



**Einstiege und
Abholer in der
Kleingruppe**



1. Grundsätzliches zu Einstiege/ Abholer

Sinn:

Durch die Einstiege/ Abholer sollen die Kinder

- vom Bühnenprogramm zur Kleingruppe geführt werden.
- offen werden, für das was (thematisch vertiefend) kommt.
- evtl. schon auf das Thema der Kleingruppe spielerisch hingeführt werden
- einfach Spaß haben.

Einige Grundsatztipps zu den Abholern:

- Hast du das Spiel/die Aktion selber kapiert? Kannst du das Spiel/ die Aktion in ein paar Sätzen wieder geben? (erkläre es vorher einem guten Freund). Nur wenn du es selber verstehst, kannst du es auch vermitteln!
- Material bereit halten! (oder schon vorher aufbauen, damit es keine unnötigen Zeitverzögerungen gibt)
- Ersatzspiel parat haben, falls das Spiel doch zu schwierig ist, oder nicht klappt.
- Erkläre nicht länger als eine Minute (Hab einfach den Mut, ein Spiel anzufangen und es als Proberunde zu titulieren)
- Breche ein Spiel rechtzeitig ab, bevor du es „tot spielst“
- Abholer sollten nicht zu lange sein. Sie sollen ja nur Abholer sein (max. 5-10 Minuten)



2. Einstiege/Abholer in der Arbeitshilfe Theo will's wissen:

1. Tag (Gott erschafft die Welt)

„Chaos und Ordnung“:

Alle Kinder gehen, springen, ohne zu reden, kreuz und quer durch den Raum. Irgendwann ruft die Spielleitung ein ordnendes Element beispielsweise Zahlen, einfache geometrische Formen, Orte. Auf ein akustisches Signal hin, das unmittelbar nach der Anweisung folgt, z.B. Klatschen, ordnen sich die Kinder entsprechend. Z.B.

„3“: Es müssen sich immer 3 Kinder finden;

„Kreis“: nun müssen alle Kinder einen Kreis bilden;

„unter die Tische“: alle Kinder krabbeln unter Tische.

Hinweis: Ältere Kinder können abwechselnd die Spielleitung übernehmen.



2. Tag (Gott erschafft den Menschen)

„Menschen formen“:

Es finden sich Paare. Jeweils ein Kind ist der Bildhauer und eines das Kunstwerk. Ein Bildhauer formt sein Kunstwerk, d.h. er bringt seinen Partner durch vorsichtiges Biegen in die Position in der er ihn haben möchte. Wichtig ist, dass der Bildhauer die Bewegungen mit seinem Kunstwerk langsam durchführt und unmögliche Positionen vermeidet. Ist der Künstler fertig, haben alle anderen Künstler die Aufgabe, dieses Kunstwerk mit ihrem Partner nachzubauen. Nach 2-3 Durchgängen wechseln Künstler und Kunstwerk ihre Rollen.

3. Tag (Jesus hat was gegen Angst)

„Rettung im Sturm“

Einem Kind werden die Augen verbunden. Es ist ein Boot, das versucht in einem Sturm bei Nacht vom offenen Meer, d.h. dem einen Ende des Raumes, d.h. in den sicheren Hafen, dem anderen Ende des Raumes, zu gelangen. Sind dem Kind die Augen verbunden, verteilen sich die anderen Kinder als Meer und Sturm im Raum, sodass das Boot überall vorbei fahren kann. Ein Kind ist der Funkturm im Hafen am anderen Ende des Raumes. Auf Kommando machen alle Meer-Kinder Sturmgeräusche, gleichzeitig gibt der Funkturm ein gut hörbares Signal von sich (z.B. pip pip). Das Kind mit den verbundenen Augen versucht in den sicheren Hafen zu gelangen. Die Spielleitung gibt ein bisschen Acht auf das Boot, damit es nicht mit dem Meer kollidiert.

