

ARBEITSSPEICHER

Kennenlernen ...

Spannung ...

Spaß!!!



DAS KLJB-GRUPPENSPIELE-
ALPHABET

~~KLJB~~

LIEBE KLJB'LERINNEN UND KLJB'LER,

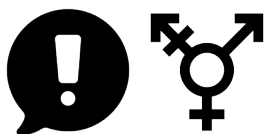
schon als Kinder haben wir alle gern gespielt und auch im Erwachsenenalter kommt oft genug das Kind in uns durch. Allein deswegen gibt es bei uns in der KLJB eine große Spielkultur. Sei es bei einem Neumitgliederabend, der Vorstandsfahrt oder einem Landjugendaustausch, gespielt wird immer. Das Schöne dabei ist, dass sie nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern neue und bestehende Gruppen zusammenschweißen.

Aber alle Gruppenleitende kennen das Szenario, dass man gute Spiele irgendwann in sein ganz persönliches Standardrepertoire aufnimmt. Was dann passiert, verwundert nicht: Ein Spiel, welches über Monate der absolute Renner war, ist

irgendwann ausgespielt und niemand lässt sich mehr dafür begeistern. Es besteht also für jede Gruppenleitung die Herausforderung, stets neue Spielideen parat zu haben, welche zur jeweiligen Gruppe und Situation passen.

Um euch an dieser Stelle zu unterstützen, haben wir in diesem Arbeitsspeicher ein Spiele-ABC abgedruckt. Zu jedem Buchstaben aus dem Alphabet findet ihr ein Spiel samt Erklärung, also genau 26 neue Ideen. Zu jedem Spiel findet ihr Eckdaten zur Dauer, Gruppengröße und zum benötigten Material, sodass ihr sofort rausfiltern könnt, welches davon für euren Zweck infrage kommt.

In diesem Sinne:



Hinweis:

Im Rahmen der Diözesanversammlung vom 09.05.2021 wurde beschlossen, dass ab sofort die gendergerechte Sprache unter Verwendung des Gendersternchens in allen offiziellen Dokumenten und Mitteilungen angewendet wird. Für diese Arbeitshilfe wurde jedoch auf das generische Maskulinum zurückgegriffen, um die Lesbarkeit und Verständlichkeit der Erläuterungen zu gewährleisten. Dies bildet eine Ausnahme. Selbstverständlich sind immer alle Geschlechter gleichermaßen angesprochen.

LASSET DIE SPIELE BEGINNEN!



WICHTIGE GRUNDREGELN FÜR DIE VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG VON SPIELEN

- 1.** Schaue dir die Gruppe genau an und berücksichtige die Besonderheiten der Gruppe bei der Spielauswahl. Folgende Fragen solltest du dir stellen: Wie alt sind die Mitspielenden? Kennen sich die Leute bereits untereinander? Wie groß wird die Gruppe sein? Welche Erfahrungen hat die Gruppe mit dem Spielen?
- 2.** Überlege dir bei der Spielauswahl, welches Ziel du mit dem Spiel verfolgst (z. B. Kennenlernen, Auflockerung, Gemeinschaft stärken, Konzentration fördern). Nicht jedes Spiel ist für jedes Ziel geeignet.
- 3.** Es ist hilfreich, jedes Spiel, das du anleitest, vorher selbst auszuprobieren, um ein Gefühl dafür zu bekommen, worauf du bei der Anleitung und Durchführung achten solltest.
- 4.** Bereite dich gut vor! Suche dir einen geeigneten Ort aus. Lege dir das benötigte Material zurecht und gehe die Spielanleitung vorher noch einmal durch!
- 5.** Achte darauf, dass alle die Spielregeln verstanden haben! Sprich laut und deutlich. Komplizierte Abläufe kannst du am besten vormachen.
- 6.** Spiele selbst mit und versuche, alle Anwesenden zum Mitspielen zu motivieren! Achte aber darauf, dass niemand zum Mitspielen gezwungen wird.
- 7.** Gehe ruhig auf Variationsvorschläge der Gruppe ein, aber achte in jedem Fall auf die Einhaltung der Regeln. Gib die Spielleitung nicht aus der Hand.
- 8.** Beende das Spiel, bevor es langweilig wird!
- 9.** Reflektiere im Anschluss, wie Anleitung und Durchführung des Spiels gelaufen sind!

