

# ich pack's an

## Gruppenspiele

Für das Arbeiten mit Gruppen gibt es verschiedene Spiele, die das «Eis brechen», bei welchen sich die Gruppenmitglieder unkompliziert kennen lernen können oder bei denen es um die gegenseitige Vertrauensbildung geht. In diesem Infoblatt findest du einige Anregungen dazu.

## **ABC**

Mit Stühlen einen Kreis bilden, der nicht geschlossen ist (Abstand ca. 1 m). Alle stellen sich auf einen Stuhl. Die Teilnehmer müssen sich nun auf den Stühlen dem Vornamen nach (oder alternativ dem Geburtsmonat oder der Grösse nach) aufstellen. Da der Boden aber nicht berührt werden darf, müssen die Teilnehmer sich auf den Stühlen "kreuzen", um auf den richtigen Stuhl zu gelangen. Dabei sind gegenseitige Unterstützung und Absprachen notwendig.

**Gruppengrösse: ca. 12 – 30**

**Rubrik: Kennenlernspiel**

## **Spinnennetz**

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Die Spielleitung hält einen Knäuel (Schnur) in den Händen, nennt ihren Namen, sagt "mich begeistert, fasziniert ..." und wirft den Knäuel einer gegenüberstehenden Person weiter, wobei das Ende der Schnur gehalten wird. Dieser macht es der Spielleitung gleich, und so entsteht in der Mitte des Stuhlkreises ein Netz. Wenn das Netz komplett ist, geht die Schnur wieder an die Spielleitung zurück. Nun kann sich jemand ins Netz legen, der sich dann von der Gruppe getragen weiss. Im nächsten Schritt - der erst jetzt anmoderiert wird - geht die Schnur wieder den gleichen Weg retour. Dabei nennt man den Namen und das "Hobby" von demjenigen, dem man die Schnur zurückwirft.

**Gruppengrösse: ca. 15 - 30**

**Rubrik: Kennenlern-, Zuhören-, Vertrauensspiel**

**Material: Schnur-Knäuel**

## **Wer ist wer?**

Alle sitzen in einem Kreis. (Fakultativ: Reihum nennt jeder seinen Namen oder man beginnt das Spiel ohne Namensnennung). Jeder schreibt seinen Namen auf einen Zettel, die Zettel werden gefaltet und in eine Kartonschachtel in der Mitte des Kreises gegeben. Nun zieht einer nach dem anderen einen Zettel und legt ihn vor diejenige Person, von der er annimmt, dass sie mit dem Namen auf dem Zettel übereinstimmt. Wichtig ist, dass niemand einen Kommentar wie "richtig" oder "falsch" abgibt. Der Zettel bleibt liegen, egal ob richtig oder falsch platziert. Falls jemand bereits einen Namenszettel vor sich liegen hat, derjenige in der Mitte jedoch meint, dieser sei falsch platziert, tauscht er die Zettel aus. Am Ende des Spieles wird aufgelöst: Wer hat den richtigen Namenszettel erhalten.

## **Besen**

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Jemand steht in der Mitte und hält einen Besen in der Hand. Er ruft einen Namen und lässt den Besen los. Die genannte Person muss versuchen den Besen aufzufangen, bevor dieser zu Boden gefallen ist. Falls dies nicht gelingt, muss sie in die Mitte; sonst bleibt die ursprüngliche Person drin.

**Gruppengröße: ca. 15 - 25**

**Rubrik: Kennenlernen, Bewegung**

**Material: Besen**

## **Zipp-Zapp**

Alle sitzen im Stuhlkreis. Ein Stuhl fehlt, ein Teilnehmer steht in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mitspieler und sagt Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss der Name des linken Spielers, bei Zapp der des rechten Spielers genannt werden. Wenn der Angesprochenen diesen Namen nicht innert 3-4 Sekunden nennen kann, muss dieser in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte Zipp-Zapp, müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet, muss in die Mitte.