4. Tag (Feuer und Flamme durch Gottes Geist)

„Die gleiche Sprache sprechen“

Jedes Kind sucht sich einen Partner und benennen sich „1“ und „2“. Jedes Paar überlegt sich eine Geheimsprache aus Lauten, Silben oder Geräuschen, z.B. lalala, pft pft, o.ä. Beide müssen genau wissen, wie sich diese Sprache anhört, also am besten mehrmals probieren. Nun stellen sich alle „1“ in die Mitte des Raumes und schließen die Augen. Nun verteilen sich die „2“ irgendwo im Raum. Auf Kommando des Spielleiters beginnen alle „2“ gleichzeitig in ihrer Geheimsprache zu sprechen. Die „1“ müssen nun aus dem „Stimmengewirr“ ihren Partner heraus hören und zu ihm kommen. Die „2“ dürfen ihren Platz nicht wechseln.

Haben alle ihren Partner gefunden, wird innerhalb des Paares gewechselt. Der Spielleiter achtet darauf, dass kein Blinder irgendwo dagegen läuft.

3. Ideenbox Einstiege/ Abholer

3.1 Mitmach-Geschichten

Pferderennen

Material

keines

Anleitung

Der Spielleiter erklärt, dass die Runde sich in einer Pferderenn-Arena befindet. Die einzelnen Aktionen sind:

- Pferdegalopp: sich schnell auf die Schenkel klopfen – meistens setzen die Mitspieler hier schon von alleine mit ein
- Rechtskurve: der Stuhlkreis legt sich nach links
- Linkskurve: der Stuhlkreis legt sich nach rechts
- Hubschrauberperspektive: mit den Fäusten auf die Brust klopfen, dazu: „Uuuuuuuuuuh“
- fotografierende Japaner: Fotografierbewegung machen, „Knips, knips, knips, knips“
- Zuschauertribüne: aufstehen und jubeln
- Wassergraben: mit den Fingern an den Lippen ein „blblblblbl“-Geräusch machen
- Einerhürde: aufspringen, Hände nach vorne recken und „Hui“ rufen
- Zweierhürde: entsprechend
- Dreierhürde: entsprechend

Nachdem der ganze Kreis die Aktionen einmal geprobt hat, fällt der Startschuss. Die Pferde verlassen die Box und gehen sofort in ein scharfes Galopp. Es geht auf die erste Gerade und wir kommen in die erste Rechtskurve. Wir erreichen die Gegengerade, die Pferde fliegen an der begeisterten Zuschauertribüne vorbei.

„Weiße Dose“ ist in Führung, doch auch „braune Tube“ ist noch dicht hinten dran. Nun rasen sie auf die erste Zweierhürde zu ...

Während des Rennens wird die ganze Zeit über galoppiert. Der Spielleiter muss, während er das Pferderennen kommentiert, die ganze Zeit möglichst viele der Aktionen einbringen. Der Erfolg hängt hier vor allem von seiner Redekunst ab!

Löwenjagd

Material

Keines

Anleitung

Alle Spieler klatschen während der ganzen Geschichte abwechselnd in die Hände und auf die Oberschenkel. Zu diesem Rhythmus sprechen sie dem Spielleiter folgende Sätze nach.

Spielleiter: Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?

Alle: Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?

Spielleiter: Ja, wir geh'n auf Löwenjagd!

Alle: Ja, wir geh'n auf Löwenjagd!

Spielleiter: Halt! (Bei „Halt“ hören alle mit dem Klatschen auf)

Spielleiter: Was ist das? Ist das ein Löwe?

Alle: Ist das ein Löwe?

Alle: Neeeeiiiiiiiiinnn! (Bei diesem langgezogenen „Nein“ wird eine verneinende Handbewegung gemacht. Dieses „Nein“ ist auch kein entsetzter Ausruf, sondern wird etwa in der Stimmung von „Aber natürlich ist das kein Löwe“ ausgesprochen.)