ABC /,eib

A lle, die ...	S. 5
B ingo mal anders	S. 5
C haosspiel	S. 5
D reiviertel-Wahrheit	S. 7
E volution	S. 7
F ußball-Hopping	S. 8
G ruppen-Jonglage	S. 8
H elm auf!	S. 8
I ch fahre Zug	S. 9
J eopardy	S. 10
K uhstall	S. 11
L ine up!	S. 11
M örderspiel	S. 12
N amensscrabble	S. 12
O ma, Jäger, Wolf	S. 13
P eng!	S. 14
Q uartett	S. 14
R omeo und Julia	S. 14
S tifte Stierkampf	S. 15
T oaster, Mixer, Waschmaschine	S. 15
U p & Down	S. 16
V ielseitige Viktoria	S. 16
W o ist mein Huhn?	S. 17
NiX	S. 18
Y es or No	S. 18
Z ipp Zapp	S. 18

ALLE, DIE ...

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 10 - 50

Material: Stuhlkreis

Eine Person steht in der Mitte des Stuhlkreises und fordert einige Personen auf, die Plätze zu wechseln. Dazu nennt sie einen Satz, der mit „Es wechseln alle die Plätze, die...“ beginnt, z. B.: „Es wechseln alle die Plätze, die gerne verreisen.“ Die Personen, auf die der Satz zutrifft, müssen die Plätze wechseln. Die Person in der Mitte versucht dabei auch einen Platz zu bekommen. Wer in der Mitte übrig bleibt, weil kein Stuhl mehr frei ist, macht mit einem neuen „Alle, die...“-Satz weiter.

BINGO MAL ANDERS

Dauer: 15 Minuten
Teilnehmende: 10 - 50

Material: Pro Person einen vorbereiteten Bingo-Zettel mit Stift

Alle Mitspielenden bekommt einen Bingo-Zettel (5x5 Kästchen) mit 25 Aufgaben (pro Kästchen eine Aufgabe), wie zum Beispiel „Suche eine Person, die grüne Augen hat“, „Suche eine Person, die Einzelkind ist“, „Suche eine Person, die schon einmal im Ferienlager war“. Nach Spielstart ist es Aufgabe aller Mitspielenden, andere Teilnehmende zu finden, auf die die Aussagen zutreffen. Diejenigen unterschreiben dann in dem entsprechenden Käst-

chen. Ziel ist es, Unterschriften in einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) zu sammeln und dann laut „BINGO“ zu rufen. Die Person, die als erstes Bingo gerufen hat, hat gewonnen.

Varianten:

- Das Spiel geht auf Zeit und alle versuchen möglichst viele Unterschriften zu sammeln.
- Das Ziel kann auch sein, alle Kästchen mit Unterschriften zu füllen.

CHAOSSPIEL

Dauer: 100 - 150 Minuten
Teilnehmende: 30 - 100 (+ Spielleitung: halb so viele, wie Gruppen)

Material: Spielplan, Spielfiguren, Feldkarten, Feldkartenübersicht (Nummer, Wort, Aufgabe)

Zunächst wird die Reihenfolge, in der die Gruppen das Spiel beginnen, ausgewürfelt. Es beginnt die erste Gruppe das Spiel. Ein Spieler der Gruppe würfelt und rückt mit der Spielfigur der Gruppe auf dem Spielplan um die entsprechende Anzahl Felder vor. Die der Spielfeldnummer entspre-

chende Feldkarte muss nun von der Gruppe auf dem Spielfeld gesucht werden. Ebenso verfahren auch alle anderen Gruppen in der vorbestimmten Reihenfolge.

Hat eine der Gruppen die gesuchte Karte gefunden, müssen **alle** Spielende der Gruppe wieder zum Spielplan zurückkehren. Die Spielleitung prüft mit Hilfe des auf der Feldkarte notierten Wortes, ob die Karte tatsächlich gefunden wurde. Wird das richtige Wort genannt, wird der Gruppe eine Aufgabe gestellt. Nachdem die Aufgabe korrekt erfüllt wurde, kann die Gruppe erneut würfeln und sich auf die Suche nach der nächsten Feldkarte machen.



Ziel des Spiels ist es, als erste Gruppe das Zielfeld auf dem Spielplan zu erreichen und dabei alle gestellten Aufgaben korrekt zu lösen.

Das Spielfeld ist der Bereich, in dem die Feldkarten gesucht werden, meist um oder in der Gruppenunterkunft. Je nach Beschaffenheit des Geländes steht eher die körperliche Aktivität (großes Gelände), die Geschicklichkeit (unwegsames Gelände) oder das Kennenlernen des Geländes (schwierige Verstecke) im Vordergrund. Die Spielleitung soll darauf achten, dass alle Feldkarten für alle Gruppen erreichbar sind (Größe, unwegsame Verstecke u. ä.).

