

Spielesammlung

Inhalt

Kennenlernen	2
Gruppeneinteilungsspiele.....	3
Anschuggerle	4
Reaktionsspiele	10
Schreispiele	12
Ratespiele	13
Vertrauensspiele	14
Erlebnispädagogische Übungen	15
Theaterpädagogik.....	17
Großgruppenspiele	19
Auswertungsmethoden.....	21



Kennenlernen

Kennenlernetz

Bei diesem Kennenlernspiel wird eine Schnur/Wolle in einer festgelegten Reihenfolge von Person zu Person geworfen und der/die WerferIn sagt den Namen des/der Fängerin/s. Nachdem alle dran waren, wird die Reihenfolge umgedreht, d.h. der Letzte fängt jetzt an und wirft den Ball zu der Person, die ihm die Schnur zugeworfen hat.

Ja - Nein

Alle laufen umher, man sucht sich einen Partner und redet mit ihm. Man fragt ganz verschiedene Sachen, um den anderen kennenzulernen. Allerdings darf man weder mit Ja, Nein, Kopf nicken oder schütteln antworten. Antwortet man jedoch mit Ja, Nein, Kopf nickt oder schüttelt mit dem Kopf hat man verloren. Das heißt man muss möglichst gemeine Fragen stellen, damit der Gegenüber falsch antwortet.

Quark

Alle laufen rückwärts durcheinander. Wenn man gegen jemand anderen läuft, schauen beide rückwärts durch die Beine und sagt zu dem anderen „Quark“+sein Name.

Schrecklicher Sven

Alle stehen/sitzen im Kreis, ein Gruppenmitglied beginnt. Er sucht sich ein passendes Adjektiv mit dem Anfangsbuchstaben seines Namens und stellt sich so vor, z.B. schrecklicher Sven, lustige Lara, fröhliche Frida, ... Dann ist der Mitspieler rechts von ihm an der Reihe. Er wiederholt zunächst den Namen des Vorgängers mit dem passenden Adjektiv, anschließend nennt er seinen Namen mit passendem Adjektiv. Das geht so reihum, bis alle einmal dran waren.

M&M Vorstellung

Eine M&M Tüte wird herumgegeben. Jeder kann sich so viele M&M's herausnehmen wie er will. Zu jedem muss er dann etwas über sich preisgeben

Mögliche Variante: Blau: Geheimnis

Gelb: Fakt

Rot: was einen nervt

Braun: Erlebnis

Grün: peinliche Geschichte

Gläserner Teamer

Es finden sich mehrere Teilnehmer zu einer Gruppe zusammen. Jede Gruppe erhält einen Zettel mit einem Namen eines Teamers. Die Teamer verlassen nun den Raum und jede Gruppe überlegt sich was für Eigenschaft, Hobbies der Teamer haben könnte oder wie er ist. Das wird alles auf den Zettel geschrieben. Nach ca. 5 Minute kommen die Teamer wieder in den Raum herein, bekommen ihren Zettel, lesen es vor was darauf steht und antworten darauf, je nachdem ob es richtig oder falsch ist und erzählen so ein paar Dinge über sich. Beispiel: Auf dem Zettel steht Lieblingsfarbe: rot, Alter: 20

Antwort des Teamers: Ja, meine Lieblingsfarbe ist rot, aber ich bin 19 Jahre alt.



Gruppeneinteilungsspiele

Gerichte Kochen

Alle Gruppenmitglieder erhalten ein Kärtchen mit einer Zutat darauf. Mit diesen verschiedenen Zutaten sollen Gerichte gekocht werden. Die Personen versuchen nur andere Personen zu finden, mit dessen Zutaten Ein Gericht gekocht werden kann.

Beispiele:

Salat: Feldsalat, Gurke, Paprika, Honig-Senf-Soße, Croutons

Suppe: Gemüsebrühe, Suppennudeln, Suppenmaultaschen, Suppenklöße, Backerbsen,

Nudelgericht: Spaghetti, Hackfleisch, Pesto, Tomatensoße, Käse

Kuchen: Mehl, Zucker, Butter, Eier, Hefe

Nach Merkmalen sortieren

Aus Stühlen wird eine Stuhlreihe gebildet, auf jedem Stuhl steht ein Gruppenmitglied. Nun bekommt die Gruppe die Aufgabe sich nach einem Merkmal zu sortieren, ohne dass jemand herunterfällt und den Boden berührt.

Der Schwierigkeitsgrad kann variiert werden: entweder mit oder ohne Reden (man muss sich also z.B. durch Zeichensprache verständigen)

Mögliche Merkmale: Schuhgröße, Geburtstag, Name (alphabetisch), ...



Anschuggerle

Krebsfange

Alle Spieler sitzen im Raum verteilt und gehen mit dem Kommando in Position. Auf allen Vieren mit dem Bauch nach oben (Krebs). Ziel ist es in dieser Position die anderen zu Fall zu bringen. Sobald das Hinterteil den Boden berührt ist dieser Spieler ausgeschieden. Wer zuletzt noch auf den Beinen ist, gewinnt.

Fischernetz

Auf einer Seite des Spielfeldes stehen einige Fischer, auf der anderen Seite die Fische. Die Fischer halten sich an den Händen und bilden so ein Netz. Beide Gruppen bewegen sich aufeinander zu und das Fischernetz versucht so viele Fische wie möglich zu fangen, indem sie die Fische mit dem Netz einkreisen. Die Fische können so lange entfliehen solange das Fischernetz noch nicht geschlossen ist, sie dürfen nicht durch/unter Arm ausbrechen. Die Fische, die im Netz gefangen sind werden dann auch zu Fischern und so vergrößert sich das Fischernetz und sie versuchen neue Fische zu fangen.

Auf 3 zählen

Zwei Partner stehen sich gegenüber. Abwechselnd zählen sie auf 3 und fangen dann von vorne an. (Person A: 1, Person B:2, Person A:3, Person B:1, Person A:2, Person B:3,...) Nach einer Weile wird die Zahl 3 durch ein Schweigen ersetzt. Das heißt man zählt abwechselnd 1,2, *Stille*, 1,2,*Stille*, usw. Wieder nach einer Weile wird die Zahl 2 durch ein Klatschen ersetzt, es lautet nun also 1,*Klatsch*,*Stille*, 1,*Klatsch*,*Stille*, usw. Wieder nach einer Weile wird die Zahl 1 durch ein Stampfen auf den Boden ersetzt, also *Stampfen*, *Klatschen*, *Stille*, *Stampfen*, *Klatschen*, *Stille*, usw.

