



Ute Benz

Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend Saar  
Waldstraße 50 · 66113 Saarbrücken  
fon 06 81-41 620-463 · fax 06 81-41 620 334  
mail: benz@aej-saar.de · www.aej-saar.de

## **Einleitung**

### **Spielekette - Spiele mit Abstand**

Die hier vorliegende Spielekette verstehe ich als Arbeitsgrundlage, die verändert, gekürzt, ausgetauscht, ergänzt werden kann.

Um eine Spielekette durchzuführen, braucht es ein Team und Zeit zur Planung und Vorbereitung. Um einen Gesamteindruck zu bekommen, solltet ihr die Spielekette einmal durchlesen. Liegt euch die Geschichte? Oder reizt euch eine andere Rahmengeschichte? Was wollt ihr beibehalten, was verändern? Wie lange soll die Spielekette dauern? Ihr habt ein Lieblingsspiel, das ihr einbauen wollt? Welche Räume drinnen oder welche Orte im Freien habt ihr zur Verfügung? Wo soll eure Reise beginnen? Wie ist eure „Reiseroute“ vor Ort? Wo könnt ihr welche Spiele vorbereiten? Wer möchte gerne welchen Part der Spielleitung übernehmen? Welches Spiel einführen? Welches Material habt ihr schon? Welches Material braucht ihr noch? Gibt es jemanden von euch, der die Gruppe als Fotograf („rasender Reporter“) begleiten will? ...

Die Zeitangaben der einzelnen Spielstationen sind nur ungefähre Angaben, da jede Gruppe anders ist. Manche Spiele machen den Spielenden viel Spaß und sie wollen gar nicht aufhören, andere Spiele „zünden“ nicht richtig. Es ist an der Spielleitung zu spüren, wann ein Spiel beendet werden oder ob kurzfristig ein Spiel aus Zeitgründen wegfallen muss.

Das Allerwichtigste: Wenn es Euch Spaß macht, dann wird es auch den Spielenden Spaß machen!

Also viel Spaß bei der Planung und Durchführung der Spielekette!

Ich freue mich über Rückmeldungen und Erfahrungen, die ihr mit der Spielekette oder Teilen von ihr gemacht habt.

Bexbach, den 09. Juni 2020

Ute Benz

aej saar

Mail: [benz@aej-saar.de](mailto:benz@aej-saar.de)

Tel.: 016096352506

## Reise zur Geheimnisvollen Insel *Moravasia* – Spielekette Spiele mit Abstand

Teilnehmer\*innen: 7-10 Jahre

Raum mit verschiedenen Gegenständen dekorieren (Skulpturen, Bilder, Weltkarte, verschiedene Landkarten, ...)

Requisiten vorbereiten: Hüte, Sonnenbrillen, Sonnencreme, Liegestuhl, Seile, Streichhölzer, Scheren etc. bereitlegen und richten.

**13.00 Uhr** Ankommen im Raum. Wenn alle Teilnehmer\*innen im Raum sind, haben Reiseleiterin Vanessa und Reiseleiter Konstantin (Spielleitung) ihren „Auftritt“ (verkleidet) und begrüßen alle: Willkommen zu unserem Kurztrip zur geheimnisvollen Insel *Moravasia*. Ich bin eure Reiseleiterin Vanessa und hier ist euer Reiseleiter Konstantin. Wir sind von *Exploria-Erlebnisreisen* und begleiten euch nach *Moravasia*. Wisst ihr wo *Moravasia* liegt? (sie geht zur Weltkarte). Hier mitten im Pazifik (zeigt mit dem Finger auf einen Punkt), tausende von Kilometern nur umgeben von Wasser! Die Insel ist abgelegen und noch nie zuvor hat eine Reisegruppe einen Fuß auf diese Insel gesetzt. Wir freuen uns, euch alle hier begrüßen zu können. Toll, dass es noch so viele mutige, neugierige Kids wie euch gibt, die mit uns die Welt entdecken wollen. Ihr seid die erste Gruppe, die mit uns nie zuvor gesehene Landschaften, Tiere, Sitten und Gebräuche kennenlernt. Wir reisen zur geheimnisvollen Insel *Moravasia*!

Da es auf unserer Tour gefährlich und aufregend sein, Unvorhergesehenes passieren kann, solltet Ihr Euch noch mit notwendiger Ausrüstung versorgen. Wir haben hier eine große Auswahl zusammengestellt.