Der Spielplan besteht aus aufeinanderfolgenden Feldern. Es gibt ein Startfeld und ein Zielfeld. Alle Felder werden fortlaufend nummeriert. Je mehr Felder vorhanden sind, desto länger dauert das Spiel. Das Weiterrücken auf den Feldern kann zum Beispiel durch Würfeln oder ein anderes zufälliges Prinzip geregelt werden, ähnlich bekannten Spielen wie „Mensch ärgere dich nicht“. Den einzelnen Feldern werden jeweils Aufgaben zugeordnet, z. B.:

- Rechnet zusammen, wie alt ihr alle gemeinsam seid.
- Singt zusammen das KLJB-Lied.
- Wie viele Ortsgruppen gibt es im Bezirk XY?
- Baut eine menschliche Pyramide.
- Schweigt eine (zwei, ...) Minute/n.
- Löst ein Rätsel.
- Sucht auf dem Spielfeld eine bestimmte Information (z. B. „Wie heißt der Haus-/Platzwart?“)
- Wieviele Mitglieder hat die KLJB Ortsgruppe XY?

DREIVIERTEL-WAHRHEIT

Dauer: 15 - 20 Minuten
Teilnehmende: 10 - 30

Material: Klebeband | pro Person
einen Zettel mit Stift

Alle Mitspielenden erhalten einen Zettel, auf dem sie vier Tatsachen/Geschichten über sich selbst aufschreiben. Drei Tatsachen/Geschichten sollen dabei der Wahrheit entsprechen, eine ist frei erfunden. Nachdem alle Mitspielenden ihre Wahrheiten und die Lüge formuliert haben, kleben sich alle ihren Zettel auf den Rücken. Alle laufen

nun durch den Raum, lesen sich das Geschriebene durch und versuchen die Lüge zu entdecken und mit einem Strich neben der entsprechenden Tatsache/Geschichte zu markieren. Abschließend kommen alle im Stuhlkreis zusammen und lösen auf, was gelogen war (und erzählen eventuell in ein paar Sätzen ihre wahren Geschichten).

EVOLUTION

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 10 - 50

Material: ---

Alle Mitspielenden beginnen die Evolution als Eier. Um sich weiterzuentwickeln, spielen sie gegeneinander Schnick-Schnack-Schnuck (hier gelten Schere, Stein und Papier). Die Person, die gewinnt, erreicht die nächste Entwicklungsstufe, während der Verlierer auf seiner Evolutionsstufe bleibt und sich einen neuen Schnick-Schnack-Schnuck-Gegner sucht. So versuchen die Mitspielenden, sich vom Ei über das Huhn, den Dinosaurier und den Affen zum Menschen zu entwickeln. Die Teilnehmenden können nur mit Personen derselben Entwicklungsstufe spielen, also ein Ei mit einem Ei, ein Huhn mit einem Huhn etc. Die Entwicklungsstufen sind folgendermaßen darzustellen:

Ei: Die Spielenden sitzen in der Hocke und sagen nichts.

Huhn: Die Spielenden „flattern“ mit angewinkelten Armen und gackern.

Dinosaurier: Die Spielenden heben die Arme und brüllen furchterregend.

Affe: Die Spielenden klopfen sich auf die Brust und geben Affenlaute von sich.

Mensch: Die Spielenden schauen in einer Denkerpose (Hand ans Kinn) den anderen vom Spielfeldrand aus zu.

FUSSBALL-HOPPING

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 10 - 40

Material: Ein Ball | zwei Säcke zum Sackhüpfen

Es werden zwei gleichstarke Mannschaften gebildet, die sich im Abstand von zwanzig Metern in jeweils einer Reihe gegenüberstehen. In der Mitte zwischen den beiden Mannschaften liegt ein Ball. Nun werden die Spielenden jeder Mannschaft durchnummeriert. Wird eine Nummer von der Spielleitung auf-

gerufen, müssen die beiden Spielenden mit der entsprechenden Nummer in einen Sack schlüpfen und in die Mitte zum Ball hüpfen. Ziel ist es, den Ball über die Linie der gegnerischen Mannschaft zu schießen (ohne den Sack abzulegen).



