbarn, linke Hand auf dem eigenen rechten Oberschenkel), dann

Zurück, 1x auf die eigenen Oberschenkel, dann

Dasselbe 1x nach links, dann

Wieder zurück, 1x auf die eigenen Oberschenkel, dann

Dasselbe wieder nach rechts, etc.

Nach 3-4 Wechseln setzen die beiden Personen links und rechts der Spielleitung mit ein.

Dann die nächsten beiden Nachbarn, und so weiter, bis der ganze Kreis mitmacht.

Am Schluss alle zusammen („5, 4, 3, 2, 1, Stopp!“) aufhören.

Achtung Spielleitung: Bitte Spiel auswerten. Der Rhythmus wird meistens früh so schnell, dass die 2. Hälfte der Gruppe keine Chance mehr hat, einzusteigen.

Ziel des Spiels ist wertschätzende Kooperation; dies bedingt, dass diejenigen Teammitglieder, die „den Laden schon kennen“, auf die warten, die noch nicht bereit sind...

Spielempfehlung Mai 2014

Zip Zap

Ein Namensspiel für Aufgeweckte

Ziel

Kennen lernen Aufmerksamkeit

Reaktion

Spass

Material

Keines

Gruppengrösse

12 bis 100

Zeit

5 bis 10 Minuten

Beschreibung

Die Gruppe steht im Kreis, eine Person steht in der Mitte. Diese Person stellt sich nun vor eine Person im Kreis und sagt „Zip“ oder „Zap“. Die angesprochene Person nennt nun den Namen ihrer benachbarten Person, und zwar bei „Zip“ links von ihr, bei „Zap“ rechts von ihr. Hat das geklappt – was nicht selbstverständlich ist – sucht sich die Mitte-Person ein neues Gegenüber und beginnt von neuem. Wurde ein falscher Name genannt, wechselt diese Person aus dem Kreis in die Mitte und spielt weiter. Die erste Mitte-Person stellt sich in den Kreis.

Variante:

Zwei oder drei Personen in der Mitte (bei grösseren Gruppen)

Variante:

Mit Ausscheiden – wer einen falschen Namen gesagt hat, verlässt den Kreis. Oder wer einen richtigen Namen gesagt hat, verlässt den Kreis.

Das Spiel endet, bevor es langweilig wird...

Spielempfehlung Juni 2014

Mit einer Hand bis 31 zählen

Einfach verblüffend!

Ziel

Aufmerksamkeit

Konzentration

Spass

Material

Keines

Gruppengrösse

alleine bis 1000

Zeit

5 bis 10 Minuten

Beschreibung

Eigentlich ganz einfach: Jedem Finger der rechten Hand wird ein Wert zugeordnet:

Daumen:	Eins
Zeigefinger:	Zwei
Mittelfinger:	Vier
Ringfinger:	Acht
Kleiner Finger:	Sechzehn

Das Zählen geht so: Null (Faust geschlossen), Eins (Daumen raus), Zwei (Daumen rein, Zeigefinger raus), Drei (Daumen und Zeigefinger raus), Vier (Nur Mittelfinger raus), Fünf (Mittelfinger und Daumen raus), Sechs (Mittelfinger und Zeigefinger raus), Sieben (Zeige-, Mittelfinger und Daumen raus), Acht (nur Ringfinger raus) usw.

Wenn alle Finger draussen sind, sind's 31 ($1+2+4+8+16 = 31$)

Variante, für mathematisch Fortgeschrittene:

Mit der zweiten Hand weiter machen:

Daumen	32
Zeigefinger	64
Mittelfinger	128
Ringfinger	256
Kleiner Finger	512

So kommst Du mit beiden Händen auf maximal 1023!

Spielempfehlung Juli 2014

Die „Tinguely-Maschine“

Kunstvoll kooperieren

Ziel

EinstiegAusstieg Aufmerksamkeit Kooperation Spass

Material

Keines

Gruppengrösse

8 bis 30 Personen

Zeit

5 bis 10 Minuten

Beschreibung

Die Gruppe steht im Kreis oder besser – wenn es der Platz zulässt – in einer Reihe. Eine Person beginnt. Sie macht eine sich wiederholende Bewegung und ein Geräusch dazu. Die nächste Person stimmt mit ein, indem sie eine andere Bewegung und ein neues Geräusch macht. Wenn alle mitmachen, lassen wir die Maschine einen Moment lang laufen, dann lösen wir sie von der ersten bis zur letzten Person wieder auf.

Für alle Nicht-Schweizer bzw. Nicht-Basler:

So sieht Tinguelys «Theaterbrunnen» im Original aus

<https://www.youtube.com/watch?v=vVfZt6Gzk7E>

Spielempfehlung August 2014

Die „Löffel - Geschichte“

Aufmerksam zuhören – richtig reagieren – oder fantasievoll spinnen

Ziel

Aufmerksamkeit Zuhören Spass Fantasie

Material

Kaffeelöffel, einer weniger als Teilnehmende

Gruppengrösse

6 bis 24 Personen

Zeit

5 bis 10 Minuten

Beschreibung

Die Gruppe sitzt im Kreis. In der Kreismitte liegen die Löffel, einer weniger als Personen im Kreis sitzen. Eine Person – meist die Spielleitung beginnt, eine Geschichte zu erzählen. Sobald das Wort „Löffel“ fällt, versuchen alle Sitzenden, einen Löffel zu ergreifen. Eine Person kriegt aber keinen Löffel zu fassen. Diese Person erzählt nun die Geschichte weiter, bis zum nächsten Wort „Löffel“. Die erste erzählende Person setzt sich in den Kreis und spielt mit.
Das Spiel endet nach 4 bis 5 „Löffeln“.