Jede\*r von Euch sollte sich nun mit maximal 2 Gegenständen ausrüsten. Denkt daran, alles Gepäck müsst ihr tragen! (Musikvorschlag im Hintergrund: Abenteuerland, Pur.) Wenn sich alle ausgestattet haben, lasst uns ein letztes Gruppen-Foto machen. (ausgewählte Gegenstände werden später in einer Station eingebaut.)

Konstantin: Die Erlaubnis zur Reise und Einreise nach *Moravasia* war daran geknüpft, dass wir uns ganz strikt an bestimmte Regeln halten. Von Euch hängt es ab, ob wir wieder nach *Moravasia* reisen dürfen!

Da *Moravasia* sehr abgelegen und touristisch nicht erschlossen ist, haben die Bewohner\*innen Sorge, dass Einreisende fremde Krankheiten einschleppen könnten. Und auch wir wollen keine Krankheiten mit nach Hause nehmen! Deshalb: Hände waschen – so oft wie möglich! Desinfektionsmittel haben wir in ausreichender Menge dabei. Gegenstände, die wir in der Hand hatten, desinfizieren! Mund-Nasen-Maske anziehen/mitnehmen und vor allem Abstand halten!!! Wir haben als leichtes Gepäck unsere speziellen Abstandshalter mitgebracht: bunte Poolnudeln. Dazu später mehr.

Jetzt aber zum Sicherheitstraining. Bitte Vanessa!

Vanessa: Sicherheitsübung: Es ist das erste Mal, dass wir eine Reise nach *Moravasia* unternehmen. Da wir nicht genau wissen, was uns dort erwartet und es

gefährlich werden könnte, werden wir jetzt ein Sicherheitstraining absolvieren. Zunächst mal hat jede\*r ja eine Nudel, die sie/er immer am Körper hat und mit sich trägt. Sobald Konstantin und ich erkennen, dass eine Gefahr droht oder die Situation unübersichtlich wird, rufen wir „Viereck“. Wir bilden das „magische Viereck“, indem wir uns alle zu einem Viereck formieren und das möglichst schnell. Jede\*r gibt einer Nebenperson ein Ende ihrer/seiner Poolnudel und erhält von der anderen Nebenperson das Ende ihrer/seiner Poolnudel. Das Viereck muss an allen Seiten gerade sein, sonst wirkt der Schutz nicht. Alles klar? Viereck!! Müssen wir nochmal üben. Damit es schneller geht, merkt euch, eure rechte und eure linke Nachbarin oder Nachbar. Viereck!! (je nachdem noch mehrmals einüben).

Konstantin: Dann kann es jetzt losgehen! Bitte einsteigen in unsere **Supermobil!** Aber vorher noch die Hände desinfizieren!

**13.30 Uhr** Hintereinander: erste\*r gibt Nudel mit linker Hand nach hinten. Die Hinterfrau/der Hintermann nimmt die Nudel mit links an und gibt ihre/seine Nudel mit rechts nach hinten usw. bis zum Ende der Reihe.

Wenn alle soweit sind: Wir begeben uns jetzt zum **Gate**, zum Zeit-Tor. Bis wir dort ankommen, geht es für uns darum, eine Gruppe zu werden, im Gleichklang zu sein! D.h. alle gehen zuerst mit rechts einen Schritt nach vorne und dann alle gleichzeitig mit links einen Schritt nach vorne, rechts, links, rechts,... (Das wird anfangs nicht so gut klappen.) Was könnte uns helfen, dass wir alle zusammen im gleichen Rhythmus gehen? Vorschläge der Spielenden aufgreifen, z.B. zusammen „rechts“ und „links“ rufen.

**13.45 Uhr** Ankunft am **Gate (Zeit-Tor)**. (Markierungen für die Spielenden im Abstand vor und hinter dem Gate = großes Seil)

Wir sind da. Wir haben noch Zeit und können uns schon mal einstimmen und den Sprung durchs „Gate“ ausprobieren. Später haben wir nur ein schmales Zeitfenster, um durch das Gate zu kommen.

Großes Seil: Konstantin und Vanessa schlagen das Seil. Für die Übung nehmen die Spielenden die Poolnudel um die Taille (evtl. am Körper festbinden). Aufgabe: einzeln durch das Seil laufen. Bei Problemen: Was könnte euch helfen? Wie könnt ihr den anderen helfen, den richtigen Zeitpunkt zum Losrennen zu finden?

