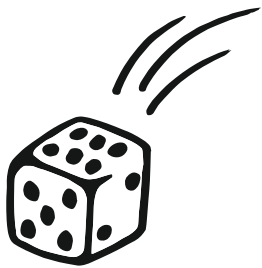
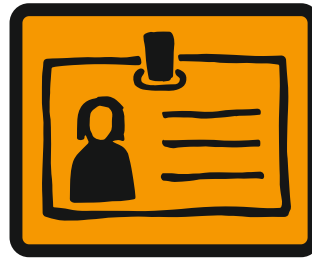


Spiele (fast) ohne Worte





INHALT

Einleitung S. 4

Namensspiele

Der Ball mit Namen	S. 6
Name und Geste	S. 7
Namen schnipsen	S. 8
Namensklau oder Namen, die auf Reisen gehen	S. 9
Zipp-Zapp	S. 10

Spaß + Bewegung

Das Hallo-Spiel	S. 12
Fangen und befreien	S. 13
Wer gehört zusammen?	S. 14
Monsterfangen	S. 15
Obstsalat	S. 16
Quack dich frei	S. 17
Rechts ist nicht links	S. 18
Schlangen fangen	S. 19
Star und Fan	S. 20

Wahrnehmung

Auf den Rücken malen	S. 23
Geheime Lockrufe	S. 24
Luftballon-Memory	S. 25
Wer hat den Ring?	S. 26

Kooperation

Bälle rollen	S. 28
Reise nach Solidarien	S. 29
Symbol malen	S. 30

Cool Down + Entspannung

Ich gebe dir meine Hand	S. 33
Massage-Rätsel	S. 34

Impressum S. 35

Einleitende Worte

Die Idee zu der Fortbildung „Spiele (fast) ohne Worte“ entstand 2015, als eine zunehmend große Zahl von Menschen unter anderem in Europa und Deutschland vor Kriegen und Katastrophen weltweit Zuflucht suchte.

Allerorten war von der sogenannten „Flüchtlingskrise“ die Rede, in Wahrheit aber offenbarte dieser Zustand eine humanitäre Katastrophe, die größtenteils auf einer unflexiblen, unsolidarischen und unmenschlichen innereuropäischen Asyl- und Migrationspolitik basierte.

Anders als jene politischen Entscheidungsträger_innen waren es vor allem viele Mitmenschen und Akteur_innen aus der Zivilgesellschaft, die mit Flexibilität, Solidarität, Engagement und Eigenverantwortung versuchten, dieser humanitären Katastrophe entgegen zu wirken.

Wir fragten uns, wie wir Erfahrungen und Kompetenzen aus unserer Bildungsarbeit zur Unterstützung von Ehren- und Hauptamtlichen in der Arbeit mit Geflüchteten einbringen können. Uns ging es darum, nicht etwas völlig Neues zu kreieren, sondern Inhalte unserer Arbeit für Menschen, die noch keine oder sehr geringe Deutschkenntnisse haben, in einer für sie bzw. für Multiplikator_innen überarbeiteten Form anzubieten. So entstand ein zweieinhalbtägiges Fortbildungsmodul mit verschiedenen Arten von Spielen:

- Spiele zum Kennenlernen
- Spiele mit Bewegung und zum Aufwärmen
- Spiele zur Wahrnehmung
- Spiele zur Kooperation
- Spiele zur Entspannung (Cool Down)

Die Herausforderung lag darin, aus dem großen Fundus geeignete Spiele auszuwählen und diese so anzuleiten, dass sie zunächst verstanden und dann gemeinsam gespielt werden können – auch dann, wenn die Teilnehmer_innen über keine gemeinsame Basissprache zur Kommunikation verfügen. Wichtig war uns dabei nicht die Vermeidung, sondern das bewusste Einsetzen von Sprache. Das schließt eine gendergerechte Sprache mit ein, die auf eine Reproduktion von Stereotypen und Zuschreibungen gänzlich verzichtet.

Unsere Spiele bedienen sich Formen der nonverbalen Kommunikation, wie der Gestik, Mimik und Körperhaltung sowie der Text- und der Bildsprache. Außerdem fördern sie das Erlernen einer neuen Sprache.

Für das Anleiten der Spiele sind die Lust am Spiel, Offenheit und Humor bei allen Beteiligten, eine gehörige Portion Flexibilität sowie Mut, Dinge einfach auszuprobieren ebenso essenziell wie der ultimativ größte Einsatz von Körpersprache, das Visualisieren in Form von Bildern und Gegenständen und kurze und klare Erklärungen, die gleichzeitig zur Sprachvermittlung dienen.

Wir empfehlen:

Wähle die Spiele aus, die dich ansprechen. Wichtig ist, selbst Freude an den Spielen zu haben.

Hab Mut dranzubleiben. Manchmal brauchen die Spiele ein bisschen Zeit, um in Gang zu kommen. Und es braucht auch – je nach Spiel – Zeit, bis alle die Regeln verstanden haben. Nicht entmutigen lassen, wenn es ein paar Spielrunden braucht, und gute Laune bewahren.

Aufhören ist erlaubt! Es kann auch mal sinnvoll sein, ein Spiel nicht zu Ende zu spielen. Wenn kein Schwung aufkommt, die Stimmung abnimmt, dann einfach abbrechen und mit etwas Neuem starten.

Achte auf kurze und verständliche Erklärungen, die auch zur Sprachvermittlung dienen können.

Nutze verschiedene Sprachformen sowie Bilder und Gegenstände zur Erklärung.

Sei kreativ und denk Spiele weiter, anders, neu. Denn nichts ist in Stein gemeißelt.

Wir wünschen Euch viel Spaß und Freude beim Spielen!

Özlem Topuz und Susanne Blome,
Jugendbildungsstätte Kaubstraße

Namensspiele

Der Ball mit Namen	S. 6
Name und Geste	S. 7
Namen schnipsen	S. 8
Namensklauf oder Namen, die auf Reisen gehen	S. 9
Zipp-Zapp	S. 10



Der Ball mit Namen



Gruppengröße: ab 8 Personen

Dauer: ca. 15 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: unterschiedliche Bälle in Form und Farbe
(oder andere weiche Gegenstände zum Werfen, wie z.B. eine Packung Taschentücher, ein Schaumstoffwürfel, etc.)

Die Gruppe sitzt oder steht im Kreis. Die Spielleitung wirft einer Person im Kreis den Ball zu und nennt den Namen der angespielten Person. Durch Gesten weist die Spielleitung darauf hin, dass jede Teilnehmer_in nur einmal angespielt werden darf, und dass sich alle merken müssen, von wem sie angespielt wurden und wen sie angespielt haben.

Es werden zwei bis drei Durchläufe gespielt, bis sich alle die Reihenfolge gemerkt haben. Dann werden von der Spielleitung nach und nach weitere Bälle ins Spiel gebracht, die in der bekannten Reihenfolge und unter Nennung der Namen weiter einander zugeworfen werden.

Ziel ist es, bei dem Spiel möglichst viele Bälle im Spiel zu halten.

Varianten:

Wenn die Namen noch unbekannt sind, werden vor dem Spiel entweder Namensschilder verteilt oder die werfende Person nennt jeweils beim Zuspiel ihren eigenen Namen und nicht den der angespielten Person.

Es kann auch Spaß machen, anstelle von vielen Bällen z.B. eine Packung Taschentücher und andere weiche Gegenstände ins Spiel zu bringen.



Platz für eigene Notizen

Name + Geste



Gruppengröße: ab 6 Personen

Dauer: ca. 5-15 Minuten, abhängig von der Gruppengröße

Vorbereitung: keine

Material: keines

Die Gruppe steht im Kreis. Die Spielleitung tritt vor, sagt den eigenen Namen und macht dazu eine beliebige Geste (z.B. eine Verbeugung, einen Luftsprung, zieht sich am Ohr, etc.). Die Gruppe wiederholt mit ihr zusammen den Namen und die gezeigte Geste.

