

Spielvorschläge – Ergänzung zu den Gruppenstunden

Kinder können sich nicht unbegrenzt konzentrieren und thematisch arbeiten. Es ist deshalb immer wieder sinnvoll, die Arbeit des Kurses durch Spiele zu unterbrechen.

Für das Arbeiten in der Kleingruppe ist es gut, wenn man das eine oder andere Spiel bereit hat, das ohne lange Vorbereitung und ohne großes Material in einem kurzen Zeitraum (anders als Gesellschaftsspiele) gespielt werden kann. Einige solcher Spiele stellen wir hier als Anregung vor.

Spiele ohne Material

- **„Ich sehe was, was ihr nicht seht**, und das ist (rot, bunt, aus Metall ...)“: Einer lässt die anderen einen Gegenstand im Raum raten. Wer ihn als erster errät, darf die nächste Frage stellen.

Variante: Es wird nicht nach einem bestimmten Gegenstand gefragt, sondern wer zuerst einen Gegenstand in der gefragten Farbe (aus dem gefragten Material, in einer bestimmten Größe ...) benennt, ist Sieger und darf weiterfragen.

- **Wer rät die Frage?** Ein Kind sagt seinem Nachbarn leise eine Frage ins Ohr. Dieser antwortet laut. Wer zuerst die gestellte Frage errät, fragt weiter.
- **Rucksack packen:** Der erste sagt: »Ich packe in meinen Rucksack eine Zahnbürste.« Der zweite: »Ich packe in meinen Rucksack eine Zahnbürste und ein sauberes Taschentuch.« Immer mehr einpacken lassen (Konzentrationsspiel).

Varianten:

Speisekarte: »Ich aß gestern Mittag einen sauren Hering mit Schlagsahne...«

Zoo: »Ich habe gestern im Zoo einen Schimpansen gesehen ...«

Reisen: »In den nächsten Ferien fahre ich ins Tuka-Tuka-Land...«

Andere Reihen je nach Phantasie von den Kindern überlegen lassen.

- **»Tante Lies macht immer dies«:**

Wie Rucksack packen, nur statt Worte mit Bewegungen. Jeder sagt den Satz und fügt eine neue Bewegung dazu, so dass eine Bewegungskette entsteht. Sie kann jeweils vom einzelnen Spieler oder auch vom ganzen Kreis gemacht werden.

Beispiele: trinken, Haare kämmen, schminken, sich kratzen, Grimasse schneiden, auf den Boden stampfen...

- **Ja oder nein:** Ein Spieler denkt sich einen Gegenstand. Reihum stellen die anderen Fragen: »Ist es groß?« - »Ist es aus Metall?« - »Kommt es hier im Raum vor?«
Antworten werden nur mit Ja oder Nein gegeben. Wer den Gegenstand errät, darf die nächste Frage stellen. Wird der Gegenstand mit 21 Fragen nicht geraten, nimmt der Spieler einen neuen Gegenstand.
- **Böse fünf:** Reihum wird von 1-100 gezählt. Alle Zahlen mit 5 (5, 15, 25... 50, 51, 52...) und evtl. auch die durch fünf teilbaren Zahlen (10, 20...) werden ausgelassen, und statt dessen wird »brrr« gebrummt. Wer sich irrt, scheidet aus.

Böse sieben (sechs ...): genauso, nur schwerer!

- **Zusammengehörende Wörter:**

Einer nennt ein Wort, z.B. »Regen«. Alle anderen im Kreis müssen nun der Reihe nach Wörter suchen, in denen Regen vorkommt:

Regenschirm, Regenmantel, Regenwolken ... Wer kein Wort weiß, scheidet aus. Dann sagt der nächste ein anderes Wort. Wer bleibt als letzter übrig?

- **Der Hund des Nachbarn:** Reihum werden Eigenschaften für den Hund des Nachbarn gesucht, die jeweils mit dem gleichen

Buchstaben beginnen, etwa Eigenschaften mit »b«: bissig, böse, bunt, brav ... Danach wird ein anderer Buchstabe genommen.

Würfelspiele

• **Laus würfeln:** Jeder Spieler muss sich im Lauf des Spiels eine Laus erwürfeln. Jedes Mal, wenn er eine sechs würfelt., kann er auf einem Stück Papier einen der Körperteile für sich malen (Körper, Kopf, zwei Fühler, zwei Augen, sechs Beine, Schwanz).

Variante: Jeder Körperteil hat eine bestimmte Zahl, die gewürfelt werden muss, die Reihenfolge spielt dabei für die Zeichnung keine Rolle. Wer zuerst seine Laus vollständig hat, hat gewonnen (Körper: 6; Kopf: 5; Fühler: je 4; Augen: je 3; Beine: je 2; Schwanz).