Variante: Statt Löffel lassen sich auch Kugelschreiber oder Filzstifte einsetzen.

Hinweis: Achtung auf Sicherheit! Auf dass die Köpfe nicht zusammenstossen...

Spielempfehlung September 2014

Nachbarn gesucht!

Gar nicht so einfach, wie man meint...

Ziel

Aufmerksamkeit

Kontaktaufnahme

Spass

Energie

Material

Keines

Gruppengrösse

8 bis 999

Zeit

5-10 Minuten

Beschreibung

Die Personen bewegen sich durch den Raum. Wenn zwei Personen aufeinandertreffen, nennt die eine Person einen beliebigen Buchstaben aus dem Alphabet. Die zweite Person soll nun, so schnell wie möglich, den vorherigen und den nachfolgenden Buchstaben im Alphabet nennen. (Nicht umgekehrt, das ist fast zu einfach...!)

Also: „L“.

Antwort: „K und M“

Dann versucht es die andere Person. Wenn das geklappt hat, geht es weiter durch den Raum zum nächsten Treffen.

Das Spiel endet, wenn alle drei bis vier Mal dran waren.

Spielempfehlung Oktober 2014

Sternjonglieren

Die Bälle fliegen; und die Kooperation flattert...

Ziel

Kommunikation Kooperation Kreativität Problemlösung

Material

3 Bälle (Jonglierbälle in unterschiedlichen Farben)

Gruppengrösse

12 bis 24

Zeit

20 Minuten (inkl. Auswertung)

Beschreibung

Die Gruppe steht oder sitzt im Kreis mit etwas Abstand zueinander. Die Spielleitung hat den ersten Ball. Dieser Ball wird nun respektvoll einer Person zugeworfen. Von dieser Person geht der Ball zur nächsten Person, von dort zur nächsten, usw. Wenn alle Personen den Ball einmal erhalten haben, geht er zurück zur Spielleitung. Während dem ganzen Spiel darf niemand den Ball zweimal erhalten. Ebenfalls darf niemand ausgelassen werden. Es ist nicht erlaubt, den Ball der direkten Nachbarin oder dem direkten Nachbarn links oder rechts weiterzureichen. (Dies gilt auch für die beiden Personen neben der Spielleitung)

Das Spiel wird nun wiederholt, allerdings kommt ein 2. Ball dazu.

Auch für diesen Ball gelten dieselben Regeln.

Bei der dritten Wiederholung kommt auch ein dritter Ball hinzu, mit denselben Regeln.

Variante

Zusätzliche Spielregel: Der zweite und der dritte Ball müssen denselben Weg gehen, wie der erste Ball gegangen ist, unabhängig davon, wo die Spielleitung die Bälle hineinwerfen. Also merken, woher der Ball kam bzw. wohin er geworfen wurde.

Das Spiel unbedingt differenziert auswerten!

Spielempfehlung November 2014

Satz für Satz – absichtlich zufällig...

Kommunikative Kooperation – so einfach wie im Berufsalltag...

Ziel

Kommunikation Kooperation Kreativität Problemlösung

Material

Keines

Gruppengrösse

6 bis 26

Zeit

10 Minuten

Beschreibung

Die Gruppe sitzt im Kreis. Die Spielleitung gibt folgende Aufgabe: Die Gruppe wird gemeinsam eine Geschichte entwickeln. Dies geschieht Satz für Satz. Die erste Person eröffnet die Geschichte mit einem Satz. Die Nachbarsperson „spinnt“ die Geschichte weiter. Sie muss allerdings ihren Satz mit dem letzten Wort des Satzes der vorherigen Person beginnen...

Ein Beispiel:

„Gestern ging ich mit meinem Hund im Park spazieren.“ – „Spazieren gehen ist gut für die Gesundheit!“ – „Gesundheit ist wichtig, weil sie unser Leben verlängert!“ – „Verlängert...“ etc.

Variante

Die Geschichte kann einem Thema zugeordnet werden, beispielsweise dem aktuellen Lernthema. Dann muss in jedem Satz zusätzlich ein Wort aus dem Thema vorkommen.

Spielempfehlung Dezember 2014

Multiwort

Analytische Fähigkeiten nützen der Problemlösung – Fantasie übrigens auch...

Ziel

Kommunikation Kooperation Kreativität Problemlösung

Material

Papier (A4, A3 oder Flipchart-Bogen) Stifte

Gruppengrösse

6 bis 30

Zeit

10 bis 20 Minuten

Beschreibung

Die Spielleitung bildet 2er-, 3er- oder 4er-Gruppen. Jede Gruppe erhält das Material und setzt sich an einen Tisch. Die Gruppen suchen sich ein „Ursprungswort“, das möglichst viele Buchstaben beinhaltet (Z.B. „TIEFBAUUNTERNEHMUNG“). Aus den Buchstaben des Ursprungswortes sollen nun so viele Begriffe wie möglich gebildet werden. Beispiele: „tief“, „Bau“, „unter“, „nehmen“, „Meter“, „Tier“, „Haufen“, „Regen“, usw.

Varianten

- Die Ursprungswort kann einem Thema zugeordnet werden, beispielsweise dem aktuellen Lernthema. Dann muss in jedem Satz zusätzlich mindestens ein Wort aus dem Thema vorkommen.
- Statt in der Gruppe spielen alle einzeln.
- Als Wettrennen spielen: Wer am meisten Begriffe findet, gewinnt.
- Als Ursprungswort muss Name und Vorname eingesetzt werden.