

Spiele mit Abstand

Ideen für Gruppenaktionen, sobald es wieder losgehen kann

In dieser Sammlung findet ihr eine Auswahl von Spielen und Aktionen für drinnen, draußen, die Kletteranlage und einfach unterwegs auf Tour.

Bitte vergesst vor lauter Begeisterung nicht die AHAL-Regeln und denkt an den Abstand von 1,5 m während der Spiele und Aktionen.

Einige Spiele sind bekannte Aktionen, die den Umständen angepasst wurden. Manchmal ist es bestimmt sinnvoll bei einem schnellen Spiel selbst draußen Masken aufzusetzen, falls es trotz aller Absprachen vielleicht mal (kurz) enger wird.

Im Jugendraum oder in einer Sporthalle ist vieles möglich. Doch draußen, auf der Wiese mit viel Luft und mehr Raum bzw. Abstand ist es einfach schöner und wahrscheinlich auch entspannter.

Viel Spaß beim „Wiederaanlaufen“ und Spielen!

Drinnen / Draußen

Wilde Nudel

Thema:	Kommunikation
Ziel:	Kennenlernen, Warming Up, Spaß
Gruppe:	ab ca. 8 Jahren, 6 – 12 TN
Dauer:	5 – 15 min
Material:	Poolnudel, längsgerollte Isomatte, diagonal (also lang) gerollte Zeitung

Ablauf:

Alle stehen im großen Kreis (1,5 m Abstand). Eine Person steht in der Mitte mit der Schwimmbadnudel. Eine Person im Kreis beginnt einen Namen zu sagen, die Nudelperson versucht die mit dem Namen angesprochene Person mit der Nudel anzuschlagen; die aufgerufene Person kann sich schützen, indem sie schnell einen anderen Namen sagt. Wer getroffen wurde, bevor der Name einer anderen Person aus dem Kreis gesagt wurde, muss in die Mitte und macht weiter.

Hinweis:

Vorsicht! Wenn's wild wird, tut es weh!

Quelle: „Kontaktlose Spiele in Corona-Zeiten“, Zusammenstellung von Hanna Glaeser, 2020

Drinnen / Draußen

Wer bin ich?

Thema:	Kommunikation
Ziel:	Warming Up / Für zwischendurch / Spaß
Gruppe:	ab ca. 10 Jahren, 4 – 15 TN
Dauer:	20 - 40 min
Material:	Post-it-Zettel, Stifte
Tipp:	Mit Kreppband geht es auch sehr gut.

Ablauf:

Die Spieler*innen sitzen im Kreis mit großen Abständen. Jede*r schreibt den Namen einer allen bekannten (berühmten) Person (Donald Duck, Angela Merkel, Mozart ...) auf einen kleinen „Post-it“-Zettel. Die Gruppenleitung klebt nun jede*r Spieler*in einen solchen Zettel auf die Stirn, so dass nur die anderen TN*innen den Namen lesen können. Nun wird reihum geraten, welche Person man sein könnte.

Mögliche Fragen: „Lebe ich noch?“ – „Bin ich eine Frau?“ – „War ich ein TV- Star?“ .

Es sind nur Fragen erlaubt, die mit „ja“ oder „nein“ zu beantworten sind. Jeder darf so lange raten, bis die Antwort „nein“ lautet, anschließend ist die*der Nächste an der Reihe. Kann man weder „ja“ noch „nein“ antworten, sagt man „Pustekuchen“; die*der Spieler*in darf weiterraten bis zur Antwort „nein“.

Gewonnen hat, wer als erster errät, wer sie*er ist! Die anderen können noch weiterspielen.

Varianten:

Man kann die Namen einschränken, z.B. auf echte Personen oder Comicfiguren, oder je nach Wissensstand der Teilnehmer*innen variieren. Es sollte sichergestellt sein, dass jede*r die Personen kennt! Es ist besser, keine anwesenden Personen zu verwenden, stattdessen können im Kurs erlernte Tiere (Alpensalamander) oder gemeinsam getroffene Personen (Hüttenwirt*in der xy-Alm) für Lacher sorgen.