**14.00 Uhr** Ankommen in *Moravasia*: Wir haben es geschafft: wir sind da! Zuerst haben wir einen kleinen Sprachkurs in *Moravasisch* für euch vorbereitet. Dazu stellt euch bitte im Kreis auf mit Sicherheitsabstand (Nudel dazwischen).

**Besuch in *Moravasia*** (Original: Besuch in Japan (Gruppe&Spiel 1/20): Ein Impuls wird mit Bewegungen und Geräuschen durch die Gruppe gegeben. (Bei der Erklärung die Gruppe zu Beginn ein-, zweimal alle Bewegungen mitmachen lassen.)

**1. Nach rechts/nach links weitergeben: „Tschack“** (Bewegung: Mit der rechten Hand nach links bzw. mit der linken Hand nach rechts kraftvoll zuschlagen, als wenn man einen Holzklotz mit der Hand zerschlagen will.)

**2. Richtungswechsel: „Hotoom“** (Bewegung: In Sumoring-Position gehen, tief in die Knie gehen, Beine breit, Fäuste geballt nach oben und mit tiefer Stimme laut „Hotoom“ rufen.)

**3. Eine Person überspringen: „Ahjiiiiii“** (Bewegung: Mit den Händen eine Brille bilden und diese über den Nachbarn hinweg zur nächsten Person hinstrecken, dabei mit Hoher Stimme „Ahjiiiiii“ rufen.)

**4. Meditationspause: „Gaaaseng“** (Bewegung: Stehende Meditationshaltung einnehmen, ein Bein auf dem Boden, das andere Bein über dem Knie ablegen, beide Arme seitlich heben, die Hände nach oben gestreckt, Daumen und Mittelfinger liegen aneinander, ein lautes, gleichmütiges „Gaaaseng“ dazu singen.)

**5. „Gaaaseng“ bewirkt für die nächsten beiden Personen: „Hotohotohoto“** (Bewegung: Mit voller Kraft auf der Stelle sprinten und dabei "Hotohotohoto" rufen.)

### **Sonderregel**

Bei Richtungswechsel („Hotooom“) nach „Hotohotohoto“ müssen beide die Bewegung „Hotohotohoto“ wiederholen, bei der dritten Person geht es mit „Tschack“ weiter.

Konstantin: Was war das? Viereck!

**14.30 Uhr** Irgendetwas Unheimliches geht hier vor! Habt ihr das auch schon bemerkt? Die Landschaft! Wo ist die Landschaft? Was ist hier los? (aufgeregte Diskussion zwischen Konstantin und Vanessa). Tja, tut uns leid! Unser Kooperationspartner von *Moravasia* hat anscheinend vergessen, die Landschaft aufzubauen und ohne *Moravasia's* Landschaft können wir hier nicht vernünftig Urlaub machen! Tja Leute, wir haben jetzt eine Sonderaufgabe!

Aufgabe: Wir müssen unsere eigene Landschaft gestalten: Teilnehmer\*innen im Sicherheitsabstand (Nudel) vor und hinter der transparenten Folie und es wird nicht gesprochen! Wir wollen ja keine wilden Tiere anlocken. **Malaktion** (Remscheider Spielekartei Z5, siehe Anhang). Ruhige Musik laufen lassen. Eine durchsichtige Folie wurde so in den Raum gehängt, dass man sie von zwei Seiten bemalen kann. Die Teilnehmenden malen von zwei Seiten aus ein gemeinsames Bild – ohne miteinander zu sprechen.

**Alternativ: Geschichtensteine** mit wasserfesten Filzstiften oder Acrylmalstiften bemalen. (siehe Spiele mit Abstand, S. 28, siehe Anhang).

Wir haben vom Kulturattaché *Moravasia* diese wunderschönen Steine zur Verfügung gestellt bekommen mit der Bitte, kreativ zu werden und sie zu bemalen. Sie werden als Erinnerung an die erste Besucher\*innengruppe in Moravasia im Vasimasi Museum ausgestellt werden. (Evtl. einfache Memory-Karten als Vorlagen. Plätze am Boden markieren, Sitzkissen oder Tische, die am Rand stehen. Memory Karten hochkopieren und so aufhängen, dass alle sie sehen können. Wörter schreiben Ehrenamtliche oder die Spielleitung auf die Steine z.B. Überraschung, Streit,....  
Trocknen der Steine: Spielleitung sammelt die Steine mit einem Pizzablechschieber mit langem Stiel ein und legt sie zum Trocknen ab.