Spielleiter: Das ist

1. eine Wiese.
2. ein Sumpf.
3. ein See.
4. ein Berg.
5. eine Höhle.

Alle: (wiederholen)

Spielleiter: Da müssen wir durch/drüber!

Alle: Da müssen wir durch/drüber!

Je nach Gebiet werden jetzt von allen passende Gesten und Geräusche gemacht, und zwar wie folgt:

1. Wiese: alle reiben die Handflächen aneinander, so dass es klingt wie raschelndes Gras.
2. Sumpf: Zunächst ziehen sich alle (nur pantomimisch) Schuhe und Strümpfe aus, dann stapfen sie durch den Sumpf, wozu mit dem Mund schmatzende

Geräusche gemacht werden. Danach werden Schuhe und Strümpfe wieder angezogen.

3. See: Hier werden (natürlich wieder nur pantomimisch) neben Schuhen und Strümpfen auch Hose und Pullover ausgezogen. Dann werden mit der linken Hand die Klamotten auf dem Kopf festgehalten, mit der rechten Hand machen alle Schwimmbewegungen. Am anderen Ufer wird alles wieder angezogen.
4. Berg: Hier geht es zuerst steil bergauf, was dadurch zum Ausdruck kommt, dass der Grundrhythmus deutlich langsamer geklatscht wird. Oben angekommen gibt es eine kleine Rast (pantomimisch essen und trinken). Danach geht es auf der anderen Seite bergab, natürlich entsprechend schnell.
5. Höhle: Hier geht es zunächst mit normalem Klatschen in die Höhle. Schon bald aber ruft der Spielleiter wieder „Halt!“ und „Was ist das?“.

Dann aber ruft er mit wachsender Panik „Ein Auge, zwei Augen, ein **LÖÖÖWWWEEEE!!!**“

Anschließend geht es weiter zur nächsten Station (Wieder von vorne: „Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?...“)

Nach der Entdeckung des Löwen rennen alle vor dem Löwen weg, die ganze Strecke zurück. Alle Stationen werden in großer Hektik, also mit gesteigertem Tempo, in umgekehrter Reihenfolge durchlaufen.



Auflockerungsspiel "Joe"

Alles was der Spielleiter sagt und macht, soll von den Teilnehmern nachgemacht werden. Dazu wird dieser Text gesagt und dazu immer die jeweilige Bewegung gemacht. Am Ende sieht das ganze so aus, dass die Teilnehmer alle Bewegungen gleichzeitig machen sollen. Nach jedem Satz wird eine Pause gemacht, damit die Teilnehmer dies wiederholen können.

Hier der Text dazu:

"Mein Name der ist Joe."

"Ich arbeite in einer Knopffabrik"

"Neulich kam mein Chef zu mir und fragt."

"He Joe hast du was zu tun?"

"Ich sage nö."

"Dann drehe mal an diesem Knopf hier!"

Alle Teilnehmer machen mit der rechten Hand eine Drehbewegung. Die ersten 5 Sätze bleiben immer gleich. Der letzte Satz verändert sich nach jedem Durchgang. Beim 2. Mal heißt dieser dann:

"Dann ziehe mal an diesem Schalter" Alle Teilnehmer machen mit der linken Hand eine ständige Ziehbewegung. Beim 3. Mal heißt es:

"Dann gehe mal vor und zurück!" Alle gehen einen Schritt vor und zurück. Beim 4. Mal dann noch

"Dann schaue dich mal um!" Alle gucken mit dem Kopf hin und her.

Jetzt beim 5. Mal, wenn alle alles gleichzeitig machen, fängt man die ersten 4 Sätze an und sagt beim 5. Satz nicht "nö" sondern "Ja" und das Spiel ist zu Ende und man bedankt sich bei den Teilnehmern.

