

Die mit **ABSTAND** besten Spiele

Eine Spielesammlung für Corona-Zeiten

Zusammengestellt vom



© 2020

Inhalt Teil 3:

Wahrnehmungsspiele

Vertrauensübungen

Reflexionsspiele

Vorwort:

Diese Spiele-Sammlung ist zusammengetragen aus unterschiedlichen Quellen: Ein Großteil wurde gesammelt in der jahrelangen Zusammenarbeit mit unseren ehrenamtlichen und hauptamtlichen Mitarbeitenden, ein Teil stammt aus Workshops oder von Internetseiten mit Spielesammlungen.

Alle Spiele haben gemeinsam, dass sie auch in kleineren Gruppen und mit ausreichend Abstand gespielt werden können. So können auch unter aktuellen Einschränkungen und Sicherheitsaspekten wieder erste Gruppenerfahrungen durch die Teilnehmenden gesammelt werden.

Einige der Spiele bieten die Möglichkeit sie unter gegebenen technischen Voraussetzungen online mit den Teilnehmenden zu spielen. Bei diesen Spielen findet sich der Hinweis „auch online spielbar“ mit diesem Symbol.



Für die Online-Variante benötigen die meisten Spiele einen Zugang zu Videoverbindungen, einige können aber auch über reine „Sprachverbindungen“ durchgeführt werden. Zu beachten ist, dass bei allen Online-Durchführungen die Persönlichkeitsrechte an Bild und Ton aller Teilnehmenden gewahrt bleiben.

Zur Sicherheit:

Die meisten Spiele sind zwar auch drinnen möglich, wir empfehlen aber die Durchführung draußen bei frischer Luft und ausreichend Platz.

Die Aufsicht über die Einhaltung von Sicherheitsabständen und sonstigen Hygienekonzepten zwischen allen beteiligten Personen (auch der Spielleitung) liegt bei der Spielleitung selbst. Wir übernehmen keine Haftung!

Diese Spielesammlung ist **NICHT ZUR GEWERBLICHEN VERVIELFÄLTIGUNG** freigegeben!

„Die mit Abstand besten Spiele“ – eine Spielesammlung für Corona-Zeiten

Wahrnehmungsspiele

Pantomime A - Z

Stille Post – Pantomime

Spiegel

Original und Fälschung

Menschen-Memory

Zusammengestellt durch: Zentrum für soziales Lernen,
Evangelische Jugend Magdeburg

Pantomime A - Z

auch online spielbar



Ort: drinnen und draußen
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl: mind. 5 Personen
Dauer: ca. 10 - 15 Minuten
Material: -

Beschreibung:

Je einer aus der Gruppe soll pantomimisch ein Wort/eine Person/eine Tätigkeit usw. darstellen. Dabei wird von TN zu TN das gesamte Alphabet durchgegangen (z.B. A – Affe, B- Baum usw.). Die jeweiligen Darstellenden beenden ihre Pantomime mit einer Verbeugung, erst dann darf geraten werden und die nächste Person ist dran.

Anmerkung:

- Die Reihenfolge der Darstellenden kann vorher festgelegt werden oder spontan erfolgen. Die schwierigen Buchstaben X und Y können ausgelassen werden.

Stille Post – Pantomime

auch online spielbar



Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 8 Jahren
Anzahl: ca. 4 -10 Personen
Dauer: ca. 10 – 20 Minuten
Material: -

Beschreibung:

Die stellen TN sich in einer langen Reihe hintereinander, sodass alle zueinander einen Mindestabstand von 1,5 Metern haben. Alle schauen dabei in die Richtung der ersten Person und sehen somit den Rücken ihrer Vorderperson. Die letzte Person darf sich nun pantomimisch eine Bewegung oder Handlung überlegen. Ist sie soweit, gibt die Spielleitung der benachbarten Person ein Zeichen, damit sie sich zur letzten Person umdreht. Diese zeigt nun ihre Bewegung. Die Nachbarperson merkt sich die Bewegung so genau wie möglich, dreht sich dann zur nächsten Person und zeigt ihr die Bewegung (nachdem die Spielleitung dieser ebenfalls das Zeichen zum Umdrehen gegeben hat). Usw. bis auch die erste Person die Bewegung gezeigt bekommt. Sie zeigt nun der ganzen Gruppen, welche Bewegung bei ihr angekommen ist und die Person, die sich die Bewegung ausgedacht hat, zeigt noch einmal allen, wie sie im Original aussah. Danach können die Plätze gewechselt werden und jemand neues überlegt sich eine Bewegung.

