

Gruppenbildungsspiele

Das Ende vom Seil

Materialbedarf: Seile, Wäscheklammer

Ab 6 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Die Seile werden in der Mitte irgendwie übereinander gelegt. Die Seilenden müssen jedoch gut zu erkennen sein. Jeder Teilnehmer pinnt seine Wäscheklammer an ein Seilende. Dabei kann z.B. bei einer Gruppe, die sich noch nicht so gut kennt, jeder seinen Namen nennen. Anschließend müssen alle Teilnehmer ihre Wäscheklammer wieder finden. Da zwei Wäscheklammern an einem Seil sind, finden sich durch die Seile automatisch Zweierpärchen.

Familie Meier

Materialbedarf: Karten

Ab 10 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Der Spielleiter bereitet je nach gewünschter Kleingruppengröße Karten vor, auf denen ein Familienname und eine Familienrolle steht, z.B. „Papa Meier“ oder „Tochter Meier“. Dabei müssen sich die verschiedenen Familiennamen reimen: Meier, Peier, Geier, Reier, Seier,... Für eine Aufteilung in Fünfergruppen gäbe es dann beispielsweise Mama, Papa, Sohn, Tochter und Baby der jeweiligen Familie. Die Teilnehmer ziehen eine Karte. Auf ein Startkommando hin, rufen alle laut den Familiennamen und jeder versucht, seine Familie zu finden. Erst wenn alle Familienmitglieder da sind, ist die Gruppe vollständig.

Variation Geräuschmemory: Jeweils zwei (drei, vier,...) Filmdosen enthalten die gleichen Dinge, z.B. Erbsen, eine Büroklammer, Sand, Wasser, etc. Jeder Teilnehmer bekommt eine Filmdose. Die Dosen werden geschüttelt. Teilnehmer, deren Filmdosen beim Schütteln das gleiche Geräusch ergeben, finden sich zusammen.

Variation Krawall im Stall: Der Spielleiter bereitet Karten vor, auf denen verschiedene Tiernamen (oder die entsprechenden Bilder) stehen. Die einzelnen Tiere sollten jeweils so oft vorhanden sein, wie die Kleingruppen später groß sein soll. Jeder Teilnehmer zieht eine Karte. Auf ein Startkommando hin machen alle Teilnehmer den Tierlaut entsprechend der gezogenen Karte nach. Teilnehmer mit dem gleichen Tier müssen sich zusammenfinden.

Variation Leckerlecker: In einem Stuhlkreis wird (bevor die Teilnehmer den Raum betreten) unter jeden Stuhl eine Butterbrottüte mit einer kleinen Süßigkeit gelegt. Jede einzelne Süßigkeit ist so oft vorhanden, wie die Größe der Kleingruppen betragen soll. Nachdem alle im Kreis sitzen, dürfen die Tüten geöffnet werden. Teilnehmer mit der gleichen Süßigkeit finden sich zusammen und dürfen sie dann natürlich auch gemeinsam verspeisen.

Variation Nanu, wo ist mein Schuh: Jeder Teilnehmer legt einen seiner

Schuhe in die Mitte. Der Spielleiter zieht je nach gewünschter Größe der Kleingruppen wahllos z.B. drei Schuhe aus der Mitte und stellt sie zusammen. Die Besitzer der Schuhe bilden dann eine Kleingruppe.

Variation Leckere Filmdöschen: Jeder Gast bekommt ein lecker gefülltes Filmdöschen. Dazu kann man verschiedene Zutaten verwenden wie: Ketchup, Zwiebeln, Knoblauch, usw. Es gibt jeweils mehrere mit gleichem Inhalt, je nachdem wie groß die einzelnen Gruppen werden sollen. Die Filmdöschen bekommt man übrigens umsonst in Fotoläden, meist gleich zu Dutzenden (Am Besten man nimmt die schwarzen undurchsichtigen Döschen). Auf das Startkommando versuchen die TN sich zu Gruppen mit Döschen gleichem Inhalts zusammenzufinden - und das nur mit der Nase! - dazu ist Ruhe im Raum unbedingt notwendig.

