



# Kennenlernspiele

## Teamjacke

Gruppengröße	im Team
Dauer	90 Min.
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>• Flipchartbögen</li><li>• Stifte</li><li>• Wachsmalkreiden</li><li>• Scheren</li></ul>
Ort	großer, heller, gemütlicher Raum
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Wir werden heute eine Teamjacke basteln, die für jedes Teammitglied ihre eigene Passform und ihr eigenes Material, ihre eigene Farbe, Muster und Form hat, wo jeder für sich die eigenen Verzierungen anbringen und bestimmen kann, was an dieser Jacke das ganz Besondere ist. Wir benötigen dazu Papier, Schere, Farbe und Ideen, Kreativität. Jeder kann für sich seine ganz persönliche Teamjacke basteln. Du kannst wählen:

1. Das Material für deine Teamjacke sind deine Fähigkeiten und deine Talente.
2. Die Grundfarbe, das Muster und die Form sind deine Botschaft. Was dich mit diesem Team verbindet, ist die Vision.
3. Die Verzierungen sind deine persönlichen Ressourcen, die du in dieses Team mit einbringst.
4. Die Nähte sind deine Werte und Überzeugungen, die dich und dein Team stützen.
5. Die Taschen sind das Symbol dafür, wovon du noch mehr haben willst.
6. Die Knöpfe und der Reißverschluss sind deine Kollegen, Partner oder Freunde, die dich unterstützen.



Lass dich überraschen, welches dein Material, deine Form, dein Muster, deine Verzierungen sind, wie du deine Teamjacke für dich herstellst und was das ganz Besondere daran ist: Ist sie innen gefüttert? Was stützt dich von Innen, was hält das ganze zusammen? Was unterstützt, dass in diesem Team sowohl du mit deinen Fähigkeiten und Ressourcen deinen Beitrag leisten kannst, als auch ihr als Team die Möglichkeit habt, alle individuellen Ansätze und Möglichkeiten wertzuschätzen.

Veranstaltet eine Modenschau, bei der die unterschiedlichen Modelle vorgestellt, die Vorzüge und Besonderheiten betont werden und die Einzigartigkeit gewürdigt wird.

Aus diesen Ideen und Vorlagen entwickelt jetzt eine gemeinsame Teamjacke, wo jeder seine wichtigen Anteile mit einbringen kann. Achtet darauf, dass alle Ressourcen und Talente genutzt werden und das Modell für das ganze Team passt.

## Das Stumme Blatt

<b>Gruppengröße</b>	beliebig viele Mitspieler
<b>Dauer</b>	max. 10-15 Minuten und anschließende Vorstellungsrunde
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A3 Papier (1/2 Anzahl der Teilnehmer)</li><li>• Stifte</li></ul>
<b>Ort</b>	großer Raum oder genügend Platz um zu zweit zusammen sitzen zu können
<b>Vorbereitung</b>	-

### Anleitung:

Zwei Spieler erhalten gemeinsam ein großes Blatt Papier und Stifte. Ihre Aufgabe ist es, übereinander nonverbal (= ohne Sprechen) soviel wie möglich zu erfahren. Am besten sollten dabei auch keine Buchstaben verwendet werden. Anschließend wird man paarweise in der Gruppe vorgestellt. Der eine Partner stellt den Anderen vor.

## Spielesammlung

# Eisscholle

Gruppengröße	beliebig
Dauer	10 – 20 min
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>• großer Bogen Papier</li></ul>
Ort	Drinnen
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Alle stellen sich auf das Papier (sollte groß genug sein, dass alle richtig darauf stehen können). Nun erzählt der Spielleiter eine kleine Geschichte.

