

Spiele-Sammlung

Indoor-Spiele

„Dreh den Teppich“

Zusammenfassung

Die Teams müssen die Balance halten, während dem sie den Teppich auf dem sie stehen zu drehen versuchen.

Material

- 1-3 (je nach Gruppenanzahl) Teppiche, Wolldecken, Zeltplanen oder Bettlaken (8 Personen müssen knapp darauf Platz finden)

So geht's

Teile die Teilnehmer in Gruppen von ca. 8 Personen ein und verteile jeder Gruppe eine Wolldecke (oder etwas Vergleichbares). Die Gruppe muss nun versuchen, die Wolldecke komplett von der Oberseite auf die Unterseite zu drehen, ohne dass dabei eine Person neben die Decke tritt. Sobald eine Person mit einem Körperteil neben der Decke den Boden berührt, muss diese Gruppe wieder von vorne beginnen.

Wir empfehlen für dieses Spiel nicht mehr als 10 Minuten aufzuwenden.

„Donut-Spiel“

Zusammenfassung

Freiwillige versuchen hängende Doughnuts zu essen, ohne sie mit den Händen zu berühren.

Material

- 3-6 Ring-Donuts (oder Apfelringe)
- 3-6 lange Schnurstücke an denen die Doughnuts aufgehängt werden

So geht's

Zieh eine Schnur durch drei (oder mehr) Donuts (oder Apfelringe) und hänge diese an die Decke (oder sie werden von Leuten, die auf Stühlen stehen, gehalten). Bitte drei (oder mehr) Freiwillige nach vorne, die versuchen werden ihren Donut so rasch als möglich zu essen, währenddem sie ihre Hände auf dem Rücken halten. Beschränke das Spiel zeitlich (wir schlagen vor, nicht länger als 1 Minute zu spielen). Die Person, die am meisten von ihrem Donut gegessen hat, hat gewonnen.

Variante

Das Spiel kann noch schwieriger (und noch lustiger) gemacht werden, wenn allen Teilnehmern die Augen verbunden werden.

„Speeddating“

Zusammenfassung

Speed-Dating ohne Dating.

Material

- 1 Stuhl für jeden Teilnehmer

So geht's

Das Spiel sollte in euren Kleingruppen durchgeführt werden.

Nehmt für jeden Teilnehmer einen Stuhl und teilt die Anzahl Stühle in zwei gleich große Gruppen. Ordnet nun die eine Hälfte zu einem inneren Kreis, wobei der Stuhl nach außen sieht und die andere Hälfte zu einem äußeren Kreis, wobei der Stuhl nach innen sieht. Immer zwei Stühle stehen sich also gegenüber. Bitte die Teilnehmer Platz zu nehmen und die erste Frage zu lesen. Beide Personen erhalten nun 30 Sekunden, um dem Gegenüber die Frage zu beantworten. Nach einer Minute setzt sich ein Kreis um einen Platz nach rechts, so dass neue Paare gebildet werden. Diese lesen und beantworten dann die nächste Frage. Fahre fort mit dem Turnus bis alle Fragen beantwortet worden sind.

Hier ein paar Vorschläge für Fragen:

1. Wo gehst du zur Schule und wie ist es dort?
2. Welches ist dein Lieblings TV-Programm und warum?
3. Welches war dein größtes Erlebnis in deinem Leben?
4. Welche der anwesenden Personen kennst du am besten und warum?
5. Welches ist dein Lieblingstier und warum?
6. Wie kommt es, dass du heute hierhergekommen bist?

„Zeitungsschlagen“

Zusammenfassung

Ein Spiel auf Tempo, bei dem es darum geht, schneller zu sein, als der oder die andere.

Material

- 1 Rolle aus zusammengeklebten Zeitungspapier

So geht's

Bei diesem Action-Spiel bildet die Gruppe einen Stuhlkreis, wobei ein Mitglied der Gruppe in die Mitte gestellt wird. Diese Person tippt mit der Zeitungsrolle auf das Knie einer beliebigen Person, legt so schnell er oder sie kann die Zeitungsrolle auf einen in der Mitte stehenden Hocker zurück. Dann versucht sie sich auf den Platz der angetippten Person zu setzen.