Dann ist die nebenstehende Person dran, sagt den eigenen Namen, zeigt eine Geste, und alle wiederholen wieder den Namen und die Geste. So geht es weiter, bis sich alle Teilnehmenden mit ihrem Namen und ihrer Geste vorgestellt haben.

Variante:

Die Spielleitung sagt ihren Namen und macht ihre Geste vor, dann werden ihr Name und ihre Geste von der nächsten Person neben ihr wiederholt und durch eine Geste und den eigenen Namen ergänzt. Die dritte Person wiederholt nun den Namen und die Geste der Spielleitung, den Namen und die Geste der zweiten Person und nennt den eigenen Namen und zeigt dazu eine Geste... und im Uhrzeigersinn geht es immer so weiter.

Damit es nicht allzu schwierig wird, werden jeweils nur die vorherigen vier oder fünf Gesten und Namen wiederholt.

Platz für eigene Notizen

Namen schnipsen



Gruppengröße: ab 8 Personen empfehlenswert

Dauer: ca. 15 Min.

Vorbereitung: nach Möglichkeit einen Stuhlkreis aufstellen

Material: Stühle – es kann aber auch im Stehen gespielt werden

Die Gruppe sitzt im Kreis. Die Spielleitung gibt den Rhythmus (4/4-Takt) und die Bewegungen vor: Alle klatschen sich gleichzeitig mit beiden Händen auf die Oberschenkel, klatschen in die Hände, schnipsen einmal mit der rechten, dann einmal mit der linken Hand.

Wenn die Gruppe einen gemeinsamen Rhythmus gefunden hat und alle der Koordination folgen können, sagt die Spielleitung beim Schnipsen mit der rechten Hand den eigenen Namen und beim Schnipsen mit der linken Hand den Namen einer Person aus der Gruppe – natürlich ohne aus dem Takt zu kommen, den die Gruppe weiterhin klatscht und schnipst. Nun ist die Person an der Reihe, deren Name genannt wurde: Nach dem Klatschen auf die Oberschenkel und in die Hände nennt sie beim Schnipsen mit der rechten Hand den eigenen Namen und beim Schnipsen mit der linken Hand den Namen einer anderen Person aus der Gruppe. So geht es immer weiter.

Der Rhythmus – Klatschen auf die Oberschenkel, Klatschen in die Hände, Schnipsen mit der rechten und Schnipsen mit der linken Hand – wird ohne Unterbrechung von der Gruppe

weitergeführt. Kommt die Gruppe ganz aus dem Takt, startet die Spielleitung einfach wieder von vorn.

Hinweis:

Zu Beginn sollte der Rhythmus unbedingt langsam sein, damit auch mehrsilbige Namen genannt werden können und es alle schaffen, den Rhythmus zu halten.

Die beschriebene Variante eignet sich für Gruppen, die die Namen voneinander kennen. Kennen sich die Teilnehmenden noch nicht, sollten alle ein gut lesbares Namensschild tragen.

Namensschilder eignen sich nicht in allen Gruppen; daher kann es – je nach Zusammensetzung der Gruppe – sinnvoller sein, dieses Spiel mit einem vorausgehenden Namensspiel vorzubereiten.

Platz für eigene Notizen

Namensklauf oder Namen, die auf Reisen gehen



Gruppengröße: ab 8 Personen

Dauer: 10–20 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: Stühle oder andere Sitzmöglichkeiten

Die Teilnehmenden laufen kreuz und quer durch den Raum. Treffen zwei Personen zusammen, geben sie sich die Hand und sagen ihren eigenen Namen. Von diesem Moment an trägt jede Person den Namen der Person, der sie gerade die Hand gegeben hat. Der nächsten Person, auf die sie trifft, stellt sie sich mit ihrem neuen Namen vor und nimmt dann den Namen der neuen Person an.

Ein Beispiel: Antonia und Özlem geben sich die Hand und stellen sich mit ihrem Namen vor. Aus Antonia wird dann Özlem und aus Özlem Antonia – sie tauschen ihre Namen. Özlem trifft nun Roland, und beide tauschen ihre Namen, Iza und Kerem begrüßen sich, und auch sie tauschen die Namen, usw.

Wer im Laufe des Spiels wieder auf „sich selbst“, also den eigenen Namen trifft, darf sich hinsetzen.

„Gewonnen“ hat die gesamte Gruppe, wenn alle ihrem eigenen Namen begegnet sind und sich setzen durften.

Hinweis:

Meistens schafft die Gruppe es nicht im ersten, oft auch nicht im zweiten und dritten Durchgang das Spiel so zu spielen, dass alle auf „ihre Namen treffen“. Dann kann das Spiel von vorne beginnen mit der genauen Anweisung durch die Spielleitung, sich jeden jeweils neu erworbenen Namen wirklich gut zu merken.

Je nach Spaßfaktor können beliebig viele Durchgänge gespielt werden.

Das Spiel wird vielleicht in keiner Runde „gewonnen“ – das macht aber nichts, weil das Spielen an sich Freude bringt und viel gelacht wird.

Platz für eigene Notizen

Zipp-Zapp



Gruppengröße: ab 10 Personen

Dauer: ca. 15 Min.

Vorbereitung: wenn Stühle vorhanden sind, einen Stuhlkreis aufstellen

Material: Stühle – es kann aber auch im Stehen gespielt werden

Die ganze Gruppe sitzt oder steht im Kreis. Ein Gruppenmitglied steht in der Mitte, zeigt auf eine_n Mitspieler_in und sagt „Zipp“ oder „Zapp“.

Bei „Zipp“ muss die angesprochene Person den Namen der Person links von ihr, bei „Zapp“ den Namen der Person rechts von ihr sagen. Wenn die angesprochene Person diesen Namen nicht innerhalb von 3-4 Sekunden genannt hat, tauscht sie ihren Platz mit der Person in der Mitte und setzt das Spiel mit „Zipp“ oder „Zapp“ fort.

Sagt die Person, die in der Mitte steht, „Zipp-Zapp“ müssen sich ALLE einen neuen Platz suchen. Achtung! Es ist nicht erlaubt, mit direkten Nachbar_innen zu tauschen. Wer keinen Platz mehr findet, muss in die Mitte.

Hinweis:

Kommt die Gruppe ganz neu zusammen, sollte ein anderes Namensspiel vorab gespielt werden. Das Spiel ist dann eine gute Möglichkeit zur Vertiefung der neu gelernten Namen.

Platz für eigene Notizen

Spaß + Bewegung

Das Hallo-Spiel	S. 12
Fangen und befreien	S. 13
Wer gehört zusammen?	S. 14
Monsterfangen	S. 15
Obstsalat	S. 16
Quack dich frei	S. 17
Rechts ist nicht links	S. 18
Schlangen fangen	S. 19
Star und Fan	S. 20



Das Hallo-Spiel



Gruppengröße: ab 12 Personen empfehlenswert

Dauer: ca. 10–20 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: keines; für dieses Spiel wird Platz benötigt

Die Teilnehmenden stehen im Kreis. Die Spielleitung geht im Uhrzeigersinn von außen um den Kreis herum, tippt einer Person sanft auf den Rücken und geht weiter. Sie zeigt durch Gesten, dass die angetippte Person nun aus dem Kreis heraustreten und ihr – gegen den Uhrzeigersinn – entgegen laufen soll. Begegnen sich Teilnehmer_in und Spielleiter_in auf ihrem Weg um den Kreis, begrüßt die Spielleitung sie ganz herzlich durch Gesten, Ausrufe oder ähnliches. Nach dieser Begrüßung laufen beide schnell weiter – denn beide wollen den Platz zuerst erreichen, an dem die angetippte Person vorher stand. Die Person, die zuerst angekommen ist, nimmt den Platz ein. Die Person, die den Wettlauf verloren hat, bleibt außerhalb des Kreises. Die Spielleitung zeigt durch Gesten und Worte, dass die Person, die nun außen steht, um den Kreis laufen, einer Person auf den Rücken tippen soll – und so weiter. Wichtig ist, dass die beiden Personen, die in die

verschiedenen Richtungen um den Kreis laufen, sich immer mit Worten und Gesten begrüßen, wenn sie sich begegnen. Erst dann dürfen sie weiter laufen.

