

Gruppenspiele mit einer „extra Portion Abstand“

Bitte beachtet bei der Durchführung der Spiele die geltenden gesetzlichen Corona-Bestimmungen, Abstandsregeln und Hygienevorschriften!

Familie Meyer

Material: Geschichte von Familie Meyer

Die Kinder stellen sich mit genügend Abstand im Kreis auf. (Am besten ihr markiert die einzelnen „Stehplätze“ auf dem Rasen mit z.B. Tüchern.) Die Gruppenleitung beginnt bei einem Kind und vergibt einfach nacheinander die einzelnen Rollen:

Vater, Mutter, Peter, Susi, Dackel Waldemar, Löwe, Elefant, Affe.

Sind mehr Kinder als die 8 Rollen in der Gruppe, beginnt die Gruppenleitung mit der Verteilung der Rollen wieder von vorne „Vater, Mutter, ...“, so lange bis alle Kinder eine Rolle haben (es ist egal, wenn z.B. Vater und Mutter doppelt vorkommen, die restlichen Rollen aber nur einmal.)

Nun liest die Gruppenleitung nachfolgende Geschichte vor. Jedes Mal, wenn der Rollename vorgelesen wird, müssen die Kinder, die diese Rolle zugeteilt bekommen haben, einmal im Uhrzeigersinn rund um den Kreis rennen und sich danach wieder auf den ursprünglichen Platz stellen. Bei „Familie Meyer“ müssen alle vom Vater bis zum Dackel im Kreis laufen und bei „Zoo“ alle Zootiere.

Dabei geht es nicht um Schnelligkeit oder darum, wer als Erster wieder auf seinem Platz ist, sondern einfach nur um Spaß an der Bewegung.

Geschichte:

Es ist Sonntag. **Familie Meyer** wacht auf. **Peter** und **Susi** rennen ins Bad. **Vater** kocht Kaffee und **Mutter** deckt den Frühstückstisch. Der **Dackel Waldemar** steht an der Tür und bellt. **Peter** öffnet die Haustür und lässt den **Dackel Waldemar** hinaus. "Das Frühstück ist fertig", ruft **Mutter**. Die **Familie Meyer** setzt sich an den Tisch. **Susi** hat eine Idee: "Lasst uns in den **Zoo** gehen!" "Nein", mault **Peter**, "gehen wir lieber ins Kino." **Dackel Waldemar** jault, weil **Vater** ihm auf den Schwanz getreten ist.

Die **Familie Meyer** beschließt den Besuch im **Zoo**. **Vater** fährt das Auto aus der Garage. **Mutter** steigt vorne ein. **Susi**, **Peter** und der **Dackel Waldemar** klettern auf den Rücksitz. Die **Familie Meyer** fährt los. Im **Zoo** angekommen, kauft **Vater** die Eintrittskarten. **Peter** möchte am liebsten gleich zu den **Affen**. **Susi** ruft: "Wir gehen zuerst zu den **Löwen**!" **Vater** meint, "hier gibt es ein schönes **Elefanten**gehege."

Plötzlich schreit **Mutter**: "Wo ist der **Dackel Waldemar**?" Der **Dackel Waldemar** ist verschwunden! **Familie Meyer** schaut sich erschrocken an. Dann bestimmt **Vater**: "**Mutter**, Du suchst mit **Peter** bei den **Löwen**, **Susi**, renne zu den **Affen** und ich, der **Vater**, gehe zu den **Elefanten**. Irgendwo hier im **Zoo** muss der **Dackel Waldemar** ja stecken!" Da hört **Familie Meyer** plötzlich ein wütendes Gekläff und Gebrüll vom **Löwenkäfig** her. **Vater** kommt von den **Elefanten** zurück, **Susi** von den **Affen**. Die ganze **Familie Meyer** trifft sich bei den **Löwen**. **Peter** und **Mutter** sind ja schon da. Vor den **Löwen** sitzt der **Dackel Waldemar** und kläfft. Die **Löwen** brüllen zurück. Gott sei Dank hat die **Familie Meyer** den **Dackel Waldemar** nicht im **Zoo** verloren.