In dieser Zeit steht die angetippte Person auf und versucht sich die Zeitungsrolle zu schnappen und damit die Person aus der Mitte wiederum anzutippen, bevor sich diese auf den freiwerdenden Stuhl setzt. Schafft die angetippte Person dies, darf sie sich wieder in den Kreis zurücksetzen und die Person aus der Mitte muss einen zweiten Durchgang spielen. Schafft die angetippte Person es nicht, muss sie in die Mitte. Das Spiel beginnt von vorne.

Weitere Spielideen findest du hier:

- <https://www.jugendleiter-blog.de/spiele-jugendarbeit/>
- https://www.kolpingjugend-augsburg.de/_files/_user/tuwas/tuwas-thema-spiele.pdf

Outdoor-Spiele

„Wasserballon-Stafette“

Zusammenfassung

Die Gruppen geben so schnell wie möglich einen mit Wasser gefüllten Ballon durch ihre Reihe. Das Spiel lockert die Atmosphäre auf und trägt dazu bei, dass die Leute sich untereinander wohl fühlen.

Material

- Mindestens 4 Wasserballone

So geht's

Teile die Teilnehmer in zwei Gruppen auf. Jede Gruppe stellt sich hintereinander in einer Reihe auf. Der erste in jeder Reihe bekommt einen Ballon, der mit Wasser gefüllt ist. Die Ballons müssen so schnell wie möglich nach hinten weitergegeben werden, und zwar über den Kopf des ersten Spielers, dann zwischen den Beinen des zweiten hindurch, danach wieder über den Kopf des nächsten und so weiter bis zum Ende der Schlange. Wenn der Ballon die letzte Person erreicht hat, läuft derjenige mit dem Ballon nach vorne, stellt sich vor die erste Person und wiederholt das Ganze. Die Stafette ist zu Ende, wenn die erste Person wieder vorne in der Reihe steht. Haltet unbedingt Ersatzballons bereit.

Variante

Ihr könnt mehrere Ballons gleichzeitig pro Team ins Spiel bringen. Je voller die Ballons sind, desto eher platzen sie, desto nasser werden die Leute und desto mehr Spaß habt ihr.

„Capture the Flag“

Zusammenfassung

Ein Actionspiel mit zwei gegnerischen Mannschaften.

Material

- 2 Fahnen (oder Gegenstände, die als Fahnen verwendet werden)

So geht's

Capture the Flag ist ein klassisches Geländespiel. Dafür wird ein großes Spielfeld auf freiem Gelände benötigt, wodurch das Spiel besonders für Jugendliche und größere Gruppen geeignet ist. Das Feld wird in zwei Hälften geteilt. Jedes der zwei Teams hat eine Fahne, die sich in der Basis befindet und zusätzlich ein Gefängnis.

Ziel des Gruppenspiels ist es, die Fahne des anderen Teams zu erobern, in die eigene Basis zu bringen und währenddessen die eigene Fahne gegen den Feind zu beschützen. Gegnerische Spieler können gefangen werden, indem zum Beispiel ein Papier-Armband, das jeder Spieler trägt, ergattert wird.

Gefangene Spieler müssen dann in das Gefängnis der anderen Mannschaft. Hier muss der Spieler/die Spielering je nach Regeln entweder eine gewisse Zeit verbringen oder sogar bis zur nächsten Runde des lustigen Gruppenspiels warten.

„Tücher-Greifen“

Zusammenfassung

Ein lustiges Spiel mit Gruppenzusammenhalt und Geschicklichkeit

Material

- Pro Vierer-Gruppe ein Tuch

So geht's

Es finden sich immer vier Jugendliche als ein Team zusammen. Diese Kleingruppen unterteilen sich nun erneut: Drei Jugendliche gehen zu dritt zusammen und halten sich über Kreuz an den Armen. Der oder die vierte Mitspieler/-in spielt nun alleine gegen die drei anderen.