Wichtig: Die Bewegungen müssen die ganze Zeit lang weitergemacht werden. Auch der Spielleiter macht diese Bewegungen mit.

Ebbe und Flut

Material: Geschichte (siehe unten), Stühle, Platz

Anleitung:

Alle Spieler laufen locker im Raum zur Geschichte. Bei folgenden Begriffen kommen folgende Aktionen: (Begriffe mit Kindern einüben)

Ebbe: Flach auf Bauch legen

Flut: Springen.

Sonne: Mit Armen einen Kreis formen

Strand: Auf den Rücken legen

Liegestuhl: Auf den Stuhl setzen



Geschichte: Fritz und Gundi erleben Ebbe und Flut

„Ich habe gar keine Lust ans Meer zu fahren,“ jammert Gundi. „Viel lieber würde ich mich mit Gabi treffen.“ „Aber Gundi“, sagt die Mutter, „wo doch draußen die **Sonne** so schön scheint, „können wir doch nicht hier bleiben.“ „Genau“, mischt sich Fritz ins Gespräch ein, „außerdem möchte ich am **Strand** eine große Burg bauen. „Gute Idee“, sagt der Vater, „und ich werde mal richtig auf meinem **Liegestuhl** liegen, die **Sonne** auf meinen Bauch scheinen lassen und lesen.“

So fährt die ganze Familie ans Meer.

Dort angekommen, warnt der Vater: Kinder, geht mir nicht zu weit Richtung Meer hinaus. Noch haben wir **Ebbe**. Da kann man schöne Wanderungen auf dem Sandboden machen. Aber die **Flut** ist heimtückisch. Sie kommt schnell. Das Wasser steigt und der **Strand** ist dann plötzlich weit weg.“

„Ja, ja,“ sagt Fritz und beginnt am **Strand** seine Burg zu bauen. Vater legt sich in seinen **Liegestuhl** und blättert in seinem Buch. Gundi hat die Worte von Vater noch gut im Ohr, hat sie aber bald vergessen. Die **Sonne** sorgt für die nötige Wärme. Inzwischen hat sich auch die Mutter auf ihren **Liegestuhl** gelegt und eine Illustrierte zurechtgelegt. Sie löst Kreuzworträtsel.

„Oh, lustig, ein kleiner Wurm!“ ruft Gundi begeistert. Fritz kommt mit einem Eimer an. „Komm, lass uns Würmer am **Strand** sammeln“, schlägt Fritz vor. Gundi ist gleich Feuer und Flamme von dieser Idee. Also ziehen sie los.

Einige Zeit vergeht. Mutter und Vater sind gerade noch in Buch und Illustrierte vertieft, als der Vater von seinem **Liegestuhl** schließlich aufsteht. „Frau, wo sind unsere Kinder? Die **Flut** wird kommen.“ Jetzt steht auch die Mutter von ihrem **Liegestuhl** auf. „Fritz, Gundi, wo seid ihr?“ Panisch rennen beide am **Strand** entlang. Plötzlich sehen sie die beiden. Gerade als die **Flut** sich ankündigte, fielen den Kindern die Worte des Vaters zu **Ebbe** und **Flut** ein. So hatten sie den Weg zu den Eltern am **Strand** noch rechtzeitig eingeschlagen.

Freudestrahlend nimmt die Mutter ihre Kinder in den Arm. Vater packt die **Liegestühle** ins Auto. Fritz lässt die Würmer frei. Die **Sonne** geht langsam unter. So fährt die Familie nach Hause. Ein schöner Ferientag geht zu Ende.

3.2 Musik-Spiele

Nase an Nase

Material

Musik, Musikgerät

Anleitung

Jeder hat einen Partner. Wenn die Musik läuft, tanzt jeder wild durch die Gegend. Die Musik stoppt und du brüllst dein Kommando: „Nase an Nase“ oder „Knie an Knie“ oder „Hinterteil an Hinterteil“ oder „Ellenbogen an linken Zeh“...usw. Jeweils das letzte Paar das sich findet, scheidet aus.