**15.15 Uhr Spiel mit Bewegung:**

Vanessa: So, und wir gehen jetzt auf **Löwenjagd!** (Spiele mit Abstand, S. 27, siehe Anhang). Habt ihr schon mal einen Löwen gesehen? Wie sieht er/sie aus? Wie groß

ist ein Löwe? Wollt ihr mal einem Löwen gegenüber stehen? Ja, dann geht's los.  
Oder: Terzett Moving (Spiele mit Abstand, S. 10, siehe Anhang)

**15.30 Uhr** So, jetzt haben wir uns aber eine kleine Pause verdient. (In den Rollen bleiben, Hände waschen, desinfizieren, Abstand halten!) **Picknick** (Getränke und Kuchen oder Kekse, die einzeln abgepackt sind). Gegen Ende des Picknicks schlägt Konstantin imaginäre Moskitos tot. Ah, was für eine Plage. Vanessa macht mit: Oh, Leute wir müssen weiter. Hier hat es eindeutig zu viele Moskitos!

**15.45 Uhr** Konstantin: So, frisch gestärkt kann es jetzt losgehen zu unserem ersten Ausflug!

**Tiger – Henne – Moskito** (Original Spielbeschreibung: Bewegte Spiele, S. 51, siehe Anhang).

(Vanessa verkrümelt sich und macht Tiergeräusche, Tiger, Henne, Moskito aus einem anderen Zimmer und lockt die Gruppe hoch in den Gemeindesaal oder nach draußen. Evtl. beim Tigerfauchen kann Konstantin „Viereck!“ rufen Im Gemeindesaal oder draußen ist das Spiel schon vorbereitet: Markierungen/Sitzkissen im Sicherheitsabstand in zwei gegenüberliegenden Reihen im Abstand von 5 bis 6 Metern. Gruppenaufteilung (alphabetisch oder Viereck halbieren). In der Mitte zwischen den Gruppen gibt es zwei gegenüberliegende Markierungen auf dem Boden (Abstand: 2 Meter). Jede Gruppe schickt eine Person nach vorne und die zwei spielen Schnick, Schnack, Schnuck mit Tierlauten und Bewegungen.) Vanessa: Ihr habt hier jetzt die einmalige Gelegenheit, Euch in Tiere zu verwandeln. Das Tierreich hat klare Gesetze, wer stärker ist: Der Tiger besiegt die Henne – die Henne besiegt das Moskito – das Moskito besiegt den Tiger. (Bei der Erklärung die Gruppe zu Beginn ein-, zweimal alle Bewegungen mitmachen lassen.)

Tiger: „fauchen“ und Maul aufreißen und Krallen zeigen.

Henne: „gackgackgack „ und beide Hände unter die Achsel geben und mit den „Flügelchen“ schlagen.

Moskito: „sssssssss“ und mit dem Zeigefinger als Stachel in der Luft kreisen.

Die/der Verlierer\*in geht zur anderen Gruppe.

Mit der ganzen Gruppe alle Laute und Bewegungen 1 bis 2mal durchspielen.

Zu Beginn ein Paar, später evtl. 2 bis 3 Paare gleichzeitig gegeneinander spielen lassen. (Es kann sehr lange dauern bis alle in einer Gruppe sind, deshalb ist es auch möglich, vorher eine bestimmte Zeitspanne zu vereinbaren.)

**16.15 Uhr** Wir müssen jetzt durch das Reich von Arachne. Arachne ist eine riesige, blinde Spinne, die letzte ihrer Art. Ihr Netz ist sehr gefährlich. Eine Berührung des Netzes verursacht fürchterliche Ausschläge! **Horizontales Spinnennetz**. (Spiele mit Abstand, S. 16, siehe Anhang).