GRUPPEN-JONGLAGE

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 10 - 30

Material: Mehrere Bälle (Jonglier-/Tennisbälle)

Die Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf. Zuerst wird ein Ball kreuz und quer von Spieler zu Spieler geworfen (dabei Namen rufen), bis jeder den Ball einmal hatte. Jede Person merkt sich genau, von wem sie den Ball bekommen und wem sie ihn zugeworfen hat. Zum besseren Einprägen wird der Ball in der gleichen Reihenfolge noch einmal durch die Gruppe gespielt. Die Spielleitung gibt nun nach und nach immer mehr Bälle in das Spiel hinein. Ziel ist es, einander so viele Bälle wie möglich (gleichzeitig) in dieser festgelegten Reihenfolge zuzuspielen.

HELM AUF!

Dauer: 5 - 10 Minuten
Teilnehmende: mind. 10

Material: ---

Die Spielenden stehen oder sitzen im Kreis. Die Spielleitung beginnt und sagt „Helm auf“. Alle Spielenden formen mit ihren Händen nun ein „Fernglas“ (also pro Hand eine Röhre). Diese halten sie vor ihre Augen. Nun gibt es folgende Signale, die weitergegeben werden:

Bewegt die Spielleitung die linke Hand mit dem Signal „Boak“ nach vorne, wird das Signal an die linke Person weitergegeben. Diese macht dann entweder dasselbe Signal und schickt es weiter nach links oder entgegnet mit einem „Boak Boak“, wobei beide Hände nach vorn und zurück bewegt

werden. Dieses Signal bedeutet einen Richtungswechsel. Dann muss der vorherige Spielende schnell reagieren und das Symbol nach rechts weitergeben (entsprechend die rechte Hand nach vorne bewegen und auch „Boak“ sagen). So wandert das Signal im Kreis und wechselt evtl. ab und an die Richtung.

Wichtig ist, dass auf ein linkes Signal nur ein weiteres linkes oder ein Richtungswechsel folgen kann. Auf ein rechtes Signal folgt dementsprechend ein weiteres rechtes oder auch ein Richtungswechsel. Ein rechtes Signal kann nie direkt auf ein linkes folgen - erst nach einem Richtungswechsel. Wenn eine Person ein falsches Signal spielt oder zu lange braucht, scheidet sie aus dem Kreis aus. Gewonnen haben die letzten beiden Spielenden.

Am besten beginnt ihr langsam und steigert euch dann. Das Spiel lebt von Geschwindigkeit!

ICH FAHRE ZUG

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 10 - 40

Die Teilnehmenden sitzen im Kreis, wobei ein Stuhl frei ist. Eine Person steht in der Mitte des Kreises und möchte auch einen Platz auf einem der Stühle haben. Die Person, deren rechter Stuhl frei ist, rutscht einen Stuhl weiter mit den Worten „Ich fahre Zug.“ Die nächste rutscht auf den freien Stuhl mit den Worten „Ich fahre mit.“ Die dritte rutscht weiter mit den Worten „Ich fahre schwarz.“ Die Person in der Mitte kann hierbei bereits versuchen einen der frei werdenden Plätze zu erreichen, wenn einer der „Zugfahrenden“ zu langsam ist.

Die Person, deren rechter Stuhl nun frei ist (also der Mitspielende links neben dem Schwarzfahrenden), wünscht sich einen Mitspieler aus dem Kreis herbei (dabei darf er



Material: Pro Person einen stabilen(!!!) Stuhl

nicht seinen direkten linken oder rechten Nachbarn wählen). Er ruft dabei laut einen Namen aus der Runde. Sobald der Name genannt ist, ist der Stuhl für den Mitspielenden in der Mitte besetzt. Er muss also versuchen, auf dem freien Stuhl zu sitzen, bevor ein Name ausgesprochen wird. Die herbei gewünschte Person setzt sich auf den leeren Platz und an einer anderen Stelle wird ein neuer Platz frei und die Zugfahrt beginnt von vorne. Hat die Person in der Mitte schließlich einen Sitzplatz, muss der als nächstes in die Mitte, der beim Weiterrutschen bzw. beim Namensagen zu langsam war.

JEOPARDY

Dauer: 20 Minuten
Teilnehmende: 10 - 50

Material: Vorbereitete Karteikarten | je ein Buzzer pro Team

Die Gruppe wird in zwei bis drei Teams aufgeteilt, die gegeneinander spielen. Eine Tabelle mit Wissensgebieten und Punktwerten wird auf Karteikarten aufgeschrieben und entsprechend an die Wand gehängt, z. B.