Hinweis:

Das Spiel birgt eine kleine Verletzungsgefahr bei dem „Wettlauf“ um den Kreis. Es sollte auf flache Schuhe geachtet bzw. barfuß gespielt werden.

Möglich ist auch, dass nur ganz kleine Schritte („Tippelschritte“) gemacht werden dürfen, oder verabredet wird, dass die Teilnehmenden nicht rennen dürfen.

Platz für eigene Notizen

Fangen und befreien



Gruppengröße: ab 10 Personen

Dauer: ca. 15 Minuten

Vorbereitung: ein abgestecktes Spielfeld (oder ein großer Raum)

Material: keines

Dies ist ein klassisches Fangspiel. Ein_e Fänger_in versucht, ihre Mitspieler_innen zu fangen. Werden sie berührt, bleiben sie mit gegrätschten Beinen stehen. Ihre Mitspieler_innen können sie „befreien“, indem sie durch die gegrätschten Beine kriechen. Werden sie dabei von der_dem Fänger_in berührt, müssen sie ebenfalls stehen bleiben und auf eine „Befreiung“ warten. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle gefangen wurden – oder allen die Puste ausgegangen ist.

Variante:

Bei größeren Gruppen können zwei bis drei Fänger_innen eingesetzt werden.

Gerne kann die „Befreiungsstrategie“ verändert werden, wenn es zu anstrengend oder nicht für alle möglich ist, durch die gegrätschten Beine zu kriechen. Ein Beispiel wäre, dass die Mitspieler_innen nur „befreit“ werden können, wenn sie einmal um die stehende Person im Kreis laufen.

Platz für eigene Notizen

Wer gehört zusammen?



Gruppengröße: ab 12 Personen

Dauer: ca. 10–20 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: zwei Räume (oder eine entsprechende Lösung für draußen)

Dieses Spiel macht vor allem in einer größeren Runde richtig Spaß.

Zwei Freiwillige (bei größeren Gruppen auch drei bis vier) verlassen zunächst den Raum. Während sie vor der Tür warten, finden sich die Spieler_innen im Raum zu Paaren zusammen. Jedes Paar studiert eine kleine, simple „Choreographie“ (eine Geste mit einem Geräusch) ein – z.B. springen sie in die Luft und rufen dabei „Hui“ oder sie klatschen mit einem „Pfiff“ in die Hände oder ähnliches. Wichtig ist, dass beide ihre „Choreographie“ unabhängig voneinander ausführen können, sich also nicht berühren oder ansehen müssen.

Haben alle Paare eine „Choreographie“ gefunden, setzen sich alle Teilnehmenden kreuz und quer im Raum verteilt auf den Boden.

Nun werden die Freiwilligen von der Spielleitung wieder in den Raum gerufen. Sie spielen nun „Memory“: Eine Person (wer anfängt, kann mit „Stein, Papier, Schere“ oder durch ein Los bestimmt werden) deutet auf zwei Personen im Raum. Diese stehen auf und zeigen ihre „Choreographie“. Handelt es sich um die gleiche „Choreographie“, stellen die beiden sich hinter die ratende Person. Sie ist nun noch einmal an der Reihe. Waren es zwei verschiedene „Choreographien“, setzen sich die beiden wieder hin und die nächste ratende Person ist dran.

Wer von den Ratenden die meisten Paare hinter sich gesammelt hat, hat gewonnen.

Es können gerne mehrere Durchgänge mit neuen Ratenden, neuen Paaren und neuen „Choreographien“ gespielt werden.

Platz für eigene Notizen

Monsterfangen



Gruppengröße: ab 12 Personen

Dauer: ca. 20 Minuten

Vorbereitung: ein abgestecktes Spielfeld (oder ein großer Raum)

Material: keines

Die Spielleitung teilt die Teilnehmenden in Paare ein. Die beiden Personen stehen als Paar dicht zusammen und halten deutlichen Abstand zu den jeweils anderen Paaren.

Die Spielleitung bestimmt ein Paar als Fänger_in und Weglaufende_n. Die Spielleitung spielt dann die beiden Rollen vor: Die fangende Person macht Monstergeräusche und Gesten (z.B. hebt sie drohend die Arme oder zieht eine Grimasse), die Person, die wegläuft, macht ein klägliches „piep piep“.

Die fangende Person versucht nun, die andere Person zu fangen. Hat diese keine Lust mehr, weiter zu laufen, kann sie sich neben eines der Paare stellen. Nun wird die Person des so gebildeten Dreier-Grüppchens, die in der Dreierposition außen steht, zum_zur Fänger_in und der_die Ex-Fänger_in zum_zur Weglaufenden. Und wieder kann sich die_der Weglaufende neben ein Paar stellen...

Schafft es der_die Fänger_in den_die Weglaufende zu berühren, bevor diese_r sich neben ein Paar gestellt hat, dann wechseln beide die Rollen.

Variante:

Besonders viel Spaß macht es, dieses Spiel in Zeitlupe zu spielen. Und es macht auch die Erklärung des Spiels viel einfacher.

Hinweis:

Es braucht oft ein bisschen Zeit, bis die Regeln von allen verstanden sind, deshalb nicht zu früh aufgeben! Und: Bei diesem Spiel ist die non-verbale Erklärung mit viel Körpersprache und Spiellaune auf Seiten der Spielleitung besonders wichtig.

Platz für eigene Notizen

Obstsalat



Gruppengröße: ab 12 Personen

Dauer: ca. 15–20 Minuten

Vorbereitung: Stuhlkreis; Bilder von unterschiedlichen Früchten und eines Obstsalats ausdrucken oder die Früchte selbst / einen Obstsalat vorrätig haben.

Optional: Die Namen der jeweiligen Obstsorten und den Begriff „Obstsalat“ zur Sprachvermittlung auf Karten oder ein Plakat schreiben.

Material: Stühle; ein Bild von jeder Obstsorte und eines Obstsalates oder Früchte, Kreppband zum Befestigen der Bilder / der Karten / des Plakats; optional: Plakat oder Blanko-Karten, Stift.

Alle sitzen auf Stühlen im Kreis, die Spielleitung steht in der Mitte.

Als erstes erklärt die Spielleitung die Namen der Obstsorten und deutet auf die entsprechenden Bilder oder Früchte. Die Namen der Früchte werden von den Teilnehmenden mehrmals gemeinsam wiederholt, bis alle einigermaßen sicher die Namen zuordnen und aussprechen können.

Nun werden von der Spielleitung je nach Gruppengröße den Teilnehmenden der Reihe nach Obstsorten zugeteilt (z.B. Kiwi–Apfel–Mango–Banane–Kiwi–Apfel...usw.), bis alle Teilnehmenden und auch die Spielleitung selbst eine Obstsorte zugeteilt bekommen haben. Nun erklärt die Spielleitung mit Worten oder Gesten, dass wenn sie „Apfel“ sagt, alle „Äpfel“ die Stühle tauschen müssen. Dies wird drei- bis viermal mit den verschiedenen Obstsorten geübt. Die Spielleitung ergreift bei ihrem nächsten „Obstruf“ die Gelegenheit, einen freien Stuhl zu ergattern. Und es steht nun eine neue Person in der Mitte, die die nächste Obstsorte aufruft.