Ihr befindet euch auf einer Expedition in Alaska, als plötzlich, unerklärlicher Weise, Tauwetter einbricht! Der Eisteil, auf dem ihr gerade steht, bricht vom Festland los und treibt auf dem Meer herum. Zu Beginn habt ihr alle noch bequem Platz auf eurer Eisscholle, aber die Temperatur steigt weiter an und so schmilzt die Eisscholle (der Spielleiter reißt immer wieder Teile des Papiers weg) Notgedrungen Weise müsst ihr immer näher zusammenrücken, um niemanden ins Land der kalten Eiswasserträume schicken zu müssen. Erreicht ihr eine rettende Insel rechtzeitig?

Die rettende Insel wird erreicht, wenn alle sich tapfer gehalten haben und es kaum mehr möglich ist, Papier wegzureißen.

Eine Geräuschkulisse verstärkt die Stimmung. Also Heulen des Windes oder Mówengeschrei können das eisige Ereignis untermalen.

Das Spiel kann öfters wiederholt werden, dann kann sich die Gruppe auch eine Taktik überlegen, auf welche Weise am Meisten auf der immer kleiner werdenden Eisscholle Platz haben.

## Geburtstagslinie - Birthdayline

Gruppengröße	beliebig
Dauer	5-10 Minuten, je nach Gruppengröße
Material	-
Ort	die Mitspieler müssen sich in einer Reihe aufstellen können
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Bei diesem Spiel darf nicht gesprochen werden. Alle Teilnehmer müssen eine Reihe bilden, die nach den Geburtstagen geordnet ist. Nicht nur nach Monaten, sondern auch nach den Tagen. Wenn alle dann in einer Reihe stehen, nennt jeder der Reihe nach seinen Geburtstag. Eigentlich sollte kein Fehler in der Reihe sein.

Natürlich können auch hier andere Varianten gespielt werden:

- Nach Schuhgröße geordnet aufstellen
- Nach Körpergröße geordnet aufstellen
- ...

## Gordischer Knoten

<b>Gruppengröße</b>	15 – 20 Personen
<b>Dauer</b>	ca. 15 min pro Durchgang
<b>Material</b>	-
<b>Ort</b>	alle Mitspieler müssen im Kreis stehen können
<b>Vorbereitung</b>	-

### Anleitung:

Einen Kreis bilden und die Augen schließen. Alle gehen nun mit ausgestreckten Händen Richtung Mitte des Kreises, immer noch mit geschlossenen Augen. In der Mitte angekommen greift sich jeder eine Hand. Schlussendlich sollte jede Hand eine andere Hand halten, und zwar nicht die Eigene (im Notfall einen Spielleiter zur Hilfe ziehen). Nun werden die Augen geöffnet. Gemeinsam muss nun dieser Arm-Menschen-Wirrwarr entknotet werden, ohne dass man die Hände loslässt. Es entsteht somit ein oder mehrere Kreise.

Es kann auch ein „Entknoter“ vorher bestimmt werden oder bei mehreren Gruppen um die Wette entknotet werden.

## Spielesammlung

# Menschliches Bingo

Gruppengröße	beliebig
Dauer	mind. 10 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bingoscheine</li><li>• Stifte</li></ul>
Ort	egal
Vorbereitung	Bingozeptel

### Anleitung:

Jeder Mitspieler erhält einen Stift und einen vorbereiteten Bingozeptel. Auf diesem stehen aber keine Zahlen, sondern Beschreibungen. Jeder Mitspieler soll zu jeder Beschreibung einen passenden Mitspieler finden, der zur Bestätigung auf dem jeweiligen Feld unterschreibt. Ein Mitspieler darf nicht zwei Mal auf dem Zettel unterschreiben, es darf auch nicht selbst unterschrieben werden. Gewonnen hat die Person, die zu jedem Punkt Unterschriften gesammelt hat.

Beschreibungen sind z.B.: Schuhgröße 45, wer hat die gleiche Geschwisteranzahl wie du, wer hat die gleiche Augenfarbe, wer hat das gleiche Lieblingstier...