Kirche/Religion	Landwirtschaft	Sport	Politik	Musik/TV
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400

Hinter den Zahlen (bei Karteikarten auf der Rückseite) verstecken sich Antworten, zu denen passende Fragen formuliert werden müssen, z. B. Antwort: Bruder Klaus --> richtige Frage: Wer ist der Patron der KLJB? Je höher die Punkte, desto schwieriger sollte die Aufgabe sein. Die richtige Lösung (hier gibt es möglicherweise mehrere, man könnte auch fragen: Welcher Schweizer Einsiedler wurde 1417

geboren?) muss als Frage formuliert werden, sonst gibt es keine Punkte. Die Teams erhalten einen Buzzer (Klingel o. ä.). Wer zuerst buzzert, darf antworten und bekommt bei richtiger Antwort die Punkte gutgeschrieben bzw. bei falscher Antwort die Punkte abgezogen. Bei falscher Antwort dürfen die anderen Teams nachlegen. Wer richtig antwortet, darf die nächste Kategorie aussuchen.



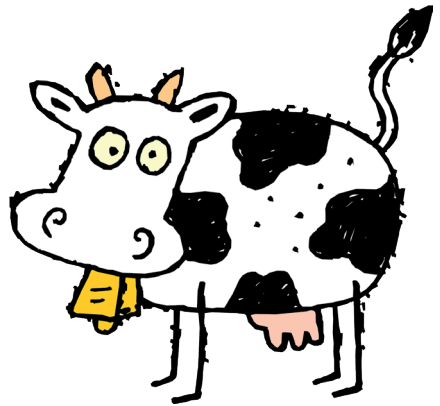
KUHSTALL

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 20 - 60

Die Mitspielenden gehen zu dritt zusammen, wobei ein Mitspieler übrig bleiben muss. Die Dreiergrüppchen stellen sich wie folgt auf: Zwei fassen sich an den Händen und formen so einen „Kuhstall“, der dritte mimt die „Kuh“ und stellt sich in den „Stall“. Je nachdem, in welche Richtung die „Kuh“ aus dem Stall schaut, gibt es nun eine „rechte“ und eine „linke Tür“ des Kuhstalls. Der Kommandogebende ruft nun entweder „Kühe“, „rechte Tür“, „linke Tür“ oder „Kuhstall“

Material: ---

(also alle) und die entsprechenden Mitspielenden müssen sich einen neuen Platz suchen. Der Kommandogebende versucht dabei, einen freien Platz zu ergattern. Wer übrig bleibt, ist der neue Kommandogebende.



LINE UP!

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 10 - 50

Material: Pro Person einen Stuhl

Es werden entsprechend der Anzahl der Mitspielenden Stühle in Kreisform aufgestellt. An einer Stelle lässt man den Kreis geöffnet. Die Spielenden stellen sich auf die Stühle (ggf. Schuhe zuvor ausziehen). Folgende Aufgaben werden nun gestellt: Stellt euch alphabetisch nach den Vornamen sortiert auf, stellt euch nach Alter/Geburtsdatum sortiert auf, nach der Körpergröße, etc. Wichtig ist, dass die Spielleitung vorgibt, wo die Reihe beginnt. Beim Ausführen der Aufgaben darf der Boden nicht berührt werden.

MÖRDERSPIEL

Dauer: beliebig
Teilnehmende: ab 10 Spielenden

Material: Liste mit allen Namen | pro Person einen Namenszettel

Allen Mitspielenden wird ein Mordopfer zugelost, indem alle ihren Namen auf einen Zettel schreiben, diese eingesammelt und gemischt werden und anschließend jeder wieder einen Zettel zieht. Wer sich selbst erwischt, zieht noch einmal neu. „Gemordet“ wird durch die Übergabe eines beliebigen Gegenstandes von Hand zu Hand (nach dem Motto: „Halt mal schnell...“). Wenn eine dritte Person dazwischen ist oder der Gegenstand auf dem Boden, Tisch etc. liegt, bevor er genommen wird, gilt dies natürlich nicht. Wenn der Gegenstand entgegengenommen wurde, verkündet der Mörder, dass er eben seinen Auftrag erfüllt hat und er erhält den Zettel des Opfers und

muss jetzt dessen Mord ausführen. Der Mörder trägt den Mord sofort in eine öffentlich ausgehängte Liste ein, unter Angabe des Namens, der Uhrzeit und des Mordinstruments (oder auch der „letzten Worte“). Wer seinen eigenen Zettel übergeben bekommt, ist „unsterblich“. Sieger ist die Person, die am Ende der festgelegten Spielzeit noch am Leben ist. Theoretisch kann es somit mehrere Siegende geben.