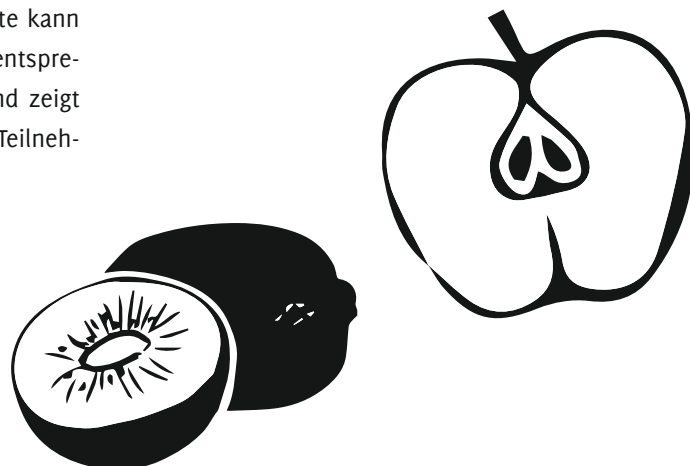
Wenn das Spiel gut in Gang gekommen ist, führt die Spielleitung eine weitere Regel ein: Die Person in der Mitte kann auch „OBSTSALAT“ sagen, die Spielleitung zeigt das entsprechende Bild (oder einen vorbereiteten Obstsalat) und zeigt durch Gesten und Worte, dass bei „Obstsalat“ alle Teilnehmenden die Plätze tauschen.

Hinweis:

Eine sehr schöne Möglichkeit ist es auch, statt der Einführung deutscher Begriffe die Teilnehmenden nach Obstsorten und deren Namen in ihren jeweiligen Muttersprachen zu fragen. Die Früchte werden dann aufgemalt und ihr Name notiert und gemeinsam geübt (s.o.). So lernen alle in der Gruppe neue Wörter.

Varianten:

Das Spiel kann natürlich auch mit anderen Begriffen statt Obstsorten gespielt werden, wie z.B. Tieren, dem Wort „Willkommen“ in verschiedenen Sprachen, Blumen, Ländern... Eine weitere mögliche Regel: Niemand darf mit einer Person, die direkt neben ihr sitzt, den Platz tauschen – so kommt mehr Bewegung ins Spiel.



Quack dich frei



Gruppengröße: ab 12 Personen

Dauer: ca. 15 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: Augenbinden

Die Gruppe wird in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt. Eine Hälfte sind „Enten“ und stehen mit verbundenen Augen in der Kreismitte. Die andere Hälfte fasst sich an den Händen und bildet einen geschlossenen Kreis. Die „Enten“ haben die Aufgabe in dem Kreis herum zu „watscheln“.

Im Laufe des Spiels wird der Kreis an einer beliebigen Stelle geöffnet, d.h. zwei Personen lassen ihre Hände los und es entsteht ein Ausgang.

Die „Enten“ in der Mitte versuchen den Ausgang aus dem Kreis zu finden. Ist dies einer „Ente“ geglückt, dann gibt sie durch lautes Quaken den anderen „Enten“ das Signal, so dass diese auch den Ausgang finden können. Alle „Enten“, die nach draußen gelangt sind, dürfen die Augenbinden abnehmen und quaken den anderen zu, damit sie ebenfalls aus dem Kreis hinausfinden.

Hat die gesamte Entengruppe aus dem Kreis hinaus gefunden, wird gewechselt. Die „Enten“ bilden nun den Kreis, die anderen Spieler_innen werden zu „Enten“.

Hinweis:

Die Spielleitung sollte unbedingt darauf achten, dass die „Enten“ sicher in und aus dem Kreis laufen können. Kinder oder Erwachsene, die es unangenehm finden, eine Augenbinde zu tragen, können entweder mit geschlossenen Augen mitmachen oder bleiben in beiden Spielrunden einfach im Außenkreis.

Variante:

Die Enten können durch Frösche oder andere Tiere und den ihnen entsprechenden Lauten und Bewegungen erweitert oder ersetzt werden.

Eine Variante für Kinder:

Die „Enten“ sitzen anfangs auf dem Boden und fassen sich an den Knöcheln, um so gemeinsam den Ausgang zu suchen.

Platz für eigene Notizen

Rechts ist nicht links



Gruppengröße: ab 6 Personen

Dauer: 10–15 Minuten

Vorbereitung: Stuhlkreis

Material: Stühle

Der Text zu dieser Übung lautet:

**„Rechts ist nicht links
UND links ist nicht rechts
UND oben ist nicht unten
UND unten ist nicht oben
UND rechts ist nicht ...“**

Die Teilnehmenden sitzen eng nebeneinander auf Stühlen im Kreis. Die Spielleitung spricht den Text und fordert alle auf, mitzusprechen.

Bei „UND“ und bei „ist nicht“ landen die Hände auf dem eigenen Schoß.

Bei „rechts“ landet die linke Hand auf dem eigenen rechten Oberschenkel, die rechte Hand auf dem linken Oberschenkel der Person, die rechts sitzt.

Bei „links“ landet die linke Hand auf dem rechten Oberschenkel der Person, die links sitzt. Die rechte Hand wird gleichzeitig auf den eigenen linken Oberschenkel gelegt.

Bei „oben“ stehen alle auf und strecken die Hände nach oben – bei „unten“ beugen sich alle vor und strecken die Hände Richtung Boden vor die eigenen Füße.

Das Tempo wird, wenn alle im selben Rhythmus sind, erhöht.

Variante:

Das Tempo wird, wenn alle im selben Rhythmus sind, erhöht, verlangsamt... Der Text kann mal ganz leise geflüstert und dann wieder ganz laut gesprochen werden.

Hinweis:

Es ist sehr hilfreich, zunächst „rechts ist nicht links und links ist nicht rechts“ mit der Gruppe mehrmals einzuüben, bevor es dann mit „oben ist nicht unten und unten ist nicht oben“ weiter geht.

Es bietet sich an, das Spiel langsam zu beginnen und erst, wenn alle den Rhythmus erfasst haben, stufenweise schneller zu werden.

Dieses Spiel sollte nicht mit vollem Magen gespielt werden...

Platz für eigene Notizen

Schlangen fangen



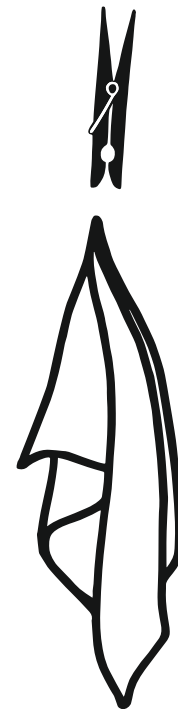
Gruppengröße: ab 10 Personen

Dauer: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: draußen abgestecktes Spielfeld
(oder ein sehr großer Raum)

Material: zwei verschiedenfarbige Tücher, am
besten zudem zwei Wäscheklammern

Die Spielleitung teilt die Teilnehmenden in zwei Gruppen auf. Die Teilnehmenden einer Gruppe fassen sich an die Hände und die jeweils letzte Person in der Kette bekommt ein Tuch, das sie sich hinten lose oder mit einer Wäscheklammer an der Kleidung befestigt. Auf das Startsignal laufen die Gruppen los: Die jeweils erste Person versucht das Tuch der letzten Person der anderen Gruppe zu erbeuten. Die Hände dürfen NICHT losgelassen werden! Die Gruppe, die als erste ein Tuch erbeutet, bekommt einen Punkt. Dann startet die nächste Runde. Es können für die neuen Runden gerne Positionen innerhalb der Gruppe, also wer vorne bzw. hinten ist, getauscht werden. Lassen die Teilnehmenden einer Gruppe während des Spiels die Hände los, startet das Spiel von vorn. Je nach Spiellaune entscheidet die Spielleitung, wie viele Runden gespielt werden.