Komm mit - Lauf weg

Die Mitspieler stellen sich in einem Kreis auf. Einer wird bestimmt und es geht außen um den Kreis herum. Dabei tippt er einem anderen Mitspieler auf den Rücken und ruft: „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“

Bei „Komm mit!“ versuchen beide schnellstmöglich um den Kreis herumzulaufen und die freie Lücke, in der der angetippte stand, zu erreichen. Wer das zuerst schafft, darf sich dort hinstellen.

Bei „Lauf weg!“ läuft der der angetippt hat in die gleiche Richtung weiter und der der angetippt wurde in die entgegengesetzte Richtung. Derjenige der schneller an der Lücke ist, darf sich hineinstellen.

Der andere läuft danach weiter herum und tippt jemand neuen an.

Bermuda Dreieck

Es wird ein Stehkreis gebildet und alle halten sich an den Händen. In der Mitte ist eine Fläche auf dem Boden gekennzeichnet (Bermuda Dreieck). Nun versuchen alle Spieler die anderen über die Grenze zu ziehen. Sobald jemand darüber schreitet scheidet dieser Spieler aus. Somit wird der Kreis der Spielenden immer kleiner.



Evolutionsspiel

Zu Beginn liegen alle auf dem Bauch. Treffen sich zwei, können sie gegeneinander Schere Stein Papier spielen. Der Gewinner darf „aufsteigen“ und darf nun auf allen vieren krabbeln. Der Verlierer muss eine Stufe zurück. Weiter zurück als liegen ist natürlich nicht möglich. Das geht so lange weiter, bis einer läuft.

Folgende Stufen gibt es:

- Liegend
- Krabbeln auf alle Vieren
- Kniend auf beiden Beinen
- laufen

Schere-Stein-Papier mit Fan

Die Regeln von „Schere-Stein-Papier“ (bzw. Schnick-Schnack-Schnuck) sollten allen bekannt sein, denn darauf baut das gesamte Spiel auf. Ebenso solltest du zu Beginn zeigen, wie lauthals, fröhlich und stimmungsvoll sich ein Fan verhält.

Jede Person sucht sich nun einen Gegner für ein Spiel „Schere-Stein-Papier“. Der Verlierer ist nun Fan des Gewinners (=Star/Promi) und muss diese Person lauthals anfeuern. Nun duellieren sich zwei Gewinner. Der jetzige Verlierer und seine Fans werden zu Fans des neuen Gewinners. So geht es immer weiter bis sich am Ende zwei Endgegner duellieren, die jeweils eine große Fangemeinde um sich geschart haben. Nach dem letzten tosenden Jubel für den Gewinner endet die Runde.

MC Donalds

Die Spieler bewegen sich im Raum umher; dabei kann Musik gespielt werden. Irgendwann nennt der Spielleiter ein Fast-Food-Produkt (beispielsweise Pommes, Burger oder Getränken). Die Teilnehmer müssen sich nun je nach Produkt in unterschiedlichen Gruppen auf den Boden legen:

Pommes: vier Pommes stehen nebeneinander

Wasser: jeweils zwei Spieler bilden einen Becher

Cola: jeweils zwei Spieler bilden den Becher, einer das Röhrchen

Burger: jeweils 4 Spieler legen sich aufeinander auf den Boden

Diejenigen, die keine vollständigen Produkte machen können (oder dabei zu langsam sind) scheiden aus (oder erhalten einen Strafpunkt).

Risiko

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Es wird ein aufgeblasener Luftballon mit einem darin liegenden Aufgabenzettel von Person zu Person gereicht. Jede Person muss sich drei bis vier Sekunden auf den Ballons setzen. Platzt der Ballon, dann ist die drin befindliche Aufgabe zu lösen. Platzt der Ballon nicht, wird er an den Nachbar weitergegeben.

Bienchen und Blümchen

Jeder Spieler sucht sich vor Beginn des Spiels für sich selbst eine Person aus. Hat jeder eine Person gewählt, gibt der Spielleiter ein Startsignal und jeder muss die Person, die er sich ausgesucht hat, 3x umkreisen



Ochs am Berg

Die Gruppe steht auf der einen Seite des Spielfeldes. Ein Freiwilliger steht an der Wand der gegenüberliegenden Seite, dreht sich von der Gruppe weg und ruft „Ochs vor dem Berg - eins zwei drei!“ Währenddessen versucht die Gruppe sich in Richtung des gegenüberliegenden Spielfeldrandes zu bewegen. Bei „drei“ dreht der Rufer sich zur Gruppe hin und benennt all diejenigen, die sich zu diesem Zeitpunkt noch vorwärts laufend bewegt haben. Diese müssen dann wieder zurück. Wer als erster die gegenüberliegende Wand erreicht hat ist der neue Ochs.

Dies kann nach Belieben verändert werden. Man kann z.B. zu zweit als Schubkarre, oder Rücken an Rücken (sodass einer vorwärts und der andere rückwärtsläuft) zum andere Spielfeldrand gelangen.

Kotzendes Känguru

Die Gruppe steht im Kreis und eine Person steht in der Mitte. Diese Person zeigt auf irgendeine Person im Kreis und gibt eine Figur vor.

- **Kotzendes Känguru** (Die mittlere Person formt einen „Eimer“ mit ihren Händen, die zwei Personen daneben spucken pantomimisch rein.)
- **Waschmaschine** (Die zwei äußeren Personen formen gemeinsam einen Kreis mit ihren Händen und die Person in der Mitte dreht den Kopf wild durch den Kreis.)
- **Mixer** (Die mittlere Person berührt jeweils mit dem Zeigefinger den Kopf der zwei äußeren Personen und diese drehen sich dazu.)
- **James Bond** (Die mittlere Person formt eine Pistole aus ihren Händen und stellt sich in eine Agenten-Pose. Die zwei äußeren Personen himmeln die Person an und sagen dazu „Oh James!“)
- **Toaster** (Die zwei äußeren Personen formen gemeinsam einen Kreis mit ihren Händen und die Person in der Mitte springt auf und ab)

Stier von Sevilla

Ein Seil wird zu einem Kreis geknotet. Die Spieler nehmen das Seil in beide Hände und bilden so einen Kreis. Sie stehen dabei außerhalb des Kreises. Im Kreis steht nur ein Spieler, der *Stier*.