### Bingoschein Beispiel:

Finde jemanden, der...	Unterschrift
1. Vegetarier ist	
2. Weiße Unterwäsche trägt	
3. Sport Fan ist	
4. Einen Führerschein hat	
5. Science fiction Filme liebt	
6. Ein Haustier hat	
7. Kontaktlinsen trägt	
8. Mindestens 2 a's in seinem Namen hat	
9. Die längste Anreise hat	



## Pantomime

Gruppengröße	beliebig
Dauer	15-20 Minuten
Material	-
Ort	Kreis
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Jeder Mitspieler stellt sich pantomimisch vor (z.B. Hobbies,....), die anderen Mitspieler raten.

### Variation:

Die Mitspieler gehen paarweise zusammen und interviewen sich, anschließend stellen sie sich gegenseitig pantomimisch vor.

## Rette mich wer kann

Gruppengröße	beliebig, Großgruppe
Dauer	10 – 20 Minuten
Material	-
Ort	Turnsaal, großer Raum
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Die Gruppe wird in Kleingruppen geteilt. Jede Kleingruppe erhält eine Nummer.

Danach verteilen sich die Mitspieler und bewegen sich durch den Raum (nicht in den Kleingruppen!)

Der Spielleiter ruft in unregelmäßiger Abfolge und Abständen jeweils eine Nummer. Beim rufen einer Nummer reagieren die Mitglieder dieser Nummerngruppe in eigentümlicher Weise: sie fallen zu Boden! Alle Anderen versuche dies natürlich rechtzeitig zu verhindern!

Die Mitglieder der Nummerngruppe müssen langsam und mit einem Geräusch zu Boden sinken!

## Smarties

<b>Gruppengröße</b>	beliebig, ab 30 sollten Kleingruppen gebildet werden
<b>Dauer</b>	min. 10 Minuten
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• große Schüssel</li><li>• viele Smarties</li></ul>
<b>Ort</b>	ein Kreis soll gebildet werden können
<b>Vorbereitung</b>	Die Smarties werden in eine große Schüssel gegeben.

### Anleitung:

Nun darf sich jeder Teilnehmer so viele Smarties nehmen, wie er/sie will (es sollten genug Smarties vorhanden sein). Wenn jeder Smarties hat, wird das Geheimnis enthüllt. Für jedes einzelne Smartie muss eine Information über sich selbst gesagt werden. Je gieriger die Teilnehmer waren, desto spannender ist es – also auffordern zum viele Smarties nehmen. Viel über sich sagen zu müssen ist nicht nur lustig, sondern macht auch kreativ. Außerdem erfährt man nicht nur viel über die anderen, sondern auch über sich selbst.

## Spots in Movement – Begrüßungsrituale

Gruppengröße	beliebig viele Mitspieler
Dauer	mind. 5 Minuten oder bis die Ideen ausgehen
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>• CD-Player</li><li>• diverse CDs</li></ul>
Ort	Saal oder Raum mit Bewegungsfreiheit
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Die Gruppe bewegt sich frei im Raum zur Musik. Die Musik wird immer wieder unterbrochen und bei jeder Unterbrechung gibt der Spielleiter verschiedene Anweisungen. Diese können unterschiedlicher Art sein, außerdem ist der Fantasie keine Grenze gesetzt:

- **Verschiedene Begrüßungsarten:** österreichisch Händeschütteln, eskimonesisch Nasenreiben, asiatisch Verbeugen, ...
- **Gruppenbildung nach:** Schuhgröße, Augenfarbe, Haarfarbe, Sternzeichen, Bundesland (Herkunftsland),...
- **Redewendungen wörtlich nehmen:** jemanden auf Händen tragen, jemanden aus dem Gleichgewicht bringen, jemanden an der Nase herumführen, jemanden den Buckel hinunter rutschen, jemanden ein Loch in den Bauch reden, jemanden schöne Augen machen, jemanden die Zähne zeigen, ...
- **Paarweise gegenseitiger Informationsaustausch:** was erwarte ich mir von dieser Gruppe, wie schaut mein Zimmer aus, was ist meine Lieblingspeise, was sind meine Hobbys, ...



