

## Zipp - Zapp

<b>Dauer:</b>	10-15 Minuten
<b>Gruppengröße:</b>	ab 10 Personen
<b>Material:</b>	keines

### Spielbeschreibung:

Die ganze Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Ein Gruppenmitglied steht in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mitspieler und sagt Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss der Angesprochene den Namen des linken Nebensitzers, bei Zapp muss der Name des rechten Nebensitzers genannt werden (kann auch mal getauscht werden). Wenn der Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3-4 Sekunden genannt hat, dann muss dieser in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte Zipp-Zapp müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet muss in die Mitte.

## Der Ball mit Namen

<b>Dauer:</b>	ca. 10-15 Minuten
<b>Gruppengröße:</b>	ab 10 Personen
<b>Material:</b>	Ball



### Spielbeschreibung

Die Gruppe sitzt oder steht im Kreis. Ein Ball wird einer Person zugeworfen und gleichzeitig muss der Name genannt werden. Um zu verhindern, dass immer dieselben angespielt werden, darf eine Person maximal 2 (3) Mal angespielt werden. Sind alle einmal angespielt worden und die Namen schon etwas eingepägt, kann zur Erschwernis ein zweiter Ball in Umlauf gebracht werden.

## Brüderchen wer klopft?

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**Gruppengröße:** ab 5 Personen

**Material:** keines

### Spielbeschreibung:

Ein Kind legt den Kopf in den Schoß des Spielleiters oder auf einen Sessel, sodass es nichts sieht. Nun wird ein Kind ausgewählt, welches diesem Kind auf den Rücken klopft und dabei fragt: „Brüderchen/Schwesterchen wer klopft?“. Das Brüderchen/Schwesterchen errät nun an der Stimme, wer es ist.

### **Alternative:**

Die Kinder verstellen dabei die Stimme.

## Speed-Dating

**Dauer:** je nach Gruppe 30 Minuten o. länger

**Gruppengröße:** mind. 10

**Material:** Themenzettel

### Spielbeschreibung

Die Gruppe wird in 2 Hälften aufgeteilt und stehen sich nun in 2 Reihen (Kreise) gegenüber. Es wird ein Thema vorgegeben wie zum Beispiel Schule, Berufswunsch, Hobby, Lebensmotto, Familie, was einen nervt, was man besonders schön findet, das schrecklichste Erlebnis usw. Zu dem vorgegebenen Thema muss nun jedes Kind erst seinen Namen nennen und anschließend seinem direkten Gegenüber eine Minute lang etwas zum vorgegebenen Thema erzählen. Nach einem Signal-Gong wird gewechselt. Nach einem weiteren Signalton verschieben sich alle um eine Position nach rechts/links, so dass jeder Teilnehmer ein neues Gegenüber bekommt. Nun wird ein neues Thema vorgegeben.

### Blind sortiert

<b>Dauer:</b>	ca. 2-3 Minuten
<b>Gruppengröße:</b>	je mehr desto besser
<b>Material:</b>	Augenbinden

#### Spielbeschreibung

Allen Gruppenmitgliedern werden die Augen verbunden. Sie bekommen nun die Aufgabe sich der Größe nach, dem Alter nach, oder dem Alphabet nach sortiert nebeneinander zu stellen. Allerdings ist Sprechen nicht erlaubt. Wie schnell kann die Gruppe die gestellte Aufgabe lösen?

### Wer kennt die Gruppenmitglieder beim Namen?

<b>Dauer:</b>	ca. 5 Minuten
<b>Gruppengröße:</b>	ab 10 Personen interessant
<b>Material:</b>	Decke

#### Spielbeschreibung

Es werden 2 Gruppen gebildet. Diese "verstecken" sich rechts und links hinter einer Decke, die von 2 Mitarbeitern gehalten wird. Jede Gruppe bestimmt still ein Kind, das sich direkt vor die Decke setzt. Auf Kommando lassen die Mitarbeiter die Decke fallen. Wer den Namen des Gegenübers zuerst nennt hat gewonnen. Der Verlierer muss in die Gewinnergruppe wechseln.

## **Inselspiel**

<b>Dauer:</b>	ca. 15 - 20 Minuten oder länger
<b>Gruppengröße:</b>	ab 6 Personen
<b>Material:</b>	Hula- Hoop reifen

### **Spielbeschreibung**

Bevor es losgeht, werden in der Halle oder auf dem Rasen einige Hula-Hopp-Reifen, die flach auf dem Boden liegen, verteilt. Die Teilnehmer laufen nun durch die Halle. Der Spielleiter fragt plötzlich nach den Kindern, die Geschwister haben und schickt diese auf eine bestimmte Insel. Sobald sie die Insel erreicht haben, kann der Spielleiter ergänzend dazu nach der Zahl der Geschwister fragen und die Teilnehmer dann auf unterschiedliche Inseln schicken. Um den langen Spielspaß zu gewährleisten, können sich die Teilnehmer in einer Spielpause auch eigene Fragen überlegen, die der Spielleiter im weiteren Spielverlauf stellen muss.

## **Klassenmemory**

<b>Dauer:</b>	5 bis 10 Minuten
<b>Gruppengröße:</b>	ab 6-8 Mitspieler ideal
<b>Material:</b>	-

### **Spielbeschreibung:**

Zu Beginn werden zwei Schüler ausgelost, die nun den Raum verlassen. Nun gehen alle Kinder paarweise zusammen und denken sich eine Bewegung aus. Die Kinder, die draußen vor der Türe gewartet haben, spielen nun abwechselnd Memory, indem sie immer 2 Kinder auswählen, die dann ihre Bewegung ausführen. Wurde das richtige Paar gefunden, darf das Kind noch einmal, sonst ist das andere Kind an der Reihe.