Quelle: Zum-Thema-Heft „Spielen, Bewegen, Zusammen sein“, JDAV, 2010

Drinnen / Draußen

Ninja mit Poolnudel

Thema:	Aufwärmen, Spaß
Ziel:	Warming Up / Action zwischendurch
Gruppe:	Altersunabhängig, mindestens 3 TN
Dauer:	ca. 20 min
Material:	Schwimmnudeln (je TN eine)
Tipp:	Am besten draußen in der Sonne!

Ablauf:

Zum Start stellen sich alle Spieler*innen im Kreis auf und springen mit einem Ninja-Schrei nach hinten und verharren in einer Ninja-Pose. Das Spiel geht im Kreis herum in einer festen Reihenfolge. Eine Spieler*in beginnt, und versucht mit einer Bewegung die Hände einer anderen mitspielenden Person zu treffen. Die angreifende Person muss eine durchgehende Bewegung ohne Richtungsänderung machen, die angegriffene Person darf aber ausweichen. Wird eine Hand getroffen, so kommt diese hinter den Rücken und es wird mit einer Hand weitergespielt. Sind beide Hände getroffen, so ist man raus. Man darf sich nur bewegen, wenn man am Zug ist oder einem Angriff ausweicht. Nach den Bewegungen bleiben beide Spieler*innen in der zuletzt eingenommenen Position am Ende der Bewegung. Damit man den 1,5 Meter Abstand einhalten kann, kann man das Spiel mit Poolnudeln gut durchführen.

Quelle: Tatinka Frick für die JDAV Baden Württemberg -
www.jdav-bw.de/page/ideensammlung

Drinnen / Draußen

Hey Du („Pokerface“)

Thema:	Aufwärmen, Spaß
Ziel:	Warming Up / für zwischendurch
Gruppe:	TN ab ca. 8 Jahren, mind. 6 Personen
Dauer:	10- 15min
Material:	keines nötig

Ablauf:

Die Spieler*innen stellen sich im Kreis mit 1,5 m Abstand auf. Die Spielleitung sucht eine Person aus und bittet diese, gesprochene Sätze zu wiederholen, damit alle Mitspieler*innen sich die Sätze gut einprägen können. Zwischen *Spielleitung* und Mitspieler*in entwickelt sich folgender Dialog:

„Hey Du“ → „Hey Du“
„Ich find dich cool“ → „Ich find dich cool“
„Wenn du mich auch cool findest“ → „Wenn du mich auch cool findest“
„Schenk mir ein Lächeln“ → „Schenk mir ein Lächeln“

Beim ersten Versuch wird vermutlich der Dialog noch nicht mit einem großen Gelächter enden. Die Spielleitung fragt deshalb eine weitere Person, die sie möglichst zum Lachen bringt, damit die Spielleitung wechselt. Die Spielleitung geht bis auf maximal 1,5 Meter auf ihn*sie zu und versucht möglichst originell und lustig „Hey Du“ usw. zu ihr*ihm zu sagen. In Sachen Mimik und Gestik ist der Spielleitung alles erlaubt. Die ausgesuchte Person aus dem Kreis muss nun versuchen, ihr „Pokerface“ aufrecht zu erhalten, spricht den Satz deshalb nicht mit. Sobald die angesprochene Person grinst oder loslacht, wird diese zur Spielleitung und darf jemanden anderen zum Lachen bringen.

Hinweis:

Alle dürfen während der „Ansprache“ lachen, außer die angesprochene Person!

Varianten:

Dieses Warming Up könnte auch online gespielt werden.

Quelle: Evangelische Jugend Magdeburg / Zentrum für soziales Lernen

<https://www.evangelischejugend.de/mitarbeiterbereich/corona/corona-offline/>

Drinnen / Draußen

Das mag ich...

Thema: Kommunikation, Pantomime
Ziel: Spaß, Action
Gruppe: ab ca. 8 Jahren, 6 – 12 TN
Dauer: ca. 30 min
Material: motivierte Gruppe 😊

Ablauf:

Alle Spieler*innen stellen sich im Kreis mit 1,5 m Abstand auf. Ein*e Mitspieler*in überlegt sich eine Sportart, ein Hobby oder einfach eine Tätigkeit aus dem Alltag und stellt diese pantomimisch dar. Auch einzelne Wörter, Film- oder Buchtitel eignen sich super für das Spiel – hier sind wieder mal der eigenen Kreativität keine Grenzen gesetzt. Die anderen Mitspieler*innen müssen erraten, was vorgeführt wird. Wer es errät, darf danach den nächsten Begriff vorführen.