## Das Namensgesicht

Gruppengröße	beliebige Anzahl
Dauer	10 – 20 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>• Schminke</li></ul>
Ort	Raum um einen Kreis zu bilden
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Alle stellen sich im Kreis auf. Einer beginnt und stellt sich vor. Danach wählt er einen weiteren Mitspieler und erfragt dessen Namen. Nun schreibt er ihm den Namen auf die Stirn. Der „Neue“ stellt sich vor. Dann wählt er einen zum frisch Beschrifteten, der stellt sich wiederum vor u.s.w. Das Spiel ist beendet wenn alle beschriftet sind.

## Funken – Finger snap – kuikki kuikki

Gruppengröße	beliebig
Dauer	10 Minuten
Material	-
Ort	ein Kreis soll gebildet werden können
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Die Mitspieler sitzen oder stehen im Kreis. Ein Mitspieler beginnt als „Funker“.

Dazu gibt er seine Hände mit gespreizten Fingern rechts und links neben den Kopf (= Antennen! Müssen natürlich bewegt werden). Um seine Sendesignale zu verstärken, sind seine beiden Nachbarn als Nebenfunker behilflich – die jeweils zum Hauptfunker zeigende Hand wird als Antenne benutzt. Nun sind alle bereit zur Kontaktaufnahme.

Der Hauptfunker visiert jemanden aus dem Kreis an und sagt: „Hauptfunker...(Name) funkt zu Hauptfunker...(Name des gewünschten Empfängers)!“

Der Angefunkte fährt natürlich sofort seinen Antennen (+ Nebenantennen!) aus und funkt zu einer anderen Person weiter.

### Variante:

Auf Schenkel schlagen, dann in die Hände klatschen, dann rechts schnipsen, dann links schnipsen. Wenn mit der rechten Hand geschnipst wird, sagt man den eigenen Namen, bei links den gewünschten Empfänger. Den Rhythmus steigern!

## Spielesammlung

# Ich bin...

Gruppengröße	beliebig
Dauer	10 – 20 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>• vorbereitetes Papier</li><li>• Stifte</li><li>• Klebeband</li></ul>
Ort	egal
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Jede Person bekommt ein Papier, auf dieses Papier soll groß und deutlich der Name und, drei Charakteristika geschrieben werden (keine sichtbaren wie: weiblich, rote Haare...).

Das Papier wird auf die Brust geheftet. Anschließend gehen die Mitspieler durch den Raum und stellen sich gegenseitig mit Hilfe des Papiers vor.

### Vorstellungsmöglichkeiten:

- Sich selbst präsentieren mit jeweils einer Erklärung.  
"Ich bin...! Typisch für mich ist..."
- Erfragen, wieso etwas charakteristisch ist  
"Wieso bist du...?"

### Papiervorlage:

Ich bin...
1.
2.
3.



## Interview

Gruppengröße	beliebig, Paarweise
Dauer	5 – 10 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>• Papier</li><li>• Stifte</li></ul>
Ort	egal
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Die Gruppe wird in Paare aufgeteilt. Die Paare interviewen sich nun gegenseitig, pro Partner stehen 2 Minuten zur Befragung zur Verfügung.

In der Gruppe wird dann der jeweilige Partner vorgestellt.

### Variante:

Die Partner werden in Gedichtform „reim dich, oder ich fress’ dich“ vorgestellt.

