

„Spiele mit Abstand“

Wichtig ist es beim „analogen Treffen“ mit Konfis immer darauf zu achten, dass sie

- den gebotenen Abstand halten,
- nicht gleiche Gegenstände (auch Türklinken,...) nacheinander anfassen
- nicht schreien
- ggf. Mundschutz tragen

Die folgenden Spiele sind unter diesen Voraussetzungen in begrenzten Gruppengrößen grundsätzlich möglich. Unter Umständen müssen sie aber (je nach örtlichen Gegebenheiten) angepasst werden oder scheiden ganz aus.

Sie sind untergliedert in:

Spiele zum Kennenlernen,
Bewegungsspiele,
Ratespiele und ruhige Spiele sowie
Spiele mit thematischem Bezug.

Spiele zum Kennenlernen

Namen schreiben

Jeder bekommt ein kleines Kärtchen aus starkem Papier (ca. 5x10 cm; mindestens 160g/m² oder Tonkarton) und einen (eigenen) Stift. Aufgabe ist es, den eigenen Namen auf das Kärtchen zu schreiben. Dazu wird das Kärtchen mit einer Hand gegen die Stirn gedrückt. Mit der anderen muss möglichst leserlich und in Druckbuchstaben der Name geschrieben werden. Das kann auch in der Runde nacheinander geschehen, so dass die anderen schon mal mitlesen (oder raten?) können.

Name und Hobby

Alle stehen im Kreis. A nennt den eigenen Namen und sagt ein Hobby, zum Hobby gibt es eine Geste. Die ganze Gruppe macht die Geste nach und sagt „Hallo A“.

Dann ist B dran usw.

Variante: Wenn alle ihren Namen und ihr Hobby genannt haben, können alle ihre Hände hinter den Rücken nehmen. Eine*r fängt an und macht wortlos die Geste eines*r anderen. Diese*r nimmt die Hände nach vorne und macht erneut wortlos eine weitere Geste. Und der*die ist weiter dran. Und so fort.

Digitale Variante: Die Gesten müssen im Brust- oder Kopfbereich ausgeführt werden, damit sie gut zu sehen sind. (Da ist zum Teil Kreativität gefragt, z.B. bei Fußball).

Da es nicht reihum gehen kann, ruft die Spielleitung die Personen auf.

Peter Paprika

Alle sagen ihren Vornamen und fügen etwas hinzu, was den gleichen Anfangsbuchstaben hat.

Lieblingsspeise: Peter Paprika, Lise Lolli, ... oder ein Hobby oder

Adjektiv: pitschnasser Peter, die lustige Lise, ...

Die Gruppe wiederholt dies gemeinsam.

Dann nennen alle einmal nur die neuen Worte ohne Namen.



In die Kreismitte wird von der Spielleitung (hier: Peter Paprika) ein Gegenstand (Plüschtier, Buch, ...) gestellt. Die Spielleitung zeigt auf den Gegenstand und sagt: „Das ist ein Plumquatsch.“

Die angesprochene Person fragt: Wer sagt das?

Die erste Person antwortet: „Peter Paprika (bzw. eigener Name + Attribut“

Nun zeigt die zweite Person auf den Gegenstand in der Mitte und erklärt der dritten Person: „Das ist ein Plumquatsch.“

Die dritte Person fragt zurück: „Wer sagt das?“

Nun müssen von Petra Paprika immer alle Personen aufgezählt werden, als letztes fügt die gebende Person ihren Namen und das zweite Wort hinzu.

Digitale Varinate: Da im Videochat nicht reihum gegangen werden kann, müsste die Spielleitung die Leute drannehmen, dabei würde der Name dann eben schon einmal gesagt. Die Fragerunde wird wie folgt gestartet:

A hält irgendeinen Gegenstand hoch und sagt „Das ist ein Plumquatsch!“

Dann bringt sich eine weitere Person B spontan ins Spiel und fragt „Wer sagt das?“

A antwortet „Peter Paprika“.

B hält einen Gegenstand hoch und sagt „Das ist ein Delphin“

C bringt sich spontan ins Spiel: „Wer sagt das?“

B: „Peter Paprika und Beate Blumenkohl“

C hält einen Gegenstand hoch usw.

Wer findet die Lüge?

Die Konfis überlegen sich drei Fakten oder Geschichten über sich selbst. Davon müssen zwei wahr und eine falsch sein. Es sollten aber Dinge sein, die nicht offensichtlich sind oder auch gute Freunde nicht unbedingt wissen. (Also wenn jemand im Fußballverein spielt, sollte er oder sie nicht sagen: Ich spiele gerne Fußball, weil das vermutlich viele schon wissen.) Es darf gerne etwas Pfiffigeres sein (beispielsweise: Ich besitze mindestens 100 Comics ... oder: Ich liebe Spiegeleier mit Spinat... Ich habe eine Freundin in Uganda).

Dann geht es reihum und jeder und jede erzählt ihre/seine drei Punkte.

Direkt im Anschluss an die Erzählung muss die Gruppe abstimmen, welche der drei Geschichten falsch ist. Der Spielleiter stellt die einzelnen Punkte zur Abstimmung und jede*r hat eine Stimme.



Achrostichon

Die Konfis schreiben die Buchstaben ihres Namens untereinander auf ein Blatt Papier. Nun schreiben sie zu jedem Buchstaben etwas, das sie gerne mögen oder zu ihnen gehört. Danach stellen die Konfis einzeln ihren Namen vor. Beispiel:

M elone essen

I m Internet surfen

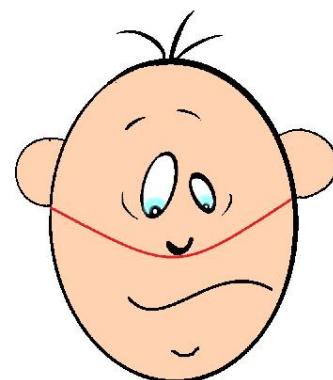
A usschlafen

Bewegungsspiele (mit Abstand!)

Grimasse schneiden

Jeder Konfi spannt sich ein Gummiband so um den Kopf, dass es unter den Ohren herum bis zur Nasenspitze verläuft.