Die Dreiergruppe entscheidet sich für eine Person, die in ihre Gesäßtasche ein Tuch steckt. Dieses muss zur Hälfte herauschauen, darf sich bei schneller Bewegung aber nicht lösen. Nach dem Startkommando muss der oder die einzelne Spieler/-in versuchen, das Tuch zu erwischen und herauszuziehen. Gleichzeitig müssen sich die drei andere dagegen wehren, indem sie sich schnell bewegen und drehen.

Der oder die Einzelne hat insgesamt 2 Minuten Zeit, das Tuch abzugreifen. Die Spielleitung muss darauf achten, dass einzelne Gruppen nicht gegeneinanderstoßen und sich verletzen. Spielt deshalb am besten draußen mit viel Platz.

Weitere Outdoor-Spieleideen findest du hier:

- <https://www.fundmate.com/kennenlernspiele-gruppenspiele-jugendgruppen>
- <https://www.jugendleiter-blog.de/spiele-jugendarbeit/>

Online-Spiele/Icebreaker

„Wer bin ich?“

Zusammenfassung

Die Gruppe errät gemeinsam oder in kleinen Gruppen gegeneinander, um welche Person/Figur es sich handelt.

Material

- Vorbereitete Personen/Figuren (einfach Biographien/Schlagwörter im Internet erforschen)

So geht's

Teile die Teilnehmer entweder in kleinere Gruppen aus (z.B. die schon bestehenden Gruppen der Kleingruppenzeit nach dem Film) oder belasse die Gruppe als Ganzes. Stelle nun deine „Person/Figur“ schrittweise vor. Verrate dabei am Anfang noch nicht viel und nimm dann nach und nach einfachere Hinweise. Sobald eine Kleingruppe die Person/Figur erraten hat, erhält sie einen Punkt.

Variante

Spielt gegen die Zeit und stellt einen Timer. Wie viele Personen schafft ihr, in dieser Zeit zu erraten?

Hier folgen zwei Beispiele:

- Helene Fischer
 - junge, blonde Frau
 - geboren in der ehem. Sowjetunion
 - 2015 hat sie bei einem Tatort mitgespielt
 - erstes Album heißt „Von hier bis unendlich“
 - bekannte Schlagersängerin
- Mickey Mouse
 - am 18.11.1928 geboren
 - stammt ursprünglich aus den USA
 - viele Abenteuer mit der besten Freundin erlebt, die Menschen auf der ganzen Welt kennen
 - Stern auf dem Walk of Fame,
 - im Fernsehen und in Comics zu sehen
 - große Ohren, gelbe Schuhe und einen langen Schwanz

„Stadt-Land-Fluss“

Zusammenfassung

Wie beim klassischen „Stadt-Land-Fluss“ geht es darum in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Kategorien auszufüllen.

Material

- Papier und Stift
- Oder Online-Software für Stadt-Land-Fluss

So geht's

Gib der Gruppe einige Kategorien vor oder legt diese als Gruppe gemeinsam fest. Beispiele könnten sein: Stadt, Land, Fluss, Berühmtheit, Film, Person aus der Bibel, Getränk, Snack etc. Jede/-r legt diese Kategorien als Raster auf einem Blatt Papier an. Eine Person

reih im Gedanken das Alphabet nacheinander auf, bis eine zweite Person „Stopp“ sagt. Die erste Person nennt dann den Buchstaben, bei welchem sie angehalten hat. Ab nun läuft die Zeit. Wer als erste oder erster alle Kategorien mit Begriffen mit dem gewählten Anfangsbuchstaben ausgefüllt hat, ruft „Stopp“. Nun wird ausgewertet: für einen Begriff, der mind. von 2 Spieler/-innen genannt wird, gibt es 5 Punkte, ein Begriff, den niemand anderes hat, gibt es 10 Punkte und wer als einzige oder einzige überhaupt einen richtigen Begriff bei einer Kategorie hat, erhält 20 Punkte. Das Spiel kann beliebig oft wiederholt werden. Am Ende werden die Punkte zusammengezählt. Gewonnen hat die Person mit den meisten Punkten.