Anmerkungen:

- Bei der Online Variante können die TN einfach die Augen schließen, wenn sie gerade nicht an der Reihe sind. Es kann entweder vorher eine Reihenfolge festgelegt werden oder die Spielleitung bestimmt, wer als nächstes die Augen öffnet.

„Die mit Abstand besten Spiele“ – eine Spielesammlung für Corona-Zeiten

Spiegel

auch online spielbar



Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahren
Anzahl: mind. 3 Personen
Dauer: ca. 5 - 10 Minuten
Material: -

Beschreibung:

Die Gruppe steht im Halbkreis mit einem Abstand von 1,5 – 2 Metern voneinander entfernt. Vor dem Halbkreis steht ein TN und stellt frei erfundene Bewegungen vor. Die anderen TN sind der Spiegel und machen diese Bewegungen genau nach. Der TN wählt einen nächsten, der nun die Bewegungen vor der Gruppe vormacht.

Steigerung:

- Alle Bewegungen sollen spiegelverkehrt nachgeahmt werden.
- Alle Bewegungen werden auf dem Boden gemacht. (Diese Variante geht nicht online.)

Original und Fälschung

auch online spielbar



Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 8 Jahren
Anzahl: ab 2 Personen
Dauer: ca. 5 - 10 Minuten
Material: -

Beschreibung:

Beide Personen sitzen oder stehen mit einem Abstand von 1,5 – 2 Metern voneinander entfernt und schauen sich gegenseitig an.

Eine Person (Person A) beginnt. Sie gibt der anderen Person (Person B) etwas Zeit, sie gründlich zu studieren. Nach dieser Zeit schließt Person B die Augen und Person A verändert 5 Dinge an sich. Sie könnte sich zum Beispiel die Haare verstrubbeln, die Ärmel aufkrepeln, die Beine anders übereinander schlagen, oder sonst etwas tun.

Danach öffnet Person B wieder die Augen und hat nun 2 Minuten Zeit, alle Veränderungen an Person A zu entdecken.

Danach werden die Rollen getauscht: Person A darf sich Person B einen Moment genauer ansehen und schließt dann die Augen. Nun verändert Person B einige Dinge an sich.

Anmerkung:

- Dieses Spiel haben wir übernommen aus der Spielesammlung „Enkel und Oma trotz Corona“ von der Internetseite www.spiele-entwickler-spieltrieb.de

Menschen-Memory

auch online spielbar



Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 8 Jahren
Anzahl: 8-20 Personen
Dauer: ca. 15 - 20 Minuten
Material: -

Beschreibung:

Zwei freiwillige TN sind die Memory-Spielenden, die anderen TN sind die „Kärtchen“. Die Spielenden verlassen für einen Moment den Raum oder gehen ein Stück weiter weg und wenden sich von der Gruppe ab. Sind sie außer Hör- und Sichtweite, gibt die Spielleitung den „Kärtchen“ die Aufgabe, sich in Zweierteams zusammen zu finden (mit mind. 1,5 Metern Abstand zu sich und den anderen Teams) und sich zu zweit eine Bewegung und ein Geräusch zu überlegen - z.B. auf einem Bein hüpfend Muh rufen. Haben alle Zweierteams etwas gefunden, verteilen sie sich stehend mit entsprechendem Abstand bunt gemischt auf der Spielfläche. Ab jetzt „frieren sie ein“ und dürfen sich nur noch bewegen und ihr Geräusch machen, wenn sie von einer spielenden Person aufgerufen werden.