Konstantin: Da, ein riesiges Spinnennetz versperrt uns den Weg! Arachne hat hier ihr Netz gebaut, um jeden, der diesen Weg passieren möchte, einzuspinnen. Wir haben jedoch eine Chance unbemerkt hindurch zu gelangen, und zwar indem wir alle einzeln durch das Netz gehen und damit so wenig Gerüche wie möglich hinterlassen. Und denkt dran, niemals die Spinnenfäden berühren. Allerdings müssen wir der

Person, die durch das Netz geht, die Augen verbinden, nur so kann sie/er nicht vom Netz in die Irre geführt werden. Diese Person ist auf euch angewiesen! Ihr Schicksal liegt in eurer Hand! Direkt um den äußeren Rand des Netzes sind wir in Sicherheit, hier kann uns nichts passieren. Von hier aus lotsen wir die einzelnen Personen durch das Netz. Und seid leise, möglichst nur eine Person spricht! Denn glaubt mir, mit Arachne wollt ihr nicht zusammenstoßen! Wer wagt es als Erste\*r? Wer angekommen ist, darf die Augenbinde abnehmen und geht in den Sicherheitsbereich. Die Pool-Nudeln legt ihr an einem sicheren Ort ab, die braucht ihr nachher wieder! (Bevor es weitergeht, holen alle ihre Nudel wieder.) Und weiter geht es im **Supermobil**

oder für ältere Spielende: **Mausefallen-Minenfeld** (Spiele mit Abstand S. 14, siehe Anhang) muss draußen vorbereitet sein:

Oh je! Oh je! Vor uns liegt ein Minenfeld! Und wir müssen da durch. Um diese Aufgabe heil zu überstehen, müssen wir Freiwillige haben, die sich blind von den Lotsen am Spielfeldrand durch das Mausefallen-Minenfeld führen lassen.

**16.45 Uhr** Falls **Geschichtensteine Teil 1** durchgeführt wurde, dann **Geschichtensteine Teil 2** (Spiele mit Abstand, S. 28, siehe Anhang): Steine ziehen und zusammen eine Geschichte erzählen/erfinden.

**16.45 Uhr** So, jetzt ist es soweit, dass eure ausgewählten Gegenstände zum Einsatz kommen. Bitte legt sie eine\*r nach der/dem Anderen in die Mitte. Schaut euch genau an, was da liegt. In dieser Challenge geht es um eure Wahrnehmungsfähigkeit.

**Spiel mit allen Gegenständen:** (Anordnen der Gegenstände auf dem Boden.)

Vanessa: Wer geht raus? (Ein\*e Spieler\*in verlässt den Raum. Ein Gegenstand wird weggenommen und im Raum versteckt.)

Vanessa: Reinkommen! Was fehlt? Wo ist der Gegenstand versteckt? (Achtung Abstand). (Evtl. mit kalt-warm Infos der Gruppe oder Klatschen laut-leise der/dem Suchenden helfen.)

**17.00 Uhr** (Konstantin guckt mehrmals auf die Uhr und gibt Vanessa Zeichen!).

Vanessa: Oh, ist es schon so spät?

Konstantin: (Drängend) Ja, Ja! Unsere Visa laufen ab und wir haben nur ein kleines Zeitfenster um durch das **Gate** zu kommen! Wir müssen los! Geht es euch allen gut? Seid ihr bereit für die Rückreise? Auf zum Gate! (Hintereinander mit Nudel dazwischen wie am Anfang).

Vanessa und Konstantin schlagen das große Seil. Alle laufen durch das Seil. Zum Schluss springen Vanessa und Konstantin durch das Gate, indem sie beim Seilschlagen sich um ihre seilschlagende Hand drehen!

**17.15 Uhr** **Auswertung**

**1. Daumenprobe:** Alle Teilnehmer\*innen stellen sich im Sicherheitsabstand in einen Kreis und schließen die Augen. Eine Hand geht nach vorne und ist geschlossen. Die Spielleitung fragt: Wie hat euch die Spielekette gefallen? Die Spielenden bewerten

die erlebte Spielekette, indem sie den Daumen entsprechend positionieren. Auf „drei“: Daumen positionieren und dann Augen auf und gucken wie das Gruppenergebnis aussieht. (Evtl. bei Daumen nach unten nachfragen).  
Daumen: hoch=super/ waagrecht=ok/ nach unten=war nix.

**2. Reihum:** Was war dein Highlight oder was hat dir am besten gefallen? Wie ist es dir ergangen, wie hast du dich gefühlt? Gab es schwierige Momente? Was hat dir nicht gefallen?