**Gruppengröße: ca. 15 - 25**

**Rubrik: Kennenlernen, Bewegung, "Eisbrecher"**

## **Ich mag besonders...**

**Variante 1:** Die Spielleitung bringt einen Gegenstand (Ball, Ring etc.) mit. Alle sitzen im Stuhlkreis. Der Gegenstand wird einander zugeworfen. Jeder, der den Gegenstand in Händen hält, sagt: "Ich mag besonders ..." oder "ich liebe...."

**Variante 2:** Jedes Gruppenmitglied bringt einen Lieblingsgegenstand mit. Spielverlauf wie bei Variante 1; mit Ergänzung "ich mag diesen Gegenstand besonders, weil...."

**Gruppengröße: ca. 6 - 15**

**Rubrik: Kennenlernen (von Hobbys und Vorlieben), "Eisbrecher"**

**Material: Ball, Ring oder Gegenstände der Teilnehmer**

## **Atomspiel**

In einem abgesteckten Feld gehen alle im Kreis herum. Nach kurzer Zeit ruft die Spielleitung: "Vier Atome". Sofort müssen alle Teilnehmer Vierergruppen bilden. Nun stellen sich alle innerhalb der kleinen Gruppe kurz vor. Übrige Spieler gesellen sich zur Spielleitung. Dann gehen alle erneut auseinander - bis zum Kommando: "Drei Atome". Alle Teilnehmer versammeln sich nun in Dreiergruppen und stellen einander vor usw.

**Gruppengröße: ca. 12 - 30**

## Zwinkerspiel

Die Hälfte der Teilnehmer sitzt auf Stühlen in einem Kreis (Stühle in einem Abstand von mind. 1 Meter). Ein Stuhl bleibt frei (ungerade Zahl von Spielern). Hinter jeden Stuhl stellt sich eine Person. Die Person, die hinter dem leeren Stuhl steht, versucht, sich jemanden von den Sitzenden durch Augenzwinkern auf ihren Stuhl zu holen. Die Stehenden indes versuchen, "ihre" Partner auf den Stühlen durch Berühren oder Halten am Platzwechsel zu hindern. Gelingt dies nicht, ist der "Verlassene" dran mit zwinkern.

**Gruppengröße: mind. 13 – 31**

**Rubrik: Kennenlernen, Bewegung, Eisbrecher**

## Kniehockerspiel

Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Reihum kann nacheinander jeder eine Frage stellen, die die Teilnehmer mit ja oder nein beantworten können müssen. Alle, die die Frage mit einem Ja beantworten, rücken einen Platz nach rechts; diejenigen, die mit Nein antworten bleiben sitzen. Daraus ergibt sich, dass mehrere Teilnehmer sich auf den Knien sitzen. Sollten nun einige dieses "Knieturmes" eine Frage mit Ja und einige mit Nein beantworten, stehen alle auf - die „Bejaher“ gehen einen Platz weiter nach rechts, die Verneiner setzen sich wieder auf ihren gemeinsamen Stuhl, von dem sie sich gerade erhoben haben.

**Gruppengröße: 15 – 30**

**Rubrik: Eisbrecher**



## Fruchtsalat

Alle sitzen im Stuhlkreis. Jeder kann sich - je nach Gruppengröße aus 3 bis 6 Fruchtarten - eine Frucht aussuchen. Eine Frucht muss es mindestens zweimal (besser sind drei- oder mehrmals) geben. Nun nimmt man einen Stuhl weg und diese Person (meist die Spielleitung) stellt sich in die Mitte. Diese ruft eine oder mehrere Fruchtarten auf. Die "Früchtchen" tauschen nun ihre Plätze miteinander. Die Person in der Mitte versucht, einen der frei gewordenen Stühle zu ergatterern. Die übrig gebliebene "Frucht" (Person, die keinen Sitzplatz mehr gefunden hat) stellt sich nun in die Mitte und das Spiel geht weiter. Wenn die Person in der Mitte "Fruchtsalat" ruft, tauschen alle Mitspieler ihre Plätze.