Hinweis:

Abstand (1,5m) nicht vergessen ...

Varianten:

- Vorab Begriffe auf Zettel schreiben
- Mit zwei Teams spielen, die Begriffe werden von der gegnerischen Gruppe gesammelt und ein Spieler stellt dann für die eigene Gruppe Begriffe dar

Quelle: Blog der Alpenvereinsjugend Österreich – www.tagedraussen.at

Drinnen / Draußen

Menschenmemory

Thema:	Wahrnehmung, Erinnerungsvermögen
Ziel:	Konzentration, Spaß
Gruppe:	ab 6 Jahren, 6 – viele TN
Dauer:	ca. 20 min
Material:	nix 😊
Tipp:	Am besten draußen in der Sonne!

Ablauf:

Zwei Personen (oder bei sehr großen Gruppen auch Teams), diese sind die Memoryspieler*innen, gehen vor die Tür / von der Gruppe weg oder drehen sich um. Alle anderen stellen die Memorykarten dar. Das heißt jede*r sucht sich eine*n Partner*in und diese beiden überlegen sich eine Bewegung / Geräusch oder beides, was das Memorykartenpaar bildet. Nun stellen sich alle Memorykarten verteilt auf der Fläche / im Raum auf. Die Memoryspieler*innen werden von der Spielleitung geholt. Falls es möglich ist, stellen sich die beiden auf eine erhöhte Fläche. Die Memoryspieler*innen sind abwechselnd an der Reihe und rufen zwei Personen auf, die jeweils ihre Bewegung / Geräusch / beides zeigen.

Findet ein*e Memoryspieler*in ein Paar, so stellt sich das Memorykartenpaar mit Abstand zum*zur Memoryspieler*in.

Wer ein Paar gefunden hat darf noch einmal raten 😊

Hinweis:

Beim Aufstellen und auch sonst den Abstand (1,5 m) nicht vergessen ...

Quelle: Dorothea Schürmann auf www.pfadfinder-spiele.de

Drinnen / Draußen

Tic Tac Toe

Thema: Kommunikation, Kooperation, Bewegung, Wettkampf

Ziel: Strategie / Spaß / Warming Up

Gruppe: ab ca. 10 Jahren, mindestens vier Spieler*innen

Dauer: 15 min

Material:

- Jeweils drei gleiche Gegenstände für zwei Gruppen (z.B. Wäscheklammern, Zapfen, Steine, Tücher, Stifte, ...)
 - Seile oder Stöcke zum Auslegen eines Tic-Tac-Toe-Spielfeldes oder mit Straßenkreide aufmalen
-

Ablauf:

Ein Spielfeld mit neun gleichgroßen Feldern aus Seilen oder Naturmaterialien auflegen und eine Startlinie festsetzen, von der aus die beiden Gruppen loslaufen.

Die Strecke zum Spielfeld kann man variieren: z.B. durch die Länge oder man baut Hindernisse ein, dann wird es noch spannender.

Nach dem „Startschuss“ der Spielleitung läuft aus jeder Gruppe die erste Person so schnell wie möglich zum Spielfeld, legt ihren Gegenstand ab und kehrt zurück. Wie bei einem Staffellauf, läuft eine Person nach der anderen zum Spielfeld, legt einen Gegenstand hin, läuft dann zurück zur Gruppe, tritt über die Startlinie und die nächste Person ist an der Reihe.

Es gewinnt das Team, das zuerst 3 Gegenstände in einer Reihe horizontal, senkrecht oder diagonal hinlegen konnte.

Falls nach der jeweils dritten Person das Spiel noch nicht beendet ist, kann die nächstfolgende Person einen Gegenstand der eigenen Mannschaft umlegen.