## Namen merken

<b>Dauer:</b>	ca. 15 - 20 Minuten oder länger
<b>Gruppengröße:</b>	ab 6-8 Mitspieler ideal
<b>Material:</b>	keines

### Spielbeschreibung

Jeder sagt seinen Namen und unterstreicht die Beschreibung mit einer Tätigkeit, die mit demselben Anfangsbuchstaben beginnt wie der Name, etwa „Manfred malt“. Dabei stellt er das Malen pantomimisch dar. Weiter geht es im Uhrzeigersinn. Der nächste in der Runde muss wiederholen, was Manfred gesagt und getan hat, abschließend stellt er sich selber vor. Je weiter es im Kreis voran geht, umso mehr Namen, Tätigkeiten und Bewegungen müssen sich die Teilnehmer merken. Wenn ein Teilnehmer einmal hängen bleibt, sollten ihm die anderen dadurch helfen, dass sie zunächst die Bewegung, die jetzt kommen sollte, andeuten.

## Untenum

<b>Dauer:</b>	ca. 15 - 20 Minuten oder länger
<b>Gruppengröße:</b>	6-11 Personen
<b>Material:</b>	2 Würfel

### Spielbeschreibung:

Zu Beginn setzen sich die Teilnehmer kreisförmig um einen Tisch herum und ziehen eine Zahl. Der Spielleiter beginnt mit dem ersten Wurf mit beiden Würfeln. Sobald die gewürfelte Zahl ersichtlich ist, muss der Spieler, der diese Zahl zuvor gezogen und vor sich auf den Platz gelegt hat, ein zweites Mal würfeln. Sobald die Zahl auf dem Tisch liegt, sucht er die Zahl in der Runde der Mitspieler und muss den Namen dessen nennen, der diese Zahl vor sich liegen hat. Wenn der Würfler den Namen des anderen nicht mehr weiß, muss er mit diesem Platz und Zahl tauschen. Dafür müssen die beiden jedoch unter dem Tisch zum neuen Platz kriechen.

## Mein rechter Platz ist frei

**Dauer:** ca. 30 min.

**Gruppengröße:** ab 5 Personen

**Material:** Sesselkreis, Armbänder oder Punkt auf rechte Hand

### Spielebeschreibung

Alle Kinder sitzen im Sesselkreis und ein Platz bleibt frei. Das Kind, welches links vom leeren Sessel sitzt beginnt nun, sich ein Kind auf den rechten Platz zu wünschen, indem es sagt: „Mein rechter Platz ist frei, darum wünsche ich mir den/die..... herbei.“ Das Spiel geht so lange, bis alle Kinder einmal an der Reihe waren.

## Patschen Salat

**Dauer:** ca. 20 min.

**Gruppengröße:** ab 10 Personen

**Material:** Decke, Patschen

### Spielebeschreibung:

Alle Kinder ziehen die Patschen aus und legen sie in die Mitte auf einen Haufen. Nun wird eine Decke darüber gelegt und jedes Kind zieht nacheinander einen Patschen unter der Decke hervor und versucht ihn dem Besitzer zurückzugeben. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Patschen wieder ihren Besitzer gefunden haben.

## Fotomemory

**Dauer:** 10-20 min.

**Gruppengröße:** 2-5 Personen

**Material:** Memorykarten

### Spielbeschreibung:

Es werden aus Fotos der Kinder und dem dazugehörigem Namen des Kindes Memory Karten gestaltet. Es muss dabei immer der passende Name zum Foto gefunden werden.

## Spinnennetz

**Dauer:** 10-20 min.

**Gruppengröße:** Gesamtgruppe

**Material:** Wolle

### Spielbeschreibung:

Die Spielleitung beginnt, indem sie ihren Namen sagt und eine Eigenschaft von sich, anschließend wird die Wolle an ein Kind weitergeworfen, welches das gleiche macht und die Wolle wieder weiter gibt bis ein Spinnennetz entsteht. Die Kinder versuchen nun das Spinnennetz wieder zu entknoten. Dabei ist Zusammenarbeit gefragt!

## Wer ist es?

**Dauer:** 10-20 min.

**Gruppengröße:** 2 Personen

**Material:** Spiel (Fotos der Kinder und Sichtschutz)

### Spielbeschreibung:

Die Fotos der Kinder werden alle aufgelegt und der Sichtschutz in die Mitte gestellt.

Jedes Kind sucht sich nun eines der Kinder aus und fragt den anderen immer abwechselnd Eigenschaften einer Person, die aber nur mit ja oder nein beantwortet werden dürfen. z.Bsp.: Hat deine Person blaue Augen? Das andere Kind sagt zum Beispiel ja, dann müssen alle Kinder, die keine blauen Augen haben umgedreht werden. Gewonnen hat, wer zuerst das ausgewählte Kind des Gegners erraten hat.

## Richtig oder falsch?

**Dauer:** 10-20 min.

**Gruppengröße:** 2-5 Personen

**Material:** -

### Spielbeschreibung:

2 Kinder sitzen sich gegenüber und denken sich 6 Aussagen über sich selbst aus, wovon 1-3 jedoch gelogen sind. die anderen Kinder müssen durch Fragen erraten, welche wahr und welche gelogen sind.