**Gruppengröße: mind. 12 – 25**

**Rubrik: Bewegung, Eisbrecher**

## **Tierspiel oder Stars und Sternchen**

Alle sitzen im Stuhlkreis. Jeder nennt ein Tier (alternativ ein Idol), welches er sehr mag oder gerne sein möchte. Die anderen versuchen sich die Tiere (Idole) zu merken. Die Spielleitung entfernt ihren Stuhl aus dem Kreis, stellt sich mit einem Wurfing oder Ball in die Mitte und wirft jemandem aus dem Kreis den Ring (Ball) zu. Dieser muss nun sagen, wie die Tiere (Idole) links und rechts von ihm heissen. Wenn er diese nennen kann, darf er den Ring (Ball) der Person in der Mitte zurückwerfen. Weiss er es nicht, tauscht er den Platz mit der Person in der Mitte. Das Spiel geht weiter. Im Verlauf des Spieles wissen die Spieler natürlich, wer links und rechts von ihnen sitzt, also wirft die Person in der Mitte den Ring (Ball) einfach in die Luft und alle Mitspieler müssen ihre Plätze tauschen (Achtung: der Abstand vom "alten" zum "neuen" Platz muss mindestens vier Stühle betragen - eins weiterrutschen geht also nicht).

**Gruppengröße: 12 – 25**

**Rubrik: Bewegung, Eisbrecher**

**Material: Ring oder kleiner Ball**

## **Punkte auf dem Boden**

Es gibt 9 Punkte am Körper mit denen der Boden berührt werden darf: Mit beiden Füßen, beiden Händen, Ellbogen, Knien und mit der Stirn. Die Teilnehmer verteilen sich im Raum. Es werden Zahlen genannt zwischen 1 und 9. Die Spieler müssen den Boden mit dieser Anzahl von Körperpunkten berühren.

Im weiteren Verlauf suchen sich die Teilnehmer einen Partner. Nun werden Zahlen zwischen 1 und 18 genannt. Die Paare müssen zusammenarbeiten, um mit der richtigen Anzahl von Punkten den Boden berühren zu können.

**Gruppengröße: 12 – 24**

**Rubrik: Kommunikation, Koordination**

## **Deckenball**

Zwei Teams halten je eine Wolldecke (Blache, Leintuch). Darauf liegt ein Ball (Wasserball). Die beiden Gruppen versuchen nun, sich den Ball mittels der Wolldecke zuzuspielen.

**Gruppengröße: 16 – 25**

**Rubrik: Kommunikation, Koordination, Bewegung**

**Material: Decke, Ball**

## **Ballon-Jongleure**

Die Spieler bilden einen Kreis, fassen sich an den Händen und müssen gemeinsam versuchen, einen Ballon in der Luft zu halten. Jede Berührung eines Spielers mit dem Ballon gibt einen Punkt. Sobald der Ballon den Boden berührt oder der Kreis auseinander bricht, muss von vorne angefangen werden.

**Gruppengröße: 8 – 16** (bei grösseren Gruppen können auch zwei Ballons verwendet werden oder die Gruppe wird geteilt)

**Rubrik: Kommunikation, Koordination**

**Material: Luftballon**

## **Reifenwanderung**

Die Spieler bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. An zwei Stellen werden dann Reifen in diesen Kreis eingeführt, sodass je zwei Spieler mit ihren Händen die Reifen durchfassen. Die Gruppe hat nun die Aufgabe, die beiden Reifen, einmal im Kreis herumwandern zu lassen, ohne dass die Hände losgelassen werden.