Hinweis:

Im Dunkeln kann man das Spiel auch mit Knicklichtern spielen. Vielleicht einmalig als besonderes Highlight, weil umweltfreundlich sind diese Lichter leider nicht.

Varianten:

- Bestimmte Bewegungen wie rückwärts laufen, Hoserlauf, ...
- blind die Strecke bewältigen
- mit 16 Feldern und vier Gegenständen

Quelle: Blog der Alpenvereinsjugend Österreich – www.tagedraussen.at

Draußen

Wasserbecher und Wasserflasche

Thema: Kooperation, Kommunikation
Ziel: Strategiespiel, Spaß
Gruppe: ab 10 Jahren, 8 – 15 TN
Dauer: ca. 45 min
Material: Für alle Teilnehmer*innen eine Schnur (mind. 7 m lang), Hartplastikbecher, Flasche mit Bauch und Kopfteil und „Taille“ dazwischen, Seil zum Auslegen eines Kreises als Spielfeld

Ablauf:

Mit Hilfe von Schnüren soll die Gruppe eine innerhalb eines Kreises (ca. 5 m Durchmesser) befindliche Flasche und Glas herausholen. Das Glas ist jedoch vorher mindestens zur Hälfte mit dem Wasser aus der Flasche zu füllen. Der innere Kreis darf von den Spielenden nicht betreten werden, Flasche und Glas müssen stets auf einem Tablett in der Mitte des Seilkreises bleiben. Flasche und Glas dürfen zudem nur von Schnüren berührt werden. Die Aufgabe ist lösbar, indem je zwei gegenüberstehende Spieler*innen an einer Schnur ziehen und mehrere Schnüre gleichzeitig die Flasche oben und unten „fixieren“ (ggf. muss die Flasche von den Schnüren umwickelt werden). So kann das Ausschneiden aus der Flasche gelingen und der Abtransport von Flasche und Glas.

Hinweis:

Bitte auf ausreichend Abstand (1,5 m) achten.
Beratungszeit der Gruppe für die Strategie geben

Varianten:

- Weiteres Hilfsmittel: Fahrradschlauch, d.h. die Schnüre an den Schlauch binden.
- 2 „blinde“ Personen, die von Sehenden gesteuert werden.

Auswertung:

- Wie haben wir zusammengearbeitet?
- Konnte sich jede*r einbringen zur Lösung der Aufgabe?
- Zur Lösung hat beigetragen, ...

Quelle: Kooperative Abenteuerspiele 2, Gilsdorf / Kistner, 2001

Drinnen / Draußen

Countdown

Thema:	Kommunikation
Ziel:	Wahrnehmen & Kommunizieren
Gruppe:	ab ca. 8 Jahre, ab ca. 10 TN
Dauer:	5 - 20 min
Material:	ggf. Augenbinden

Ablauf:

Die Gruppe muss selbst eine Methode finden, einen Countdown zu zählen. Dabei dürfen sich die Spieler*innen weder absprechen noch (Hand-) Zeichen geben. Die Gruppe muss rückwärts von 15 (je nach Gruppengröße) bis Null zählen. Dabei darf keine Zahl übersprungen und keine Zahl doppelt genannt werden; außerdem dürfen nie zwei Personen gleichzeitig sprechen.

In jedem dieser Fälle muss von Neuem begonnen werden.

Hinweis:

Falls es zu schwer ist, dann mit dem Hochzählen beginnen.

Varianten:

- Augen verbunden oder geschlossen.
- Unterwegs auf einer Forststraße ist das eine spannende Herausforderung
- Den Zahlenraum definieren → bei 10 Personen von / bis 30 zählen

Quelle: Zum-Thema-Heft „Spielen, Bewegen, Zusammen sein“, JDAV, 2010

Draußen

Robots

Thema:	Kommunikation, Transfer von Beobachtung
Ziel:	Wahrnehmen & Kommunizieren
Gruppe:	ab ca. 9 Jahren, 9 - 30 TN
Dauer:	30 - 60 min
Material:	Spielfeld / Wiese, Augenbinden, Tuchstücke oder Reepschnüre
Tipp:	Um den Abstand einhalten zu können, Zweige oder Poolnudeln statt der Tücher verwenden

Ablauf:

Die Spieler*innen teilen sich in Dreiergruppen (z.B. durch ein Einteilungsspiel) auf. Jedes Team bestimmt einen Roboter, einen Sprachgenerator und einen Scanner. Ein Team gewinnt, indem es mit seinem Roboter die Roboter der anderen Teams ausschaltet. Dies kann der Roboter tun, indem er die gegnerischen Roboter mit einem Tuch oder Reepschnurstück auf Hüfthöhe abschlägt.