Nun holt die Spielleitung die Spielenden wieder dazu und erklärt ihnen, dass immer zwei der „Kärtchen-Personen“ zueinander gehören und dieselbe Bewegung und dasselbe Geräusch machen, wenn man sie aufruft. Die Spielenden klären, wer als erstes nacheinander 2 Namen nennen oder auf zwei Kärtchen-Personen zeigen darf. Die aufgerufenen „Kärtchen“ machen nun ihre Bewegung und ihr Geräusch. Sind beide gleich, ist das erste Kartenpaar gefunden und die Spielende Person erhält einen Punkt. In diesem Fall setzen sich die beiden „Kärtchen“ an ihrem Platz hin, sodass klar ist, dass sie bereits „raus“ sind. Machen beide jedoch verschiedene Geräusche/Bewegungen, so sind sie kein Paar und frieren wieder ein.

Unabhängig davon, ob die erste spielende Person ein Paar gefunden hat oder nicht, ist jetzt die andere Person an der Reihe. Sie darf nun ebenfalls 2 Namen nennen oder auf zwei Kärtchen-Personen zeigen usw. Das Spiel endet, wenn alle Paar gefunden sind. Die Person mit den meisten Punkten hat diese Runde gewonnen.

Anmerkungen:

- Wenn sich bei der Spielvorbereitung die „Kärtchenpaare“ bilden, sollten möglichst nicht die offensichtlich besten Freundinnen oder besten Freunde zusammen tun, sonst wird es gerade bei Gruppen, die sich kennen, zu leicht für die spielenden Personen.

- Für die Online Variante schalten die spielenden Personen einfach kurz für eine vereinbarte Zeit Bild und Ton ihres Gerätes aus oder verlassen so lange den Raum, in dem sie sich real befinden.

„Die mit Abstand besten Spiele“ – eine Spielesammlung für Corona-Zeiten

Vertrauensaufgaben

Blinder Lotse

Ferngesteuert

Zusammengestellt durch: Zentrum für soziales Lernen,
Evangelische Jugend Magdeburg

Blinder Lotse

Ort: drinnen oder draußen

Alter: ab 10 Jahren

Anzahl: ca. 4 - 10 Personen

Dauer: ca. 20 Minuten

Material: mehrere Seile, verschiedene Hindernisse z.B. Bänke, Kisten, evtl. Augenbinden

Beschreibung:

Zunächst wird die Übung vorbereitet. Dafür muss im Vorfeld ein Parcours aufgebaut werden. Dieser Parcours besteht aus verschiedenen Hindernissen wie z.B. Bänken und Seilen, über die die TN hinweg steigen müssen. Es sollte dabei aber nicht zu leicht und auch nicht zu schwierig sein. Dann wird in einem gewissen Abstand zu dem Parcours bzw. den Hindernissen einerseits eine Startlinie für die Blinden gelegt und ein Seilkreis, in dem der/jeweilige Partner*in steht.

Die TN teilen sich in Zweiertteams ein, wobei auch die Teammitglieder zueinander einen Abstand von mind. 1,5 Metern einhalten. Sie einigen sich, wer von ihnen als erstes den blinden Part und wer den lenkenden Part übernimmt. (Wir empfehlen statt Augenbinden das eigenständige Augenschließen, damit die geführte Person bei zu großer Unsicherheit einfach die Augen öffnen kann. (→ Challenge by Choice!) Die blinden Personen begeben sich nacheinander an die Startlinie (noch sehend) und schließen dort die Augen. Die lenkenden Personen begeben sich ebenfalls einzeln nacheinander in den Seilkreis. Die Aufgabe der lenkenden Partner ist es, die Blinden sicher durch den Parcours zu führen und in den Seilkreis zu holen. Die sehende Person muss hierbei durch Kommunikation (reden) die blinde Person zum Seilkreis führen, ohne dass diese ein Hindernis berührt. Erst wenn die blinde Person im Seilkreis ist, ist die Übung geschafft. Ist eine Person sicher bei ihrem/ihrer Partner*in angekommen, darf die nächste blinde Person in den Parcours starten.