**Gruppengröße: 8 – 16** (bei grösseren Gruppen können zusätzliche Reifen in den Kreis gegeben werden)

**Rubrik: Kommunikation**

**Material: Hula-Hopp-Reifen**

## **Der wandernde Luftballon**

Die Spieler setzen sich in zwei Reihen auf den Boden und zwar so, dass zwei Spieler sich jeweils gegenüber sitzen. Die beiden Reihen sitzen so weit auseinander, dass sich die Mitspieler gegenseitig mit den Fusssohlen berühren können. Zwischen die Fusssohlen des ersten Spielpaares wird ein aufgeblasener Ballon geklemmt. Dieses Paar gibt den Luftballon dann an das nächste Paar weiter usw. Fällt der Ballon zu Boden, wird das Spiel wieder beim ersten Paar gestartet.

**Gruppengröße: 12 – 24**

**Rubrik: Koordination**

**Material: Luftballon**

## **Körperlänge**

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe oder im Kreis auf. Sie erhält die Aufgabe, sich der Grösse nach "zu sortieren". Dabei darf nicht gesprochen werden. Zeichen- und Körpersprache sind erlaubt.

**Gruppengröße: 6 - 30**

**Rubrik: nonverbale Kommunikation, Koordination**

## **Knäuel**

6 bis 8 Spieler stellen sich eng zusammen (bilden einen Knäuel). Die Spielleitung "fesselt" die Gruppe mit einer Schnur (einem Seil). Die Schnur sollte mindestens sechs Mal um die Gruppe geschlungen sein, damit die Gruppe wirklich das Gefühl hat, zusammengebunden zu sein. Dieser zusammengebundene "Knäuel" hat nun die Aufgabe, eine Wegstrecke mit Hindernissen zurückzulegen.

**Gruppengrösse: 12 – 30**

**Rubrik: Koordination, Kommunikation**

**Material: Schnur, Seil, (Hindernisse)**

## **Gordischer Knoten**

Die Gruppe bildet einen Kreis. Jede Person kreuzt ihre Hände und hält sie Richtung Mitte in die Höhe. Dabei versuchen alle, sich gegenseitig die Hände zu halten – allerdings dürfen die Hände jener Person, die neben einem steht nicht gehalten werden. Es entsteht ein Knoten, den die Gruppe gemeinsam – durch "Übersteigen" und "Unten-durch-Kriechen" von Armen - zu lösen. Dabei dürfen die Hände nicht losgelassen werden. Ziel ist es, am Schluss einen Kreis zu haben, bei dem alle "Knöpfe" gelöst sind.

Alternative: Es kann jemand bestimmt werden, der von aussen mithilft, den Knoten zu lösen und der Anweisungen gibt.

**Gruppengrösse: 8 - 16 (bei grösseren Gruppen können mehrere Teams gebildet werden)**

**Rubrik: Kommunikation, Koordination, Konfliktlösung**

## **Blindentführung**

Zwei Gruppen werden gebildet. Einer der beiden hat die Augen geschlossen/verbunden, der andere führt ihn "über Stock und Stein" und gibt dem "Blinden" Anweisungen, wenn ein Hindernis kommt (z.B. "Füsse heben", "Achtung, es geht die Treppe runter"). Es kann ein extra Parcours drinnen oder draussen vorbereitet werden oder z.B. im Wald eine Blindenführung gemacht werden. Alternativ kann auch versucht werden – unter Anleitung des "Blindenführers" - Süssigkeiten von einer Wäscheleine zu schneiden etc.

**Gruppengrösse: 12 – 24**

**Rubrik: Vertrauen, Kommunikation**

**Material: Augenbinden, ev. Gegenstände als Hindernisse, ev. Süssigkeiten, Schere**

## **Blindenfussball**

Die Gruppe wird in zwei gleich grosse Mannschaften aufgeteilt, wobei jede Mannschaft eine gerade Zahl von Spielern haben muss. Je zwei Spieler in einer Mannschaft bilden ein Spielerpaar, wobei einer von beiden die Augen verbunden bekommt. Nur er darf Tore schießen!