Drachenschwanzfangen

Material

Musik, Musikgerät, Tücher in der Anzahl der Mitspieler

Anleitung

Jeder bekommt ein Tuch in den Hosenbund hinten rein gesteckt, so dass das Tuch gut hinten raus hängt. Jeder ist ein kleiner Drache und versucht, allen Drachen den Schwanz (Tuch) zu stehlen.

Variante 1: Alle Drachen, die ihren Schwanz verlieren, scheiden aus. Wer am Ende seinen Drachenschwanz noch hat, hat gewonnen.

Variante 2: Alle bleiben im Spiel. Der Drache mit den meisten Tüchern am Ende gewinnt.

Wäscheklammern

Material

Musik, Musikgerät, Wäscheklammern in der fünffachen Anzahl der Mitspieler

Anleitung

Jeder bekommt je 5 Wäscheklammern angesteckt. Alle laufen (während die Musik läuft) in einem abgegrenzten Spielfeld (z.B. Raum) herum und versuchen bei den anderen so viele Klammern wie möglich zu erwischen und an sich zu heften. Gewonnen hat der, der am Ende (Musikstopp) die meisten Klammern hat.



Rot zu Rot

Material

Musik

Anleitung

Die Spieler bewegen sich zu Musik frei im Raum. Der Spielleiter stoppt plötzlich die Musik und ruft eine Farbe, z. B. „Rot“. Nun müssen sich alle Spieler, deren Kleidung irgendetwas Rotes aufweist, berühren, und zwar genau an der Körperstelle, an der

das farbige Kleidungsstück sitzt. Eine rote Socke wird also versuchen, sich mit einem roten Halstuch zusammenzutun, das wiederum an einer roten Hose „klebt“ usw. Wenn sich alle gefunden haben, geht es weiter mit freier Bewegung zur Musik, bis sie wieder stoppt und eine andere Farbe ausgerufen wird.

3.3 Kreisspiele

Tor

Material: Weicher Ball

Anleitung:

Ein Mitspieler steht in der Mitte. Die anderen stehen mit gespreizten Beinen im Kreis, so dass sich die Füße der Nachbarn berühren. Der Mitspieler in der Mitte hat den Ball und versucht diesen durch die gespreizten Beine der anderen zu werfen. Der Ball darf nur mit den Händen abgewehrt werden. Wer einen Ball rein lässt, geht in die Kreismitte.

Gruppengröße: Ab 8 Kinder!

Ha Ha Hu

Material: keines

Anleitung:

Alle stehen im Kreis. Einer steht in der Mitte und zeigt mit ausgestreckten geschlossenen Armen auf eine Person und sagt „Ha“. Die „getroffene“ Person nimmt die Hände geschlossen hoch und sagt „Ha“. Die beiden Nachbarn des Getroffenen müssen schnell nach unten zielen und „Hu“ sagen. Wer ein Fehler macht, muss in die Mitte.

Anschleichen

Material: keines

Anleitung:

Ein Mitspieler steht in der Kreismitte. Die anderen stellen sich in einem Kreis mit dem Rücken zur Mitte auf. Diese Mitspieler schließen die Augen. Der Mitspieler in der Mitte versucht sich nun leise von hinten an die anderen heranzuschleichen. Wird er bemerkt, hebt der Spieler die Hand. Dann muss der Anschleicher zurück in die Mitte. Schafft er es aber, sich unbemerkt anzuschleichen und einem Mitspieler auf die Schultern zu klopfen, wird er von diesem abgelöst.

Kommando

Material: Kommandos.

Anleitung:

Der Spielleiter gibt unterschiedliche Kommandos, die in Bewegungen umgesetzt werden müssen. Z.B. Zootiere: „Kommando Elefant“ (alle simulieren Rüssel mit Arm und rufen Töröö und trampeln auf der Stelle). „Kommando Affe“ (Hüpfen auf der Stelle, Uuu sagen und mit den Händen unter den Achseln)...