Die weiteren Spielregeln:

- Roboter sind blind (Augenbinden) – Achtet bitte besonders auf mögliche Verletzungsgefahren! Nur Roboter dürfen sich auf dem Spielfeld bewegen.
- Scanner dürfen nicht sprechen.
- Sprachgeneratoren dürfen nicht auf das Spielfeld schauen.

Die Teams stellen sich folgendermaßen mit 1,5 m Abstand auf:

- Die Sprachgeneratoren mit dem Rücken zum Spielfeld am Rand nebeneinander auf.
- Die Scanner stellen sich jeweils ihren Sprachgeneratoren gegenüber (= Blick aufs Spielfeld).
- Die Augen der Roboter werden verbunden. Sie werden vom Spielleiter*in z.B. mit Poolnudeln aufs Spielfeld geführt und verteilt

Vor der ersten Runde erhalten die Teams eine Besprechungszeit. Danach geht das Spiel los. Am Körper abgeschlagene Roboter müssen die Augenbinde abnehmen und vom Spielfeld gehen. Der letzte übrige Roboter ist aus dem Gewinnerteam.

Hinweis:

Drei Runden spielen, so dass jede*r jede Rolle wahrgenommen hat.

Auswertung:

- Kurzreflexion zur Zusammenarbeit in den Kleingruppen.
- Herausarbeiten der individuellen Herausforderungen / Schwierigkeiten

Quelle Zum-Thema-Heft „Spielen, Bewegen, Zusammen sein“, JDAV, 2010

Boulder- & Kletterhalle

Dirigent*in

Thema:	Klettertechnik
Ziel:	Klettertechnik spielerisch – Bewegungsplanung, -beobachtung
Gruppe:	10 – 18 Jahre, 4 – 12 TN
Dauer:	15 min
Material:	Boulderwand, Farbtapes (Markieren von Start- & Zielgriff), evtl. Zeigestab

Ablauf:

Es werden Paare gebildet (ein*e kletternde Person, ein*e Dirigent*in). Mehrere Boulder werden mit Start- und Zielgriff definiert. Der*die kletternde Person nimmt eine stabile Startposition ein, der* die Dirigent*in sagt bzw. zeigt ihr*ihm den nächsten Griff an. Es gelten keine Zwischengriffe! Es muss immer abwechselnd links und rechts gegriffen werden. Der*die Dirigent*in, die*der es schafft, seine*ihre kletternde Person vom Start- zum Zielgriff zu dirigieren, ohne das sie*er herunterfällt, bekommt 10 Punkte

Hinweis:

Eine Teamwertung fördert den Teamspirit

Varianten:

- Anstelle von Griffen Tritte ansagen → Achtung, das ist viel schwieriger!
- Griffe und Tritte ansagen
- Kletternde Person mit geschlossenen Augen
- Dirigent*in sagt der kletternden Person die Körperteile an, die sie*er bewegen soll:
„Gewicht auf den linken Fuß, rechten Fuß auf gelben Tritt ...“

Quelle: Kletterspiele, ÖAV 2014

Boulder- & Kletterhalle

Team - Boulderjam

Thema:	Bouldern, Gemeinschaft, Taktik
Ziel:	Bouldertraining
Gruppe:	10 – 18 Jahre, 4 – 12 TN
Dauer:	60 min
Material:	Boulderwand, Tape, Laufzettel mit Bouldertabelle bzw. Punktetabelle, Stifte
Tipp:	unterschiedliches Gelände / Boulder – überhängend, geneigt usw. bei unterschiedlichem Können

Ablauf:

- Im Boulderraum mehrere Boulder markieren, die in etwa gleich schwer sind.
- Teams einteilen → die Anzahl der Teams entspricht der Anzahl an Bouldern.
- Jedes Team hat pro Boulder die gleiche Zeit zur Verfügung, dann wird gewechselt.
- Die Teams notieren auf einem Zettel die Anzahl der fehlerfrei durchstiegenen Boulder bei jeder Station.