**Gruppengröße: 18 – 24**

**Rubrik: Vertrauen, Kommunikation**

**Material: Ball, Augenbinden**

## **Förderband**

Die Spieler bilden zwei gegenüberstehende Reihen, halten sich gegenseitig über Kreuz an den Händen. Am Anfang der Reihe legt sich ein Teilnehmer auf die Arme. Ziel ist es nun, mit ausgestreckten Armen und abgestimmten Bewegungen den "Liegenden" ans Ende der Reihe zu befördern.

Alternative: Ein Spieler lässt sich von einer Art Podest (Tischchen, Stuhl) auf die Arme seiner Mitspieler fallen und wird dann zum Ende der Reihe befördert.

**Gruppengröße: 18 – 24**

**Rubrik: Vertrauen, Kommunikation**

**Material: -**

## **"Ich esse gern..."**

Die Spielleitung nennt Gerichte aus verschiedenen Ländern. Derjenige, dem das genannte Gericht besonders schmeckt, steht auf und "schwärmt" davon (erzählt vom Rezept oder wo er es gegessen hat ect.)

**Gruppengröße: 18 – 24**

**Rubrik: interkulturelles Erleben**

**Material: evtl. Rezepte**

## **Sich fallen lassen**

Bildung von Dreierteams: Ein Spieler stellt sich zwischen zwei Kollegen (vorne und hinten) auf, macht sich steif und lässt sich abwechselnd nach hinten und nach vorne fallen. Die Kollegen halten ihn an den Schultern und schieben ihn vorsichtig wieder in die Mitte.

Aufbauvariante: Eine Gruppe von 8 – 10 Spielern stellt sich im Kreis auf. In der Mitte ist eine Person, die sich fallen lässt. Wichtig ist dabei, dass die Gruppe sich gegenseitig unterstützt, wenn jemand aus dem Kreis Mühe hat, den "Fallenden" zu halten.

**Gruppengröße: 18 – 24**

**Rubrik: Vertrauen, Verantwortung übernehmen**

## **Eins - zwei - setzen!**

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Die Spieler drehen sich alle nach rechts, sodass jeder den Rücken des nächsten vor sich hat. Die Spieler müssen ganz eng beieinander stehen und sich dann auf das Kommando der Spielleitung gemeinsam setzen. Ein Spieler sitzt nun auf den Knien seines Partners hinter ihm - wenn das Kommando/Timing gestimmt hat, hält der "sitzende Kreis".



**Gruppengrösse: 10 – 18**

**Rubrik: Gruppennähe, Koordination**

**Material: -**

## **Von Kinn zu Kinn**

Die Spieler bilden einen Kreis und einer klemmt sich einen Tennisball unter das Kinn. Der Ball wird von Kinn zu Kinn weitergegeben; die Hände dürfen dazu nicht gebraucht werden und gehören hinter den Rücken. Alternativ kann dies auch mit einer Orange oder einem Luftballon gemacht werden. Bei grösseren Gruppen können mehrere Tennisbälle gleichzeitig die Runde machen.

**Gruppengrösse: 10 – 24**

**Rubrik: Koordination**

**Material: Tennisbälle (Luftballon, Orange oder Ähnliches)**

## **Wer spricht wann?**

Während Diskussionen hat jener das Wort, der den Gegenstand in seinen Händen hält. Die Spielleitung achtet darauf, dass ein Zeichen für Wortmeldung ausgemacht wird und bestimmt gemeinsam mit der Gruppe die Redezeit (Anzahl Sätze, Wörter); was ist, wenn jemand zu lange redet und den Gegenstand nicht abgeben will.

**Gruppengrösse: von Kleinst- bis Grossgruppen**

**Rubrik: Gesprächskultur**

**Material: Gegenstand, der gut weiter gegeben (geworfen) werden kann**

## **Wetterbericht I**

Je zwei sitzen hintereinander auf Stühlen oder auf dem Boden. Während jemand den "Wetterfrosch" spielt, von brütender Hitze über Regen und Schnee bis zum Hagelsturm erzählt, versucht der Hintere diese Wetterlage mit seinen Händen auf dem Rücken des Vordermannes erfahrbar zu machen.