Der Spielleiter wechselt ständig die Kommandos. Sobald aber der Spielleiter das Wort „Kommando“ weg lässt, müssen die Mitspieler die vorherige Bewegung weiter machen. Wer einen Fehler macht, scheidet aus oder bekommt einen Cremepunkt ins Gesicht.

Obstsalat

Material

Stuhlkreis

Anleitung

Allen Teilnehmern werden Obstsorten zugeordnet (3-6 verschiedene Früchte). Alle sitzen im Kreis und der Moderator steht in der Mitte und hat keinen Stuhl. Nun wird eine Obstsorte gerufen und alle Teilnehmer mit der entsprechenden Zuordnung müssen den Stuhl wechseln (Moderation sucht sich ebenfalls einen freien Stuhl). Die Person ohne Stuhl benennt jeweils das nächste Obst. Bei Obstsalat müssen alle aufstehen und sich einen neuen Platz suchen.



Konzentrationskette

Material

Stuhlkreis

Anleitung

Alle Kinder sitzen oder stehen im Kreis. Das erste Kind führt eine Bewegung, z. B. Kopfnicken, verbunden mit einem Geräusch, z. B. Händeklatschen, vor. Das nächste wiederholt das Kopfnicken und Händeklatschen und fügt eine neue Kombination von Bewegung und Geräusch hinzu. Jedes weitere Kind im Kreis ahmt alle vorhergehenden Kombinationen nach und fügt immer eine neue hinzu. So entsteht eine lustige Konzentrationskette. Wer eine Kombination vergisst, der scheidet aus.

Tierhüter

Material

Stuhlkreis, Karten mit Tieren, Augenbinde

Anleitung

Alle Kinder bekommen zu Beginn eine Karte mit einem Tier drauf (z.B. Katze, Hund, Uhu, Esel). Einer steht mit verbundenen Augen in der Mitte (Tierhüter). Der Tierhüter ruft jetzt eine Tierart auf (z.B. Katze). Alle Katzen müssen jetzt mit lautem Miau die Plätze tauschen. Der Tierhüter versucht eines der Kätzchen zu fangen. Gelingt ihm dies, darf er die Rolle mit dem gefangenen Kätzchen tauschen. Wenn nicht, ruft er eine neue Tierart auf. Wenn der Tierhüter „Feueralarm“ ruft, tauschen alle Tiere ihre Plätze.

3.4 Knifflige Aufgaben

Das doppelte Lottchen

Material

Keines

Anleitung

Dieser Rücken-an-Rücken Zweier ist nicht ohne. Zwei Kinder sitzen mit dem Rücken aneinander auf dem Boden. Nach dem Startkommando des Spielleiters versucht jedes doppelte Lottchen, sich gemeinsam vorwärts zu bewegen und dabei so weit wie möglich zu kommen, ohne seine Rücken-an-Rücken-Haltung je aufzugeben. Gar nicht so leicht, aber lustig und dabei vertrauensbildend, denn jeder Mitspieler muss sich auf seinen Partner einstimmen und verlassen können. Nur so kann das doppelte Lottchen weit kommen. Nach einer kurzen Übungsphase markiert der Spielleiter eine Zielgerade und legt die Spielregeln fest: Die Paare, die auch nur kurz ihre Rücken-an-Rücken-Haltung aufgeben, scheiden aus.

Roboterspiel

Material:

Raum ohne Hindernisse

Anleitung:

Aufgabe: Der Mechaniker soll seine beiden "Roboter" so programmieren, dass sie sich in die Arme laufen.