Wer schafft es, das das Gummiband nur durch Bewegungen des Gesichtes und ohne Hände /Arme unter das Kinn zu bekommen.



Variante: Es kann in 2 Gruppen gespielt werden und jeweils eine bestimmte Zeit (3 Minuten) vorgegeben werden. Wer gewinnt den Sieg und einen Preis?
Die jeweils andere Gruppe kann die tollen Grimassen bewundern.

Klatschen weitergeben

Alle Mitspieler stehen in einem Kreis, der so viel Luft und Abstand zwischen den einzelnen Personen bietet, dass sich beide zu einander drehen und in die Hände klatschen können. Die Spielleiterin beginnt ein Klatschen im Uhrzeigersinn im Kreis herum zu geben. Dazu dreht sie sich der Person links neben sich mit dem Oberkörper zu. Diese dreht sich entsprechend nach rechts zu ihm um. Nun versuchen beide gleichzeitig in die Hände zu klatschen. Anschließend dreht sich die „angeklatschte Person“ blitzschnell zur nächsten Person links neben sich um. Nun versuchen die beiden wieder zeitgleich in die Hände zu klatschen. Das setzt sich immer weiter fort, bis das Klatschen „endlos“ im Kreis herumläuft. Die Spielleiterin achtet darauf, dass das Klatschen synchron ist. Und sie kann es noch anheizen: Es geht schneller! Noch schneller! Anders herum! ...

Zipp - Zapp

Regeln: Alle Spieler bilden einen Kreis. Jeder informiert sich zunächst, wie sein Nachbar zur Linken und zur Rechten heißt. Ein Spieler steht in der Mitte und geht auf einen der im Kreis sitzenden Mitspieler zu und sagt entweder "Zipp", "Zapp" oder "Zipp-Zapp":

bei "Zipp" muss die/der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn sagen,

bei "Zapp" den Namen seines rechten Nachbarn,

und bei "Zipp-Zapp" müssen alle Spieler ihre Plätze wechseln. Sie dürfen dabei nicht auf ihren eigenen Platz oder die unmittelbaren Plätze links oder rechts neben sich zurückkehren.

Variante: Das Spiel kann noch im „Zepp“ und „Zopp“ erweitert werden, wenn sich die Gruppen (zu) gut kennen. Bei Zepp muss der Angesprochene den eigenen Namen sagen, bei Zopp den Namen dessen, der in der Mitte steht.

Nennt ein Mitspieler den falschen Namen, muss er seinen Stuhl an den Spieler in der Mitte abtreten. Auch bei "Zipp-Zapp" kann sich dieser einen Platz sichern.

Peng (Bing)

Alle stehen im Kreis mit entsprechend Abstand.

Eine Person in der Mitte. Diese ruft einen Namen.

Wer auf diesen Namen hört (das können auch mehrere sein), duckt sich. Die beiden Personen rechts und links wenden sich der gerufenen Person zu, zeigen mit dem Finger in ihre Richtung und rufen „Peng“.

Wer einen Fehler macht oder am langsamsten reagiert, muss in die Mitte.

Wer das „Schießen“ zu gewalttätig findet, spielt die Variante statt mit „Peng“ mit „Bing“ oder einem anderen Laut.

Serviettenrennen

Das Spiel eignet sich im Freien oder auch in einer Kirche mit entsprechend Platz. Jede*r Konfi bekommt zwei Servietten. Eine von ihnen breitet jede*r vor sich auf den Boden aus und stellt sich darauf.

Auf einen Start beginnt ein Wettlauf. Dazu wird die zweite Serviette so vor sich auf den Boden ausgebreitet, dass sie mit einem Schritt erreicht wird und die andere Serviette noch erreicht

und eingesammelt werden kann. Dann wiederholt sich der Vorgang, indem die erste Serviette auf den Boden gelegt wird usw.

Wer als erstes eine bestimmte Strecke zurückgelegt hat ist Sieger*in.

Variante: Es kann die Zeit gestoppt werden, bis alle die Strecke zurückgelegt haben. In einem zweiten und dritten Durchgang kann versucht werden, die Zeit zu verringern.

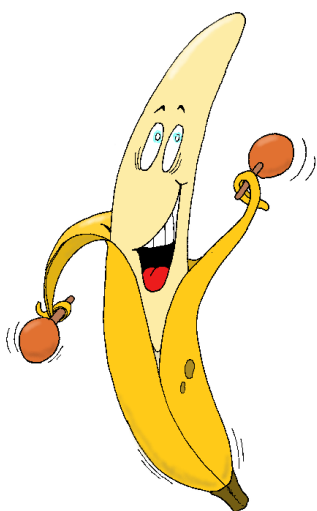
Banana Shake

Die Gruppe steht mit Abstand im Kreis. Jetzt beginnt die Spielleitung, indem sie eine Bewegung vormacht und dazu sagt, was sie macht. Die TN wiederholen diese Bewegung und sprechen ihr nach. Danach wiederholt der Teamer noch einmal die eben ausgeführte Bewegung und macht dabei eine noch extravaganzere Bewegung, die die TN wieder nachmachen. Beispiel:

Pick Banana, pick, pick Banana (so tun als ob man pflückt) pick Banana, pick, pick Banana (ausschweifende Pflückbewegung)

Auf diese Weise können verschiedene Bewegungen ausgeführt werden:

- Peel Banana (Schälende Bewegungen vor dem Körper)
- Slice Banana (Schneidende Bewegungen)
- Shake Banana (auf und ab hüpfen und dabei um sich selbst drehen)
- Go Banana! (auf der Stelle gehen)
- Shave Banana (rasieren)
- Surf Banana (Surfbewegungen)
- Rock banana (Luftgitare)
- Dance Banana (tanzen)



Die Konfis können sich eigene Bewegungen ausdenken. Der Bananashake wird in Zeitlupe aufgeführt (Achtung: An tiefe Stimmlage denken.)

Digitale Variante: Per Videokonferenz eine echte Challenge, den Shake synchron hinzukriegen. Nicht so oft wiederholen – die armen Nachbarn.