## Anhang: Spielanleitungen und Literaturhinweise

<b>Z5</b> Zusammenarbeit	<b>5. Malaktion</b>
<b>Dauer:</b> 15 Min. <b>Gruppierung:</b> zwei Gruppen gegenüber <b>Material:</b> Abtönfarben, Pinsel, Maler-Abdeckfolien <b>Anmerkungen:</b> ---	Eine durchsichtige Folie wird so in den Raum gehängt, daß man sie von beiden Seiten bemalen kann. Zwei Gruppen malen von beiden Seiten aus ein gemeinsames Bild - ohne miteinander zu sprechen. Auf dem Boden wird am besten eine zweite Folie (bzw. Zeitungspapier) gelegt, weil oft die Farbe von der hängenden Folie abläuft.

aus: Kemscheider Spielekartei  
Ökotoxia Verlag Münster

### Aus: Spiele mit Abstand, aej saar, Ute Benz

#### 8 Geschichtensteine

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** helle Kieselsteine, wasserfeste Filzstifte oder besser Acrylmalstifte, Säckchen

**Bildungskompetenz:** Kreativität, Kommunikation, Motorik

**Spielform:** Kooperationsspiel

**Ablauf:** Wer gerne Geschichten hört oder erfindet, für den sind die Geschichtensteine genau das Richtige. Dafür werden auf weiße oder helle Kieselsteine mit wasserfester Farbe unterschiedliche Symbole und Bildchen gemalt. Ein Ball, die Sonne, ein Eis, ein Blitz, ein Hund, ein Hut,...je mehr Steine, umso besser. Man kann auch Steine dazunehmen, auf denen z.B. „Streit“ steht oder „unerwartetes Ereignis“ oder „Überraschung!“ Wenn die Kiesel getrocknet sind, werden sie alle in ein Säckchen gefüllt. Nach und nach werden die Steine aus dem Säckchen gezogen und zu einer

Geschichte verknüpft. Der erste gezogene Stein gibt Auskunft über die Hauptfigur der Geschichte. Ziehe ich als erstes einen Ball, so kann entweder dieser Ball meine Hauptfigur sein oder aber ein Mädchen, das jeden Tag nach der Schule mit diesem Ball spielt. Dann zieht die/der Nächste einen neuen Stein. Das Symbol darauf muss in den nächsten Satz oder den nächsten Abschnitt der Geschichte eingebaut werden.

**Anmerkung:** Als Vorlage für die Symbole eignet sich auch ein einfaches Memory Spiel.  
Quelle: Gruppe & Spiel 3/18

## 7.10. Löwenjagd - (im Stuhlkreis )

Ref.: Heut gehn wir auf Löwenjagd (Stampfen) Halt! (Hand ausstrecken) Ist das ein Löwe? (In die Mitte zeigen) Nein, das ist kein Löwe.

1. Das ist ein Fluss! Da müssen wir jetzt durchschwimmen! Schuhe aus, Strümpfe aus, Hose aus, Pulli aus und schwimmen (entsprechende Bewegungen) Geschafft! Also alles wieder anziehen und dann gehen wir weiter!

Ref.:

2. Das ist ein Sumpf! Da müssen wir jetzt durch! Pitsch, Patsch, Pitsch, Patsch ... (Beine anheben als seien sie ganz schwer) Geschafft! Jetzt noch Schuhe abschütteln, die sind ja ganz dreckig!

Ref.:

3. Das ist ein Nilpferd! Schnell wegrennen, bevor es uns erwischt!

Ref.:

4. Das ist ein Urwald! Da müssen wir jetzt durch! Also Buschmesser rausnehmen und Witsch, Watsch, Witsch, Watsch ... (entsprechende Bewegungen) Und das Buschmesser wieder einstecken!

Ref.:

5. Das ist eine Höhle! Da gehen wir jetzt rein! Taschenlampe raus und anknipsen! Heut gehen wir auf Löwenjagd (flüstern) – Halt! Was ist denn das? Weiches Fell, langer Schwanz, dichte Mähne, spitze Zähne (in der Mitte fühlen, Stimme immer lauter und Angst erfüllter)

DAS IST EIN LÖWE! (laut) – Schnell weglaufen!

Zurück durch 4., 3., 2., 1. mit entsprechenden Bewegungen GESCHAFFT!

## 6 Horizontales Spinnennetz

**Alter:** ab 6 Jahren

**Dauer:** ca. 30 Minuten

**Gruppierung:** ab 5 Mitspielende

**Material:** Schnur, Glöckchen, Augenbinden

**Bildungskompetenz:** Teamwork, Vertrauen

**Spielform:** Kooperationsspiel

**Vorbereitung:** Zwischen Bäumen im Wald oder Stühlen im Raum auf Kniehöhe kreuz und quer ein Spinnennetz spannen.

**Kurzbeschreibung:** Ein Mitspielender bekommt die Augen verbunden und wird von der Gruppe durch das Spinnennetz navigiert.