„Finde den Fehler“

Zusammenfassung

Ein Suchspiel, um kleine Unterschiede zu entdecken.

Material

- Zwei fast identische Bilder mit einigen kleinen Unterschieden.
- Eine schöne Idee ist es auch, ein Gruppenbild oder ein Bild zu nutzen, das eine Verbindung zur Gruppe hat.

So geht's

Blende die beiden fast identischen Bilder über die „Bildschirm-Teilen-Funktion“ ein. Spielt entweder Person gegen Person oder Gruppe gegen Gruppe. Wer als erstes die bestimmte Anzahl der Unterschiede gefunden hat, gewinnt. Die Unterschiede können entweder mit der „Kommentier-Funktion“ markiert oder im Chat genannt werden.

„Wimmel-Spiel“

Zusammenfassung

Ein Spiel, bei dem es darum geht, sich ein Bild möglichst genau einzuprägen.

Material

- Ein volles, wuseliges Bild (z.B. Wimmelbild)

So geht's

Zeige über die „Bildschirm-Teilen-Funktion“ ein wuseliges Bild und gib der Gruppe 30 Sekunden Zeit, sich das Bild so genau wie möglich einzuprägen. Beende dann die Teilen-Funktion. Frage dann nach einer bestimmten Szene: Wie viele XY waren auf dem Bild zu sehen? Was hatte das kleine Mädchen in der Hand? Wer als erstes die richtige Antwort in den Chat schreibt, hat gewonnen.

„Bring-Spiel“

Zusammenfassung

Die Gruppe bringt unterschiedliche Gegenstände vor die Kamera. Wer am schnellsten ist, gewinnt.

So geht's

Bitte die Teilnehmenden einen Gegenstand aus ihrem Zimmer/Haus/Wohnung zu holen und in die Kamera zu zeigen. Wer am schnellsten ist, gewinnt. Wer am langsamsten ist, darf den nächsten Gegenstand benennen (z.B. Toilettenpapier, Handtuch, Lineal, Pflanze).

„Montagsmaler“

Zusammenfassung

Die Gruppe errät, was eine Person malt.

Material

- Liste mit zu malenden Begriffen

So geht's

Teile die Whiteboardfunktion in deiner Videokonferenz. Entweder ihr spielt gemeinsam in einer Gruppe oder du teilst die Teilnehmenden in gegnerische Teams auf. Jeweils eine Person darf innerhalb von einer Minute so viele Begriffe malen, wie das Team/die anderen erraten. Die Begriffe werden per Privatchat geschickt. Sobald ein Begriff erraten wurde, darf man den nächsten Begriff malen. Welche Gruppe am Ende mehr Begriffe erraten hat, hat gewonnen.

„Tabu oder Pantomime“

Zusammenfassung

Die Gruppe errät, was eine Person erklärt oder pantomimisch darstellt.

Material

- Liste mit Begriffen

So geht's

Entweder ihr spielt gemeinsam in einer Gruppe oder du teilst die Teilnehmenden in gegnerische Teams auf. Jeweils eine Person darf innerhalb von einer Minute so viele Begriffe erklären/pantomimisch darstellen, wie das Team/die anderen erraten. Die Begriffe werden per Privatchat geschickt. Sobald ein Begriff erraten wurde, darf man den nächsten Begriff malen. Welche Gruppe am Ende mehr Begriffe erraten hat, hat gewonnen.

„Speed-Meeting“

Zusammenfassung

Ein Kennenlernspiel auf Zeit.

Material

- Liste mit einfachen Fragen zum Kennenlernen

So geht's

Teile die Gruppe in kleine Breakoutsessions ein (2-3 Personen) für jeweils 3 Minuten. Hole sie anschließend zurück ins Plenum und schicke sie gleich wieder weiter in neue, zufällig eingeteilte Breakoutsessions. Die Fragen kannst du den Teilnehmende über die Benachrichtigung in die Kleingruppen schicken. Es können nach Belieben viele Runden gespielt werden.

Hilfreiche Online-Tools

- Mentimeter
- kahoot
- Actionbound
- Padlet
- Mural
- Myquiz
- Skribbl