Das Ziel des Stiers ist es, dass er aus der Arena fliehen kann. Daran hindert ihn aber zunächst das Seil, das die Bande der Arena symbolisiert. Der Stier muss es also schaffen, die Bande zu zerstören; dies ist der Fall, wenn das Seil den Boden berührt. Dazu versucht er, die anderen Spieler an ihren Händen zu berühren, während sie das Seil halten. Schafft er das, dann scheidet der berührte Spieler aus und muss das Seil loslassen. Durch das Loslassen des Seiles können sich die noch aktiven Spieler aber auch davor schützen, berührt zu werden. Dabei muss die Gruppe allerdings aufpassen, dass das Seil nicht den Boden berührt. Daher müssen die Spieler auch so schnell wie möglich wieder das Seil ergreifen, wenn sich der Stier dem nächsten Opfer zugewandt hat.

Das Spiel ist zu Ende, wenn das Seil den Boden berührt - oder der Stier kraftlos aufgibt.



Virus

Virus ist ein sehr dynamisches Fangspiel. Alle Teilnehmer verteilen sich wahllos auf einem Spielfeld. Der Teamer ernennt eine Person zum Virus. Diese hat die Aufgabe alle anderen Teilnehmer zu infizieren. Dies geschieht, indem das Virus die Personen abschlägt. Alle dürfen sich frei bewegen. Ist eine Person jedoch abgeschlagen worden, muss sie sofort stehen bleiben und auf der Stelle hüpfen. Dabei ruft sie noch "infiziert, infiziert, infiziert, ...". Die einzige Möglichkeit wieder am Spiel teilzunehmen besteht darin, dass die Personen die noch nicht infiziert sind die infizierte umrunden, an den Händen fassen und rufen "immun, immun, immun". Gelingt dies, ohne dass das Virus jemanden abschlägt, ist die umkreiste Person nun immun. Sie kann also nicht mehr vom Virus infiziert werden. Die immunen Personen eignen sich also hervorragend, um andere zu immunisieren. Die immunen Personen können nun versuchen das Virus unschädlich zu machen, indem sie es fangen. Dabei fassen sich alle immunen an die Hände und müssen das Virus umkreisen. Nur geschlossene Kreise gelten, wie beim immunisieren. Gelingt der Kreis, rufen alle "Virus tot, Virus tot, Virus tot" und der Kampf gegen das Virus ist gelungen. Sieger des Spieles ist entweder das Virus, wenn es alle infiziert hat, (dann durfte niemand schon immunisiert worden sein) oder die Gruppe, wenn sie es schafft das Virus mit immunen Personen zu umkreisen und damit unschädlich zu machen.

Kraken-Fangen

Es gibt einen Fänger. Der Fänger darf sich ganz normal vorwärtsbewegen. Hat er jemanden gefangen, ist dieser eine Krake und darf sich nur auf allen Vieren (Hände und Füße auf der Erde) oder gar nicht weiterbewegen. Die Kraken helfen dem Fänger die anderen Teilnehmer zu fangen. Wenn alle Teilnehmer gefangen sind, ist das Spiel zu Ende. Der Teilnehmer, der als letztes übrig bleibt hat gewonnen und ist nun Fänger.

Stille Post (Rücken)

Die Spieler teilen sich in zwei oder drei Teams ein. Nun setzen sie sich hintereinander auf den Boden. Der der hinten sitzt zeichnet etwas auf den Rücken des vor ihm sitzenden. Der zweite muss nun die Zeichnung weitergeben usw. wenn die Zeichnung vorne ankommt muss der vorderste Spieler diese erraten. Gewonnen hat das Team, das am schnellsten die Zeichnung erraten hat.

Monarch

Dieses Spiel beginnt mit der totalen Anarchie: Alle sind Anarchisten bis auf einen: der ist Monarch. Als Zeichen dessen trägt er mit Würde den Softball. Damit versucht er die Anarchisten zu "beeinflussen", um ihre politische Meinung zu seinen Gunsten zu wechseln. D.h. also, wenn der Monarch einen Anarchisten mit dem Ball trifft, wird dieser automatisch Gefolgsmann/frau. Nun sind es schon zwei Monarchen ... Das Spiel endet, wenn die Monarchen alle ändern "überzeugt" haben. Allerdings gibt es da noch eine Regel: Monarchen dürfen sich solange sie den Ball haben nicht fortbewegen - müssen zum Werfen also stehen bleiben! Beachte: wenn die Anarchisten über die vorher festgelegten Grenzen hinauslaufen, werden sie auch automatisch zu Monarchen!



Wörterschlange

Ein Spieler denkt sich ein bestimmtes Wort aus. Mit dem letzten Buchstaben dieses Wortes muss nun der neue Begriff beginnen, den der nächste Spieler ganz schnell finden soll. Der Spieler nennt zum Beispiel das Wort "Buntstift". Daraus kann die folgende Wörterschlange entstehen:

Buntstift - Tragetasche - Eisbecher - Riesenrad - Drehorgel - und so weiter.

Das Spiel kann entweder reihum gespielt werden, oder mit einem Ball, der kreuz und quer jeweils zum nächsten Spieler geworfen wird.

Wer zu langsam ist, scheidet aus.

Varianten:

Anspruchsvoller, aber auch komplizierter wird das Spiel, wenn man die Begriffe auf bestimmte Sachgruppen beschränkt, beispielsweise auf Namen, Tiere, Pflanzen, Städte, Nahrungsmittel oder Werkzeuge. Oder es werden zusammengesetzte Hauptwörter wie z.B. Spiel-Feld, Feld-Hase, Hasen-Fuß, Fuß-Ball, ... gebildet.

Wörter raten

Es gibt zwei oder drei Teams, die sich je nun ein Wort ausdenken müssen. Die ganze Gruppe muss sich eine Pose ausdenken welche dem gesuchten Worte entspricht. Die anderen Teams müssen das gesuchte Wort erraten. Das Team welches das Wort errät bekommt einen Punkt. Gewonnen hat der, der als erstes 3 Punkte erreicht hat.

Wer ist schneller?

Es werden verschiedene Aufgaben gestellt z.B. Wer hat zuerst 10 Liegestütze gemacht. Der, der als erstes fertig ist gewinnt. Es können beliebige Aufgaben gestellt werden.