Liederpantomime

Ein Konfi verlässt den Raum/ die Gruppe.

Die anderen einigen sich in der Abwesenheit auf ein Lied, das sie pantomimisch darstellen wollen. Jede*r kann aus dem Lied den Part darstellen, den sie/er möchte.

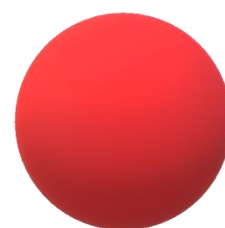
Wird das Lied innerhalb von einer Minute erraten?

Variante: Das Spiel kann in 2-3 Gruppen gespielt werden. Dann muss aus jeder Gruppe ein Konfi nach draußen. Wer von den Konfis das Lied zuerst errät holt für die eigene Gruppe einen Siegpunkt.



Imaginärer Gummiball

Alle stellen sich vor, sie hätten einen Gummiball in der schwächeren Hand, meistens also der Linken. Diesen Ball lassen sie nun in die Hand schlupsen. Wenn man nun die Hand über den Kopf bewegt, wird der Ball der Schwerkraft folgen. So kann man ihn durch den Körper wandern lassen, wobei der Zielpunkt immer unterhalb der Ausgangsposition sein muss. So



wandert der Ball in den Ellenbogen, in die Schulter, in die Hüfte, ins Knie, in den Fuß. Durch Hochspringen und die Füße gegeneinander schlagen, flutscht der Ball in den anderen Fuß. Nun wird er nach dem gleichen Prinzip – immer der Schwerkraft folgen! – auf der anderen Körperseite wieder über Knie, Hüfte, Schulter, Ellenbogen in die Hand befördert. Dann schlupst er wieder nach draußen. Die Einzelnen können überlegen, was sie damit machen: Essen, wegwerfen, einstecken, ...

Flaschenlalom

Im Raum werden vom Spielleiter (oder immer der gleichen Teamerin/Teamer) eine Reihe leerer Plastikflaschen aufgestellt.

Ein Konfi stellt sich vor die Schlange und versucht, sich Abstände und Weg einzuprägen. Dann hält sie/er sich mit Daumen und Zeigefinger einer Hand die Augenlider zu und versucht sich blind durch die Flaschenreihe zu schlängeln - ohne dass eine Flasche umfällt. Die anderen dürfen nichts sagen.

Variante 1: Dieses Spiel kann in Gruppen gespielt werden. Die Spieler*Innen treten für ihre Gruppe an. Für jede Flasche, die stehen bleibt, bekommt die Gruppe einen Punkt. Wenn keine Flasche umgeworfen wurde, gibt es zusätzlich einen Zusatzpunkt.

Variante 2: Das Spiel kann nach Zeit gespielt werden.

Variante 3: Die Mitspielenden dürfen „verbal führen“.

Das Spiel kann auch thematisch aufgegriffen werden (beispielsweise zu Themen wie: Was hilft mir, wenn ich nicht weiß, wohin mein Weg führt? Was bedeutet es blind zu sein?)

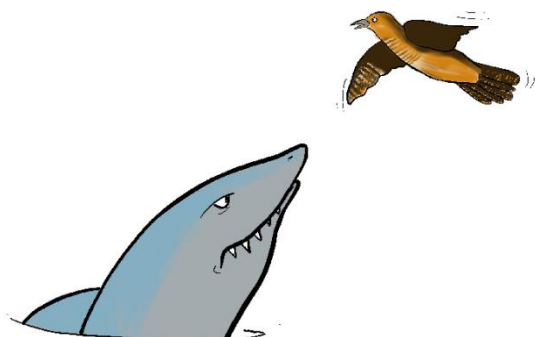
Fußballslalom

Ein Fußball muss durch eine Reihe von aufgestellten Hindernissen wie Stühle, Stehlampe, Aktentasche ... gedribbelt werden. Wem gelingt das am schnellsten ohne ein Hindernis zu berühren? Auch der Ball darf nicht mit der Hand berührt werden.

Variante: Das Spiel kann als „Staffelkette“ in Gruppen gespielt werden.

Kuckuck und Hai

Sitzt ein Kuckuck auf dem Baum. Kommt ein Hai vorbei. Sagt der Hai: „Kuckuck“. Sagt der Kuckuck „Hai!“ zum Hai.



Alle wiederholen (leise) diese Sätze. Bei Kuckuck und Baum zeigt jeweils ein Arm nach oben. Bei Hai zeigt jeweils ein Arm nach unten, so dass die Arme erst nacheinander nach oben, dann nacheinander nach unten, wieder nach oben und wieder nach unten gehen.

Das ganze immer schneller. Alle bleiben auf ihrem Platz.

Hinweis: Nicht zu laut werden.

Herumgehen und Nachmachen

Alle bewegen sich kreuz und quer durch das Gelände, bis die Spielleitung ein Signal zum Halten gibt. Nun kann irgendeine Person eine Weise vorgeben, mit der sich dann alle für einen

Moment durch den Raum bewegen (z.B. Hüpfen, rückwärts, mit komischen Armbewegungen, mit Geräuschen).

Die Spielleitung gibt jeweils das Signal zum Wechsel, indem sie stehen bleibt, falls die Gruppe das nicht allein hinkriegt.

Variante: Kann auch am Platz gespielt werden:

Eine Person macht eine (kleine) Bewegung vor (bitte nicht zu sehr außer Atem kommen). Alle anderen greifen die Bewegung auf und machen sie eine Weile nach.

Dann frieren alle wieder ein, bis eine andere Person eine Bewegung macht.

Digitale Variante: Auch vor dem Bildschirm können Bewegungen vorgemacht und für eine Weile kopiert werden.

Tach, mein Name ist Johannes

Alle stehen oder sitzen im Kreis. Alle sprechen gemeinsam (vorher üben, indem Spielleitung vorspricht und alle nachsprechen) rhythmisch:

„Tach! - Mein Name ist Johannes.

Ich hab ne Frau und vier Kinder und ich arbeite in einer Knopffabrik.

Eines Tages kommt mein Chef und sagt: Hannes, haste Zeit?