**Ablauf:** Die Gruppe verteilt sich im Sicherheitsabstand um das Spinnennetz. Immer ein\*e Mitspielende\*r bekommt die Augen verbunden und wird möglichst so durch das Spinnennetz dirigiert, dass die Schnüre dabei nicht berührt werden. Je nach Schwierigkeit bekommt die/der Blinde zwei oder drei Leben.

**Variante:** Es werden entsprechend der Anzahl der Spielenden Felder mit Schnüren gespannt. Jede\*r Mitspielende wird blind zu seinem Feld dirigiert. Ist dies erreicht, bleibt die/ der Mitspielende darin stehen, nimmt die Augenbinde ab und darf ab jetzt mit dirigieren. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Felder besetzt sind.

**Anmerkung:** Je nach Alter der Mitspielenden ist es wichtig, die Schnur entsprechend niedrig zu spannen.  
gruppe & spiel 3/19

## 5 Mausefallen-Minenfeld

**Alter:** ab 9 Jahre

**Dauer:** ca. 30 Minuten mit anschließender Reflexionsrunde

**Gruppierung:** ab 8 Mitspielenden

**Material:** 20 – 30 Mausefallen, je nach Untergrund Seil oder Kreide zum Kennzeichnen des Spielfeldes.

**Bildungskompetenzen:** Vertrauen, Gruppenzusammenhalt, Zusammenarbeit

**Spielform:** Kooperationsspiel

**Vorbereitung:** eine klar umrandete, barrierefreie Strecke von 20 bis 30 Metern markieren (kann je nach Gruppengröße auch kleiner sein), Mausefallen spannen und im Feld verteilen (bei 30 Metern ca. 30 Mausefallen)

**Kurzbeschreibung:** Ein\*e blinde\*r Mitspielende lässt sich von den anderen Mitspielenden durch ein Minenfeld navigieren.

**Ablauf:** Vorbereitet ist ein Spielfeld mit 20 bis 30 gespannten Mausefallen. Die Mitspielenden stehen gleichmäßig verteilt an der Längsseite des Feldes. Eine Person bekommt die Augen verbunden und bewegt sich langsam und vorsichtig durch das Minenfeld. Dabei hört sie/er auf die Zurufe der anderen Mitspielenden, die ihn sicher durch das Minenfeld steuern.

**Varianten:** 1. Spannender wird die Aufgabe, wenn die Mitspielenden barfuß durch den Parcours gehen. 2. Die Gruppe muss die blinde Person nonverbal durch das Minenfeld führen, nur mit Klatschgeräuschen oder anderen zuvor vereinbarten Tönen. Hier ist eine Gruppenplanungsphase wichtig, um eine gemeinsame Strategie und Absprachen zu treffen.

**Hinweis:** Darauf achten, dass das Spiel ernst bleibt und niemand „Späßchen“ macht. Auf die Sicherheit achten.

**Anmerkungen:** Eine solche Aufgabe ist für alle Spieler\*innen sehr herausfordernd und intensiv und stellt hohe Ansprüche an die Spielleitung. In diesem Fall gehen die Läufer\*innen z.B. das Risiko ein, sich die Zehen zu quetschen und die Lotsenden übernehmen die Verantwortung dafür, ihre Mitspieler\*innen unversehrt durch den Parcours zu dirigieren. Ein solches Risiko sollte auf keinen Fall von der Leitung delegiert werden, sondern muss von den Spieler\*innen freiwillig eingegangen werden. Dazu gehört auch, dass die Spielleitung vor Beginn offen alle Risiken dieser Aufgabe benennt und die Spieler\*innen für sich entscheiden lässt, welche Rolle sie übernehmen möchten und ob sie mit Schuhen oder barfuß durch den Parcours gehen wollen. Und selbst wenn alle Beteiligten sich freiwillig auf das gestellte Abenteuer einlassen, bleibt die Verantwortung für die Spieler\*innen letztendlich immer bei der Leitung und kann nicht zur Gänze an die Gruppe abgegeben werden.