Tick Tack

Im Mittelpunkt steht ein tickender Timer in Form einer Bombe, den jeder Spieler versucht loszuwerden. Der Würfel bestimmt, wo sich die auf der Karte vorgegebene Buchstabengruppe im Wort befinden muss. Der Timer wird gestartet. Wer findet rasch ein passendes Wort zur Buchstabenkarte, und bei wem endet das Ticken mit einem lauten "Bumm"? Dieser Spieler muss dann zur Strafe die Buchstabenkarte dieser Runde an sich nehmen. Wer besitzt bei Spielende die wenigsten Karten? Mit den Buchstabengruppen auf den Karten und den Würfeln ergeben sich mit jeder Spielrunde neue Aufgaben, die es zu lösen gilt.



Denkmal bauen

Vier oder mehr Spieler werden gebeten, den Raum zu verlassen. Der Spielleiter bittet zwei weitere Mitspieler aus dem Kreis, sich für ein "Denkmal" zur Verfügung zu stellen. Er stellt beide Mitspieler aus dem Kreis in eine entsprechende Pose. Nun wird der erste der draußen wartenden Kandidaten hereingebeten: Er darf das Denkmal nach seinen Wünschen verändern (die beiden Denkmalspieler nehmen jeweils die gewünschte Stellung ein.) Dabei darf er jedoch nur die Figuren bewegen oder in eine andere Stellung bringen - ohne zu reden! Sobald er fertig ist, muss er die Position eines der beiden Denkmalspieler selbst einnehmen. Der nächste Kandidat kommt herein, verändert das Denkmal - und muss die Position seines Vorgängers einnehmen usw. Zum Schluss dürfen die "Künstler" noch mitteilen, was ihr Denkmal darstellen soll.



Reaktionsspiele

Alle die wo

Alle stehen im Kreis, je zwei Leute hintereinander, einer steht in der Mitte. Er sagt z.B.: „Alle, die grüne Augen haben.“ Oder „Alle, die Geschwister haben.“ etc. Diese müssen dann Platz tauschen und der in der Mitte muss versuchen, einen Platz für sich zu ergattern. Die hinteren Spieler müssen jedoch vermeiden, dass ihr Vordermann abhaut (vgl. Blinzelspiel). Derjenige, der übrig bleibt ist als nächstes in der Mitte.

Hände hoch

Alle Spieler stehen im Kreis. Der Spielleiter sagt zu einer Person „Hände hoch!“ Daraufhin reißen die Personen rechts und links von der Person jeweils den entfernten Arm nach oben, die angesprochene Person muss hingegen die Hände unten lassen. Wer es falsch macht, muss in die Mitte.

Klatschkreis

Die Gruppe bildet einen Kreis, schauen außen und bei ausgestreckten Armen sollen sich die Handflächen berühren. Der rechte Handrücken berührt die Innenfläche der linken Hand der Person rechts und die linke Handinnenfläche den Handrücken des linken Nachbarn. Jemand fängt an und klatscht mit der rechten Hand auf die Hand des linken Nachbarn und zählt dabei laut „eins“. Die Person macht das selbe mit ihrem linken Nachbarn und zählt dabei „zwei“, usw. So geht es immer weiter bis eine vorher ausgemachte Zahl, z.B. 8 erreicht wurde. Wer bei der Zahl abgeklatscht werden würde, muss versuchen so schnell wie möglich seine Hand wegzuziehen um nicht erwischt zu werden.

Wenn man es schwerer machen will, kann zusätzlich das Vielfache der abgesprochenen Zahl gelten oder alle Zahlen in der die abgesprochene Zahl vorkommt. Bei 8 müsste man seine Hand also immer wegziehen wenn die Zahlen 8,16, 18, 24, 28, 32, 38, 40, 48, 56, 58, usw.

Ich fahr Zug, ich fahr mit, ich fahr schwarz

Alle Teilnehmenden sitzen in einem engen Stuhlkreis, sodass die Stuhlbeine sich berühren. Ein Spieler geht in die Mitte, der freigewordene Stuhl bleibt im Kreis. Der Spieler links neben dem freien Platz beginnt, rutscht auf den freien Stuhl und sagt: „ich fahre Zug“. Wiederum der nächste rutscht auf und sagt: „ich fahre mit“. Der Nächste rutscht weiter und sagt: „ich fahre schwarz“. Der Vierte in der Reihe rutscht nicht auf, sondern besetzt den freien Platz neben sich mit einem Namen der Mitspielenden, z.B. Paul. Dann geht Paul auf den freien Stuhl, die nächste Runde beginnt und derjenige links von Pauls altem Platz beginnt. Während dem Aufrutschen möchte sich derjenige aus der Mitte einen Platz verschaffen und versucht auf einen freien Stuhl zu gelangen, sobald jemand allerdings durch den Namen eines anderen den Platz besetzt kann er nur wieder auf den neu freigewordenen Platz sitzen.

Ballfange im Kreis

Der Stuhlkreis wird in 2 Teams aufgeteilt. Jede zweite Person ist im selben Team, also sind Personen 1,3,5,7,9, 11, ... ein Team und Personen 2,4,6,8,10,12, ... ein Team. Zwei Personen, die sich gegenüber sitzen bekommen je einen Ball. Nach dem Startsignal muss



der Ball im Uhrzeigersinn schnellstmöglich an den nächsten Teamkollegen weitergebenen werden (nicht werfen!). Ziel ist es, den Ball des anderen Teams einzuholen. Es ist nicht erlaubt, die Spieler der anderen Mannschaft beim Weiterreichen des Balls zu behindern. Das Team, dessen Ball den gegnerischen Ball eingeholt hat, hat gewonnen.

Der Ja- und Nein-Stuhl

Die Gegner/innen setzen sich in zwei Reihen gegenüber. An den Enden der Reihe stehen zwei Stühle, der Ja- und der Nein-Stuhl (die beiden Stühle von unparteiischen Personen festhalten lassen). Jeder der Gruppe ist eine Zahl. Der Spielleiter ruft eine Nummer auf und stellt eine Wissen- oder Scherzfrage, die mit Ja oder Nein beantwortet werden kann. Beispiel: "Ist der Papst katholisch?". Wer von den beiden Aufgerufenen zuerst auf dem "richtigen" Stuhl sitzt, hat einen Punkt für sein Team gewonnen.



Schreispiele

Shake Banana

Der Teamleiter sagt etwas vor, die Gruppe sagt es nach. Anschließend schreit er das gleiche nochmal und die Gruppe muss es ebenfalls nachschreien.

Es geht los mit **Shake Banana shake shake Banana**. Die Gruppe sagt **Shake Banana shake shake Banana** nach. Der Teamleiter wiederholt dasselbe, schreit aber diesmal **Shake Banana shake shake Banana**, die Gruppe macht es nach.