TIPP: Dieses Spiel eignet sich hervorragend, um es bspw. über die gesamte Dauer einer Wochenendfahrt nebenbei laufen zu lassen!

NAMENSSCRABBLE

Dauer: 10 - 15 Minuten
Teilnehmende: mind. 10

Material: Papier, Stifte

Zunächst wird die Gruppe in zwei gleich große Teams aufgeteilt. Die Spielleitung gibt, je nach Gruppengröße, ein Zeitlimit vor. Sobald die Spielleitung das Startsignal gegeben hat, müssen beide Teams versuchen, aus dem ersten Buchstaben des Vor- oder Nachnamen ihrer Mitglieder ein möglichst langes Wort zu bilden. Als kleine Hilfe und Gedächtnisstütze können die Mitglieder, ggf. vorab, ihren Namen oder den ersten Buchstaben ihres Namens auf Papier oder ein Stück Karton schreiben.

Alternativziel: Möglichst viele Wörter bilden

OMA, JÄGER, BÄR

Dauer: 15 Minuten
Teilnehmende: 10 - 50

Material: ---

Die Gruppe teilt sich in zwei gleichgroße Teams, die sich im Abstand von 3 Metern gegenüber aufstellen. Zusätzlich wird hinter jeder Gruppe eine Linie festgelegt, die im Abstand von ca. 10 - 15 Metern hinter der jeweiligen Gruppe liegt. Diese Linien begrenzen das Spielfeld.

Jedes Team einigt sich in einer „Blitzrunde“ auf eines der drei Figuren. Nachdem sich beide Teams jeweils beraten haben, gibt einer ein Kommando. Nach dem Kommando stellt jede Person aus beiden Teams ihre ausgewählte Figur dar:

Oma: nach vorne gebeugt, mit Krückstock in der zitternden Hand

Jäger: hält sein Gewehr in der Hand und sagt „Peng, peng“

Bär: reißt beide Arme hoch und brüllt

Dabei zählt folgendes Prinzip: Der Bär frisst die Oma, die Oma erschlägt den Jäger mit ihrem Stock und der Jäger erschießt den Bären.

Die Siegergruppe fängt daraufhin die andere Gruppe, welche schnellstmöglich wegrennt und zwar hinter die Linie, die hinter ihnen liegt.

Wenn einer aus der Siegergruppe jemanden aus der weglaufenden Gruppe abschlägt, bevor diese Person hinter ihre Linie flüchten konnte, dann muss die abgeschlagene Person in die andere Gruppe wechseln.



PENG!

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 10 - 50

Material: ---

Die Gruppe steht im Kreis. Nun schießt einer der Anwesenden mit zur Pistole geformten Händen auf jemanden in der Runde und ruft dabei laut „Peng!“. Die Person, auf die geschossen wird, muss sich nun schnell ducken und die beiden Personen, links und rechts von ihr, müssen aufeinander schießen und dabei ebenfalls laut „Peng!“ rufen. Wer nicht oder zu spät reagiert bzw. beim Nachbar-Duell erschossen wird, scheidet aus dem Spiel aus und muss aus dem Kreis treten. Als letzte Amtshandlung rufen die jeweils Ausscheidenden einen Namen einer noch im Spiel befindlichen Person. Diese ist nun

das nächste „Opfer“ und das Spiel geht wie gewohnt weiter. Sind am Ende nur noch zwei Gegner übrig, müssen diese sich duellieren. Die beiden Finalisten stehen Rücken an Rücken zueinander. Der als dritt-letzter Ausgeschiedene denkt sich eine beliebige Zahlenreihenfolge aus (z. B. 2, 4, 6, 8). Während er laut zählt, gehen die beiden Finalisten immer einen Schritt auseinander. Stimmt eine für die Reihenfolge aufgezählte Zahl nicht, ist das der Impuls zum Duell. Derjenige, der sich als erstes zum Gegner umdreht und „Peng!“ ruft, hat das Spiel gewonnen.

QUARTETT

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 20 - 80

Material: ---

Die Mitspielenden bewegen sich im Raum. Die Spielleitung gibt verschiedene Kategorien vor (z. B. Sportart, Musik, Sternzeichen). Die Mitspielenden müssen sich nun zu jeweils vier Leuten (= Quartett) zusammenfinden, die die gleiche Sportart mögen bzw. das gleiche Sternzeichen haben, etc.

