

Alles aus J.P.s Spieledatenbank - [www.spieledatenbank.de](http://www.spieledatenbank.de) - teilweise ergänzt

## Kennenlernspiel

### Alphabetischer Kreis

#### Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.  
Die Gruppe soll sich in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis setzen, ohne zu sprechen!



#### Spielverlauf

Alle Spieler stehen im Kreis und sagen ihre Namen. Für diese hervorragende Leistung wird allen gedankt, jedoch kommt jetzt erst die Herausforderung: die Gruppe soll sich in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis setzen, ohne zu sprechen! Die Gruppe kann mehrere Versuche machen und dazwischen wieder die Namen laut nennen.

**Material** - keines

### erweitertes Spiel – (Variation)

#### Aufreihen

#### Kurzbeschreibung

Die NASA sucht eine neue Crew für die nächste Marsexpedition. Mehrere Gruppen haben sich gemeldet und werden nun getestet. Aufgabe ist es, so schnell wie möglich im dunklen und luftleeren (=nonverbal) Raum sich nach Schuhgröße (etc.) zu ordnen, um schnell in den richtigen Raumanzug zu kommen.

#### Spielverlauf

Die Gruppe muss sich nach einer bestimmten Reihenfolge geordnet aufstellen

- alphabetisch nach Vornamen (ohne Worte)
- nach Geburtsdatum (ohne Worte)
- nach Körpergröße (mit verbundenen Augen)
- nach Schuhgröße (stumm und mit verbundenen Augen)
- nach einer Nummer, die jedem in die Handfläche getippt wurde

#### Bemerkungen

*Auswertung:*

- Haben sich alle an die vereinbarten Regeln gehalten?
- Wer hat welche Initiative gezeigt?
- Wurden alle Vorschläge berücksichtigt?
- Wie wurde nonverbal Entscheidungen getroffen?
- Wurden alle einbezogen?

**Material** – keines

---

nicht nur ein Kennenlernspiel

### Nicht Ja und nicht Nein

#### Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.  
Es ist ziemlich schwer, ein Gespräch ohne die Wörter "Ja" und "Nein" zu führen.

#### Spielverlauf

Die Spieler stehen paarweise im ganzen Raum verteilt. Auf ein Startzeichen hin beginnen immer zwei ein Gespräch miteinander. Dabei darf niemand "Ja" oder "Nein" sagen. Wer dies doch tut, muss sich einen neuen Gesprächspartner suchen, genauso sein frei gewordener Partner.

**Material** - keines

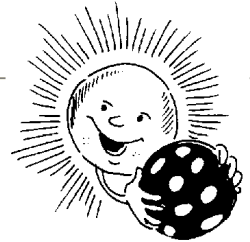
---

## Kooperationsspiel

### Menschliche Kamera

#### Kurzbeschreibung

Für 2 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.  
Bei diesem Vertrauensspiel führt eine "sehende" Person eine "blinde" zu etwas besonders Sehenswertem, und lässt den Partner die Augen für einige Zeit öffnen.



#### Spielverlauf

Die Spieler finden sich in Paaren zusammen. Jedes Paar einigt sich darauf, wer zuerst blind ist, und wer führt. Die sehende Person führt nun ihren Partner zu einem ausgewählten Ort und richtet ihre "Kamera" auf etwas besonders Sehenswertes. Wenn sie den Kopf sanft arrangiert hat, kann sie den Auslöser drücken (leicht am Ohrläppchen ziehen); dann erst darf der Partner die Augen für einige Zeit öffnen und das Bild genießen.

Während des Spiels soll nicht gesprochen werden. Außerdem sollen verschieden nahe und weite Aufnahmen gemacht werden. Jeder hat drei (fünf) Aufnahmen, dann wird gewechselt.

#### Bemerkungen

*Auswertung:*

- Was hast du gesehen?
- Was wollte der Fotograf eigentlich fotografieren?
- 

**Material** – keines

---

## Mörderspiel

### Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 12 bis 60 Jahren.  
Die Gruppe muss den Mörder unter ihnen finden, bevor keiner mehr übrig ist, der dies tun könnte.



### Vorbereitung

Einer der Zettel wird markiert (z.B. mit einem Kreuz). Der Raum wird verdunkelt.