Variation Gruppen puzzeln: In der Vorbereitung wird jeweils eine Postkarte / Photo etc. für jede Gruppe in so viele Teile geschnitten, wie man Teilnehmer pro Gruppe haben will. Wer es dabei richtig professionell machen möchte, kann die Vorlagen auch vorher auf Pappe aufkleben, damit sie besser halten. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich einfach variieren - von ganz geraden Schnitten und einfachen Motiven bis hin zu 'krummen' Schnittführungen und schwierigen Bildmotiven. Wir haben bisher immer ohne Vorlage - sozusagen blind gepuzzelt. Jeder Teilnehmer nimmt ein Puzzleteil blind (am besten aus einem Sack oder ähnlichem). Wenn dann jeder sein Teil hat, geht es mit dem Puzzeln los. Man kann einen Wettbewerb draus machen, bei dem die erste Gruppe gewinnt, oder auch nur die Einteilung für weitere Spiele im Programm schaffen. Meist gelingt es dadurch auch die typischen Cliques aufzulockern

Variation Bewegungsanweisungen: Je nach anschließender Aufgabe und oder gewünschter Gruppeneinteilung erhalten zwei oder mehr Personen die gleiche Bewegungsangabe (z. B, winken, die Nase kratzen, den Kopf schütteln). Die Gruppe sitzt im Kreis. Verteilen Sie die Loskärtchen. Fordern Sie die Jugendlichen auf, zunächst sitzen zu bleiben und nicht zu verraten, welche Anweisung sie gezogen haben. Wenn alle ein Kärtchen haben, gehen sie gleichzeitig in den Kreis, machen ihre Bewegung (ohne dabei zu sprechen) und finden so ihre Partnerin. Sammeln Sie die Kärtchen wieder ein und erklären Sie die Aufgabe, die nun in der Gruppe erfüllt werden soll.

Freiwillige Wäscheklammern

Materialbedarf: Pro später benötigtem Mitspieler eine Wäscheklammer

Ab 20 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Schon ziemlich früh im Vorfeld des Spieles werden so viele Wäscheklammern an beliebige Teilnehmer verteilt, wie man später 'Freiwillige' für das Spiel braucht. Die Teilnehmer dürfen nun untereinander die Klammern möglichst unbemerkt weitergeben. Wenn man nun zum nächsten Spiel aufruft, hat man seine Mitspieler schnell beisammen - die Träger der Wäscheklammern.

Variation: Das Ganze funktioniert auch für Pärchen - man nehme einfach farbige Wäscheklammern: z.B. grüne für die Herren und gelbe für die Damen.

Variation für Hochzeiten: Wer beim Anheften der Wäscheklammern sofort ertappt wird, muss eine kleine Spende für das Brautpaar in ein Sparschwein o.ä. werfen.

Die Zauberpfeife

Materialbedarf: Trillerpfeife, Schnur, Sicherheitsnadel

Ab 10 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Ein Spieler wird rausgeschickt. In der Zeit bekommt ein anderer Spieler die Pfeife mit Hilfe der Schnur und der Sicherheitsnadel an den Rücken.

Der Spieler von draußen wird wieder rein gerufen. Nun bewegen sich alle Spieler frei im Raum und pfeifen immer wieder unauffällig in die Trillerpfeife. Ziel ist es denn Suchenden zu irritieren. Der Suchende wiederum muss gut hören, beobachten und die Pfeife finden. Hat er die Pfeife gefunden, geht das Spiel von vorne los.

Die Schnur sollte nicht länger als 35 cm sein, sonst baumelt sie zu sehr herum.

Fäden ziehen

Materialbedarf: reißfester Faden

Ab 15 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Ein reißfester Faden wird so verknotet, dass immer so viele Fäden zusammenhängen wie Teilnehmer pro Gruppe gebraucht werden. Für jede Kleingruppe braucht man einen Knoten. Alle Fäden werden in der Faust des Spielleiters zusammengeknüllt. Jeder soll nun ein Fadenende aus dem Wust herausziehen. Die zusammenhängenden Fäden ergeben dann eine Kleingruppe. Die Knoten nicht zu sehr zusammenknüllen, sonst hat man eine große Gruppe

Zettel ziehen

Materialbedarf: farbige Zettel

Ab 10 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Am Eingang zieht jeder Teilnehmer einen Zettel. Nach dem Ziehen dürfen die Zettel nicht mehr getauscht werden. Leute mit Zetteln gleicher Farbe bilden eine Gruppe.

Man kann die Zettel auch im Kreis ziehen lassen. Das hat den Vorteil, dass man die Zahl der Zettel exakt auf die Anzahl der Teilnehmer abstimmen kann.

Molekülbewegung

Materialbedarf: eventuell eine Musikquelle

Ab 12 Personen

Ab 8 bis 14 Jahren

Anleitung: Die Teilnehmer laufen kreuz und quer durch den Raum (Musikbegleitung dazu ist gut, ist aber kein muss). Vielleicht können die Teilnehmer ja selber die Geräusche der Molekülbewegung machen (leises summen?). Der Spielleiter ruft immer wieder eine Zahl in den Raum, worauf hin sich alle Teilnehmer so schnell wie

möglich zu Gruppen dieser Größe zusammenfinden müssen. Wenn eine Gruppe komplett ist, fassen sie sich an den Händen. Wenn alle (oder auch nicht alle) in den entsprechenden Gruppen zusammenstehen, löst der Leiter das Ganze wieder auf und ruft nach kurzer Zeit die nächste Zahl.