Ich sag: Jau! - Dann nimm diesen Knopf und dreh ihn mit der rechten Hand.“.

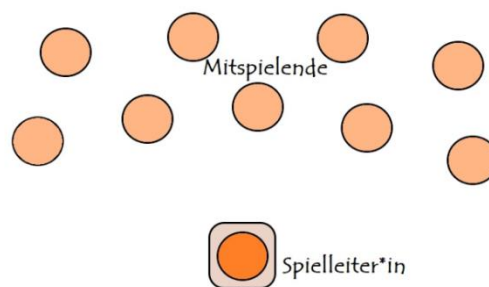
Der Text beginnt von vorne, alle drehen aber nun mit der rechten Hand rhythmisch einen Knopf. Mit jeder Runde kommt ein Knopf dazu, die mit der linken Hand, rechter Fuß, linker Fuß, Mund gedreht werden müssen.

Ggf. zum Schluss: ... Hannes, haste Zeit – ich sag: Nee!

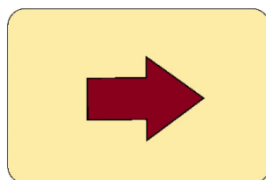
Digitale Variante: Theoretisch auch im Videochat möglich, dann am besten weit von der Kamera abrücken, damit viel zu sehen ist.

Pfeil-Bewegungsspiel

Die Spielleitung stellt sich am besten auf einen Stuhl. Sie/er bekommt ein Schild, auf dem ein Pfeil abgedruckt ist. (Hinweis: Es empfiehlt sich, auf der Rückseite den Pfeil noch einmal in gespiegelter Form abzudrucken. So kann die/der Anleitende die eigenen Anweisungen überprüfen.)



Die Mitspielenden verteilen sich (mit Abstand) so im Raum, dass sie das Schild sehen können. Nun werden Aktionen ausgeführt, je nach dem in welche Richtung der Pfeil gedreht wird. Die Herausforderung und der Bewegungsanteil können dabei stetig gesteigert werden. Zum Anfang kann auch noch mit gerufen werden: „links!“, „runter“,...



Beispiel: Einfache Bewegung

Pfeil nach rechts: Kopfdrehung nach rechts

Pfeil nach links: Kopfdrehung nach links

Pfeil nach oben: Kopfdrehung nach oben

Pfeil nach unten: Kopfdrehung nach unten

Steigerung 2

Die Spieler müssen genau das Gegenteil von dem tun, was der Pfeil anzeigt.

Steigerung 1

Pfeil nach rechts: Einen Schritt nach rechts

Pfeil nach links: Einen Schritt nach links

Pfeil nach oben: Springen

Pfeil nach unten: in die Hocke gehen

Steigerung 3

Pfeil nach rechts: Einen Schritt nach rechts und den linken Arm nach vorne ausstrecken

Pfeil nach rechts: Einen Schritt nach links
 Pfeil nach links: Einen Schritt nach rechts
 Pfeil nach oben: in die Hocke gehen
 Pfeil nach unten: Springen

Natürlich können eigene Bewegungen erdacht und ergänzt werden (Hüftschwung nach rechts, schmachtender Blick, imaginären Ball werfen, kicken, ...)

Pfeil nach links: Einen Schritt nach links und den rechten Arm nach hinten strecken
 Pfeil nach oben: mit den Händen nach oben springen, während des Sprungs einen Kreis bezeichnen (siehe Abbildung).
 Pfeil nach unten: in die Hocke gehen und die Hände berühren die Fußknöchel



Ratespiele und ruhige Spiele

Das ist ein Elefant

Ein imaginärer Gegenstand wird im Kreis herum zugeworfen mit den Worten „Das ist ein Elefant“.

Die Spielleitung ruft nun auf, mit welchem Gefühl der Elefant weitergegeben werden soll. Zornig, belustigt, schüchtern, arrogant, aggressiv, verliebt, ängstlich, ...

Wenn die Gefühle verhalten dargestellt werden, erhöht das den Schwierigkeitsgrad und den Lerneffekt.



Digitale Variante per Videokonferenz: Der Elefant ist auch hier imaginär. Es wird gesagt, wem man den Elefant reicht, z.B. „Otto, das ist ein Elefant.“ Dann macht Otto weiter.

Du – nein Du

Alle stehen im Kreis mit entsprechendem Abstand. A sagt zu B: „Du!“ (evtl. verbunden mit einer kleinen Geste, damit klar ist, wer gemeint ist.)

B sagt zu A „Nein“, wendet sich C zu und sagt zu C „Du!“.

Dann C ebenso zu D usw. (Ggf. muss statt „Du“ der jeweilige Name genannt werden.)

Nach einer Weile werden verschiedene Vorgaben gemacht, wie das Du weitergegeben wird: Fröhlich, ängstlich, wütend, zickig, als Geschenk, als etwas, was man schnell loswerden will, schnell, bescheiden, albern

Digitale Variante: Funktioniert per Videochat. Es werden die Namen der Personen genannt.

Virtuelles Zuwerfen

Das Spiel funktioniert ohne zu reden als Wahrnehmungs- und Ausdrucksübung.

Eine Erklärung vorweg: Wenn die Spielleitung zweimal in die Hände klatscht, muss „es“ zu ihr zurück.

Die Spielleitung trägt eine unsichtbare Kiste in die Mitte, öffnet diese und wählt einen ebenfalls unsichtbaren Gegenstand daraus aus, z.B. einen Tennisball.

Pantomimisch deutet sie Größe, Gewicht und Flugeigenschaften des Gegenstandes an, dann wirft sie den Gegenstand einer Person im Kreis zu. Diese wirft den Gegenstand weiter usw.

Irgendwann klatscht die Spielleitung in die Hände, der aktuelle Gegenstand wird zu ihr zurück geworfen. Sie legt ihn in die Kiste zurück und sucht einen neuen Gegenstand aus (z.B. einen schweren Medizinball). Nun geht das Spiel wieder von vorne los.

Wenn alles klar ist, kann die Spielleitung die Kiste auch jemand anderem reichen und gestisch andeuten, dass diese Person einen neuen Ball bzw. Gegenstand auswählen soll. Zum Schluss wird natürlich auch der letzte Ball wieder eingepackt, die Kiste geschlossen und weggetragen.