Platz für eigene Notizen

Star + Fan



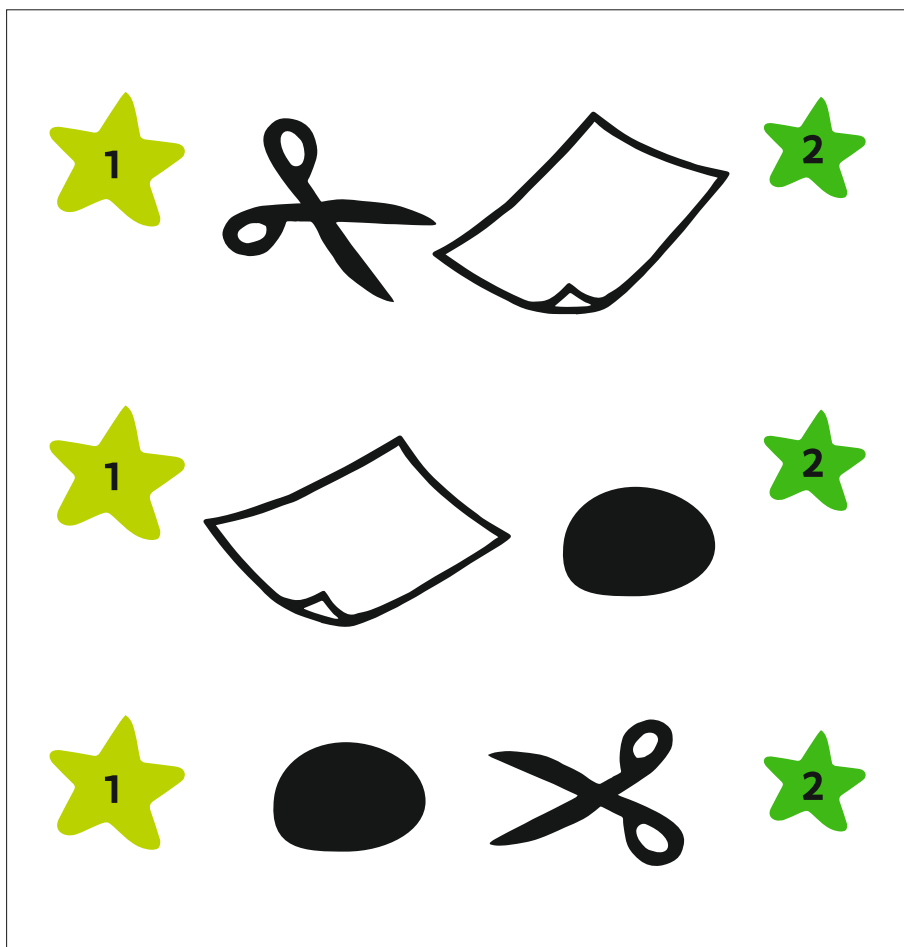
Gruppengröße: ab 10 Personen

Dauer: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: Plakat

Material: Schere, Stein, Papier, Plakat, Stift

Anleitung für das Plakat: Das Spiel „Stein-Schere-Papier“ wird auf einem Plakat folgenderweise dargestellt:



Schritt I: Die Spielleitung erklärt die Bilder

Sieger_in auf dem ersten Bild ist die Schere (Gegenstand Schere zeigen), weil Schere Papier zerschneiden kann (erst mit den Gegenständen zeigen, dann mit den Händen / Fingern nachahmen). Die Schere ist der Star (auf den großen Stern zeigen und z.B. die Arme in die Luft recken, Sieger_in-

pose machen); das Papier verliert und ist das Sternchen (auf das kleine Sternchen zeigen und z.B. eine geduckte Position mit eingezogenen Schultern einnehmen).

Sieger_in auf dem zweiten Bild ist das Papier (Gegenstand Papier zeigen), weil Papier Stein umhüllen kann (erst mit den Gegenständen zeigen, dann mit den Händen nachahmen).

Das Papier ist der Star (auf den großen Stern zeigen und z.B. die Arme in die Luft recken, Sieger_inpose machen); der Stein verliert und ist das Sternchen (auf das kleine Sternchen zeigen und z.B. eine geduckte Position mit eingezogenen Schultern einnehmen).

Sieger_in auf dem dritten Bild ist der Stein (Gegenstand Stein zeigen), weil Stein Schere zerschlagen kann (erst mit den Gegenständen andeuten, dann mit den Händen nachahmen). Der Stein ist der Star (auf den großen Stern zeigen und z.B. die Arme in die Luft recken, Sieger_inpose machen), die Schere verliert und ist das Sternchen (auf das kleine Sternchen zeige und z.B. eine geduckte Position mit eingezogenen Schultern einnehmen).

Schritt II: Die Spielleitung gibt ein Beispiel vor und das Spiel geht los

Eine Person aus der Gruppe wird zur Spielleitung gebeten. Die Spielleitung sorgt dafür, dass alle dem Geschehen gut folgen können. Die Spielleitung zeigt auf die Person und dann auf die eigenen Augen, um verständlich zu machen, dass sie aufmerksam zusehen soll. Nun lässt die Spielleitung die Hände hinter ihrem Rücken verschwinden und zählt bis drei, holt dann die Hände hervor und formt die drei Möglichkeiten Schere, Stein, Papier mit der Hand. Dann fordert die Spielleitung die_den Mitspieler_in auf, es ihr gleich zu tun. Gemeinsam wird bis drei gezählt und das „Stein-Schere-Papier“ vollendet.

Je nach Konstellation, wie oben beschrieben, entscheidet sich, wer der Stern ist und wer das Sternchen. Die Spielleitung zeigt auf den jeweiligen Stern auf dem Plakat. Sie zeigt nun, was der Stern (Sieger_inpose) und was das Sternchen als nächstes zu tun haben: Der Stern posiert wie ein Star, das Sternchen ist nun sein Fan, ruft den Namen des Stars und feuert ihn unter Jubel an. Dann geht der frisch gekürte Star durch den Raum und sucht sich eine_n neue_n Herausforderer_in.

Geht der Star erneut als Sieger_in hervor, so folgen ihm nun bereits zwei Fans, die ihm zujubeln und anfeuern. Der Star sucht sich nun weitere Herausforderer_innen, während die Fans den Star anfeuern und ihm zujubeln.

Unterliegt der bisherige Star einer anderen Person, wird er selbst nun zum Sternchen und bejubelt nun zusammen mit den anderen Sternchen die Person, die beim „Stein-Schere-Papier“ gewonnen hat. Im Laufe des Spiels wird es immer mehr Sternchen geben, bis alle miteinander gespielt haben und ein Star allein mit einer großen Fangemeinde übrig bleibt.

Dieser Star ist nun der Star von ALLEN. Die gesamte Gruppe ist nun seine „Fangemeinde“ und jubelt ihm zu.

Variante:

Alle Spieler_innen spielen gleichzeitig mit einer Person „Stein-Schere-Papier“, so dass dann mehrere Stars mit ihren jeweiligen Fans gegeneinander antreten, bis auch hier am Schluss ein letzter Star mit einer großen Fangemeinde übrig bleibt.

Platz für eigene Notizen

Wahrnehmung

Auf den Rücken malen	S. 23
Geheime Lockrufe	S. 24
Luftballon-Memory	S. 25
Wer hat den Ring?	S. 26



Auf den Rücken malen



Gruppengröße: ab 6 Personen

Dauer: 30 Minuten

Material: ein Stuhl pro Person, ein bunter Stift und eine Kladde mit Papierbögen pro Stuhldreie

Vorbereitung: die Vorlagen erstellen – die Spielleitung malt auf einem Papier oder auf Moderationskarten verschiedene Motive (z.B. einfache geometrische Formen wie Dreieck und Quadrat, drei gleich oder verschieden große Kreise oder / und einfache gegenständliche Motive wie Sonne, Blume, Smiley, Herz, etc. Die Motive sollten gut erkennbar gemalt sein.

Die Spieler_innen sitzen in einer oder mehreren Stuhldreien hintereinander. Den jeweils hinteren Personen der Reihe zeigt die Spielleitung eines der Bilder. Währenddessen schauen alle anderen Spieler_innen nach vorne.

Das gezeigte Bild wird nun von den Spieler_innen auf den Rücken der direkt vor ihnen Sitzenden gemalt und diese malen das, was sie auf dem Rücken gespürt haben, wiederum der Person vor ihnen auf den Rücken.

Das geht so lange weiter, bis die jeweils vorderen Personen das Bild auf den Rücken gemalt bekommen haben. Sie haben einen Stift und eine Kladde mit Papier vor sich liegen und malen nun auf, was sie gespürt haben.