Anmerkungen:

- Es können auch zwei Teams gleichzeitig in verschiedenen Parcours starten. Bei jüngeren TN sollte die Spielleitung jedoch immer alle blinden Personen ebenfalls im Blick behalten können.

Varianten:

- Die Gruppe befindet sich auf einer Alm* und muss eine Wegstrecke zurücklegen. Dabei muss sie aber aufpassen, dass sie nicht in die Kuhfladen (Platten) tritt, die verstreut auf der Wiese liegen. Aufgabe der Sehenden ist es die blinden Partner über die Alm zu führen, ohne dass diese auf die Platten treten.

Ferngesteuert

Ort: drinnen oder draußen

Alter: ab 10 Jahren

Anzahl: mind. 5 Personen

Dauer: ca. 10 - 15 Minuten

Material: Seile oder Schnüre mit 2 Metern Länge, (evtl. Handschuhe für alle TN)

Beschreibung:

Grundidee dieser intensiven Übung: Ein TN lässt sich durch vier weitere TN steuern. Gelenkt durch vier lange Schnüre; die Augen geschlossen. Körperkontakt zu den Lenkenden ist nicht erlaubt. In fortgeschrittenen Teams kann auch der Versuch nicht zu sprechen eine Vorgabe sein.

Zu Beginn der Übung finden sich die TN in Gruppen zu jeweils fünf Personen zusammen. Einer dieser fünf Personen hält die zu Schlaufen gebundenen Enden der Schnüre in den Händen und schließt am Startpunkt die Augen. Wichtig ist, dass die Person bei Bedarf die Schnüre jederzeit loslassen kann und nicht daran festgebunden ist. Außerdem empfehlen wir bei diesem Spiel das eigenständige Augenschließen und keine verbundenen Augen, damit die geführte Person auch bei zu großer Unsicherheit einfach die Augen öffnen kann. (→ Challenge by Choice!) Weitere wichtige Info für die Lenkenden: Die geführte Person darf nur durch leichtes langsames Heranziehen der Seile gelenkt werden, jedoch nicht durch ruckartiges schnelles Ziehen oder Reißen!

Teamaufgabe ist nun das Bewältigen einer längeren Distanz oder eines Hindernisparcours. In einer Variante kann die Aufgabe auch sein, Gegenstände einzusammeln.

Zu einem sinnlichen Erlebnis besonderer Art wird es, wenn sie das Team auf einem breiten Waldweg oder über kleine Hügel schicken.

Anmerkungen:

- Sollen die Rollen von Leitenden und Geführten im Verlauf der Übung wechseln, tragen alle TN am besten Handschuhe, damit die Seile weitergegeben werden können.

Reflexionsspiele

Daumenreflexion

2-Wort-Reflexion

5-Finger-Feedback

Begriffskarten

Kerze/ Stein

Schlagzeile

Positionierung

Was bleibt hängen?

Daumenreflexion

auch online spielbar



Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahren
Anzahl: unbegrenzt
Dauer: ca. 5 Minuten
Material: -

Beschreibung:

Dies ist eine sehr schnelle Reflexionsmethode, bei der lediglich der Daumen jedes Teilnehmers anzeigt, wie zufrieden er mit einer Übung ist. Die Spielleitung erklärt vorerst die Bedeutung der Zeichen.

Daumen hoch: Alles ist super

Daumen zur Seite: Es war okay, aber es hätte besser sein können

Daumen nach unten: Es war eine Katastrophe

Auf ein Kommando zeigen alle TN gleichzeitig ihren Daumen.

Anmerkungen:

- Eigentlich ist dies eine kurze Methode mit visueller Darstellung des Feedbacks der TN. Es können aber auch einzelne oder alle aufgefordert werden, zu erklären, warum sie den Daumen „so“ zeigen.

2-Wort-Reflexion

auch online spielbar



Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 8 Jahren
Anzahl: unbegrenzt
Dauer: ca. 10 Minuten
Material: -

Beschreibung:

Die Teilnehmer kommen nach einer Übung oder am Ende des Tages in einem Stuhlkreis zusammen, bei dem alle TN einen Mindestabstand von 1,5 – 2 Metern zueinander haben.