In folgender Reihenfolge kann es weitergehen (bei diesem Spiel ist der Kreativität keine Grenzen gesetzt, es kann also alles Mögliche erfunden werden):

pflück Banana, schäl Banana, schneid Banana, matsch Banana, shake Banana, Milch Banana, trink Banana, hmm Banana, verdau Banana, ...

Zu jedem einzelnen Schritt wird eine passende Bewegung dazu gemacht.

Weltraummaus

Das Anschuggerle ist ein Lied mit dazugehörigen Bewegungen. Es wird nach jeder neuen Strophe von vorne, mit allen bisherigen Strophen gesungen:

Ich habe eine Maus gesehen (Bewegung: Maus auf der Hand mit der anderen Hand nachmachen), die wollt auf Weltraumreise gehn (Bewegung: Hände ausbreiten und in de Himmel schauen). Sie packt in ihren Koffer ein (Bewegung: Koffer packen) , was man so braucht als Mäuselein (Bewegung: s.o.):

- den Raumanzug, zug, zug für den Flug, Flug, Flug. Den Raumanzug, zug, zug für den Flug. (Bewegung: Raumanzug anziehen)
- die Batterie, rie, rie für Energie, gie, gie. Die Batterie, rie, rie für Energie (Bewegung: Auf dem Platz im Kreis herum springen)
- Käs´ und Speck, Speck, Speck kommt ins Gepäck, päck, päck. Käs´ und Speck, Speck, Speck kommt ins Gepäck. (Bewegung: Mit vollem Mund singen und nebenher „essen“)
- Ein Glässchen Sekt, Sekt, Sekt, damits auch schmeckt, schmeckt, schmeckt. Ein Glässchen Sekt, Sekt, Sekt, damits auch schmeckt. (Bewegung: Trinken aus einer Flasche Sekt)
- Das Mikrofon, fon, fon, für den Ton, Ton, Ton. Das Mikrofon, fon, fon für den Ton. (Bewegung: Ins Mikrofon singen)
- Die Musik, sik, sik, für den Beat, Beat, Beat. Die Musik, sik, sik, für den Beat. (Bewegung: Wild tanzen)

Und danach startet man gemeinsam den Countdown von 10 auf 0 und bei 0 starten alle die Rakete mit einem großen Jubel.

Anschreien

Es werden zwei Reihen gebildet die sich gegenüberstehen. Nun müssen die Spieler sich gegenseitig anschreien das Team welches als erste keine Puste mehr hat, verliert.



Ratespiele

Was Otto mag

Durch aufmerksames Zuhören sollen die Teilnehmer die Logik des Spiels herausfinden. Der Spielleiter beginnt mit den Worten: „Otto mag keinen Saft, aber Wasser!“ Nun sind die Teilnehmer an der Reihe. Sie müssen durch Probieren versuchen herauszufinden, was Otto mag. Lösung: Otto mag alle Dinge, die Doppelbuchstaben haben: Wasser, Bett, Kette, ...

Verrückter Marktplatz

Ein/e Teilnehmer*in aus der Gruppe wird ausgewählt und verlässt den Raum. Dann denken sich alle anderen im ersten Schritt Teilnehmenden einen Gegenstand aus, den Sie auf dem Marktplatz verkaufen wollen (beispielsweise Brot oder Handschuhe). Im zweiten Schritt denken sich die Teilnehmenden nochmal einen Gegenstand aus und ersetzen das Wort des ersten Gegenstands durch diesen zweiten Gegenstand. Trotzdem preisen sie den Gegenstand an, als ginge es um den ersten Gegenstand.

Also denkt sich ein/e Teilnehmer*in zum Beispiel Socken, nennt diese aber Maultaschen. Wenn er/sie über den Gegenstand spricht, preist er diesen aber an, als wären es Socken („Die Maultaschen sind super bequem“ oder „Maultaschen halten die Füße warm.“) Der/die Teilnehmer*in die vor der Tür wartet kommt dann wieder in den Raum rein und ihn/sie erwartet ein Marktplatz auf dem alle ihre Waren wie oben beschrieben anpreisen. Die/der Teilnehmer*in muss nun versuchen den Marktplatz verstummen zu lassen, in dem sie/er bei jeder Person herausfindet was der tatsächlich angepriesene Gegenstand ist. Hat sie/er das einmal herausgefunden, muss die Person stehen bleiben und ruhig sein.

Irrenhaus

Irrenhaus ist ein Rätsel. Es werden zwei Ärzte ausgewählt, die vor die Türe müssen, die übrigen Spieler werden in das System hinter dem Spiel eingeweiht. Die Ärzte müssen dieses System versuchen zu erkennen. Die Ärzte dürfen Fragen stellen, jeweils ein Irrer antwortet drauf. Die Antwort klingt dabei meist so, als wäre sie Schwachsinn. Tatsächlich steckt aber System dahinter! Die Irren beantworten die Fragen aus der Sicht der Person, die zwei Plätze weiter sitzt.

Beispiel:

Hast du eine Brille? → Ja (*Die Person 2 Plätze weiter hat eine Brille*)

Hast du schwarze Socken an? → Nein (*Die Person zwei Plätze weiter hat weiße Socken*)



Vertrauensspiele

Fotograf

Je zwei Leute finden sich zusammen. Einer der beiden ist Fotograf, der andere der Fotoapparat. Der Fotoapparat schließt seine Augen und wird von dem Fotografen blind geführt. Der Fotograf führt seinen Fotoapparat an eine Stelle, die ihm sehr gut gefällt, drückt dem Fotoapparat leicht auf den Kopf, was der Auslöser symbolisiert, der Foto öffnet seine Augen und speichert das Bild ab.

Nun werden die Rollen getauscht und das gleiche wird durchgeführt.

Blinde Schlange

Alle bekommen die Augen verbunden und müssen so einen bestimmten Weg/Parcour laufen. Einer der Gruppe darf sich davor aber noch den abzulaufenden Weg anschauen, dieser ist dann die erste Person der Schlange. Er muss sich den Weg gut merken, denn dann werden ihm auch die Augen verbunden und er muss seine Menschenschlange heil zum Ziel bringen.

Freier Fall

Zuerst werden zwei Reihen gebildet. Die vordere Reihe lässt sich nach hinten fallen, während die hintere Reihe ihren Vordermann sanft auffängt. Wichtig dabei ist, dass zuerst gefragt wird, ob der Hintermann bereit ist.