ROMEO UND JULIA

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 16 - 60

Material: Vorbereitete Paar-Kärtchen

Es werden Kärtchen mit berühmten (Liebes-)Paaren an die Mitspielenden verteilt (Romeo und Julia, Maria und Josef, Siegfried und Roy). Jeder Mitspieler bekommt ein zusammengefaltetes Kärtchen und darf erstmal

nicht nachsehen, was darauf steht. Die Spielleitung schaltet die Musik ein. Währenddessen müssen alle quer durcheinander laufen und die Kärtchen immer wieder tauschen (ohne nachzusehen). Sobald die Musik aus ist, muss jeder seinen Partner finden. Einer der beiden Partner muss sich nun hinknien und dem anderen (der stehen bleibt) die Hand reichen. Das letzte Paar scheidet aus.

STIFTE STIERKAMPF

Dauer: 10 - 20 Minuten
Teilnehmende: mind. 8

Material: Stifte

Man balanciert auf beiden Händen einen Stift. Dazu legt man den Stift auf die Oberseite von kleinem Finger und Zeigefinger und balanciert sie dort. (Die Hand schaut aus wie ein Stier.) Man muss die Stifte der anderen runterschubsen. Wenn man einen eigenen Stift verliert, geht die Hand hinter den Rücken. Es ist nur Handkontakt erlaubt. Wer von der Gruppe als letztes noch einen Stift auf der Hand balanciert, hat gewonnen.

Variante: Man balanciert mit beiden Händen jeweils einen Stift.

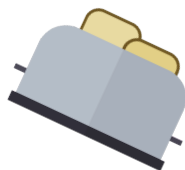
TOASTER, MIXER, WASCHMASCHINE

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 15 - 50

Material: ---

Alle Mitspielenden stellen sich im Kreis auf. Die Spielleitung steht in der Mitte, möchte jedoch auch einen Platz im Kreis haben. Dazu ruft sie verschiedene Figuren auf. Die Figuren bestehen jeweils aus drei Teilen. Den Mittelteil spielt die Person, auf den der Mitspielende, der im Kreis steht, zeigt. Die Personen, die rechts und links davon stehen, vervollständigen die Figur durch eine Bewegung. Macht eine der drei beteiligten Personen eine falsche Bewegung oder reagiert sie zu spät, so muss diese in die Mitte. Alle Figuren müssen zuvor vorgestellt und ausprobiert werden. Mögliche Figuren (beliebig erweiterbar):

Toaster: Die Person, die in der Mitte steht (M), muss auf und ab hüpfen (und „pling, pling, pling“ rufen). Die Personen links (L) und rechts (R) müssen sich an die Hände fassen, so dass die Person in der Mitte so aussieht wie eine Toastscheibe, die aus dem Toaster hüpfte.



Mixer: M hält die Hände über die Köpfe seiner Nachbarn, die sich darunter drehen müssen.

Waschmaschine: M dreht ständig den Kopf, symbolisch stellt das die Schleuder dar. L und R fassen sich an die Hände, so dass sie vor dem Körper desjenigen, der in der Mitte steht, ein „Waschmaschinenfenster“ bilden.

Kotzendes Känguru: M bildet mit den Händen einen Beutel, R und L kotzen hinein.

Elefant: M stellt mit seinen Armen den Rüssel dar, R und L deuten mit ihren Armen die großen Ohren an.

UP & DOWN

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 10 - 80

Material: Stuhlkreis

Alle Mitspielenden sitzen im Stuhlkreis. Die Spielleitung liest verschiedene Aussagen vor. Derjenige, auf den die Aussage zutrifft, steht kurz auf. Wenn sich alle einmal umgeschaut haben, setzen sich die Mitspielenden wieder hin und die nächste Aussage wird vorgelesen, z. B.: „Ich wurde in Münster geboren. Ich habe mehr als vier Geschwister. Ich spiele ein Musikinstrument.“, etc.

Hinweis: Habt ihr keine Stühle zur Hand, so könnt ihr euch auch in einem Kreis aufstellen und diejenigen, auf die die Aussage zutrifft heben die Hände oder treten einen Schritt nach vorne.

VIELSEITIGE VIKTORIA

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 10 - 30

Material: Stuhlkreis

Die Mitspielenden sitzen im Kreis. Jeder Mitspielende denkt sich zum Anfangsbuchstaben seines Vornamens ein Adjektiv aus; im besten Fall, aber nicht zwingenderweise, auch eins, das auf die eigene Person zutrifft. Nun beginnt das Spiel. Der erste im Kreis trägt seinen Namen mit Adjektiv vor. Der nächste Spieler wiederholt dieses und ergänzt seinen eigenen Namen. Alle nachfolgenden Mitspielenden wiederholen alle bisherigen Name und Adjektive. Der Trick besteht darin, dass man sich über die Eselsbrücke neue Namen besser merken kann.