Nun hat jeder TN die Möglichkeit als Reflexion ein positives und ein negatives Wort zu äußern. Der Übungsleiter kann die Begriffe inhaltlich eingrenzen.

5-Finger-Feedback

auch online spielbar



Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl: unbegrenzt
Dauer: ca. 10 - 20 Minuten
Material: Papier und Stifte

Beschreibung:

Jeder TN bekommt 1 Blatt, auf die er seine Hand abmalt. Danach soll er das Feedback folgendermaßen in die Finger schreiben:

Daumen: Das war top

Zeigefinger: Das könnte man so und so noch besser machen

Mittelfinger: Das hat mir nicht gefallen

Ringfinger: Dem möchte ich treu bleiben (etwas gelernt, Erinnerung etc.)

Kleiner Finger: Das kam zu kurz!

Begriffskarten

auch online spielbar



Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 8 Jahren
Anzahl: unbegrenzt
Dauer: ca. 10 - 15 Minuten
Material: Karten mit unterschiedlichen Begriffen oder Bildern

Beschreibung:

Die Spielleitung verteilt in einem Kreis am Boden oder an einer Pinnwand o.Ä. mehrere Bild- oder Wortkarten. Die Teilnehmer schauen sich die Karten einen Moment lang an und wählen dann zum Reflektieren eine oder mehrere Begriffs- und Bildkarten. Dabei nehmen sie die Karten nicht in die Hand, sondern zeigen oder beschreiben die Karte, die sie gewählt haben und begründen, warum sie sich für diese entschieden haben.

Anmerkungen:

- Die Begriffe und Bilder sollten so vorbereitet werden, dass sie grob zur Thematik passen. Je nachdem, ob die Methode nach einer bestimmten Übung oder als Abschlussreflexion angewendet wird, sollten die Begriffe formuliert werden bzw. von schon vorhandenen Karten ausgewählt werden.

- In der Online Variante kann die Spielleitung je nach Vorbereitungszeit eine Bildschirmcollage mit den Begriffen und Bildern erstellen, die Karten fotografieren oder die Kamera direkt darauf halten und für einen Moment als Vollbildschirm einblenden.

Kerze/ Stein

auch online spielbar



Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahren
Anzahl: unbegrenzt
Dauer: ca. 10 - 15 Minuten
Material: Kerze, Stein

Beschreibung:

Die Kerze steht für ein „Highlight“ und der Stein symbolisiert einen „Stolperstein“. Am gemütlichsten ist es, sich hierfür in einen Kreis zu setzen, bei dem alle TN einen Mindestabstand von 1,5 – 2 Metern zueinander haben.

Beide Gegenstände werden in die Kreismitte gestellt und jede*r TN hat die Möglichkeit ein Highlight des Tages zu äußern und etwas, was ihm/ihr an dem Tag schwer gefallen ist oder nicht gefallen hat o.Ä.

Anmerkungen:

- Bei der Online-Variante stellt die Spielleitung den Stein und die angezündete Kerze einfach vor ihren Bildschirm.

Schlagzeile

auch online spielbar



Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl: unbegrenzt
Dauer: ca. 10 - 15 Minuten
Material: Zettel, Stifte

Beschreibung:

Jede*r TN formuliert eine Schlagzeile, die von diesem Tag in der Zeitung stehen könnte und schreibt sie in großen Buchstaben auf ein Blatt Papier. Dabei ist es jedem überlassen, wie er oder sie diese formuliert. Im Anschluss stellt jede*r die eigene Schlagzeile vor.

Anmerkungen:

- Diese Methode kann auch nur mündlich erfolgen, so dass alle TN die Schlagzeile nicht aufschreiben, sondern lediglich mündlich vorstellen.