Familie Meyer verlässt bald den **Zoo** und geht zum Auto zurück. **Vater** und **Mutter** steigen vorne ein, **Peter** und **Susi** hinten. Der **Dackel Waldemar** natürlich auch. Zum Glück war der **Dackel Waldemar** ja schließlich nicht verloren. Dann fährt die **Familie Meyer** wieder heim. Das war ein schöner Besuch im **Zoo**.

Menschliches Memory

Material: für jedes Kind eine eigene Zeitungsrolle

Zwei Kinder aus der Gruppe (Memoryspieler), die sich freiwillig gemeldet haben, verlassen den Raum oder entfernen sich etwas vom Rest der Gruppe. Alle übrigen Spieler stellen nun die Memorykarten dar: jeweils zwei Kinder finden sich - mit genügend Abstand - zu einem Paar zusammen und einigen sich auf eine gemeinsame Bewegung, ein gemeinsames Geräusch oder eine Kombination aus beiden. Die Pärchen trennen sich wieder und stellen sich „vermischt“ mit den anderen Kindern in einen Kreis. (Am besten ihr markiert die einzelnen „Stehplätze“ auf dem Rasen z.B. mit Tüchern.)

Nun werden die „Memoryspieler“ wieder zur Gruppe zurückgeholt. Ein Kind beginnt und tippt mit der Zeitungsrolle ein beliebiges Kind - eine „Karte“ - an. Das angetippte Kind macht die entsprechende Bewegung bzw. das Geräusch. Nun wird eine zweite „Karte“ angetippt. Passen beide „Karten“ zusammen, setzen sie sich die betreffenden Kinder auf den Boden, der entsprechende Memoryspieler erhält einen Punkt. Bei einem Fehlversuch ist der nächste Memoryspieler dran. Wer kann die meisten Paare finden?

Dirigentenraten

Material: keines

Die Kinder stehen mit genügend Abstand im Kreis, ein Kind, das sich freiwillig gemeldet hat, entfernt sich etwas von der Gruppe. Die restliche Gruppe einigt sich auf einen Dirigenten, welcher nun „den Ton“ angibt, das heißt verschiedene Bewegungen bzw. Musikinstrumente vormacht, welche von allen Kindern nachgemacht werden. Das herbeigerufene Kind soll nun erraten, wer denn hier der Dirigent ist. Ist der Dirigent erraten, beginnt der nächste Durchgang. Spielt solange ihr Spaß habt!

Chinesisches Restaurant

Material: keines

Die Kinder stehen mit genügend Abstand im Kreis. Ein bis zwei Freiwillige entfernen sich etwas von der Gruppe oder verlassen den Raum. Die restlichen Kinder überlegen sich ein langes zusammengesetztes Hauptwort und zerlegen es in Silben. Dabei übernehmen jeweils 2 bis 4 Kinder das Sprechen einer Silbe. Sobald die Freiwilligen in den Raum geholt werden, beginnt das muntere Plappern der Silben. Die „Hereingeholten“ sollen nun aus dem Silbenwirrwarr das richtige Wort erraten.

Beispiel: Krautkopfsalat: Kraut, Kraut,...Kopf, Kopf,...Sa, Sa, ...Lat, Lat, ...

Funken

Material: keines

Die ganze Gruppe bildet - mit genügend Abstand - einen Kreis. Ein Kind (Hauptfunker) beginnt zu funken, indem es die beiden Daumen mit der Spitze an die Schläfe drückt und mit beiden Händen winkt. Sein rechter Nachbar (Nebenfunker) winkt mit der linken Hand, sein linker Nachbar mit der rechten Hand. Der Hauptfunker funkt zu einem anderen Kind, indem er dessen Name nennt. Dieses und seine beiden Nachbarkinder müssen sogleich reagieren und in derselben Weise weiterfunken.

Feuer, Wasser, Erde, Luft

Material: verpackte Süßigkeiten

Die Kinder stehen - mit genügend Abstand - im Kreis. Die Spielleitung steht mit im Kreis und wirft einem Kind ein Zuckerl zu. Dabei ruft die Spielleitung „Feuer“, „Wasser“, „Erde“ oder „Luft“. Das Kind, das das Zuckerl fängt, muss ein Tier nennen, das in dem jeweiligen Element lebt. Eine Ausnahme bildet das Element „Feuer“. Wer bei diesem Element das Zuckerl fängt, darf keinen Ton von sich geben. Wird dennoch ein Tier genannt, setzt sich das

betreffende Kind auf den Boden, ebenso, wenn bei einem der anderen Elemente ein falsches Tier genannt wird. Anschließend wird ein neues Zuckerl zu einem anderen Mitspieler geworfen und ein neues Element genannt. Wer bleibt bis zum Schluss stehen?