Wo ist mein Huhn?

Dauer: 15 Minuten
Teilnehmende: 10 - 30

Es wird eine Person bestimmt, die der Gruppe in einer Entfernung von ca. 30 Metern gegenüber steht (= Hühnerwirt Hansi). Die Gruppe steht hinter einer Bodenmarkierung. Der Hühnerwirt legt das Huhn auf den Boden, dreht sich um und ruft: „Wo ist mein Huhn?“ In der Zeit dürfen die anderen Mitspielenden in Richtung Huhn laufen. Hat der Hühnerwirt seinen Satz beendet, dreht er sich wieder zur Gruppe. Bewegt sich jetzt noch eine Person, so wird sie vom Hühnerwirt zurück hinter die Markierung geschickt. Hat eine Person das Huhn erreicht, so darf sie das Huhn aufheben und

Material: Gummihuhn

hinter ihrem Rücken verstecken oder sich umdrehen. Der Hühnerwirt darf nun einmal raten, wer das Huhn hat. Hat er Recht, so bekommt er das Huhn zurück und die ganze Gruppe muss zurück hinter die Markierung. Hat er falsch geraten, geht das Spiel weiter. Das Huhn darf unter den Mitspielenden weiter gegeben werden. Der Hühnerwirt darf pro Durchgang einmal raten, wer das Huhn hat. Das Spiel ist beendet, wenn die Mitspielenden es geschafft haben, das Huhn zurück hinter die Start-Markierung zu bringen.

NIX

Wenn ihr ein tolles Gruppenspiel mit X kennt, meldet euch bei uns in der D-Stelle.

YES OR NO

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmende: 10 - 50

Material: Pro Person fünf Bonbons

Alle Spieler haben zu Beginn fünf Bonbons, bewegen sich frei durch den Raum und stellen ihren Mitspielenden unterschiedliche Fragen. Ziel ist es dabei, auf die eigenen Fragen dem anderen eine Ja- oder Nein-Antwort abzuluchsen. Denn immer wenn jemand auf eine Frage mit „Ja“ oder „Nein“ antwortet, muss er dem Fragenden eins seiner Bonbons abgeben. Um mit möglichst vielen Leuten in Kontakt zu kommen, darf man nicht mehr als ein Bonbon von einer Person „erfragen“. Das Spiel endet nach einer vorgegebenen Zeit oder wenn der erste keine Bonbons mehr hat.

ZIPP! ZAPP!

Dauer: ca. 15 Minuten
Teilnehmende: ---

Material: ggf. Stühle

Die Teilnehmenden stehen im Kreis und eine freiwillige Person steht in der Mitte. Wenn die Person in der Mitte auf jemanden zeigt und „Zipp!“ sagt, dann muss diese Person blitzschnell den Namen der links benachbarten Person rufen. Sagt die Person in der Mitte hingegen „Zapp!“, so antwortet die angesprochene Person mit dem Namen der rechts benachbarten Person. Auf „Zipp-Zapp“ wechseln alle Spieler schnell die Plätze und die langsamste Person, die sich keinen Platz im Kreis sichern konnte, geht in die Mitte und führt fort. Wer falsch oder nicht innerhalb von drei Sekunden geantwortet hat, tauscht mit der Person in der Mitte den Platz und das Spiel geht weiter. Das Spiel eignet sich sehr gut bei Gruppen, die sich noch nicht so gut kennen, zum Lernen der Namen und lockert die Atmosphäre schnell auf.

WIR HELFEN EUCH BEI FRAGEN GERNE WEITER!

**Ansprechpersonen
aufgeteilt nach
Bezirken/Themen:**

Findest du hier



**Oder im Sekretariat
melden:**

info@kljb-muenster.de
0251/53913-0

Noch mehr KLJB:

www.kljb-muenster.de

Sei immer auf dem Laufenden und folge uns:



kljb.ms



Kanal



kljbmunster

Weitere Arbeitsspeicher zu diversen KLJB Themen gibt es als PDF unter www.kljb-muenster.de/nuetzliches/arbeitsspeicher





**Katholische Landjugendbewegung (KLJB)
im Bistum Münster e.V.**

Schorlemerstr. 11 | 48143 Münster
Tel. 0251-539130 | Fax: 0251-5391328
info@kljb-muenster.de
www.kljb-muenster.de