**Gruppengröße: 10 – 24**

**Rubrik: Relaxen**

## **Wetterbericht II**

Alle bekommen Blätter und Stifte. Aufgrund eines Rückblicks auf das Programm (Revue passieren lassen) stellen die Teilnehmer ihre Gefühlslage in einem Wetterbericht zu beschreiben/malen.

**Gruppengröße: für kleine und grosse Gruppen geeignet**

**Rubrik: Auswertung**

**Material: Papier, Buntstifte, ev. Musik**

## **Hoch und tief**

Alle sitzen auf Stühlen in einem Kreis (oder auf dem Boden). Die Spielleitung stellt Fragen zum Programm (z.B. "Hat dir diese Aktivität gefallen?", "Hat dir das Dessert beim Mittagessen zugesagt?", "War das Spiel 'Sowieso' gut?"). Diejenigen, die die Fragen mit "Ja" beantworten wollen stehen auf, diejenigen mit "Nein" setzen sich auf den Boden.

**Gruppengröße: egal**

**Rubrik: Auswertung**

**Material: vorbereitete Fragen**

## **Ansichtsquartett**

Verschiedene Fragen zum Programmverlauf werden vorgelesen. Die vier Ecken (oder Wände) eines Raumes (oder Feldes) bilden die vier Antwortmöglichkeiten:

1. Ja
2. Nein
3. Ich weiss nicht
4. Ich will etwas dazu sagen

Die Gruppenmitglieder stellen sich in die Ecke / an die Wand, die ihrer Antwort entspricht.

**Gruppengröße: egal**

**Rubrik: Auswertung**

**Material: vorbereitete Fragen**

## **Rucksack**

Jeder bekommt Papier und Farbstifte. Die Teilnehmer machen sich gedanklich auf den Heimweg und zeichnen sich selbst mit einem Rucksack. Der Rucksack sollte gross gezeichnet werden, denn in dem Rucksack stecken (beschreiben) sie alles, was sie gern mit nach Hause nehmen (Erfahrungen, Bilder, Vorstellungen, Wünsche etc.).

**Gruppengrösse: 5 - 20**

**Rubrik: Auswertung**

**Material: Papier, Buntstifte, ev. Musik**

## **Dreiecke**

Die Gruppe steht im Kreis. Jeder sucht sich zwei Gruppenmitglieder aus, ohne mitzuteilen, wen. Auf Zeichen des Gruppenleiters versuchen nun alle, ein gleichschenkliges Dreieck zu den von ihnen gewählten Personen zu bilden. Je grösser die Gruppe, desto länger kann dies dauern. Ist auch möglich, dass die Gruppe gar nicht zum Stillstand kommt, da sich alle ständig neu ausrichten müssen. Falls die Gruppe relativ rasch zum Stillstand kommt bzw. die Leitung einen zusätzlichen Input geben will, stellt er zwei Personen an einen Ort des Raumes (oder des Spielfeldes)

Quintessenz: Sobald jemand innerhalb einer Gruppe seinen Standpunkt (räumlich, gedanklich) verändert, betrifft dies immer die ganze Gruppe.

**Gruppengrösse: 12 – 20**

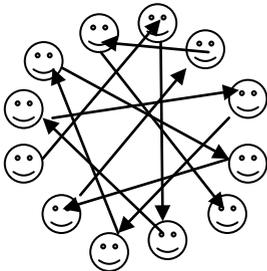
**Material: keines**

**Spielbar: drinnen und draussen**

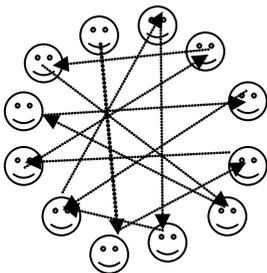
**Rubrik: Gruppendynamische Wirkung durch Veränderungen in der Gruppe**

## "Dr Störi"

Erste Runde: Die Gruppe steht im Kreis. Der erste Ball wird über die Mitte von einem zum anderen geworfen. Jeder Spieler erhält diesen Ball nur einmal bzw. wirft man immer dem gleichen den Ball zu und erhält den Ball auch immer von der gleichen Person. Am Schluss ist der Ball wieder bei der Person, die mit dem Spiel begonnen hat.