### Spielverlauf

Die Zettel werden verteilt. Der Spieler mit dem markierten Zettel ist der Mörder. Alle Zettel werden wieder eingesammelt. Niemand darf verraten, ob er Mörder oder "normaler" Mitspieler ist. Der Raum wird verdunkelt und die Kerzen angezündet (besser umgekehrt).

Jeder Spieler hält seine Kerze vor sein Gesicht (Achtung, die Haare). Nun schaut man den Spielern in der Runde willkürlich in die Augen. Der Mörder hat die Aufgabe seine Mitspieler zu "töten". Er "tötet", indem er einen Spieler anblinzelt. Wurde man angeblinzelt (und hat es auch gemerkt), so ist man "tot", löscht seine Kerze und ist für diese Runde aus dem Spiel ausgeschieden. Hat man jedoch einen Verdacht, wer der Mörder sein könnte (durch Beobachten), so sagt man: "Ich habe einen Verdacht!". Haben zwei Spieler einen Verdacht, so äußern sie erst auf Kommando *gleichzeitig* ihre Vermutung. Beide müssen auf dieselbe Person zeigen, und wenn dies der Mörder ist, ist dieser entlarvt. Unterscheiden sich ihre Vermutungen, so müssen sie (die den Verdacht hatten) beide ihre Kerze löschen und sind aus dem Spiel ausgeschieden. Selbst wenn einer der Beiden auf den wahren Mörder gedeutet hat, so ist er nicht enttarnt und das Spiel wird fortgesetzt. Der Mörder hat das Spiel gewonnen, wenn nur noch 3 Kerzen brennen. (Seine eigene und die von 2 Mitspielern)

### Material

- je Spieler 1 Kerze
- je Spieler 1 Zettel

## Kooperationsspiel

### Eiertest

#### Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 12 bis 60 Jahren.  
Ein rohes Ei soll einen freien Fall aus 2,50 m Höhe unbeschadet überstehen.

#### Spielverlauf

Die Spieler werden in Kleingruppen von 4 - 5 Spielern eingeteilt. Jede Kleingruppe erhält die folgenden Materialien: **1 rohes Ei, 25 Strohhalme und 1,25 m Klebefilm**. Die Aufgabe besteht nun darin, das Ei mit diesen Materialien so

ezuzupacken, dass es einen Sturz aus 2,50 m Höhe unbeschadet übersteht. Dafür dürfen jedoch nur die angegebenen Materialien verwendet werden.

Jede Gruppe erhält für die Konstruktion ihres "Ei-Rettungs-Systems" **30 - 40**

**Minuten** Zeit. Nach dieser Zeit darf an dem eigentlichen System nicht mehr gebaut werden, die Gruppe hat jetzt nochmals 5 - 10 Minuten Zeit, sich einen Namen und eine gute Präsentation für ihr Rettungssystem zu überlegen. Danach treffen sich alle Kleingruppen und präsentieren sich gegenseitig ihre "Ei-Rettungs-Systeme".

### Bemerkungen

Sollten die Eier den Sturz nicht überstehen, so kann man das Spiel wiederholen. Haben die Eier den Sturz unbeschadet überstanden, so kann man sich an größere Höhen wagen.

### Material - je Gruppe

- 1 rohes Ei
- 25 Strohhalme
- 1,25 m Klebeband

Außerdem eine Plastikplane zum Unterlegen

## Kooperationsspiel

### Centspiel (2-Euro-Spiel)

#### Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.  
Ein Geldstück muss auf verschiedene Weise im Kreis herum gegeben werden.



#### Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Das Geldstück, mit dem gespielt wird, wird auf den Handrücken des Spielleiters gelegt. Nun gibt dieser es seinem Nachbarn so weiter, dass es bei ihm ebenfalls auf dem Handrücken liegt. Dabei darf er nicht die andere Hand zur Hilfe nehmen. Wie die Übergabe gemacht wird, ist den beiden jeweils Beteiligten überlassen, das Geldstück darf aber nicht herunter fallen. Falls es doch herunter fällt, müssen die beiden die Übergabe solange noch einmal probieren, bis es klappt.

Die nächsten Runden werden jedesmal schwieriger:

- Weitergabe von kleinem Finger zu kleinem Finger
- Weitergabe von Arminnenseite zu Arminnenseite
- Weitergabe von Fuß zu Fuß
- Weitergabe von Stirn zu Stirn -?
- Weitergabe von Oberschenkel zu Oberschenkel -?
- Weitergabe von Bauch zu Bauch (am Boden liegend) -?

