



# Gruppendynamische Spiele

## Einstieg

### Beiss das Rüebli ab

Die Person X stellt sich in die Mitte. Die anderen Teilnehmenden bilden einen engen Kreis mit Schultern direkt an den Schultern nebenan. Sie wenden sich mit dem Gesicht der Person X zu. Dabei verstecken sie ihre Hände hinter dem Rücken. Ziel ist es nun, eine Karotte im Kreis herumgehen zu lassen, ohne dass die Person X herausfindet, wo sich diese befindet. Die Person X hat eine zuvor definierte Anzahl an Versuchen, um zu erraten, in welcher Hand sich die Karotte gerade befindet.

Da Karotten lecker und gesund sind, darf während des Spiels natürlich auch davon abgebissen werden. Dies jedoch nur, wenn der/die Nachbar/in füttert. Aber aufgepasst! Das knackige Geräusch einer saftigen Karotte verrät schnell den Standort dieser orangefarbenen Wunderwurzel. So muss diese nach Abbiss flink wieder hinter dem Rücken weitergegeben werden, damit die Person X die Täter/innen nicht ausfindig machen kann. Anstatt zu Beginn eine Anzahl Versuche zu bestimmen, kann auch so lange gespielt werden, bis die Karotte jeweils ganz gegessen ist. En Guete und viel Spass!

## Hauptteil

### Gruppendynamische Spiele

Es werden ca.7 gleichgrosse Gruppen gebildet und es werden teambildende Spiele gespielt, jede Gruppe gegen jede. Das Ziel ist die Gruppendynamik untereinander zu stärken. Ein Spiel dauert jeweils 10 Minuten

Spiel 1: Alle Kinder der Gruppe sitzen in der Hocke und berühren einen Stab mit den Fingerspitzen von unten. Alle Gruppen starten gleichzeitig und versuchen den Stab nur mit den Fingerspitzen hochzuheben. Alle Kinder müssen mit beiden Fingern den Stab berühren. Pro Gruppe kontrolliert ein Leiter ob es richtig gemacht wird. Die Gruppe, die es zuerst schafft, hat dieses Spiel gewonnen.

Spiel 2: Es werden eine Start- und eine Ziellinie festgelegt. Es werden innerhalb der Gruppe noch Paare gebildet. Die Paare müssen nur durch Doppelrollen ins Ziel gelangen (die zwei Kinder halten sich an den Füßen). Wenn alle Paare der Gruppe im Ziel sind, hat die Gruppe gewonnen.

Spiel 3: Die Gruppe steht in einer Reihe und hält sich an den  
spika.jubla.ch

## Alter

- ✓ 5 - 7 Jahre
- ✓ 8 - 11 Jahre
- ✓ 12 - 14 Jahre
- ✓ 15 - 16 Jahre
- ✗ 17+ Jahre

## Spielbar

- ✓ Drinnen
- ✓ Draussen

## Spielart

- ✓ Bewegt
- ✓ Ruhig
- ✗ Kreativ
- ✗ Gesprächig

## Kategorie

- ✓ Spiel & Sport
- ✗ Gestalten
- ✓ Gruppengeist
- ✗ Jubla-Wissen

## Gruppengrösse

14 - 50 Kinder

## Zeit

45 Minuten - 1 Stunden

Händen. Das erste Kind in der Reihe versucht durch einen Blachenschlauch durchzusteigen ohne die Hände des Nachbarn loszulassen. Dann kommt der nächste bis der Reife am Ende der Reihe ist. Dann hat die Gruppe gewonnen.

Spiel 4: Die Paare vom vorherigen Spiel 2 werden wieder gebraucht. Jeweils 2 Kinder binden ihre Fussgelenke zusammen und müssen versuchen so einen Parcours (Slalom) zu bewältigen. Wenn die ganze Gruppe den Parcours geschafft hat, hat die Gruppe gewonnen.

Spiel 5: Die Gruppe steht hintereinander in einer Reihe. Dann halten alle ein Bein nach hinten hoch. Die Person nimmt das Bein der vorderen Person in die Hände. Es werden Start und Ziel festgelegt. Die Gruppe muss von Start zu Ziel in dieser Formation hüpfen. Wenn ein Kind ein Bein loslässt muss die Gruppe wieder zurück zum Start und neu anfangen. Die Gruppe, die zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.

Spiel 6: Es werden wieder Start- und Ziellinie festgelegt. Jede Gruppe kriegt 2 Blachen, nur mit diesen Blachen muss die ganze Gruppe ins Ziel gelangen. Wenn eines der Kinder den Boden berührt, muss die ganze Gruppe wieder zurück zum Start. Die Gruppe die zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.

Spiel 7: Die TN stellen sich in einer Reihe hinter der Startlinie auf. Hinter der Ziellinie sind laminierte Kärtchen mit verschiedenen Wörtern verstreut. Das erste Kind in der Reihe rennt los und schaut sich ein Kärtchen an und nimmt es mit. Es stellt sich dann vor der Startlinie hin und verkörpert das Wort, zum Beispiel muss man dann einen Stift spielen. Die anderen Kinder versuchen es zu erraten. Sobald das Wort erraten ist, kann das nächste Kind in der Reihe losrennen. Wenn jedes Kind zweimal gerannt ist, ist die Gruppe fertig.

Spiel 8: Es werden wieder Paare gebildet. Ein TN geht in die Liegestützposition. Der andere TN nimmt die Beine des anderen in die Hände. Nun muss die Person am Boden loslaufen, mit den Händen, einmal bis zur Ziellinie. Wenn das Paar über der Ziellinie ist kann das nächste Paar starten. Die Gruppe, dessen Paare als erstes auf der anderen Seite ist, kriegt einen Punkt.

Spiel 9: Die Gruppe stellt sich je zu zweit einander gegenüber. Es wird ein Start- und eine Ziellinie definiert. Die Paare, die sich gegenüberstehen halten sich an den Händen. Danach stellen sie sich in einer Reihe mit den anderen Paaren. Jedes zweite Paar geht in die Hocke. Das Paar, das zuhinterst steht beginnt und steigt über oder unter den Armen der anderen hindurch. Wenn sie hinten angekommen sind stellen sie sich auch gegenüber und halten sich an den Händen. Und immer so weiter mit den anderen Paaren. Wenn alle über der Ziellinie sind, rennen sie zurück zur Startlinie und machen das ganze nochmals. Die Gruppe, die das Ganze als erstes zweimal gemacht hat, kriegt einen Punkt.

Zum Schluss wird gezählt wer am meisten gewonnen hat, danach wird verkündet, wer gewonnen hat.

## **Ausflug**

### **Material**

- 8 Holzstäbe
- Sperrband
- Rührhütchen
- Seile (Schnüre)
- Karotten

### **Bemerkungen**

- Spiel erschienen im Hosensack März 2017