Das Atomspiel ist eigentlich kein Spiel in diesem Sinne, obwohl es durchaus Spaß machen kann. Das Atomspiel eignet sich hervorragend, um in einer Spielekette elegant zu einer neuen Gruppengröße zu bestimmen. Anstatt langwierig Kids hin- und her zu schieben, können ein paar Minuten Molekülbewegung ohne Bruch den Wechsel herbeiführen.

Variation: Man kann das Spiel "Molekülbewegung" auch dazu verwenden, eine bestimmte Anzahl von Teilnehmern aus der Gruppe herauszunehmen, etwa, wenn man Sonderpositionen im nächsten Spiel braucht, in diesem Fall muss man nur Gruppennzahlen wählen, bei denen nicht alle unterkommen können (bei 13 Teilnehmern und einer der Gruppengrößen 3 oder vier sollte eigentlich jemand übrig bleiben, oder?!).

Aschenputtel

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Jede der anwesenden Teilnehmerinnen stellt einen ihrer Schuhe auf die Tanzfläche. Die Teilnehmer müssen sich einen Schuh aus dem Haufen raussuchen. Damit begeben sie sich auf die Suche zum passenden 'Fuß'. Wenn der Schuh passt, kann das Tanzen beginnen!

Berühmte Liebespaare

Materialbedarf: Karten oder Zettel mit den Namen von berühmten Liebespaaren

Ab 10 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Die Zettel der Liebespaare werden nun auf 2 Behälter (Glas, Topf, Zylinder, Brautschuh, oder ähnliches) aufgeteilt. In den einen die Frauen in den anderen die Männer. Damit gehen jetzt 2 Teilnehmer rum und lassen jeden der will daraus eine Karte ziehen, natürlich die Teilnehmerinnen nur aus dem Frauentopf und umgekehrt. Daraus ergeben sich natürlich gemischte Paare.

Der Spielleiter mit der Liste der "Liebespaare ruft nun die einzelnen Partner auf die Tanzfläche (Bsp.: Romeo und Julia). Wenn alle Paare auf der Tanzfläche sind muss natürlich eine passende Musik gespielt werden, (Bsp.: der Zillertaler Hochzeitsmarsch oder ähnliches). Wenn man es noch etwas lustiger und aufwendiger gestalten will, sollte man für jedes Paar ein typisches Utensil bereithalten das zu dem aufgerufenen Paar passt. (Bsp.: Für Adam und Eva würde ein Apfel passen). Als Erinnerung könnte man jedes "berühmte Liebespaar" nach dem Tanz oder auch während des Tanzes mit einer Sofortbildkamera festhalten.

Berühmte Liebespaare: Robin Hood und Marianne, Kermit und Miss Piggy, Fred Astaire und Ginger Rogers, die Schöne und das Biest, Red Butler und Scarlett O'Hara, J.F.Kennedy und Marilyn Monroe, Napoleon und Josephine, Ronald Reagan und Nancy, Tarzan und Jane, Daisy und Donald Duck. Minnie und Micky Maus,

Schlumpf und Schlumpfine, Adam und Eva, Hänsel und Gretel, Romeo und Julia, Cäsar und Cleopatra, Willi und Biene Maja, Helmut und Hannelore Kohl, Prinz Charles und Lady Diana, Rotkäppchen und der böse Wolf.

Platztiere

Materialbedarf: Alte Zeitungen, Scheren, Klebstoff, Papier, Kleister, Knöpfe

Ab 12 Personen

Ab 5 Jahre

Anleitung: Wer kennt nicht das leidige Phänomen (Problem?), dass auf Freizeiten immer die gleichen zusammen sitzen. Auf kreative Weise kann mit der Hilfe von ein paar alten Zeitungen Abhilfe geschaffen werden.

Aus altem Zeitungspapier, das man vorher in Kleister einweicht (Pappmaschee) und ein paar Knöpfen formt sich jeder Teilnehmer ein eigenes Phantasietier. Wenn man ein paar besonders kreative Chaoten dabei hat, empfiehlt es sich, vorher eine Größenbegrenzung einzuführen. Sobald das Tier trocken ist, wird es als Platzhalter für die Sitzordnung verwendet. Der Tischdienst darf diese Tiere nach seinen Wünschen anordnen und bringt somit Abwechslung in die 'festgefahrene' Sitzordnung.

Quelle: Internet