Varianten:

Auto würfeln: Wie Laus, nur müssen zusammengesetzt werden:

Karosserie - Motor - vier Reifen - Auspuff - Lenkrad - Fahren

Haus würfeln...

• **100 würfeln:** Mit einem oder mit zwei Würfeln versucht jeder Spieler, so schnell wie möglich die Zahl 100 zu erreichen.

Einfache Fassung: Die Zahl 100 muss übertroffen werden.

Schwierige Fassung: Die Zahl 100 muss genau getroffen werden. Würfe, die über 100 hinausführen, gelten nicht (zum Schluss nur mit einem Würfel spielen)

• **Zahlenreihe würfeln** (zwei Würfel): Jeder Spieler schreibt sich die Zahlen von 2 bis 12 auf einen Zettel. Danach wird reihum gewürfelt. Die jeweils erreichten Zahlen werden auf dem Zettel durchgestrichen. Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen erreicht hat.

• **Böse sechsundsechzig** (mit einem oder zwei Würfeln): Auch hier wird reihum gewürfelt, und die Ergebnisse werden zusammengezählt. Doch jetzt hat verloren, wer als erster die 66 erreicht oder überschreitet. Wer bleibt als letzter übrig?

• **Pasch-Reihe** (mit zwei oder mehr Würfeln): Jeder muss jeden Pasch erreichen, also von 1 + 1 bis 6+6 (Strichliste führen).

• **Stumme Jule** (wie oben Zahlenreihe würfeln): Es darf während des ganzen Spiels nicht gesprochen werden. Wer spricht, muss eine Runde mit dem Würfeln aussetzen und hat dadurch einen Nachteil. (Gut, um Ruhe und Konzentration zu schaffen.)

• **Rasende Paula** (bei 4-5 Spielern zwei Würfel, bei 6-7 drei Würfel ...): Jeder zweite Spieler erhält einen der Würfel und würfelt schnell hintereinander. Wenn er eine Sechs würfelt, gibt er den Würfel im Uhrzeigersinn weiter. Niemand darf aber zwei Würfel haben, sonst muss er ausscheiden.

Spiele mit Material

• **Watte pusten** (Watte oder ein Tischtennisball): Alle Teilnehmer rund um den Tisch nehmen die Hände auf den Rücken. Der Wattebausch wird mitten auf den Tisch gelegt. Durch Pusten soll versucht werden, ihn bei einem anderen Spieler herunterfallen zu lassen. Verteidigung nur durch Pusten, nicht durch Aufhalten mit dem Körper. Wer den Wattebausch durchlässt, erhält einen Minuspunkt.

• **Blind zeichnen:** Reihum blind ein Schweinchen (einen Elefanten, ein Auto ...) zeichnen. Wenn alle fertig sind, wird das beste Bild prämiert.

• **Ein toller Satz:** Jeder schreibt auf einen kleinen Zettel irgendein Wort. Alle Zettel werden in die Mitte auf den Tisch gelegt. Jeder muss nun einen möglichst lustigen Satz bilden, in dem alle vorgegebenen Wörter vorkommen.

• **Kieselsteine** (auch Spielfiguren von Mensch-ärgere-dich-nicht oder Geldstücke oder Kronenkorken...): Die Steine werden mitten auf den Tisch gelegt, einer weniger, als Spieler am Tisch sitzen. Auf Kommando greifen alle mit einer Hand nach den Steinen, jeder nimmt sich einen. Wer keinen erwischt, scheidet aus. In der zweiten Runde wird ein Stein weniger ausgelegt

• **Männchen malen:** Jeder malt auf einem Blatt Papier oben einen Kopf, dann faltet er das Papier so, dass nur noch der Halsansatz, nicht aber der Kopf selbst zu sehen ist. Alle Blätter werden an den rechten Nachbarn weitergegeben. Nun zeichnet jeder den Oberkörper und die Arme, faltet wieder und gibt weiter. In der dritten Runde zeichnet jeder den Bauch, dann die Beine bis zu den Knien und am Ende Unterschenkel und Füße. Nach dem letzten Weitergeben schreibt jeder seinen Namen unten auf das Bild, alle Gemälde werden feierlich aufgehängt, denn jeder weiß jetzt, wie er aussieht.

• **Streichholzschachtel verstecken:** Ähnlich: Eine Streichholzschachtel (oder ähnliches) wird so im Raum versteckt, dass nur eine Ecke noch sichtbar ist. Die Kinder suchen wiederum, ohne etwas zu berühren.