### Material

- 1 Geldstück

## Kooperationsspiel

### **Aquädukt (Viadukt)**

#### **Kurzbeschreibung**

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Ein Aquädukt ist eine römische Wasserleitung, und die soll gebaut werden. Ein Wasserspiel für draußen, das als Kooperationsspiel oder Wettkampf spielbar ist.



#### **Vorbereitung**

Ein Gefälle in der Landschaft ist vorteilhaft, es geht aber auch ohne. Es wird je Gruppe ein langes Stück Frischhaltefolie abgeschnitten (ungefähr je Mitspieler ein Meter Folie rechnen). Je Gruppe wird ein Eimer mit Wasser gefüllt, der andere bleibt leer.

#### **Spielverlauf**

Ein Mitspieler nimmt den Eimer mit Wasser und geht auf einen erhöhten Punkt. Der Rest der Mitspieler bildet bergab eine Reihe, hält die Folie und stellt den leeren Eimer am Ende der Reihe auf. Nun gießt der Spieler mit dem vollen Wassereimer langsam Wasser in die Folie und die anderen Mitspieler müssen die Folie so halten (als Rinne), dass das Wasser mit möglichst wenig Verlusten in den zweiten Eimer am Ende der Reihe gelangt.

#### **Bemerkungen**

Es sollte nicht zu kalt sein, da es nasse Füße geben kann. Das Spiel kann sowohl als Kooperationsspiel als auch als Mannschaftsspiel durchgeführt werden. Beim Mannschaftsspiel gewinnt die Mannschaft, die am meisten Wasser in den Zieleimer bekommen hat. Beim Kooperationsspiel liegt der Fokus mehr auf der Zusammenarbeit der Mitspieler, deswegen spielen dann alle in einer einzigen Gruppe. Um die Zusammenarbeit zu verbessern, kann die Durchführung selbst analysiert und dann wiederholt werden, anschließend Kritik eines Außenstehenden und nochmalige Durchführung. Aufgezeigt werden durch das Spiel Rollenzuteilung, Teamfähigkeit und wie mit Problemen (Überforderung einzelner, Leck in der Rinne) innerhalb der Gruppe umgegangen wird. Varianten: Hindernisse aufbauen, um die herum geleitet werden muss. Flaches Gelände (auch bergauf möglich, jedoch sehr schwer !!!)

#### **Material**

- je Team 2 Eimer (10 Liter)
- 1 Rolle Frischhaltefolie (je Spieler wird ca. 1 m benötigt)

## Mannschaftsspiel

### **Mein rechter, rechter Platz ist leer**

#### **Kurzbeschreibung**

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 99 Jahren.

Das Spiel ist allgemein bekannt, aber evtl. nicht als Mannschaftsspiel.



#### **Vorbereitung**

Gruppe sitzt im Kreis, die Hälfte der Gruppe krempelt die Ärmel hoch. Die „Kurzärmeligen“ spielen gegen die „Langärmeligen“. Jeder schreibt seinen Vornamen (bei mehrfachem Vorkommen mit Nachnamen oder den Spitznamen) auf einen Zettel. Die Zettel werden eingesammelt, gemischt und wieder verteilt. Jeder hat jetzt wieder einen Namen (evtl. auch den eigenen)

#### **Spielverlauf**

Wie beim Original-Spiel gibt es einen Stuhl mehr im Kreis, dieser und die beiden Stühle rechts und links werden zum Präsidium erklärt. (Diese drei Plätze bleiben das ganze Spiel hindurch das Präsidium) Jede Mannschaft muss nun versuchen diese drei Plätze mit den eigenen Leuten zu besetzen. Der Spieler links vom leeren Stuhl beginnt: „Mein rechter, rechter Platz ist leer ich wünsche mir ... (z.B. den Franz) her.“

Jetzt kommt aber nicht (Franz) sondern die Person, die den Zettel Franz hat. Beide Spieler tauschen jetzt ihre Zettel. (Damit ist eigentlich klar, wie der Spieler, der begonnen hatte, jetzt heißt - Franz.) Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe – links vom leeren Stuhl. Franz darf aber nicht sofort wieder zurückgewünscht werden – zeitigstens beim nächsten Mal.

Auf diese Weise, kann man die Präsidiumsplätze, wenn man aufpasst, mit der eigenen Mannschaft besetzen.

#### **Material**

- Stühle
- Zettel und Stifte