Nee-Spiel

Eine Person (die das Spiel kennt oder eingeweiht wurde - z.B. eine Teamerin) geht raus. (Sie kann auch mit Daumen und Zeigefinger einer Hand ehrlich die Augen zuhalten.) Die anderen wählen – durch Gesten – einen Gegenstand im Raum aus. Die Person kommt wieder rein oder öffnet die Augen und soll den Gegenstand raten.

Dazu zeigt die Spielleitung auf verschiedene Gegenstände und fragt jeweils: „Ist es dies“. Die ratende Person verneint dies immer (es darf also nicht der richtige Gegenstand sein!) Wenn die ratende Person mit „Nee“ antwortet (statt mit nein, nö, keineswegs, ...) dann zeigt die Spielleitung als nächstes auf den richtigen Gegenstand. Die ratende Person weiß dann natürlich, dass sie dieses Mal „Ja“ sagen kann.

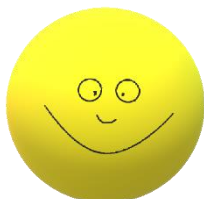
Alternative 1: Schwarze Magie: Die Spielleitung zeigt irgendwann auf einen schwarzen Gegenstand, danach ist der richtige Gegenstand dran.

Digitale Variante: Prinzipiell spielbar, wenn die Gruppe einen Gegenstand im Raum der fragenden Person aussucht, z.B. die Bibel im Regal im Hintergrund.

Der Mond ist rund

Eine weitere Variante ohne Gegenstände ist die „Beschreibung des Mondes“ zum Vers:

Der Mond ist rund, der Mond ist rund, (die Spielleitung zeigt dabei 2 x mit den Händen einen großen Kreis in die Luft.)



er hat zwei Augen, Nas' und Mund. (Die Spielleitung malt dabei 2 Punkte als Augen, einen kleinen Halbkreis als Nase und einen großen Halbkreis als Mund in die Luft.) Anschließend macht er eine unbemerkte Geste (z.B. die Arme verschränken oder beim Sprechen müssen die Beine gekreuzt sein). Erst jetzt ist die Präsentation abgeschlossen. Die Konfis werden aufgefordert, alles genau nachzumachen.

Nur wer dann auch zum Ende auch die Arme verschränkt, hat alles richtig gemacht. Die anderen haben es falsch und müssen die Geste erraten.

Variante: Es kann auch ein „verbales Geheimzeichen sein“ sein, indem man zum Anfang wie beiläufig z.B. das Wort „Also“ verwendet. „Also, der Mond ist rund ...“ Für ganz pfiffige können auch beide Varianten kombiniert werden.

Keinikeinu

Rätsel Die Spielleitung erzählt: Ich fahre auf die Insel Keinikeinu. Und ich nehme mit... (Dabei nennt sie einen Begriff, der kein I und kein U enthält).

Reihum sagen nun die Teilnehmenden, was sie auf die Insel Keinikeinu mitnehmen möchten. Die Spielleitung sagt ihnen dann, ob sie das mitnehmen dürfen (Ja, wenn es kein I und kein U enthält, sonst nicht). Wer das Rätsel gelöst hat, kann richtige Dinge mitnehmen.



Digitale Variante: Auch digital problemlos spielbar

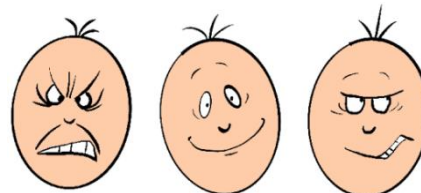
Blickduell der Samurai

Alle stehen im Kreis und schauen auf einen Punkt am Boden in der Mitte des Kreises. Auf ein Kommando blicken alle auf und schauen einer Person in die Augen. Wenn sich zwei Personen gegenseitig in die Augen schauen, scheide sie aus.

Digitale Variante: Alle schreiben einer Person ihrer Wahl im privaten Chat einen Gruß. Auf Kommando werden alle Grußbotschaften gleichzeitig gesendet. Wenn zwei Personen sich gegenseitig einen Gruß geschickt haben, scheiden sie aus.

Gesichtspantomime

Jeder Konfi denkt sich ein Gefühl oder eine Stimmung aus (Freude, verliebt, wütend, ...). Reihum muss jede*r Konfi versuchen, dieses Gefühl nur mit dem Gesicht auszudrücken. Die anderen versuchen die Stimmung zu erraten.

**Zählen (1)**

Die Gruppe wird aufgefordert bis zur Zahl entsprechend der Anzahl der Gruppenmitglieder zu zählen. Also wenn die Gruppe aus 17 Leuten besteht von 1 bis 17. Dabei gibt es folgende Regeln:

1. Es gibt keine festgelegte Reihenfolge, in der gezählt wird. Jeder darf jederzeit die nächste Zahl sagen.
2. Aber: Jeder darf pro Rund nur einmal eine Zahl sagen. Wenn zwei oder mehr gleichzeitig eine Zahl nennen/reden beginnt alles von vorne.

Varianten:

- Es kann rückwärts gezählt werden
- Der Effekt wird noch verstärkt, wenn alle Teilnehmenden die Augen schließen.
- Es kann rückwärts gezählt werden (Countdown).
- Bei kleineren Gruppen kann bis zur Zahl, die doppelt so hoch ist wie die Anzahl der Gruppenglieder (bei 11 Gruppengliedern also bis zur 22). Dann darf/muss jeder 2 Zahlen nennen.

Zählen (2)

Es finden sich Zweiergruppen. Im Wechsel zählen sie möglichst schnell und immer wiederholend bis drei, also A: eins, B: zwei; A: drei; dann beginnt B wieder: eins, A: zwei, ...usw.