Dann wird verglichen, welches Bild die Spielleitung ursprünglich gezeigt hat, und was die vordersten Personen jeweils gezeichnet haben. Die Bilder können gerne aufgehängt werden.

Es werden mehrere Runden gespielt. Am Ende jeder Runde rutschen alle Spieler_innen einen Stuhl nach hinten, so dass jede_r einmal am Anfang und einmal am Ende der Reihe gesessen hat.

Ziel des Spiels ist es, das Motiv möglichst genau wiederzugeben.

Das Spiel bringt oft Ruhe in eine Gruppe.

Variante:

Das Spiel kann auch als Wettbewerbsspiel auf Zeit und/oder Genauigkeit gespielt werden. Dann vergibt die Spielleitung am Ende jeder Runde einen Punkt an die schnellste und/oder genaueste Gruppe.

Platz für eigene Notizen

Geheime Lockrufe



Gruppengröße: ab 4 Personen möglich

Dauer: ca. 10 Minuten

Vorbereitung: den Raum leer von Stühlen usw. räumen

Material: Augenbinden

Es bilden sich Grüppchen von 2 bis 3 Personen.

Jede Gruppe vereinbart einen bestimmten Lockruf – je ausgefallener, umso besser. Anschließend verbinden sich alle Spieler_innen die Augen. Sie werden „gemischt“ und verteilen sich im Raum.

Nun müssen alle Gruppenpaarungen nur anhand ihres zuvor vereinbarten Lockrufs wieder zusammenfinden. Es sind keine Berührungen erlaubt und auch keine anderen Laute oder Worte als der vereinbarte Lockruf.

Haben sich die Grüppchen wiedergefunden, dürfen sie die Augenbinden abnehmen.

Es können mehrere Durchgänge gespielt werden.

Hinweis:

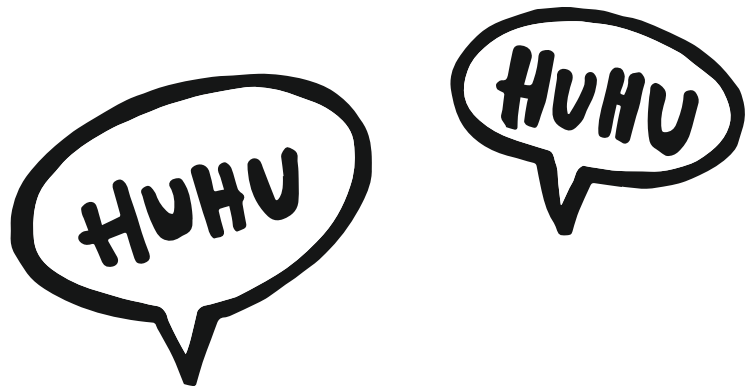
Die Spielleitung muss aufpassen, dass es keine Verletzungen gibt, also niemand gegen einen Stuhl oder gegen die Wand läuft! Auch hier gilt: Wer keine Augenbinde tragen möchte, spielt entweder mit geschlossenen Augen mit oder unterstützt als Beobachter_in die Spielleitung.

Variante:

Alle Mitspieler_innen stehen im Raum verteilt.

Nur jeweils eine Person des Paares bekommt die Augen verbunden und muss anhand des Lockrufes ihre_n Partner_in finden. Dann wird gewechselt.

Auch hier sind mehrere Durchgänge mit neuen Paarkonstellationen möglich.



Platz für eigene Notizen

Luftballon-Memory



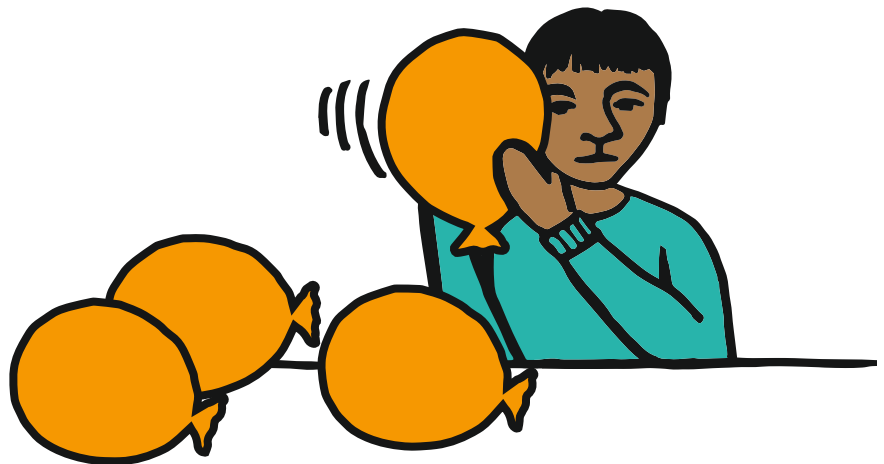
Gruppengröße: ab 2 Personen

Dauer: 10–30 Minuten

Vorbereitung: ca. 20–40 gleichfarbige, blickdichte Ballons mit verschiedenen Materialien füllen

Material: Luftballons, diverses Material zum Füllen, wie z.B. kleine Perlen, Sand, Reis, kleine Kiesel usw. Wichtig ist, dass die Luftballons beim Schütteln unterschiedliche Geräusche machen.

Das gleiche Spielprinzip wie beim Memory mit Karten, nur dass in diesem Falle Luftballons „gezogen“ werden. Hat eine Person zwei Luftballons mit den gleichen Geräuschen ausgewählt, darf sie wieder ziehen. Wenn sie zwei Ballons mit unterschiedlichen Geräuschen zieht, ist die nächste Person an der Reihe.



Platz für eigene Notizen

Wer hat den Ring?



Gruppengröße: ab 8 Personen

Dauer: offen

Vorbereitung: Stuhlkreis (optional), kann auch im Stehen gespielt werden

Material: lange Kordel oder Wollknäuel und ein einfacher kleiner Ring (er sollte keine scharfkantigen Teile enthalten)

Die Gruppe sitzt oder steht im Kreis. Eine Person wird gemeinsam auserwählt zur/zum Detektiv_in. Sie muss der Gruppe kurz den Rücken kehren oder den Raum verlassen. Der Ring wird durch eine Kordel gezogen, die von der Gruppe gemeinsam gehalten wird. Alle sitzen oder stehen im Kreis und bewegen ihre Fäuste entlang der Kordel hin und her. Dabei wird der Ring verdeckt und möglichst so geschickt weiter gegeben, dass die_der Detektiv_in nicht merkt, wer den Ring in der Faust hat.

Die_der Detektiv_in stellt sich in die Mitte des Kreises und darf sich in jede Richtung drehen. Jetzt kommt es darauf an, jene Person zu erraten, die den Ring aktuell in der Faust hält. Wenn die_der Detektiv_in auf eine Person zeigt, darf der Ring nicht mehr weitergegeben werden und die Person muss ihre Faust öffnen. Hat die_der Detektiv_in die Person „erwischt“, wird diese zur/zum Detektiv_in.

Der Ring darf immer nur in eine Richtung weiter gegeben werden.

Varianten:

Um die Motivation pro Runde zu steigern, kann auch die Zeit gestoppt werden, die die_der Detektiv_in für die Suche des Rings gebraucht hat.

Der Ring darf in beide Richtungen weiter gegeben werden. Der Gruppe kann eine Zeit vorgegeben werden, in der der Ring einmal im Kreis rumgegangen sein muss.

Platz für eigene Notizen

Kooperation

Bälle rollen _____ S. 28

Reise nach Solidarien _____ S. 29

Symbol malen _____ S. 30



Die Reise nach Solidaritäten



Gruppengröße: ab 10 Personen

Dauer: ca. 20 Minuten

Vorbereitung: keine

Material: ausreichend Stühle; Musik

Die Stühle werden wie beim Spiel „Stuhltanz“ in einer Reihe und Rücken an Rücken aufgestellt.

Alle Teilnehmenden setzen sich auf einen Stuhl. Bei Beginn der Musik laufen sie hintereinander um die Stuhlreihen herum, die Spielleitung nimmt währenddessen den ersten Stuhl heraus und stellt ihn an die Seite. Die Spielleitung stoppt nach einiger Zeit die Musik.