Je 3 Spieler bilden eine Gruppe. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Mechanikers, die anderen beiden sind Roboter. Der Mechaniker steht in der Mitte, die Roboter stehen mit dem Rücken zum Mechaniker und blicken in eine andere Richtung. Auf ein Startzeichen hin, setzen sich die Roboter in Bewegung. Doch zuvor führt der Spielleiter vor, wie sich Roboter bewegen (mit ausgestreckten Armen und Beinen). Klopf man dem Roboter auf die rechte Schulter, so dreht er sich ein wenig nach rechts, je häufiger man klopft, desto weiter dreht er sich in die gewünschte Richtung. Spürt der Roboter kein Schulterklopfen, so läuft er automatisch geradeaus, bis er auf ein Hindernis stößt. Vor einem Hindernis läuft er auf der Stelle weiter, bis das Hindernis verschwindet (z.B. ein anderer Spieler) oder der Mechaniker ihn umleitet. Die Roboter sollen so gelenkt werden, dass sie vor dem Spielpartner stehen und sich in die Arme laufen. Danach wird gewechselt (der Mechaniker wird zum Roboter) - bis alle einmal die Rolle des Mechanikers eingenommen haben.

Gordischer Knoten

Material:

Keines

Anleitung:

Um den Gordischen Knoten zu erschaffen stellen sich alle Spieler im Kreis auf, strecken beide Arme nach vorne und schließen die Augen. Nun gehen alle vorsichtig in Richtung Kreismitte und schnappen sich mit jeder Hand eine fremde Hand. Es entsteht eine (oder mehrere) ineinander verknotete Kette(n). Nun ist es die Aufgabe die Kette(n) so weit wie möglich zu entknoten, ohne dabei die Hände loszulassen. Hierfür ist es notwendig über Hände zu steigen, oder darunter hindurch zu kriechen. Damit keine Arme verdreht werden darf kurz umgegriffen werden. Bei sehr vielen Spielern können zwei Gruppen gegeneinander auf Zeit antreten.

Meister der Grimasse

Material

Keines

Anleitung

Wer lacht, scheidet aus und wer möchte das schon? Schließlich will doch jeder Meister der Grimasse werden. Alle Kinder stehen in einer Reihe hintereinander, mit dem Gesicht zum Rücken des jeweiligen Vordermanns. Nun dreht sich das erste Kind um, macht eine lustige Grimasse, bleibt so stehen und entspannt sich wieder. Beim Anschauen darf das zweite Kind nicht lachen, sonst muss es ausscheiden. Nun dreht sich das zweite Kind zum dritten um, wiederholt die zuvor gesehene Grimasse und entspannt sein Gesicht. So wandert die Grimasse reihum bis zum letzten Kind. Dieses schickt eine neue Grimasse durch die Reihe zurück bis zum ersten Kind. So geht die Grimassenpost munter weiter! Jeder der lacht scheidet aus, bis zum Schluss der Meister der Grimasse siegt! Zur Belohnung darf er allen Kindern seine komischste Grimasse zeigen.



Buchstabieren

Material

Einzelne Buchstaben auf DinA4, Kreppklebeband

Anleitung

Jeder bekommt einen Buchstaben auf den Bauch geklebt. Aus diesen Buchstaben hast du vorher Worte zusammen gestellt. Wenn du eines der Worte rufst, muss die Gruppe so schnell wie möglich das Wort durch Aufstellen in der richtigen Reihenfolge nebeneinander bilden. Übrige Buchstabenleute bleiben einfach am Rand stehen.