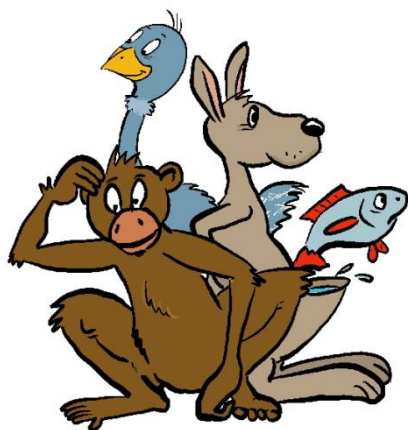
Nach und nach werden die Zahlen durch Gesten ersetzt: (Statt 1 = klatschen; 2 = hüpfen; 3 = stampfen).

**Fußgetrappel**

Eine Person setzt sich mit verbundenen Augen in die Mitte eines Raumes. Alle anderen Mitspielenden verlassen den Raum. Auf ein Zeichen betreten eine bestimmte Anzahl an Mitspielern den Raum und laufen leise durch den Raum. Der Spieler in der Mitte muss nun nur durch die Laufgeräusche herausfinden, wie viele Mitspieler sich im Raum bewegen.

Zoobesuch (Variante von „doof“)

Alle Mitspielenden stehen im Kreis. Sie suchen sich je ein Tier aus. In einer „Vorstellungsrunde“ stellen alle Mitspielenden ihr Tier mit einer pantomimische Darstellung vor. (Es dürfen auch mit Tönen dabei sein.)



Die Spielleitung steht im Kreis auf „vorderster Position“. Sie erzählt: „Als ich neulich im Zoo war, sah ich...“ Nun nennt sie ein Tier und macht die entsprechende Bewegung. Das dadurch aufgerufene Tier sagt: „Nein, nicht mich (mit Bewegung) sondern du sahst...“ So wird ein neues Tier aufgerufen usw.

Wenn eine Person einen Fehler macht, muss sie ganz nach hinten auf die „letzte Position“. Alle anderen rücken einen Platz nach vorne. Dabei ist zu bedenken, dass die Tiere an den Stuhl gebunden sind.

Wenn A also beispielsweise ein Elefant ist und B (eine Position hinter A) ein Giraffe, und wenn dann A einen Fehler

macht und nach hinten muss, dann rückt B auf den Platz von A auf und wird zum Elefanten.

Variante: Aus Hygienegründen ist das Spiel am besten im Freien und Stehen zu spielen. Sollte es im Sitzen gespielt werden, wo keine Plätze gewechselt werden können, spielt man es wie folgt: Wer einen Fehler macht, tauscht mit der Person, die ihn*sie aufgerufen hat, das Tier.

Mobbeln

Eine Person geht raus. Die Gruppe einigt sich auf eine Tätigkeit, z.B. Bügeln.

Die Person kommt wieder rein und muss die Tätigkeit erraten.

Dazu stellt sie Fragen an Einzelne. Diese Fragen müssen sich immer auf die Tätigkeit beziehen. Da die Person diese aber ja nicht kennt, ersetzt sie die Tätigkeit immer durch das Wort mobbeln.

Beispiele: Hast du heute schon gemobbelt? Mobbelst du gern? Muss man mobbeln lernen? Kann jede*r mobbeln?

Variante: Statt rauszugehen, hält sich die ratende Person (ehrlich) die Ohren zu und schließt die Augen, dann funktioniert das Spiel auch vom Sitzplatz am Tisch und/oder über Sicherheitsabstände gut.

Superhirn

Alle Konfis bekommen einen Zettel und Stift. Es darf aber noch nichts notiert werden!

Auf dem Boden oder einem Tisch oder Tablett werden im Vorfeld (und ohne dass die Konfis es sehen können) etwa 20 Gegenstände bunt gemischt verteilt und mit einem Tuch oder großen Karton abgedeckt.

Nun wird für 30 Sekunden das Tuch hochgehoben. Die Konfis versuchen sich die Gegenstände einzuprägen.

Dann werden die Gegenstände wieder abgedeckt.

Jetzt (und erst jetzt!) notieren sich die Konfis die Dinge, die sich merken konnten.

Wer konnte die meisten Dinge behalten?

Dieses Gedächtnisspiel kann in Bezug zu einem Thema gesetzt werden. Dann werden Gegenstände ausgesucht, die einen Bezug zum Thema haben.



Erscheinungsbild verändern

Jeweils zwei Leute stehen sich gegenüber. Sie schauen sich gegenseitig eine Weile an. Nun dreht A sich mit dem Rücken zu B.

B verändert drei Dinge im Erscheinungsbild (z.B. Uhr ablegen, Knopf öffnen, Schnürsenkel öffnen.)

A dreht sich wieder um und muss herausfinden, was B geändert hat.

Variante: Das Spiel spielen jeweils nur zwei Leute. Die anderen schauen zu. (Veränderungen müssen auch auf Entfernung zu sehen sein.)

Digitale Variante: Wer eine Veränderung an sich selbst vornimmt, schaltet die Kamera aus, während dies geschieht. Hier können dann auch alle raten, was verändert wurde.

Es können auch Dinge im Raum verändert werden (z.B. ein Bild an der Wand wird abgenommen).

Konfi-Stadt, Land, Quatsch

Das Spiel Stadt, Land, Fluss ist weitgehend bekannt.

Alle erhalten eine Kopie des Spielplans und einen Stift.

Eine Mitspielerin/Mitspieler zählt in Gedanken ganz schnell das Alphabet durch, jemand anders aus der Runde ruft: „Stopp!“. Nun müssen entsprechend der Tabelle Begriffe gefunden werden, die mit diesem Buchstaben beginnen, bis zu dem die/der Konfi „gezählt“ hat. Wer zuerst in jeder Spalte einen Begriff gefunden hat, ruft laut: „Halt!“. Alle müssen aufhören zu schreiben. Nun wird verglichen:

Es zählen nur gültige Begriffe. Das bedeutet, die Begriffe müssen der Spaltenüberschrift entsprechen und anderen bekannt/nachprüfbar sein. (Wenn jemand beim Buchstaben „L“ in der Spalte „Land“ Legoland schreibt oder Lima, gelten sie natürlich nicht!)

Wer als einziger einen Begriff in dieser Spalte hat, bekommt 20 Punkte.