Die nächste Übung ist dann der freie Fall. Hierbei stellen sich alle „Fänger“ hinter einen Tisch, überkreuzen die eigenen Arme und geben ihre Hände einem gegenüber. Sie stehen alle Schulter an Schulter, sodass nirgends eine Lücke ist. Der Springer auf dem Tisch überkreuzt seine Arme am Oberkörper und fragt ob alle bereit sind. Wenn alle geantwortet haben, kann er sich rückwärtsfallen lassen und wird von seiner Gruppe aufgefangen.



Erlebnispädagogische Übungen

Säure See/Lavaspiel

Die Spieler befinden sich gesammelt an einem Ufer eines Säureflusses. Sie möchten diesen überqueren, dürfen ihn aber natürlich nicht berühren (da die Säure extrem ätzend ist). Die einzige Möglichkeit, den Fluss zu queren, sind die zur Verfügung gestellten Tritthilfen ("säurefeste Steine"). Da der Fluss nur sehr seicht ist, kann er mit Hilfe dieser "Steine" überquert werden.

Allerdings stehen nur sehr wenige der Tritthilfen zur Verfügung, jedenfalls zu wenig, um sie so hintereinander ins Wasser zu legen, dass dieses überschritten werden kann.

Durchführung: Die Gruppe erhält zuerst die Erklärung/Vorgeschichte und bekommt dann die Tritthilfen zur Verfügung gestellt. Die Gruppe muss sich eine Lösung überlegen und diese anschließend umsetzen. Sie darf dabei den Fluss nicht berühren, innerhalb des Flusses darf nur auf die Tritthilfen gestiegen werden. Wie die Aufgabe gelöst wird ist - abhängig von den genauen Regeln je nach Spielsituation, siehe unter "Varianten" - ist dabei der Gruppe überlassen. Personen können huckepack getragen werden, mehrere Personen können - etwas Geschicklichkeit vorausgesetzt - auf der gleichen Tritthilfe stehen...

Varianten:

- Größe und Anzahl der Tritthilfen
- Darf die Gruppe nach Spielstart miteinander kommunizieren?
- Gehen Tritthilfen verloren, wenn sie nicht berührt werden?
- Müssen die Tritthilfen mit ans andere Ufer genommen werden?
- Darf die Aufgabe schrittweise gelöst werden, oder müssen alle gemeinsam "übersetzen" (eine leichte Lösung wäre oft, wenn nur zwei Spieler ans andere Ufer wechseln, und einer anschließend zurück überquert - dann ist die Knappheit an Tritthilfen trivial gelöst)?
- Hat die Gruppe ein Zeitlimit bei der Überquerung des Flusses (das Limit kann insgesamt oder pro Versuch gerechnet werden)?
- Wie streng reagiert die Spielleitung, wenn der Säurefluss berührt wird?

Eisschollen Spiel

Die Stühle aller Teilnehmer werden zusammengestellt. Das ist dann die Eisscholle. Alle müssen auf die Stühle stehen und nach und nach werden Stühle entfernt. Die Gruppe muss versuchen alle Gruppenmitglieder auf der Eisscholle zu behalten. Es muss eng aneinander gestanden, gestapelt und aufgepasst werden.

Blinder Mathematiker

Alle Teilnehmenden ziehen eine Augenbinde auf. In der Mitte des Raumes liegt ein Seil und nun wird die Gruppe aufgefordert mit diesem Seil Figuren und Formen zu bilden. Mögliche Formen und Figuren sind beispielsweise ein *Quadrat*, ein *gleichschenkliges Dreieck*, ein *Parallelogramm*, einen *Stern* mit fünf gleich großen Zacken oder auch das *Haus vom Nikolaus*. Nach jeder gebildeten Figur darf die Gruppe die Augenbinden kurz abnehmen und über ihr Ergebnis sprechen.

Außerdem wird dabei jeweils kurz die Kommunikation und Rollenverteilung reflektiert und nach Verbesserungsmöglichkeiten gefragt.

Die Auswertung ist hier elementarer Bestandteil und sollte auf jeden Fall durchgeführt werden.



Zauberstab

Die Aufgabe der Gruppe ist, es den Zauberstab gemeinsam am Boden abzulegen. Der Stab balanciert dabei auf den Fingern der Teilnehmer. Dabei gelten nur einige einfache Regeln: Jeder behält den Kontakt zum Stab, keiner darf von oben auf den Stab greifen.

Rein in den Teich

Mit den Tischen wird ein Viereck gebildet. Zur Verfügung stehen noch die Stühle der Teilnehmer. Die Teilnehmer stehen außen. Nun ist es die Aufgabe der Teilnehmer in den Innenraum zu kommen, ohne die Tische mit irgendeinem Körperteil zu berühren. Sollte ein Teilnehmer mit einem Körperteil den Tisch berühren, so wird ein Handicap auferlegt (Augen verbinden, Arm fixieren, das übliche...). Den Stuhl auf den Tisch zu stellen, ist erlaubt, wird den Teilnehmern aber nicht gesagt (was nicht verboten ist, ist erlaubt).

Das Ziel ist erlaubt, wenn alle Teilnehmer im Innenteil des Tischrechteckes (-quadrates) angekommen sind.



Theaterpädagogik

Einmaliges Zählen

Alle Spieler sind in einem Kreis und schließen die Augen. Ihre Aufgabe ist es auf 10 zu zählen, ohne sich vorher abzusprechen wer welche Zahl sagt. Wenn eine Zahl doppelt genannt wird fängt man wieder von vorne an.

Alle tun was Otto tut

Alle gehen durcheinander durch den Raum. Nicht nur im Kreis laufen, alle müssen durcheinanderlaufen. Ein Mitspieler bekommt eine Hut aufgesetzt und wird dadurch zum „Otto“. Dieser darf eine Bewegung/Gestik vormachen, alle anderen machen diese Bewegung nach. Otto kann nach einer Weile den Hut an jemanden anderen weitergeben. Wenn Otto den Hut weitergeben will, dürfen die andern Mitspieler dürfen dabei nicht flüchten.

Abfalleimerspiel

Die Spieler stellen sich alle auf eine Seite des Raums. In der Mitte des Raums steht ein Abfalleimer (leer!), der benutzt werden muss. Jeder geht einzeln zum Eimer und macht eine kurze Bildredaktion (nutzt ihn als Lenkrad, Nachttopf, ...) und geht dann auf die andere Seite. Das Spiel geht so lange, bis alle auf der anderen Seite sind.