Z.B. Buchstaben M- E – I – L – M – H

Worte: Himmel, Leim, Heim, Heil, Mime

Z.B. Buchstaben A – B – H – N – O – U – A – T

Worte: Autobahn, Bunt, Bau, Taub, Hut, Ton

3.5 Actionspiele

Zombieball

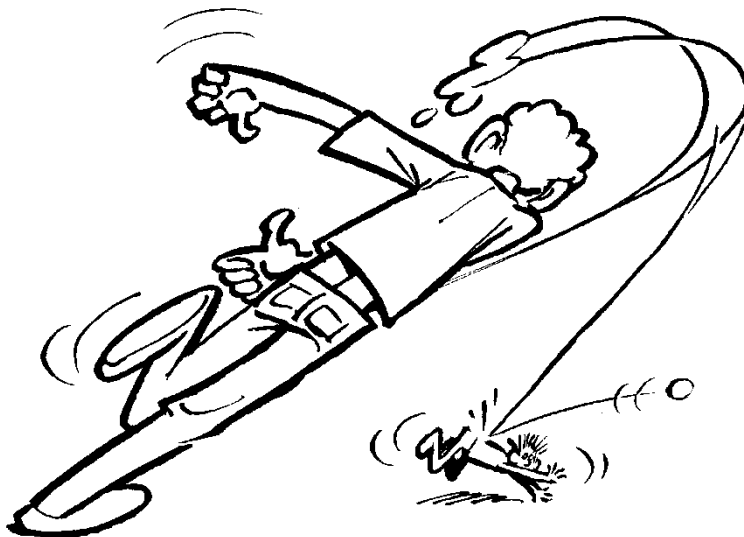
Material:

Ein Softball, möglichst leerer Raum

Anleitung:

Jeder spielt gegen jeden. Alle Spieler laufen in einem Raum herum. Der Spielleiter wirft blind einen Ball ins Spielfeld (Raum). Wer einen Ball fängt ist Jäger und darf jeden, den er erwischt, abwerfen. Mit dem Ball in der Hand darf man nur 3 Schritte machen. Verliert jemand den Ball oder unternimmt ein Spieler einen Abwurfversuch (ob erfolgreich oder nicht) ist der Ball frei für jeden, der ihn zuerst erreicht.

Wird ein Spieler abgeworfen, muss er das Spielfeld verlassen und am Rand warten. Wird ein Spieler abgeworfen, darf jeder, der am Rand wartet und durch diesen Spieler abgeworfen wurde wieder mitspielen. Fängt aber jemand den Ball eines Jägers, ist er nicht abgeworfen, sondern der Jäger gilt als getroffen und muss so lange aus dem Feld, bis der "Fänger" selbst abgetroffen wurde. Ziel des Spiels ist es, alle Mitspieler abgeworfen zu haben. Man kann aber auch jederzeit abbrechen.



Brückenfangen

Material:

Keines

Anleitung:

Es wird ein Fänger bestimmt. Die anderen Spieler laufen weg. Wer gefangen wurde geht in den Vierfüßlerstand und macht eine Brücke. Erst wenn ein noch freier Spieler unter dieser Brücke hindurchgekrochen ist, darf die "Brücke" wieder mitspielen. Wer unter einer Brücke durchkrabbelt ist so lange "immun" und darf nicht gefangen werden.

Faul-Ei

Material:

Taschentuch

Anleitung:

Die Mitspieler setzen sich in einen Kreis. Ein Kind wird ausgelost, anzufangen (z.B. das älteste Kind). Dieses Kind läuft außen herum und lässt hinter einem anderen Kind ein Taschentuch fallen.

Das Kind muss nun das Taschentuch aufheben und dem anderen Kind so schnell wie möglich hinterherlaufen.

Schafft der Verfolger den Gejagten einzuholen, so muss der Gefangene als Faulei erneut das Tuch verstecken.

Schafft es der Gejagte dagegen ohne gefangen zu werden vorher einmal um den Kreis auf den Platz des Verfolgers, so muss der Verfolger weitermachen, also hinter irgendjemandem das Tuch fallen lassen, weglaufen, usw.

4. Internetseiten:

www.gruppenspiele-hits.de

www.die-schnelle-sportstunde.de/sp.htm

www.praxis-jugendarbeit.de

www.sn.schule.de/~sud/methodenkompodium/module/ansatz2/3_2_1.htm