Wenn mehrere Mitspielende in der Spalte gültige Begriffe geschrieben haben und sich die Begriff nicht doppelten, zählen sie je 10 Punkte.

Schreiben zwei oder mehrere Mitspielende den gleichen Begriff in der Spalte, bekommt jede*r von ihnen 5 Punkte.

In der letzten Spalte werden die zusammengezählten Punkte addiert.

Für die vorletzte Spalte kann die Gruppe einen eigenen Begriff festlegen.

Chinesische Wahlrede

Hintergrund: Im alten China mussten die Kandidaten für ein öffentliches Amt nicht sich selbst, sondern den Gegenkandidaten preisen.

In unserem Kulturkreis erleben wir häufig genau das Gegenteil: Die oder der andere wird schlecht gemacht, das Programm als bloßes Wahlversprechen abgetan, und die Partei führt das Volk sowieso in den Abgrund.

Mit Verstand zu loben und damit zu zeigen, dass man die oder den anderen versteht und die Gedanken nachvollzieht und würdigt, ist deutlich schwieriger.

Spielverlauf:

Zwei Spieler*innen stellen sich zur Verfügung, die für ein fiktives Amt kandidieren, wie z. B. Umweltbeauftragte*r der Gemeinde, Konfi-Sprecher, ...

Sie versuchen dabei, die Vorzüge der/des anderen und ihrer/seiner Ideen zu preisen.

Tipp: Es ist gut, wenn die Kandidaten*innen (eventuelle gemeinsam mit einem „Wahlkampf-Team“) Zeit zur Vorbereitung einer Wahlrede haben. Noch spannender wird das Spiel, wenn sie in Rede und Gegenrede aufeinander eingehen und aus dem »Publikum« Fragen gestellt werden können.

Das Spiel kann sehr eindrücklich sein, weil anders als gewöhnlich das Gute nicht bei sich selbst und das Schlechte bei den anderen gesucht wird. Außerdem zeigt sich, dass Sympathie, Sprachgewandtheit und Sprachwitz eine wichtige Rolle spielen. Wer seine Sache für jemand anderen gut macht, ist selbst gut!



Hinweis: Das Spiel kann unmittelbar vor Wahlen eingesetzt werden aber auch im Blick auf den Umgang miteinander.

Eventuell Verkleidungsmöglichkeiten anbieten; Dauer: ca. 1 Stunde.

Wörter finden

Mit der Gruppe wird eine gemeinsames, möglichst langes Wort überlegt und festgelegt, das die Gruppe beschreibt oder verbindet. (Es darf ruhig witzig sein.)

Beispiel: „Konfichaotenmannschaft“.

Gibt es mehrere Vorschläge, muss sich die Gruppe auf einen Begriff einigen.

Der Begriff wird auf ein Flipchart oder ein großes Plakat geschrieben.

Jetzt darf jede und jeder eine realistische Schätzung abgeben, wie viele (sinnvolle) Begriffe aus den Buchstaben des Wortes die Gruppe zusammen in 5 Minuten bilden kann.

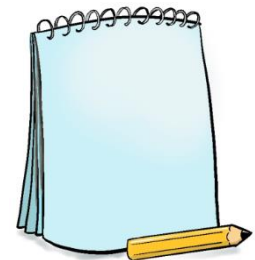
Gemeinsam wird sich auf eine Zahl geeinigt.

Anschließend einigt sich die Gruppe, wie die Begriffe festgehalten werden, dass kein Begriff verloren geht bzw. manche Begriffe dreimal aufgeschrieben werden. Die Gruppe bestimmt die Vorgehensweise.

(Beispielsweise können zwei oder drei Konfis delegiert werden, die Begriffe aufzuschreiben.

Es muss geklärt werden, wer welchen Begriff schreibt; z.B. kann jemand den Begriff laut wiederholen, den sie/er dann aufschreibt. Es können sich auch kleine Gruppen bilden,...)

Die Spielleitung gibt die das Startsignal und stoppt die Zeit.



Nun werden Begriffe wild durcheinander gerufen, die entsprechend aufgeschrieben werden, z.B.: Ofen, Mann, Fisch,...

Nach 5 Minuten wird gestoppt.

Nun werden die Begriffe von den Schreibenden laut vorgelesen. Wenn sich Begriffe doppeln, wird einer gestrichen. Falls ein Begriff genannt, aber nicht notiert wurde, kann er ergänzt werden. Nun werden die Begriffe gezählt. Entspricht das Ergebnis der Schätzung?

(Meist werden mehr Begriffe gefunden als zuvor geschätzt.)

Impulsfragen:

Woran liegt es, dass ihr mehr/weniger Begriffe als geschätzt gefunden habt?

Was hat zum Erfolg/Misserfolg beigetragen?

Was hättet ihr anders/besser machen können?

Worin liegt die Stärke einer Gruppe/Gemeinschaft?

Diese gruppendynamische Übung kann auch als Einleitung in einen biblischen Text (z.B. zum Thema Gemeinschaft) genutzt werden?

Rateworte spielen

Alle Mitspielenden erhalten je ein in einzelne Buchstaben zerschnittenes Wort.

Auf ein Startsignal müssen die Konfis versuchen zu erraten/zu puzzeln, um welches Wort es sich handelt. Wer es gelöst hat, spielt es pantomimisch den anderen vor.

Die Gruppe muss es erraten.

Hinweis: Bei der Auswahl der Begriffe muss bedacht werden, dass sie anschließend pantomimisch dargestellt werden sollen. Manche Begriffe wie „Verantwortung“ sind schwierig darzustellen. Außerdem ist es gut darauf zu achten, wer eventuell schwierige Begriffe bekommt. Ggf. muss beratend unterstützt werden.

Die Worte können sich alle auf ein Thema beziehen. Die Konfis können versuchen, herauszufinden, um welches Thema es sich handelt. (Z.B. Thema „Schöpfung“: Pflanzen, Luftverschmutzung, Demonstration, schützen, ...)

„Richtig“ oder „Falsch“

Alle Teilnehmenden erhalten je eine Karte mit der Aufschrift „RICHTIG“ und eine weitere mit der Aufschrift „FALSCH“.