Einer fehlt

Ein Spieler verlässt den Raum. Die Gruppe überlegt sich solange eine Situation (z.B. Jahrmarkt), in der jeder Spieler oder eine Gruppe von Spielern eine Rolle bekommt (z.B. Wurstverkäufer, kleines Kind, Musikkapelle). Dann stellen sie sich als Bild zusammen. Der Spieler darf von draußen reinkommen. Wenn er die Klangschale berührt, bewegen sich alle kurz, zeigen also eine kurze Frequenz und erstarren dann wieder im Standbild, sobald erneut die Klangschale ertönt. Hat der Spieler herausgefunden welche Situation es war, darf ein neuer Spieler raus und die Gruppe denkt sich eine neue Situation aus.

Fremde Hände, fremde Köpfe

Das Grundthema dieses Spiels ist eine Talkshow zum Thema Berufe.

Eine Person verlässt den Raum. In der Zwischenzeit entscheiden sich die restlichen Personen für einen Beruf, den die Person draußen erraten muss. Nun wird die Person wieder hereingeholt. Sie setzt sich auf einen Stuhl und eine weitere Person, die den Beruf kennt, setzt sich direkt hinter die Person. Die Person die hinten sitzt, spielt die Hände der vorderen Person. Der Moderator stellt nun der vorderen Person Fragen zu seinem/ihren Beruf. Die hintere Person versucht den Beruf mit seinen Armen zu erklären und die Fragen zu beantworten. Die vordere Person muss durch die Bewegungen der Arme Antworten auf die Fragen formulieren. Errät sie den Beruf, darf die nächste Person raus und eine neue Runde beginnt.



Maschine bauen

Die Gruppe baut nach und nach eine Bewegungsmaschine auf. Dazu beginnt einer, stellt sich in die Mitte und macht eine Bewegung mit passendem Geräusch. Wenn einem Mitspieler eine dazu fortführende Bewegung der Maschine einfällt, stellt er sich daneben/dahinter/davor und macht ebenfalls eine Bewegung mit passendem Geräusch. Das Spiel geht solange, bis die ganze Gruppe ein Teil der Maschine ist.

Wartezimmer

Ein Spieler geht raus aus dem Raum und die restliche Gruppe überlegt sich eine Warte-Situation (z.B. Arztwartezimmer, Bushaltestelle, ...). Die Person, die draußen war, soll nun raten, um was für eine Warte-Situation es sich handelt.



Großgruppenspiele

45 Minuten Wette

Grundprinzip ist eine Wette zwischen Teilnehmern und Teamern. Innerhalb einer bestimmten Zeit, z.B. 45 Minuten sollen die Teilnehmer bestimmte Aufgaben, die ihnen die Teamer geben, lösen. Wichtig für die Teilnehmer ist, dass sie sich als Gruppe aufteilen müssen, um die Aufgaben in dieser Zeit erledigen zu können, da einzelne Aufgaben fast die ganze Zeit in Anspruch nehmen. Es gibt zu Beginn einen Wetteinsatz von den Teamern und einen von den Teilnehmern, z.B. einander beim Abendessen zu bedienen oder dass die Teamer die Klamotten tauschen müssen. Die Zeit wird gestoppt, für jede erledigte Aufgabe muss man Beweise haben um diese den Teamern vorzuzeigen, sodass sie die Aufgabe als erledigt betrachten und durchstreichen können. Bevor man mit den Aufgaben beginnt kann eine Aufgabe gestrichen werden. Eine Aufgabe darf am Ende falsch sein, ansonsten haben die Teilnehmer verloren.

Beispiele für Aufgaben:

1. Flechtet euch 50 Zöpfe in die Haare
2. Der Ball muss die ganze Zeit in Bewegung bleiben
3. Fotografiert jeden eurer Gruppe 1x
4. Bringt den Teamer ein Getränk/_____ ihrer Wahl
5. Bastelt jedem aus der Gruppe einen Hut
6. Macht insgesamt 99 Kniebeugen
7. Einmal pro Minute muss ein _____ zuhören sein
8. Macht ein verrücktes Gruppenfoto mit allen
9. Singt gemeinsam ein Lied
10. Baut eine 3-stöckige Pyramide aus euch
11. Wickelt die Wolle einmal ab und wieder auf
12. Bastelt ein Maskottchen für eure Gruppe
13. Verkleidet ein Junge als Mädchen und ein Mädchen als Junge
14. Jeder muss am Schluss ein Kleidungsstück verkehrt herum tragen
15. Dichtet ein Gedicht mit drei Strophen, in denen _____ und _____ vorkommt
16. Legt euch so auf den Boden, dass das Wort _____ zu lesen ist
17. Knotet eure Socken zu einem Springseil zusammen. Damit muss man 20 Sprünge machen
18. Gestaltet ein Werbeplakat für _____
19. Tauscht untereinander alle Schuhe
20. Findet 5 gute Gründe einem Eskimo einen Kühlschrank zu verkaufen
21. Schätzt, wie alt eure Teamer alle zusammen sind
22. Stellt euch nach der alphabetischen Reihenfolge eurer Vornamen auf
23. Findet 5 unterschiedliche Blätter und benennt diese
24. Eine Person muss immer getragen werden
25. Stellt eine Minute lang ein „Luftrockkonzert“ mit 5 Musikern und Fans dar
26. Verkleidet 3 Models, die vor Jury & Fotografin einen Catwalk laufen müssen
27. Zählt alle Stufen von _____ bis hier her
28. Findet heraus welches die häufigste Augenfarbe bei euch in der Gruppe ist
29. Eine Person hält eine flammende Rede zum Thema: _____
30. Holt 8 Decken und baut daraus eine Höhle
31. Wie heißt _____
32. Schlagt 10 Räder
33. Macht eine Reihe aus 10 Stühlen und kriecht unten durch (mind. 10 Personen)



34. Eine Person gibt ein Klavierkonzert (1 Lied)
35. Bastelt einen Papierflieger der weiter fliegt als der Papierflieger eures Teamers
36. Zündet 10 Teelichter in einer Reihe an. Eine(r) muss alle mit einem Atemzug auspusten
37. Transportiert mit einem Seil den Ball in _____
38. Pustet mit einem Röhrchen 8 Papierbälle einmal durch den Raum



Auswertungsmethoden

Dartscheibe

Dauer: ca. 10 Minuten

Eignung: ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene

Für beliebige Gruppengrößen

Material: individuelle Dartscheibe (siehe Bild), ausreichend Klebepunkte

Der Gruppenleiter bereitet eine individuelle Dartscheibe seiner Veranstaltung vor (siehe Beispiel). Möglichst auf sehr großem Papier, damit alles Platz findet. Jeder TN bekommt für jeden Bereich der Scheibe einen Klebepunkt, den er seiner Meinung nach platziert.