Positionierung

auch online spielbar



Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl: mind. 3 Personen
Dauer: ca. 5 - 20 Minuten
Material: -

Beschreibung:

Bei dieser Auswertungsmethode geht es darum, dass die TN einer Gruppe sich nach bestimmten Fragen/Kriterien positionieren bzw. aufstellen. Dabei muss für die entsprechende Gruppengröße genug Platz sein, dass alle einen Abstand von mind. 1,5 Metern zueinander halten können.

Zunächst erklärt die Spielleitung der Gruppe, welche Aufstellungsform sie gewählt hat. Es gibt z.B. die Aufstellung:

- **in einer Reihe**, bei der an einem Ende z.B. die Aussage „Ich stimme zu.“ Oder „sehr gut“ steht und am anderen Ende die Aussage „Ich stimme nicht zu.“ Oder „Schlecht“ Ob hierbei nur die beiden Antworten zählen oder sich die TN auch zwischen den „Polen“ aufstellen können, entscheidet die Spielleitung.

- **in 3-4 Ecken**, bei der zu den jeweiligen Frage jeder Ecke eine Aussage zugeteilt ist. Z.B. bei der Frage „Was findet ihr bei der Aktion am besten?“ Antworten → eine Ecke: „die Spiele“, eine Ecke: „das Klettern“, eine Ecke: „das gemeinsame Kochen“, eine Ecke: „die Pausen“.

Von der Spielleitung werden unterschiedliche Fragen gestellt, wie z.B. „Wie hat euch die Aktion heute gefallen?“ Bei dieser Frage müssen dann 2 – 3 Aussagen in die Gruppe hineingegeben werden z.B. „Es hat mir sehr gut gefallen.“, „Ich fand es eher mittelmäßig.“ oder „Die Aktion hat mir nicht gefallen.“ (Personen gehen jeweils in eine Ecke bzw. zu einem Punkt, d.h., sie positionieren sich zu der Aussage).

Anmerkungen:

- Diese Methode kann genutzt werden für Gruppen auf Weiterbildungen, Teamtrainings o.ä., Kinder- und Jugendgruppen

- Bei der Online-Variante wird die „In einer Reihe-Aufstellung“ genutzt. Eine Seite des Bildschirmrandes ist dann z.B. die Aussage „Gut“ und die andere Bildschirmseite die Antwort „Schlecht“. Die TN stellen sich nach jeder Frage an den entsprechenden Rand ihres Kamerasichtfeldes.

Varianten:

Diese Methode kann natürlich auch zu anderen Zwecken genutzt werden, z.B.:

Kennenlernen:

„Wie lange kennt ihr euch schon?“ mit den Antworten „Wir kennen uns schon sehr lange.“, „Wir kennen uns erst seit einigen Wochen.“ oder „Wir kennen uns noch nicht richtig.“

Wo kommen die einzelnen Gruppenmitglieder her → Hierbei könnte man sich auch eine Landkarte vorstellen, auf der sich die Teilnehmer positionieren, je nachdem aus welcher Stadt sie kommen. Etc.

Themenbezüge:

z.B. Thema Teamarbeit „Arbeitet ihr als Klasse gut zusammen?“, „Helft ihr euch gegenseitig?“, ...

Was bleibt hängen?

- Ort:** drinnen oder draußen
Alter: ab ca. 8 Jahren
Anzahl: unbegrenzt
Dauer: ca. 10 - 15 Minuten
Material: Zettel, Stifte, Wäscheleine, Klammern

Beschreibung:

Jede*r TN bekommt einen Zettel, einen Stift und eine Wäscheklammer und kann aufschreiben, was symbolisch von dem Tag hängen bleibt, also was sie gelernt haben bzw. was sie sich mitnehmen. Dann darf jede*r TN den eigenen Zettel an der Wäscheleine befestigen. Dabei gehen die TN einzeln zur Wäscheleine. Die Zettel können nun auf Wunsch vorgelesen werden oder später von den TN eigenständig gelesen werden. Im Anschluss können der Gruppe die Zettel mit gegeben werden.

Anmerkung:

- Ob diese Methode anonym oder mit Namen auf denzetteln genutzt wird kann die Spielleitung oder die Gruppe selbst entscheiden.