Wenn die Musik unterbrochen wird, setzt sich jede_r der Teilnehmenden auf einen Stuhl. Dabei ist es egal, ob eine, zwei oder mehrere Personen auf einem gemeinsamen Stuhl sitzen. Wichtig ist, dass keine Person den Boden berührt und alle irgendwie auf den Stühlen Platz finden.

In jeder Runde wird nun beim Musikstopp von der Spielleitung ein Stuhl weggenommen.

Ziel des Spiels ist es, dass alle Teilnehmenden der Gruppe auf den übrigen Stühlen Platz finden – egal ob sitzend oder stehend oder wie auch immer. Es darf sich unbedingt gegenseitig geholfen werden!

Das Spiel endet, wenn die Gruppe die Aufgabe nicht mehr schafft, also zum Beispiel eine_r aus der Gruppe nicht mehr auf den übrigen Stühlen gehalten werden kann oder auch ein Fuß den Boden berührt.

Hinweis:

Das Spiel setzt voraus, dass es für alle Teilnehmenden in Ordnung ist, miteinander Körperkontakt zu haben. Bei dem Spiel besteht eine leichte Verletzungsgefahr, je nachdem wie „ehrgeizig“ und kooperativ die Teilnehmenden sich verhalten. Es kann daher sinnvoll sein, dass die Spielleitung nach ein paar gespielten Runden die Anzahl der noch zu spielenden Runden vorgibt.

Eine andere Möglichkeit ist es, die Gruppe – wenn es auf den Stühlen langsam eng wird – zu fragen, welche Stuhlanzahl sie schaffen möchten, und dann die höchste genannte Zahl auszuwählen.



Symbol malen



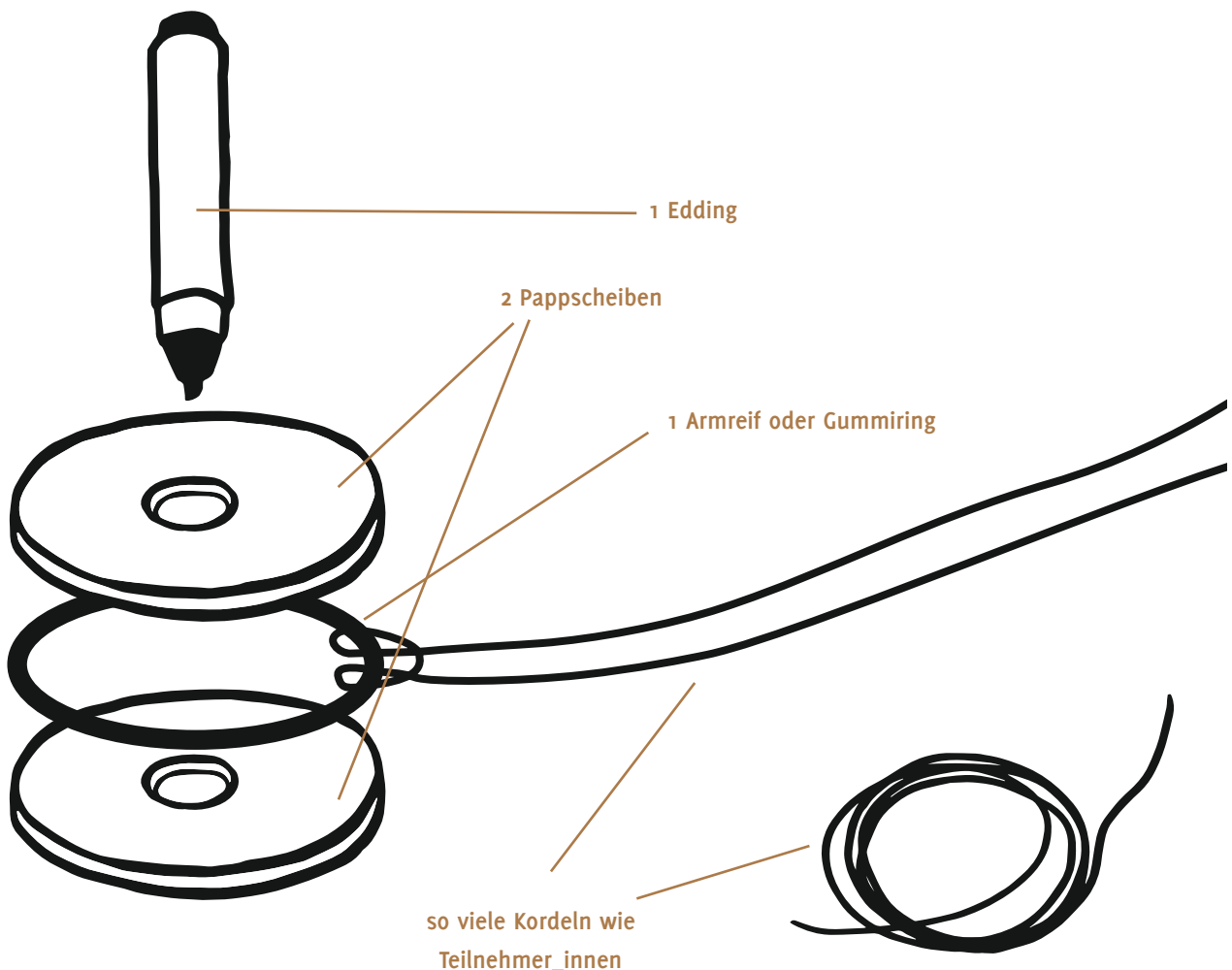
Gruppengröße: ab 8 Personen

Dauer: 15–30 Minuten

Vorbereitung: Boden großzügig mit Papier auslegen und Papier mit Kreppband fixieren. Um ein Ausrutschen zu verhindern, ist das zwingend nötig. Zeicheninstrument zusammenbauen.

Material: Papier und ein bis zwei Stifte, Kreppband, ein Edding, mehrere ca. 240 cm lange Kordeln, ein Armreif (oder Gummiring), zwei runde dicke Pappdeckel, Gewebband.

Anleitung für das Zeicheninstrument: In die Mitte der Pappdeckel werden im Durchmesser des Stiftes Löcher geschnitten. Am Armreif werden die Kordeln befestigt. Jede_r Teilnehmer_in soll später eine Kordel festhalten – so viele Kordeln müssen also am Armreif befestigt werden. Die Kordeln sollten alle gleich lang sein. Der Armreif mit den befestigten Kordeln wird nun zwischen die beiden Pappdeckel gelegt; die Pappdeckel können am Rand mit etwas Kreppband fixiert werden. Nun wird durch das Loch in der Mitte der Edding gesteckt und mit dem Gewebband fest fixiert.



Die Spielleitung gibt der Gruppe die Anweisung, ein gemeinsames Zeichen/Symbol für sich als Gruppe zu finden. Die Spielleitung gibt der Gruppe genügend Raum, ihre Ideen verbal oder nonverbal durch Aufmalen zu „besprechen“. Dann wird die Gruppe aufgefordert, sich auf ein Symbol festzulegen. Steht das Symbol fest, darf nur noch nonverbal miteinander kommuniziert werden.

Die Teilnehmenden finden sich im Kreis zusammen. Die Spielleitung hält das Zeicheninstrument in die Luft. Jede Person greift nach jeweils einer Kordel. Die Spielleitung gibt jetzt die Anweisung, die Kordel straff zu ziehen, sodass der Stift freischwingen kann. Dann erst zieht die Spielleitung den Stiftdeckel ab und die Gruppe kann mit dem Malen beginnen. Die Kordeln dürfen nicht zu sehr beim Malen verkürzt werden. Ist das Symbol zu Papier gebracht, fragt die Spielleitung die Gruppe – zum Beispiel durch Daumen hoch oder runter oder durch das Zeigen von einem fröhlichen und einem traurigen Smiley, ob sie mit dem Ergebnis zufrieden ist und das Zeichnen beenden will. Falls das der Fall ist, bittet die Spielleitung die Gruppe das Zeicheninstrument loszulassen und es ihr zu übergeben.

