

Gruppenspiele für den Abend im Schullandheim

Mist

Schraubverschlüsse von Wasserflaschen werden auf der Unterseite in verschiedenen Farben angemalt. Jeder Gruppe wird eine Farbe zugeteilt, mit dem Auftrag, 7 (oder mehr) der entsprechenden Farbe zu sammeln.

Je ein Spieler jeder Gruppe läuft los und dreht einen Flaschenverschluss um. Sollte er die richtige Farbe aufgedeckt haben, darf er den Deckel mitnehmen. Schraubverschlüsse falscher Farbe werden zurück gelegt. Dabei muss der Spieler laut und deutlich „Mist“ rufen.

Die Gruppe, die zuerst 7 Deckel ihrer Farbe gesammelt hat, ist Sieger.

Streichholzschachtel rhythmisch weitergeben

Alle Mitspieler sprechen rhythmisch folgenden Spruch:

Arbeit, Arbeit, immer nur im Rhythmus, Arbeit, Arbeit, immer nur im Takt. (Pause)
Rhythmus, Rhythmus, alle gleich im Rhythmus, Rhythmus, Rhythmus Und dann plötzlich Stopp. (Pause)

Die rechte Hand gibt die Streichholzschachtel nach links weiter. Am Ende des Spruches folgt ein Wechsel: Nun gibt die linke Hand die Streichholzschachtel nach rechts weiter.

Der Mond ist rund:

Alle Mitspieler machen die Bewegung und sprechen den Text. Sie versuchen, das Rätsel zu entschlüsseln:

Also:

Der Mond ist rund,

Der Mond ist rund,

Er hat zwei Augen,

Nas‘ und Mund.

Schere weiter geben

Die Schere wird im Kreis herum gereicht. Es gibt zwei Möglichkeiten:

a) Ich gebe die Schere offen weiter

b) Ich gebe die Schere geschlossen weiter

Trick: Es kommt nicht auf die Schere, sondern auf die Beinhaltung an!

Funker

Alle Mitspieler sitzen im Kreis und zählen durch. So erhält jeder seinen Funker-

Namen. Funker 1 beginnt. Er legt beide Daumen an den Kopf und wedelt mit den

Händen. Die Spieler rechts und links wedeln mit der Hand, die zu Funker 1 zeigt, mit.

Dieser spricht: „Funker 1 an Funker x.“ Nun ist dieser Funker dran, von seinen Nachbarn beim Funken begleitet zu werden.

Am Bahnübergang

Die Hände werden in Kopfhöhe mit ausgestreckten Zeigefingern gehalten. Diese bilden die Schranken. Der Kopf spielt das Auto und den Zug.

„Mimimimimi.“ — Schranke schließt sich (Zeigefinger senken)

„Üüüüüt!“ — Ein Auto kommt und bremst scharf (Kopf nach vorne bewegen)

„tschtschtsch. ..“ — Ein Zug kommt vorbei (Kopf von links nach rechts bewegen)

„Mimimimimi. — Schranke öffnet sich (Zeigefinger heben)

„Römmmmmm“ Das Auto fährt weiter (Kopf durch die Finger nach vorne schieben)

Der Zug fährt immer im Kreis. D.h. der rechte Spieler schließt seine Schranken immer dann, wenn der linke Spieler das Auto bremsen lässt.

Fortgeschrittene können zwei oder mehr Züge in unterschiedliche Richtungen fahren lassen.

Concentration...

Alle Spieler zählen durch und erhalten so ihre Spielernummer. Nun wird mit beiden Händen auf die Oberschenkel, dann in die Hände geklatscht. Danach zeigt der linke Daumen über die linke Schulter, nun folgt die rechte Hand. Alle Teilnehmer machen diesen rhythmischen Bewegungsablauf während des gesamten Spiels.

Alle starten mit folgendem Spruch, der während der ersten beiden Bewegungsdurchgänge gesprochen wird:

Con-cen-tra-tion now be-gins (Pause)

Danach beginnt der erste Spieler. Während er mit dem linken Daumen über seine Schulter zeigt, nennt er seine Nummer. Beim rechten Daumen sagt er die Zahl eines Mitspielers. Dieser übernimmt nun.

So wird geklopft

Ein Taschenmesser wird auf den Tisch geklopft (lang — lang — kurz — kurz) und dann weiter gereicht. Dabei wird „So wird geklopft“, gesprochen. Trick: Das Messer vor dem Weitergeben in die andere Hand nehmen.

Kissenspiel

Alle Teilnehmer sitzen in einem sehr engen Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte. Ein Kissen wandert von Knien zu Knien. Der Spieler in der Mitte versucht, sich auf das Kissen zu setzen. Gelingt dies, wird gewechselt.

Kreativ-Spiel

Jemand stellt sich breit in die Kreismitte und stellt pantomimisch einen Gegenstand dar: sagt dabei laut z.B. „Ich bin ein Baum!“. 2 Mitspieler hängen sich spontan und flott re. und li. an und stellen etwas passendes dazu dar z.B. Und ich bin der dicke Ast dazu! Und ich bin ... Der erste Spieler entscheidet nun, was ihm am besten gefällt. Dieser Spieler darf nun neu beginnen.

Pfeife

Einige Mitspieler verlassen den Raum. Der Moderator weist die übrigen ein und befestigt an seinem Rücken eine Pfeife. Nacheinander werden die Spieler hergeholt. Ihre Aufgabe ist es nun, herauszufinden, wer die Pfeife hat. Die anderen Spieler tun so, als gäben sie die Pfeife schnell weiter. Immer dort, wo der Moderator steht, muss gepfiffen werden.

Beruhigungsspiel

Alle sind leise. Ein Spieler steht mit geschlossenen Augen in der Ecke und versucht durch Hören zu erkennen, wie viele Spieler sich hinter ihn stellen.

Body-Beat

Rhythmisches Klatschen:

1. In die Hände
2. Rechte Hand auf die Brust
3. Linke Hand auf die Brust
4. Rechte Hand auf den Oberschenkel
5. Linke Hand auf den Oberschenkel
6. Rechte Hand auf den Po
7. Linke Hand auf den Po
8. Rechter Fuß stampft auf
9. Linker Fuß stampft auf.

Kombinationsmöglichkeiten: 3-3-7, 7-3-3- 9-5, 5-9 Nach jeder Zahl eine Pause!

John Wayne

Ein Spieler hat seine Hände auf, alle anderen unter dem Tisch. Dort wandert ein Fünfmarkstück von einem zum anderen. Durch gezielte Kommandos muss der Spieler erraten, wer die Münze in der Hand hält:

1. Kopf: Alle halten die Hände an den Kopf
2. Brust: Alle halten die Hände auf die Brust:
3. Tisch: Alle legen die Hände flach auf den Tisch
4. John Wayne: Alle legen die Hände auf den Tisch und formen dabei Pistolen.

SLH-Schaippach / Spiele