## Spielesammlung

# Let me introduce my friend – Kofferpacken

<b>Gruppengröße</b>	unbeschränkt
<b>Dauer</b>	bei ca. 20 Personen 15 – 20 min
<b>Material</b>	-
<b>Ort</b>	alle Mitspieler müssen Platz haben, sich im Kreis aufzustellen oder zu setzen
<b>Vorbereitung</b>	-

### Anleitung:

Alle stellen sich in einem Kreis auf. Ein Freiwilliger beginnt, indem er seinen Namen nennt und eine Bewegung dazu macht. Alle wiederholen Namen und Bewegung. Dann kommt der Nächste an die Reihe seinen Namen in Verbindung mit einer Bewegung zu nennen. Die Gruppe wiederholt Name und Bewegung dieser Person und auch der Ersten. Das wird solange gemacht, bis jeder seinen Namen gesagt hat. Es entsteht eine immer länger werdende rhythmische Namensbewegungsabfolge.

1. Variante: Einer beginnt mit: „Mein Name ist... Wie heißt du?“. Sein Nachbar antwortet mit: „Hallo ... (Name). Ich heiße ...!“ Nun dreht sich dieselbe Person zum nächsten Nachbarn um und sagt: „Lass mich dir meinen Freund ... (Name) vorstellen. Ich heiße ... (Name). Und wie heißt du?“ Somit geht das ganze weiter bis zum Letzten im Kreis, der alle Namen sagen muss.
2. Variante: Wir gehen auf eine Reise. Jedes Gruppenmitglied kann etwas in den Koffer einpacken. Dieses Etwas muss mit dem gleichen Anfangsbuchstaben anfangen, wie der eigene Name. Der Erste beginnt: „Ich heiße ... (Name) und gehe auf eine Reise. Ich nehme ... mit.“ Der nächste beginnt wieder mit dem gleichen Satz aber wiederholt auch das vorige. Also: „Ich heiße ... (Name) und gehe auf eine Reise und nehme ... mit. Und ... (Name des vorigen) nimmt ... mit.“ Dies wird wieder solange wiederholt, bis jeder einmal an der Reihe war.

Beide Varianten sind nur Tipps, sie können ohne weiteres auf andere Gebiete ausgeweitet werden, z.B. Tätigkeiten und Berufe, oder auch namensbeschreibende Adjektive (z.B. lustige Lisa). Eine Bewegung oder ein Wort in Verbindung mit einem Namen hilft erstaunlich gut zum Merken eines Namens!

## Name Spelling

Gruppengröße	Max. 15 Mitspieler
Dauer	bis zu einer halben Stunde
Material	-
Ort	egal
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Dieses Spiel lernt einem die Namen durch das Buchstabieren der Vornamen. Man beginnt mit einer Art Lied. Der Text dafür lautet: „When I was a little boy/girl, little boy/girl, little boy/girl. When I was a little boy/girl my name was .....(nun wird der Name buchstabiert), z.B. P –E –T – E – R. Der Text wird noch einmal von allen wiederholt. Dies geht der Reihe nach durch, so dass jeder Mitspieler seinen Namen buchstabiert hat. Wenn ein Mitspieler einen anderen nicht verstanden hat, kann er ihn bitten, seinen Namen noch einmal zu buchstabieren. Am Ende des Spiels kann man schauen, wer am besten zugehört hat und die meisten Namen noch weiß, auch wie man sie buchstabiert.

## Namen flüstern

Gruppengröße	beliebig
Dauer	20 Minuten
Material	• Augenbinde
Ort	Kreis
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Die Mitspieler bilden einen Kreis. Einer Person werden die Augen verbunden und in die Mitte des Kreises gestellt.

Ein Mitspieler flüstert nun den Namen des Spielers in der Mitte. Die blinde Person versucht nun den Mitspieler zu erreichen, der den Namen geflüstert hat. Wenn sie erreicht wurde, muss die Person erraten, wer den Namen geflüstert hat.

### Variante:

Mehrere Personen mit verbundenen Augen stehen in der Kreismitte.