Welches Team hat am Ende (wenn jedes Team alle Boulder probiert hat) die meisten Durchstiege zu verzeichnen?

Hinweis:

Einteilung der Teams eventuell spielerisch gestalten, damit „Lieblings“-Teams verhindert werden

Varianten:

- Boulder werden von den Spieler*innen selbst überlegt und markiert
- Sind die Schwierigkeiten der Boulder unterschiedlich, so bekommen die Teams Punkte je nach Schwierigkeit

Quelle: Kletterspiele, ÖAV 2014

Boulder- & Kletterhalle

Simon sagt

Thema:	Klettertraining Aufwärmen
Ziel:	spezifisches Aufwärmen
Gruppe:	5 – 18 Jahre, 2 – 12 TN
Dauer:	10 min
Material:	Boulderwand – nicht zu steil, gute Auswahl an großen Griffen

Ablauf:

Alle Spieler*innen bewegen sich frei im Raum bis die Spielleitung eine Anweisung ruft: z.B. „Rechte Hand auf grünen Griff“. Werden vor der Anweisung die beiden Wörter „Simon sagt“ angeführt >> z.B. „Simon sagt einen gelben Griff“ <<, so soll diese Anweisung von allen Spieler*innen befolgt werden. Fehlen die einleitenden Worte („Simon sagt“), so darf die Anweisung nicht befolgt werden.

Wer richtig reagiert bekommt einen Punkt. Wer hat am Ende die meisten Punkte?

Mögliche Anweisungen:

verschiedene Griff- & Trittfarben, kombiniert mit linker Hand, rechter Fuß etc., mit anderen Körperteilen die Wand berühren, sich hinhängen, sich drehen...

Hinweis:

Ihr benötigt bei größeren Gruppen relativ viel Boulderfläche, damit die Abstände (1,5 m) immer eingehalten werden können.

Varianten:

- Je nach Alter, Können und Ausdauer variieren, immer vom Boden an die Wand – nur an der Wand
- Mit oder ohne Punkte zählen, z.B. bei Fortgeschrittenen zählen nur Anweisungen in der Boulderwand, und wer abtropft bekommt einen Punkt Abzug.
- Bewegungsarten am Boden verändern, wie Laufen, Hüpfen, Spinnengang

Quelle: Kletterspiele, ÖAV 2014

Draußen in der Natur

Regentropfen

Thema:	Wahrnehmung
Ziel:	Natur wahrnehmen, Spaß
Gruppe:	4 – viele Jahre, 5 – 20 TN
Dauer:	5 – 20 min
Material:	je Spieler*in zwei Steine

Ablauf:

Jede*r Mitspieler*in sucht sich zwei Steine, die er*sie gut in der Hand halten kann. Alle Spieler*innen stellen sich im Kreis mit 1,5 m Abstand auf. Eine Person geht außen um den Kreis herum und tippt nach Belieben einer*m Mitspieler*in auf die Schulter. Dazu kann man einen Zweig oder einen Ast nutzen, um 1,5-m Abstand halten zu können. Die Personen, die angetippt wurden, klopfen ihre Steine aneinander bis alle Mitspieler*innen ihre Steine aneinander klopfen / reiben. So kommen immer mehr Geräusche hinzu und aus einem leichten Regen wird schnell ein Platzregen. Werden die Mitspieler*innen zum zweiten Mal angetippt, hören die Angetippten auf und der Regen lässt so wieder nach ... ein tolles Hörspiel mitten in der Natur!