Wenn die Spielleitung eine Aussage vorliest, legen die die Konfis eine der beiden Karten verdeckt auf den Tisch und decken sie auf Kommando gleichzeitig auf (oder halten sie im Stuhlkreis hoch). Jede richtige Antwort zählt einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, erhält einen kleinen Preis.

Digitale Variante: Das Spiel kann auch digital gespielt werden. Auch durch auf-/abdecken der Kamera mit der Hand oder einem gefalteten Zettel.

Du bist hier falsch

Entlang eines Waldweges von etwa 25 Metern werden von den Mitarbeitenden zehn Gegenstände versteckt, die im Wald nichts zu suchen haben, zum Beispiel eine Cola-Flasche, eine Ananas oder eine Rolle Klopapier, Gabel,... Die Gegenstände werden mal leichter, mal schwer versteckt; müssen aber alle vom Weg aus zu entdecken sein.

Die Mitspielenden schreiten nacheinander den Weg so sorgsam wie möglich ab, so viele Gegenstände zu entdecken wie möglich. Diese müssen sie sich merken.

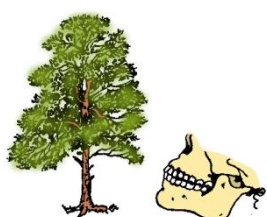
Beim Ablaufen des Weges ist nur vorwärtsgehen erlaubt. Schritte zurück sind verboten. Wer am Ende des Weges angekommen ist, darf die Gegenstände aufschreiben/ einem Teamer aufzählen. Wer die meisten falschen Gegenstände nennen kann, gewinnt dieses Spiel.
Hinweise: Das Spiel ist im Herbst besonders geeignet, da durch die bunten Blätter sich Gegenstände besser tarnen lassen.

Variante: Das Spiel kann auch als Wettspiel in mehreren Kleingruppen gespielt werden. Die Gruppenmitglieder können sich dann gegenseitig ergänzen.

Hör genau hin

Hinter einer Wand aus Bettlaken/Faltwand erzeugt ein Teamer Geräusche, die die anderen Mitspieler auf der anderen Seite des Lakens erraten müssen. Das können zum Beispiel das Zerreißen von Papier sein oder das Knacken von Nüssen oder das Feilen eines Stückes Holz.

Teekesselchen



Die Mitspielenden bilden Paare und suchen sich ein „Teekesselchen“, also 2 Worte, die zwar gleich geschrieben, aber unterschiedliche Bedeutung haben: Z.B. Mutter (Person und Schraubenmutter) oder Kapelle (Kirchlein und Musikergruppe).

Sie einigen sich, wer welchen Begriff übernimmt und beschreibt. Wenn sie an der Reihe sind, umschreiben sie abwechselnd ihren Begriff mit den

einleitenden Worten: „Mein Teekesselchen...“, Die anderen müssen erraten, um welchen Begriff es sich handelt.

Beispiel „Mutter“:

A: Mein Teekesselchen habe ich heute schon gesehen.

B: Mein Teekesselchen hatte ich sogar heute schon in der Hand.

A: Mein Teekesselchen wiegt mindestens 60 kg.

B: Mein Teekesselchen ist aus Metall ...

A: Auf meinem Teekesselchen wachsen Haare.

Tipp: Bei der Beschreibung muss darauf geachtet werden, nicht zu schnell zu viel preiszugeben.



Hinweis: Thematisch kann hier an Begriffe wie „Himmel“ angeknüpft werden.

Dalli Klick

Im Internet gibt es mehrere Anbieter, bei denen man sich kostenlos eine App oder Powerpoint-Vorlage herunterladen kann, mit der man Bilder (zu einem Thema oder zur Konfizeit/Gemeinde) Stück für Stück aufdecken kann.

Alle Teilnehmenden können für sich raten oder in Grüppchen.

Schlagzeile

Die Konfis erhalten je eine Zeitung, Schere, Kleber, Blatt (am besten sie haben eigene Scheren/Kleber dabei). Sie erhalten den Auftrag, eine Schlagzeile aus der Zeitung auszuschneiden.

Anschließend werden die einzelnen Wörter der Schlagzeile auseinandergeschnitten und ausgebreitet. Nun erhalten die Konfis den Auftrag aus diesen Worten neue Schlagzeilen zu einem Thema (z.B. „Frieden“ oder „Jesus“) zusammenzustellen.

Diese werden auf ein Blatt geklebt und nachher von allen betrachtet (ggf. geklärt, welche Nachricht sich dahinter verbergen könnte).

Geschichten erzählen ohne „K“

Jemand soll eine biblische Geschichte nacherzählen und darf dabei den Buchstaben „R“ nicht verwenden. Die anderen Teilnehmenden dürfen Zwischenfragen stellen. (Z.B.: Wie hieß das Land, in das Mose das Volk führte?) Wer schafft das am längsten?

Variante 1: Es können auch andere oder mehrere Buchstaben weggelassen werden.

Variante 2: Die Geschichte wird reihum erzählt. Jede*r muss einen Satz sagen.

Variante 3: Es kann ein völlig offenes Thema oder Phantasiegeschichte sein. (Z.B. Konfirmation oder „wozu ist eine Gemeinde gut“?)

Variante 4: Es kann in 2 Gruppen gespielt werden.

Gegenstand/Personen erraten

Eine*r denkt sich eine Person oder einen Gegenstand aus.

Die anderen Mitspielenden stellen Fragen, die mit ja/nein beantwortet werden können und versuchen so, den Gegenstand/Person zu erraten.

Immer wenn eine Frage mit „nein“ beantwortet wird, ist die/der nächste Mitspielende dran.

Das Spiel kann auch in Mannschaften gespielt werden.

Das Spiel kann auch mit biblischen Personen gespielt werden.

Überlieferungskette

Eine kurze Geschichte (nicht zu kurz) wird einem Spieler vorgelesen, während draußen einige andere Spieler warten. Der erste Spieler erzählt dem zweiten reinkommenden die Geschichte aus dem Gedächtnis, usw. Am Ende wird das Ergebnis mit der Ausgangsgeschichte verglichen.