Die Platzierungen sind wie beim Dartspiel - in der Mitte bedeutet „ins Schwarze getroffen“ - superklasse & genau mein Ding. Je weiter man nach außen geht, desto weniger positiv wird das Ereignis / der Bereich gewertet. Es gibt auch die Möglichkeit den Punkt außerhalb des Kreises zu kleben - was gleichbedeutend mit „total daneben“ ist.

Entweder kleben alle TN gleichzeitig ihre Punkte an oder nacheinander mit Erklärungen dazu. Letztendlich sollte der Gruppenleiter das zuletzt entstandene Meinungsbild inhaltlich zusammenfassen und evtl. zur Diskussion freigeben.

Kofferreflexion

Dauer: ca. 15 Minuten

Eignung: ab 12 Jahren, Jugendliche und Erwachsene

Für beliebige Gruppengrößen

Material: Karteikarten, Stifte, einen Koffer, einen Mülleimer, einen Büro-Ablagekorb

Der Leiter stellt die drei Gegenstände in den Kreis. Diese symbolisieren folgendes:

Koffer: „das nehme ich mit“ - positive Erfahrungen, Situationen die ich mit nach Hause nehme, einpacke, die ich umsetzen möchte, die toll waren, an die ich mich auch später noch erinnern möchte

Mülleimer: „das lasse ich hier“ - negative Dinge, die mir nicht gefallen haben, wo ich mir etwas Anderes gewünscht hätte, woran ich mich nicht erinnern möchte

Büro-Ablagekorb: „damit kann ich grade nichts anfangen, das brauche ich vielleicht später aber noch“ - neutrale Erfahrungen die ich im Moment noch nicht einordnen kann, die aber weder positiv noch negativ waren

Die Teilnehmer bekommen nun Zeit für ihn wichtige Stichworte auf die Karteikarte zu schreiben. Wenn alle damit fertig sind, beginnt ein Freiwilliger seine Karten vorzulesen und in einen Bereich zu werfen. Er kann kurz eine Begründung dazu abliefern.

Es ist auch möglich, die Karten einfach ablegen zu lassen, ohne dass der Einzelne etwas dazu sagen muss.



Der Zahlenstrahl

Dauer: ca. 10 Minuten

Eignung: ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene

Für beliebige Gruppengrößen

Material: Kreide, bzw. Kreppklebeband

Der Leiter bereitet einen Zahlenstrahl auf der Erde vor (in den Sand gemalt, mit Kreide auf dem Fußboden oder mit Kreppklebeband auf Teppich). Dieser reicht von 1 bis 10 und geht möglichst durch den ganzen Raum (wenn möglich ca. 5 m).

Nun gibt der Gruppenleiter Stichworte zur Reflexion an und jeder TN überlegt wie er diesen Punkt bewertet. 1 ist gleichbedeutend mit „nicht gut“ und 10 bedeutet „super“ - 5 dementsprechend „so lala“.

Mögliche Stichworte:

Wie fandest du ... die Gruppe? Die Leiter? Das Essen? Die Unterbringung? Die Spiele? Die Seminarstruktur? Das Wetter? Inhalt XY?

Es kann sein, dass auch den TN Fragestellungen einfallen, diese sollte man dann auch aufnehmen und umsetzen.

Gefühlsdiagramm

Dauer: ca. 30 Minuten

Eignung: ab 14 Jahren, Jugendliche und Erwachsene

Für beliebige Gruppengrößen

Material: ein großes Plakat mit einem Koordinatensystem / bzw. für jede Person dieses Arbeitsblatt, Stifte

Auf ein großes Plakat wird ein Koordinatensystem gezeichnet. Die y-Achse wird von -10 bis +10 beschriftet und zeigt die Zufriedenheit an (+10 = voll zufrieden bis -10 = voll unzufrieden). Die x-Achse ist die Tätigkeitsachse auf der in chronologischer Reihenfolge die einzelnen Programmpunkte der Veranstaltung aufgeführt sind.

Wenn mit einem großen Plakat gearbeitet wird:

... sollte jeder TN einen unterschiedlich farbigen Stift bekommen. Jeder markiert seine Zufriedenheit zum jeweiligen Programmpunkt auf der Y-Achse. Später verbindet er die Punkte miteinander, so dass ein Liniendiagramm entsteht.

Dies machen die TN gleichzeitig, so dass nachher auf dem Plakat ein Meinungsbild entsteht, was ausgewertet und diskutiert werden kann.

Wenn mit Arbeitsblättern gearbeitet wird:

... bekommen alle Teilnehmer Zeit für sich ihr Blatt auszufüllen und stellen es der Reihe nach in der Gruppe vor.



Wetterbericht

Dauer: ca. 20 Minuten

Eignung: ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene

Für beliebige Gruppengrößen

Material: vorbereitete Liste mit zu reflektierenden Punkten, Stifte, Wetterzeichen

Die verschiedenen zu reflektierenden Punkte sind auf ein Poster oder eine Tafel gemalt. Das können die einzelnen Programmpunkte eines Wochenendseminars sein oder Abschnitte einer Projektdurchführung. Die Symbole für die Wetterkarte (Sonne, Regen, heiter bis wolkig, Nebel, etc.) werden der Gruppe vorgestellt und erläutert. Anregungen der Teilnehmer zur Erweiterung der Karte können aufgegriffen werden. Jeder Teilnehmer malt oder heftet seine Wetterzeichen in die vorgesehenen Felder und erklärt seine Aussage.

Anonymer Brief

Dauer: ca. 30 Minuten

Eignung: ab 14 Jahren, Jugendliche und Erwachsene

Für beliebige Gruppengrößen

Material: Stifte, Zettel, Briefumschläge

Die Teilnehmer werden am Ende einer Veranstaltung darum gebeten, dass sie ihre Erfahrungen, Gefühle und Gedanken in einem anonymen Brief an den Gruppenleiter niederschreiben. Diese werden dann offen ausgelegt, so dass die anderen den Brief lesen können.

Nachteile: dies ist nur für reflexionserfahrene Gruppen zu empfehlen. Außerdem kommt in dieser Methode der Austausch, bzw. das Hinterfragen einiger Aussagen einfach zu kurz.