Hinweis:

Auf den Abstand im Kreis achten. Beim Antippen zum Einhalten der 1,5m-Abstandregel einen Ast oder Zweig verwenden

Varianten:

große – kleine Steine, verschiedene Gesteinsarten, Konzert mit zwei Gruppen & zwei Dirigent*innen

Quelle: Blog der Alpenvereinsjugend Österreich – www.tagedraussen.at

Überall

Atome & Moleküle

Thema: Warming Up, Kommunikation
Ziel: Gruppeneinteilung
Gruppe: ab 6 Jahren, 10 – 30 TN
Dauer: 10 – 15 min
Material: Musik & ausreichend Platz, Schwimmnudeln

Ablauf:

Die Spieler*innen gehen zur Musik durch den Raum. Wenn die Musik stoppt und die Spielleitung „3er-Molekül“ ruft, müssen sich die Teilnehmer*innen zu Kleingruppen mit der entsprechenden Personenzahl zusammenfinden und mit ihren Schwimmnudeln „andocken“. Das sollte spontan und schnell passieren. Danach gehen sie wieder auseinander und bewegen sich zur Musik im Raum, bis die Spielleitung die Musik wiederstoppt und die nächste Molekülzahl ruft.

Das letzte Molekül soll der gewünschten Kleingruppengröße entsprechen

Varianten:

Ohne Musik nur mit der Moderation durch die Spielleitung. Je nach Temperatur bewegen sich die Atome langsam (kalt) oder schnell (heiß) im Raum – bis „spontan“ ein 3er-Molekül entsteht.

Quelle: Zum-Thema-Heft „Spielen, Bewegen, Zusammen sein“, JDAV, 2010

Überall

Die Meiers

Thema: Warming Up, Kommunikation
Ziel: Gruppeneinteilung
Gruppe: ab 6 Jahren, ab 10 TN
Dauer: wenige Minuten
Material: Namenszettel

Ablauf:

Alle TN erhalten zu Beginn einen Zettel mit Namen, den sie niemanden zeigen dürfen. Auf ein Startsignal müssen sich alle Namens-Verwandten möglichst schnell in Gruppen finden. Eine Verwandtschaftsgruppe bilden jeweils die Personen, die den gleichen Begriff auf dem Zettel stehen haben. Die Spieler*innen rufen dazu alle den Namen und versuchen, so die ihre verloren gegangenen Gruppenmitglieder zu finden.

Die Namen der Gruppen lauten z.B.

- Maier
- Meier
- Mayer
- Meyer
- Mair
- Meir
- Mayr
- Meyr

Varianten:

- Mit verschiedenen Familienmitgliedern, z.B. Opa / Oma / Papa / Mama / Kind, Tante, Onkel ..., die sich nach Verwandtschaftsverhältnissen aufstellen müssen
- Sich ohne verbale Kommunikation finden
- Mit Tieren – dann rufen nicht alle den Namen, sondern machen das Geräusch der Tiere

Hinweis:

Achtet auf genügend Raum wegen der Abstände (1,5 m)

Quelle: Spielewiki - www.spielewiki.org/wiki/Familie_Meier

Quellen

- ✓ Zum-Thema-Heft „Spielen, Bewegen, Zusammen sein“, JDAV, 2010
- ✓ Kletterspiele für Kletterwand & Turnsaal, Alpenverein Österreich, 4. überarbeitete Auflage 2014
- ✓ Kooperative Abenteuerspiele 2, Rüdiger Gilsdorf / Günter Kister, Kallmeyer-Verlag, 2001

Noch mehr Spiele (aufgerufen am 27.05.21)

Auf den folgenden Webseiten findet ihr weitere Spielbeschreibungen und Tipps

- ✓ www.jdav-bw.de/page/ideensammlung
- ✓ <https://pfadfinder-spiele.de/spiele-mit-abstand/>
- ✓ <https://www.tagedraussen.at/category/spiele/>
- ✓ <https://ideenreise-blog.de/2020/06/spiele-ohne-koerperkontakt-neues-set-fuer-die-spielekartei.html>
- ✓ <https://www.vgs-ganztag.de/herzlich-willkommen-beim-vgs-koeln-e-v/ogs-in-zeiten-von-corona/spiele-auf-distanz/>
- ✓ <https://www.bundesverband-erlebnispädagogik.de/aktuelles/newsansicht/methodensammlung-corona-konforme-uebungen.html>
- ✓ <https://www.evangelischejugend.de/mitarbeiterbereich/corona/corona-offline/>
>> „Die mit ABSTAND besten Spiele“