## Ping Pong

Gruppengröße	beliebig
Dauer	mind. 10 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tischtennisball</li><li>• Plastikbecher (so viele wie Mitspieler)</li></ul>
Ort	Sitzkreis
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Jeder Mitspieler erhält einen Plastikbecher und bildet einen Sitzkreis. Eine Person beginnt und schmeißt den Ball zu einem Mitspieler, dessen Name noch nicht bekannt ist. Dieser fängt den Ball mit dem Becher auf und nennt seinen Namen.  
Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder vorgestellt wurde.

### Variante 1:

Anstelle von Plastikbechern und Tischtennisball wird ein normaler Ball verwendet, der dann mit den Händen gefangen werden muss.

### Variante 2:

Wenn die Mitspieler sich schon kennen, wird der Name des Empfängers genannt, bevor der Ball geworfen wird.

## Vornamen

Gruppengröße	beliebig
Dauer	10 Minuten, je nach Anzahl
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>• großer Bogen Papier</li><li>• Stifte</li></ul>
Ort	egal
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Die Mitspieler gehen der Reihe nach zum Papier, schreiben ihren Namen auf das Papier und erklären ihn:

- Ursprung
- Wieso sie diesen Namen erhalten haben
- Ob sie den Namen mögen
- Eventuelle Spitznamen



## Der Wollball

<b>Gruppengröße</b>	15 – 20 Personen
<b>Dauer</b>	10 – 20 Minuten
<b>Material</b>	• Wollknäuel
<b>Ort</b>	Kreis
<b>Vorbereitung</b>	-

### Anleitung:

Die Mitspieler bilden einen Kreis. Eine Person hat ein Wollknäuel in der Hand und nennt seinen Namen und woher er/sie kommt (oder Hobby, Schule,...).

Dann wird das Wollknäuel einer anderen Person zugeworfen, wobei das Ende in der Hand der 1. Person bleibt.

Die nächste Person stellt sich vor, wirft das Knäuel einer anderen Person zu (Schnur festhalten).

Das Spiel ist beendet, wenn alle Mitspieler sich vorgestellt haben und ein Netzwerk entstanden ist.

Dieses Spiel visualisiert sehr gut die Gruppenzusammengehörigkeit.

## Das Kusspapier

Gruppengröße	beliebig
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>• ein Blatt Papier</li></ul>
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Die Mitspieler stellen sich in einem Kreis auf. Nun wird versucht ein Stück Papier im Kreis weiter zu geben - mit Hilfe des Mundes! Das Papier wird angesaugt und dem Partner übergeben, der ebenfalls durch Saugen das Papier übernimmt und es wiederum weitergibt. Passt auf, dass ihr das Papier nicht verliert...!

Wichtig: Man darf die Zähne nicht zu Hilfe nehmen!

## Duftende Stühle

<b>Gruppengröße</b>	beliebig
<b>Dauer</b>	bis die Mitspieler die Lösung gefunden haben
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 3 Stühle</li></ul>
<b>Ort</b>	beliebig
<b>Vorbereitung</b>	-

### Anleitung:

Der Spielleiter behauptet, dass ein Mitglied der Gruppe, z.B. Anna, durch Riechen erraten kann, welcher der drei Stühle „besetzt“ wurde.

Anna verlässt den Raum, die restlichen Mitglieder einigen sich auf einen Stuhl, auf den sich dann einer der Mitglieder kurz setzt und dann zur Gruppe zurückkehrt.

Nun wird Anna gerufen, die dann die Düfte der Stühle identifiziert und bestimmt, auf welchen Stuhl sich jemand gesetzt hat.

Die Mitglieder der Gruppe müssen herausfinden, wie Anna die Düfte errät!

### Lösung:

Der Spielleiter ruft Anna nach einem bestimmten Schema. Ruft er „Kommen!“ (ein Wort), so ist es der erste Stuhl von links. Ruft er „Komm herein!“, ist es der mittlere Stuhl, und ruft er „Wir sind fertig!“, ist es der dritte Stuhl.