Zweite Runde: Der zweite Ball wird über die Mitte von einem zum anderen geworfen – jedoch nicht an dieselbe Person wie in Runde 1. Jeder Spieler erhält auch diesen Ball nur einmal bzw. wirft man immer dem gleichen diesen Ball zu und erhält den Ball auch immer von der gleichen Person. Am Schluss ist der Ball wieder bei der Person, die mit dem Spiel begonnen hat.



Dritte Runde: Beide Bälle werden zusammen ins Spiel gegeben. Jedes Gruppenmitglied muss sich also auf jeweils zwei Leute, von denen sie je einen Ball erhält sowie auf zwei Leute, denen sie den Ball zuwerfen muss, konzentrieren.

Vierte Runde: Der sogenannte "Störi" (Störenfried) kommt ins Spiel. Dieser wird einer beliebigen Person zugeworfen und darf nicht zu Boden fallen. Wird der Störi nicht aufgefangen, ist das Spiel unterbrochen und alle müssen sich kurz hinknien und mit der Stirn den Boden berühren. Alle stehen wieder auf und das Spiel geht mit allen Wurfgegenständen weiter.

**Quintessenz: Konzentration schärfen. Erlebbar machen, welchen Einfluss ein Störi innerhalb einer Gruppe haben kann.**

**Gruppengröße: 12 – 20**

**Material: 2 Bälle in unterschiedlichen Farben plus ein "Störi" (Skihandschuh, Stoffpuppe, Ring)**

**Spielbar: drinnen und draussen**

**Rubrik: Gruppendynamischer Einfluss durch Störungen innerhalb einer Gruppe / eines Teams**

## **Klatschspiel**

Die Gruppe steht im Kreis.

Erste Runde: Die Leitung klatscht in Richtung einer Person in die Hände und nennt dabei dessen Namen. Diese Person nimmt das Klatschen mit eigenem klatschen an, nennt einen nächsten Namen und klatscht in Richtung dieser weiteren Person usw.

Zweite Runde: Die Leitung klatscht in Richtung einer Person und nennt deren Namen. Diese Person muss gleichzeitig in die Hände klatschen wie jene, die ihm "zuklatscht" (guter Augenkontakt ist also wichtig). Zweite Person klatsch wiederum jemand Drittem zu.... usw.

**Gruppengröße: 12 – 30**

**Material: keines**

**Spielbar: drinnen und draussen**

**Rubrik: Kennenlernen, einprägen der Namen**

Weitere Spiele für Gruppen gibt's unter:

[www.kikisweb.de/spielundspass/spiele/gruppenspiele/gruppenspiele.htm](http://www.kikisweb.de/spielundspass/spiele/gruppenspiele/gruppenspiele.htm)

[www.praxis-jugendarbeit.de/spiele-sammlung.html](http://www.praxis-jugendarbeit.de/spiele-sammlung.html)

[www.gruppenspiele-hits.de](http://www.gruppenspiele-hits.de)

[www.spielekiste.de/archiv](http://www.spielekiste.de/archiv)

### **Buchtipp:**

"Meine stärksten kooperativen Spiele"

Martin Völkening

rex verlag luzern

ISBN 3-7252-0776-3







Angaben ohne Gewähr: Für dieses Infoblatt wurden vom aha-Team Informationen eingeholt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Qualität übernimmt das aha keine Gewähr. Die Auflistung erfolgt ohne Wertung und Empfehlung. Stand: März 2019