

# Spiele

## Kennenlern-Spiele

### Zip Zap (Für ca. 8-15 Personen ab 8 Jahren)

Alle bilden einen Stuhl- oder Stehkreis, eine Person steht in der Mitte und spricht Personen mit Zip oder Zap an. Die angesprochene Person muss bei Zip den Namen der Person nennen, die links von ihm/ihr sitzt, und bei Zap den Namen der Person, die rechts von ihm/ihr sitzt. Bei Zip Zap müssen alle den Platz wechseln. Wer zu lang zögert bzw. den Namen nicht weiß, kommt als Nächster in die Mitte.

### „Ich packe meinen Koffer“ (Für ca. 6-16 Personen ab 6 Jahren)

Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der/die Erste sagt seinen/ihren Namen und einen Gegenstand, den er/sie in seinen/ihren Koffer packen will. Der/die Nächste wiederholt den Namen und den Gegenstand des Vorgängers/der Vorgängerin und fügt seinen/ihren Namen und einen neuen Gegenstand hinzu. So wird die Reihenfolge fortgeführt, bis der/die Letzte alles wiederholt hat.

**Varianten/Besonderheiten:** Man kann auch Adjektive verwenden, die mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnen (z.B. Lustiger Lukas, chaotische Carla, hungrige Hannah, ...).

### Tennisballspiel (Für ca. 10-25 Personen ab 6 Jahren)

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Der/die Erste wirft den Ball zu einer beliebigen Person, die den Ball wiederum weiter wirft und dazu laut den Namen des/der Nächsten sagt, bis jeder genau einmal den Ball erhalten hat. Die letzte Person wirft den Ball wieder zum/zur ersten Werfer/in. Anschließend wird dasselbe wiederholt, aber die vorherige Reihenfolge muss wieder eingehalten werden. Danach können je nach Teilnehmerzahl mehrere Bälle ins Spiel gebracht werden oder auch die Zeit gestoppt werden, die für einen Durchgang gebraucht wird.

**Spielmaterial:** Tennisball (oder anderer Ball)

**Varianten/Besonderheiten:** Die Reihenfolge kann sowohl vorwärts, als auch rückwärts geworfen werden.

### Alle, die... (Mind. 6 Personen ab 5 Jahren)

Die Gruppe bildet einen Stuhlkreis und eine Person steht in der Mitte. Diese Person muss sagen: „Alle, die...“ und etwas dafür einsetzen, wie z.B.: „Alle, die gerne Sport machen!“ Daraufhin müssen alle, auf die die Aussage zutrifft, aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Die Person in der Mitte versucht dabei, sich auch auf einen Stuhl zu setzen. Die Person, die als nächstes keinen Platz hat, muss wieder eine neue Aussage äußern.

**Varianten/Besonderheiten:** Eventuell sollten keine Äußerlichkeiten als Aussage verwendet werden, damit die Gruppe sich untereinander besser kennen lernt.

### Auf Stühlen sortieren (Für ca. 8-40 Personen ab 7 Jahren)

Man bildet einen Stuhlkreis oder eine Stuhlreihe. Jede/r Mitspieler/in steht auf seinem Stuhl. Der/die Gruppenleiter/in gibt vor, in welcher Reihenfolge die Teilnehmer/innen sich anordnen müssen, z.B. Größe, Alter oder Anzahl der Geschwister. Die Teilnehmer/innen dürfen dabei den Boden nicht betreten, sondern müssen auf den Stühlen bleiben.

**Varianten/Besonderheiten:** Als erhöhte Schwierigkeit kann das Sortieren ohne Sprechen erfolgen.

## WarmUp-Spiele WUPs

### Ich sitze im Grünen (Für ca. 8-20 Personen ab 8 Jahren)

Stuhlkreis mit einem zusätzlichen, freien Stuhl rechts neben dem/der Gruppenleiter/in. Dieser rutscht nach rechts mit den Worten „Ich sitze“, der/die Nächste rutscht nach, sagt „im Grünen“, der/die Dritte rutscht nach, sagt „und wünsche mir den [Namen] herbei.“ Der/die Gerufene setzt sich hin und die Nachbarn links und rechts vom freigewordenen Stuhl versuchen, den Platz zu ergattern. Wer als Erste/r auf dem Stuhl sitzt, beginnt wieder mit „ich sitze“ ...

**Varianten/Besonderheiten:** Ohne Platzwettstreit

### Rush Hour (Für ca. 10-20 Personen ab 6 Jahren)

Alle Personen bilden einen Stuhlkreis, eine Person befindet sich in der Mitte des Kreises. Die Sitzenden blinzeln sich untereinander zu und wechseln dann den Platz. Dabei können mehrere Paare gleichzeitig wechseln. Der/die in der Mitte Stehende versucht währenddessen, einen Platz zu bekommen. Wenn die Person in der Mitte „Rush Hour“ ruft, müssen alle den Platz wechseln.

### Blinzeln (Für 10-30 Personen ab 6 Jahren)

Die Teilnehmer/innen gehen zu Zweier-Teams zusammen und eine Person muss übrig bleiben. Eine Person sitzt auf dem Stuhl, die andere stellt sich dahinter und hat die Hände hinter dem Rücken. Eine Person hat keinen Vordermann, diese blinzelt einem/r Sitzenden zu und diese/r muss versuchen, auf den freien Platz zu kommen. Der Hintermann soll dies verhindern, indem er/sie den/die Sitzende/n an den Armen festhält.

### Stifterallye (Für mind. 8 Personen ab 6 Jahren)

Die Teilnehmer/innen bilden einen Sitzkreis. Durch Durchzählen (1 – 2 – 1...) werden zwei Teams gebildet. Dann bekommt jede Gruppe einen Stift und muss diesen innerhalb seiner Gruppe im Uhrzeigersinn weitergeben (nicht werfen!). Die beiden Stifte starten an gegenüberliegenden Positionen und jede Gruppe versucht, mit ihrem Stift den Stift der anderen Mannschaft zu überholen. Dabei darf das Weitergeben der anderen Mannschaft nicht gestört werden.

**Material:** 2 Stifte

**Varianten/Besonderheiten:** Man kann das Spiel auch mit Kissen statt mit Stiften spielen.