Variante: Der Spielleiter legt eine Hand auf den linken Oberschenkel, so ist die Lösung der linke Stuhl. Verschränkt er die Hände über der Brust, ist es der mittlere Stuhl und legt er eine Hand auf den rechten Oberschenkel, so ist der rechte Stuhl gemeint.

## Löffelkette

<b>Gruppengröße</b>	2 Gruppen á min. 6 Spieler
<b>Dauer</b>	5 min
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2x eine lange Schnur</li><li>• 2 Löffel</li></ul>
<b>Ort</b>	beliebig
<b>Vorbereitung</b>	Löffel an den Schnüren befestigen

### Anleitung:

Die Mitspieler der beiden Gruppen stellen sich in eine Reihe, Schulter an Schulter, auf. Jede Gruppe erhält eine Schnur, an der ein Löffel befestigt ist. Das Ziel ist es, den Löffel so schnell wie möglich durch die Kleidung der Gruppe zu „ziehen“ und wieder zurück. Das sieht folgendermaßen aus: Der erste Spieler zieht den Löffel durch das rechte Hosenbein hinauf zum linken Ärmel, wo er den Löffel wieder herauszieht und dem Nebstehenden übergibt. Dieser zieht den Löffel durch den rechten Ärmel hinunter durch das linke Hosenbein und übergibt den Löffel wiederum dem nächsten Mitspieler. Dieses Spiel wird fortgeführt bis die ganze Gruppe durch die Schnur verbunden ist, nun wird an der Schnur der Löffel wieder zurückgezogen. Die Gruppe, die als erstes wieder „entfesselt“ ist, hat gewonnen.

Wichtig: nur die direkten Nachbarspieler dürfen einander beim „Durchfädeln“ behilflich sein.

**Anmerkung:** Dieses Spiel kann wunderbar in einer Teamolympiade eingesetzt werden.

## Spielesammlung

# Sitzkreis

Gruppengröße	beliebig
Dauer	20 min
Material	-
Ort	auf einer Wiese oder in einem großen Raum
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Die Mitspieler bilden einen Kreis, die linke Schulter zeigt zur Mitte des Kreises. Der Abstand zwischen den Mitspielern ist so gering, dass sich die Körper berühren. Die Mitspieler umfassen die Hüfte des Vordermannes und gehen alle gemeinsam so weit in die Knie, bis sie auf den Knien des Hintermannes sitzen. Der Sitzkreis wurde erfolgreich gebildet!

Falls der Sitzkreis an einer oder mehreren Stellen „zusammenbricht“, wird nochmals von vorne begonnen!

Wenn der Sitzkreis gebildet ist, versuchen alle Teilnehmer gemeinsam im Kreis zu gehen.  
„Links – rechts – links – rechts...“

## Die Spinne

<b>Gruppengröße</b>	In der Gruppe
<b>Dauer</b>	40 Min.
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 40 m Wäscheleine</li></ul>
<b>Ort</b>	An einem schönen Platz in der Natur, im Park (Sporthalle ist Notlösung)
<b>Vorbereitung</b>	Spannt ein Seil oder eine Schnur so zwischen zwei Bäume, dass ein Spinnennetz entsteht. Es sollte kurz über dem Boden beginnen und max. 2 m hoch sein. Das Netz sollte so viele Löcher wie Teilnehmer haben.

### Anleitung:

Ihr sollt nun als Gruppe durch das Netz auf die andere Seite kommen. Erst wenn alle Spieler auf der anderen Seite sind, ist die Aufgabe erfüllt. Ihr dürft dabei das Netz nicht berühren, denn dann müsst Ihr alle wieder von vorne beginnen.

Außerdem darf jedes Loch nur einmal benutzt werden. Überlegt euch also, wie und in welcher Reihenfolge ihr alle auf die andere Seite kommt. Geholfen werden darf nur auf der Seite, auf der man sich gerade befindet. Man darf also nicht auf die andere Seite, um den Anderen behilflich zu sein.