Ist die Gruppe nicht zufrieden, kann ein neuer Malversuch gestartet werden.

Wenn möglich, wird sich im Anschluss darüber ausgetauscht, wie es geklappt hat, das gemeinschaftliche Symbol festzulegen und das gemeinsame Symbol dann auf das Papier zu bringen. Was waren die Herausforderungen? Worin lagen die Schwierigkeiten?

Variante:

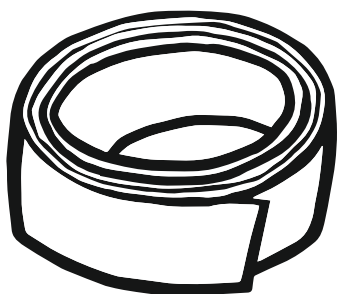
Wenn die Sprachbarrieren für eine Entscheidungsfindung zu groß sind, kann der Gruppe von der Spielleitung ein Symbol (zum Beispiel eine Sonne, ein Smiley oder ein Herz) vorgegeben werden.

Hinweis:

Es ist immer schön für die Gruppen, die gemeinsam erstellte Zeichnung auch aufzuhängen.

Klappt es mal nicht mit der gemeinsamen Zeichnung und es macht sich Unmut in der Gruppe breit, empfehlen wir, der Gruppe vorzuschlagen, sich erst auf verschiedenen Papieren auszuprobieren, sich dann auf einen Entwurf zu einigen und dann ihr Symbol auf einem neuen Papier erneut gemeinsam zu versuchen.

Lob hilft auch immer!



Kreppband

Platz für eigene Notizen

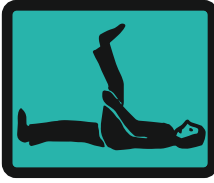
Cool Down + Entspannung

Ich gebe dir meine Hand _____ S. 33

Massage-Rätsel _____ S. 34



Ich gebe dir meine Hand



Gruppengröße: ab 10 Personen

Dauer: 10–15 Minuten

Vorbereitung: wenn Stühle vorhanden sind, einen Stuhlkreis aufstellen

Material: Stühle – es kann aber auch im Stehen gespielt werden

Die Spielleitung bittet mit Gesten oder Worten, dass sich alle im Kreis aufstellen.

Dann zeigt sie auf sich und sagt ihren eigenen Namen und gibt der Person, die rechts neben ihr steht, ihre rechte Hand. Die beiden halten sich an den Händen.

Der_die Nachbar_in im Kreis wiederholt den gerade gehörten Namen, zeigt dann auf sich selbst und nennt den eigenen Namen und legt ihre Hand in die Hand der Person, die rechts von ihr_ihm steht. Die nächste Person wiederholt den zuletzt gehörten Namen, zeigt auf sich, nennt den eigenen Namen und gibt der Person neben sich die Hand. So geht es immer weiter. Die Hände werden nicht losgelassen, bis alle ihren Namen gesagt haben.

Varianten:

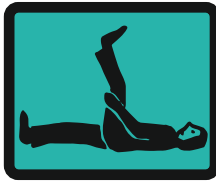
Die Teilnehmenden können auch den Arm auf die Schulter legen, sollte es zu „uncool“ sein, sich an die Hände zu fassen. Statt der Namen sagen alle, wie sie sich heute fühlen, was sie sich für das Zusammensein wünschen oder was sie gestern gemacht haben.

Hinweis:

Das Spiel ist ein „Cool-down“. Es bringt in der Regel ein wenig Ruhe in die Gruppe und eignet sich gut als Start für ruhige Aktivitäten.

Platz für eigene Notizen

Massage-Rätsel



Gruppengröße: ab 6 Personen

Dauer: ca. 15–30 Minuten

Vorbereitung: Stuhlreihe

Material: Stühle

Die Gruppe wird in zwei Gruppen geteilt. Eine Hälfte der Teilnehmenden nimmt auf den Stühlen Platz, die andere Hälfte wird gebeten, sich jeweils hinter eine der sitzenden Personen zu stellen. Alle schauen in die gleiche Richtung. Auf ein Zeichen der Spielleitung schließen alle Sitzenden die Augen und lassen sie geschlossen, bis die Spielleitung sie bittet, die Augen wieder zu öffnen. Den hinter den Stühlen Stehenden macht die Spielleitung leise Zeichen, sich noch einmal umzustellen. Auf ein Zeichen der Spielleitung beginnt nun die Massage des Kopf- und Schulterbereiches. Dabei dürfen die Massierenden nicht sprechen, damit sie nicht erkannt werden. Nach einigen Minuten bittet die Spielleitung die Massierenden zum Ende zu kommen und einen Schritt nach hinten zu machen. Sie macht mit Gesten deutlich, dass sie ihre Plätze wieder tauschen sollen. Dann werden die Sitzenden gebeten, ihre Augen wieder zu öffnen. Nun darf die erste Person raten, wer sie massiert hat, und nennt einen Namen. Ohne eine Auflösung stellt sich die benannte Person hinter diese. Dann ist die zweite Sitzende dran, die dritte usw. Die Spielleitung fordert nun alle auf, auf die es zutrifft und die richtig erraten worden sind, hinter der Person stehen zu bleiben, die sie massiert haben. Alle anderen gehen wieder einen Schritt nach hinten. Das Raten beginnt erneut, aber dieses Mal von der anderen Seite der Stuhlreihe. Wurden alle

Vermutungen geäußert, so bittet die Spielleitung alle Stehenden sich hinter die Person zu stellen, die von ihr massiert wurde. Nach der großen Verwunderung wird gewechselt und die andere Hälfte wird massiert, während die anderen nun massieren.

Hinweis:

Vor der Übung sollte die Spielleitung unbedingt erfragen, ob es für die Teilnehmer_innen in Ordnung ist, massiert zu werden oder zu massieren.

Für gewöhnlich gibt es nach der Auflösung Redebedarf, dem sollte genügend Raum gegeben werden.

Die Übung ist KEINE Einstiegsübung! Sie eignet sich besonders für Gruppen, die bereits miteinander vertraut sind. Auch dann kann es sinnvoll sein, die Übung in geschlechtergetrennten Gruppen durchzuführen.

Bei Kindern und Jugendlichen empfiehlt sich, die Massage anzuleiten durch Sprache oder durch bildliches „Vormachen“. Es kann auch hilfreich sein, eine thematische Massage durchzuführen, z.B. eine „Wettermassage“ oder „Pizzamassage“.

Platz für eigene Notizen

Impressum

Autorinnen: Özlem Topuz & Susanne Blome,
Jugendbildungsstätte Kaubstraße

Herausgeber:

Landesjugendring Berlin e.V.
Obentrautstraße 57 | 10963 Berlin
030 818 86 100 | info@ljrberlin.de
www.ljrberlin.de

 landesjugendring.berlin

Verantwortlich (i.S.d.P.): Tilmann Weickmann
Gestaltung: Janina Trhal, www.janina-trhal.de
Druck: Spree Druck Berlin GmbH

© 2017 Landesjugendring Berlin e.V.

In der Erarbeitung der vorliegenden Broschüre haben wir uns bemüht, die Urheber_innenschaft der Spiele zu recherchieren. Da es sich um Spiele handelt, die seit Jahren und Jahrzehnten in sämtlichen Bereichen der Kinder- und Jugendarbeit Anwendung finden, war eine eindeutige Klärung ihrer Herkunft nicht möglich.

Sollte sich trotz sorgfältiger Recherche eine Person in ihren Rechten verletzt fühlen, bitten wir um Kontaktaufnahme mit dem Herausgeber.

Diese Broschüre entstand im Rahmen des Projekts „Vom FÜR zum MIT“ des Landesjugendring Berlin. Gefördert von



ClimatePartner[®]

klimanutral

Druck | ID 11669-1712-1001



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Stiftung
DEMOKRATISCHE JUGEND



