



# DOWNLOAD

Mein Schulplaner fürs *Referendariat*

Zusatzdownload Oktober

Auswahl an Spielen zum Kennenlernen,  
Auspowern oder einfach so



Auszug aus:

*Andreas Krenner*

**Die große Spielesammlung für Schule  
und Jugendarbeit**


300 Ideen für große und kleine Gruppen


ISBN 978-3-8346-2634-9


S. 54, 76, 108


# 54 Commander Curry

 **Spielkategorie:** BE, FUN

 **Ort:** Turnhalle

 **Material:** keines, evtl. Musik

 **Teilnehmer:** 10 +

 **Dauer:** 10 Min. +


## → So geht's


Dieses Bewegungsspiel besitzt einen hohen Nonsens-Faktor!


1. Der Spielleiter beginnt mit dem Zuruf „Curry“, woraufhin alle wie wild im Raum herumlaufen, weil das Essen so scharf war.
2. Beim Kommando „Bratwurst“ legen sich alle Teilnehmer auf den Boden.
3. Das Kommando „Sandwich“ bedeutet, dass sich zwei eng aneinanderstellen bzw. sich sogar übereinanderlegen müssen.
4. Hören die Teilnehmer das Kommando „Hotdog“, müssen sie sich zu dritt zusammenstellen.
5. Bei „Pommes“ versammelt sich die gesamte Gruppe ganz eng im Kreis.

# 55 Die drei Affen

 **Spielkategorie:** BE, FUN

 **Dauer:** 15 Min. +

 **Material:** evtl. Augenbinden, Bananen oder ein anderer „Schatz“

 **Ort:** überall

 **Teilnehmer:** 6 +


## → So geht's


Viel witziger kann ein Spiel nicht sein: Ein blinder, ein tauber und ein stummer Affe müssen kooperieren, um erfolgreich zu sein.


1. Die Teilnehmer finden sich in 3er-Gruppen zusammen. Diese drei Affen sollen so rasch wie möglich an die leckeren Bananen gelangen. Je einer kann nicht sprechen, hören und sehen.
2. Der blinde Affe darf sich als einziger bewegen und sucht daher die Bananen. Der taube Affe ruft dazu Anweisungen, er sitzt aber mit dem Rücken zum blinden Mitspieler und hat Blickkontakt zum stummen Affen. Dieser sitzt ihm gegenüber und gibt ihm durch Zeichen und Gesten an, wo sich der blinde Affe hinbewegen und was er ihm zurufen soll.
3. Beendet ist das Spiel, wenn der blinde Affe die Bananen gefunden hat.


# 86 Fortbewegungs-Impro

 **Spielkategorie:** KR

 **Ort:** Klasse, Seminarraum

 **Material:** 3 Stühle

 **Teilnehmer:** 6 +

 **Dauer:** 15 Min. +


## → So geht's

Bei dem Spiel handelt es sich um eine sehr lustige Art der Improvisation.

1. Zwei Stühle stehen nebeneinander, ein weiterer in der Mitte dahinter. Der „Fahrer“ sitzt links vorn, daneben der „Beifahrer“, hinten ihnen noch ein „Mitfahrer“.
2. Der Fahrer eröffnet die Szene, indem er durch sein Verhalten, seine Geräusche, seinen Einstiegssatz angibt, welches Fahrzeug er fährt, z. B. Ballon, Lokomotive, U-Boot, Riksha, Rettungswagen usw. Die beiden anderen Teilnehmer finden passende Rollen dazu.
3. Nach etwa 30 Sekunden gibt der Spielleiter ein Zeichen, woraufhin der Fahrer aussteigt. Die anderen rücken nach und ein anderer Spieler steigt hinten ein. Der neue Fahrer führt ein neues Fahrzeug ein usw.


# 87 Foto-Klick

 **Spielkategorie:** WN

 **Ort:** überall

 **Material:** keines

 **Teilnehmer:** 10 +

 **Dauer:** 15 Min. +


## → So geht's

Beim Fotografieren mit den Augen wird die Merkfähigkeit trainiert.

1. Es werden Paare gebildet. Ein Teilnehmer ist der Fotoapparat und schließt die Augen.
2. Der Partner ist ein Tourist, der den Fotoapparat vorsichtig durch den Raum führt. Zu diesem Zweck nimmt er ihn an die Hand oder fasst ihn an die Schulter.
3. Wenn er ein nettes Motiv findet, bleibt er stehen, um ein Foto zu machen. Er drückt auf den Auslöser, z. B. leicht auf den Scheitel (vorher ausmachen), und dieser öffnet für einen kurzen Moment die Augen. Dies passiert z. B. 5-mal, wobei sich der Fotoapparat die Motive merken muss.
4. Danach kommen alle zusammen und die Fotoapparate erzählen von den geknipsten Bildern. Anschließend gibt es einen Rollentausch.


# 130 Kennenlernen mit Speed

 **Spielkategorie:** KL, FUN

 **Ort:** überall

 **Material:** keines

 **Teilnehmer:** 10 +

 **Dauer:** 10 Min. +

## → So geht's

Dieses schnelle und effiziente Spiel dient zum Einprägen von Namen.

1. Die Gruppe steht im Kreis, jeder Teilnehmer nennt seinen Namen.
2. Nun versuchen die Teilnehmer, so schnell wie möglich die Vornamen im Kreis zu sagen. Jeder Mitspieler nennt den eigenen, wendet sich zum Nachbarn, der ebenfalls seinen Namen nennt usw.
3. Der Spielleiter stoppt die Zeit. Aus den zuerst deutlich unterscheidbaren Namen wird bald eine kaum mehr auseinanderzuhaltende Wortschlange.

## ■ Varianten

- ⇒ Die Gruppe kann zu Beginn schätzen, wie schnell sie sein wird.
- ⇒ Die Mitspieler müssen die Vornamen der linken und rechten Nachbarn sagen.


# 131 Kennenlerngeschichten

 **Spielkategorie:** KL

 **Ort:** überall

 **Material:** keines

 **Teilnehmer:** 10 +

 **Dauer:** 30 Min. +

## → So geht's

Geschichten sind eine Form des Kennenlernens mit besonderen Anknüpfungspunkten.

1. Alle Teilnehmer stehen im Kreis. Jeder stellt sich „normal“ vor (Name, Alter, Hobby etc.).
2. In einer zweiten Runde nennt jeder noch einmal seinen Namen und erzählt dann eine Besonderheit aus seinem Leben beginnend mit „Ich bin ... und habe schon/wäre beinahe/...“, z. B.: „Ich bin Rainer und ich wäre beinahe über eine Klippe gestürzt. Das kam so...“ Dadurch merkt man sich die Namen um einiges besser!