Im Idealfall sind die Aufgaben innerhalb eines solchen Spieles so zu gestalten, dass die Gefahren auf den ersten Blick als durchaus bedrohlich erscheinen, das tatsächliche Risiko jedoch möglichst gering ist. Das Risiko, sich einen der Zehen in den Fallen zu quetschen, lässt sich beispielsweise minimieren, indem die Fallen so positioniert werden, dass die offene Fallenseite immer abgewandt zu den Spieler\*innen steht. Dann schnappt die Falle immer noch bei Berührung zu, allerdings ohne einen Körperteil dabei zu erwischen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, bei jeder Mausefalle die Spannfeder um eine Umdrehung zu lösen. Dadurch verliert die Feder an Spannkraft und Schlagkraft. Abschließend ist zu sagen, dass dieses Spiel nicht für jede Gruppe und auch nicht für jede\*n Spielleiter\*in geeignet ist. Hinsichtlich der Gruppe sollte dieses Spiel nur nach sorgfältiger Abwägung zum Einsatz kommen, wenn die Spielenden von ihrem Sozialverhalten und ihrem Konzentrationsvermögen in der Lage sind, die gestellte

Aufgabe als Gruppe unbeschadet und erfolgreich zu meistern. Die Spielleitung braucht eine gute Wahrnehmung, Empathie für die Spielgruppe, eine gute Gesprächsführung für die anschließende Reflexionsrunde und gegebenenfalls ein „dickes“ Fell, um den Gruppenfrust auszuhalten, falls die Gruppe oder einzelne Spieler\*innen das Gefühl haben, gescheitert zu sein.  
gruppe & spiel 3/19

## **Aus: Bewegte Spiele für die Gruppe, Alois Hechenberger, Bill Michaelis, John M.O'Connell, Ökotoxia Verlag Münster**

### **Original-Spielanleitung Tiger – Henne – Mosquito**

**Alter:** ab 8 Jahre

**Gruppierung:** 8-20 Mitspielende

**Material:** 3 Seile zum Spielfeld abgrenzen

**Bildungskompetenz:** Reaktion, Bewegung, Teamwork

**Spielform:** Bewegungsspiel

**Vorbereitung:** Eine ebene Fläche im Freien oder im Raum (mindestens 7 x 15 Meter). Das Spielfeld in der Mitte mit einem Seil in zwei Felder unterteilen. In einem Abstand von 7 Meter von der Mittellinie entfernt in jedem Feld ein zweites Seil oder Klebeband als Begrenzung auflegen.

**Kurzbeschreibung:** Die Spieler\*innen lernen drei einzigartige Tiere mit Zeichen und dazu passenden Geräuschen darzustellen. Die Gruppen einigen sich auf ein Tier und treten gegeneinander an. Das Tierreich hat klare Gesetze, wer stärker ist. Das stärkere Team darf die anderen vor der „Ziellinie“ fangen. Sie wechseln dann das Team.

**Ablauf:** Es bilden sich zwei gleich große Teams. Die Spieler\*innen lernen drei einzigartige Tiere mit Zeichen und Geräuschen darzustellen.

Henne: Beide Hände unter die Achseln geben und „gaackgaackgaack“ rufen

Tiger: Mit beiden Händen die scharfen Krallen zeigen und wild fauchen.

Mosquito: Mit dem Zeigefinger in der Luft kreisen und „SSSSSSSS“ machen.

Das Tierreich hat klare Gesetze, wer stärker ist:

Der Tiger besiegt die Henne.

Die Henne besiegt das Mosquito.

Das Mosquito besiegt den Tiger.

Beide Teams wählen geheim für sich eines von den drei Tieren aus und stellen sich dann gegenüber entlang der Mittellinie in einem Abstand von ca. 1,5 Meter auf.

Alle zählen nun gemeinsam 1 – 2 – 3. Danach zeigt jedes Team das gewählte Tier mit dem Geräusch. Das schwächere Team muss schnell reagieren und hinter die 5 Meter entfernte Begrenzungslinie zurücklaufen. Das stärkere Team hingegen versucht die anderen vorher zu fangen. Wer gefangen wird, wechselt das Team.

Haben beide Teams dasselbe Tier gewählt, gratulieren sie sich gegenseitig.

Dann auf ein Neues.

Anmerkung: die Teams wählen jedes Mal ein „Reservetier“ aus. Falls die 1. Wahl bei beiden gleich war, kann sofort weitergespielt werden.