Piratenschiff

Material: ev. Zettel und Stift

Bei diesem Spiel müssen die Kinder die Logik herausfinden, nach der sich bestimmt, welche Wörter „gültig“ und welche „ungültig“ sind.

Die Gruppenleitung erzählt den Kindern, dass ein Piratenschiff in See stechen wird aber die einzelnen Piraten vorher noch verschiedene Dinge an Bord bringen möchten. Doch der Kapitän entscheidet, welche Dinge möglich sind.

Die Kinder nennen nun nacheinander Dinge, die sie mitnehmen möchten - es dürfen aber nur Dinge an Bord, die nacheinander die Reihenfolge der Buchstaben „Piratenschiff“ ergeben. (Das wissen die Kinder aber vorher natürlich nicht.)

Zum Beispiel: Das erste Kind möchte ein Kissen mitnehmen. Der Kapitän entscheidet, dass leider kein Kissen mitgenommen werden darf (weil das erste Ding, das gesucht wird, mit P beginnen muss). Das zweite Kind nennt Radio - ist leider auch nicht möglich. Das dritte Kind nennt Pizza - das ist möglich.

Nun müssen die Kinder herausfinden, dass als nächstes ein Wort mit dem Anfangsbuchstaben „I“ gesucht wird, dann mit „R“, dann mit „A“ ... - solange, bis alle Dinge an Bord sind, die nacheinander das Wort PIRATENSCHIFF ergeben.

Wenn das Wortende erreicht ist, kann die Spielleitung verkünden: „Das Deck ist jetzt voll, wir können in See stechen!“

Wenn die Kinder überhaupt nicht auf die Lösung der Logik kommen, welche Dinge mitgenommen werden können, schreibt das Wort „Piratenschiff“ mit einem Abstand zwischen den Buchstaben auf einen Zettel und hilft, indem ihr das Wort vorlest und die Buchstaben einzeln betont.

Zipp-Zapp-Spoing

Material: keines

Alle stehen mit genügend Abstand im Kreis. Ein Kind beginnt, faltet die Hände und richtet sie seitlich zu einem der Nachbarn bzw. nach vorne. Dazu spricht es „Zipp“ (wenn es nach links weitergibt), „Zapp“ (wenn es nach rechts weitergibt) oder „Spoing“ (zu irgendeiner Person im Kreis – zu welchem Kind wird durch die Richtung und durch Blickkontakt deutlich gemacht). Das angesprochene Kind gibt das Signal an jemanden weiter, usw. Das ganze muss möglichst schnell geschehen, es geht um Schnelligkeit, Konzentration und Reaktion.

Ich kenne dich

Material: Schwungtuch oder Decke

Die Kinder bilden zwei Gruppen, die sich (einige Meter voneinander entfernt) gegenüber sitzen. Zwischen ihnen wird das einmal gefaltete Schwungtuch in die Höhe gehalten, sodass sich die beiden nicht sehen können. Jede Gruppe schickt nun ein Kind nach vorne, vor das Schwungtuch. Das Tuch wird gesenkt und sobald das Kind hinter dem Schwungtuch in Sicht ist, muss der Name des Gegenübers möglichst rasch gerufen werden. Wer schneller ist, darf das Kind zu seiner Gruppe mitnehmen, das Tuch wird wieder gehoben und die beiden nächsten Kinder gehen wieder nach vorne.

Becherslalom für draußen

Material: Becher, ev. für jedes Kind Augenbinde

Die Becher werden mit Wasser gefüllt und mit jeweils einem Meter Abstand in einer Reihe hintereinander aufgestellt. Die Kinder stellen sich - mit genügend Abstand - in zwei Reihen

auf. Das erste Kind läuft durch den Becher-Slalom ohne einen Becher umzuwerfen. Falls ein Becher umgeworfen wird, muss die Gruppe von vorne anfangen. Jene Gruppe, bei der alle Spieler als erstes durch den Slalom gelaufen sind, hat gewonnen. Beim zweiten Mal wird die Strecke mit verbundenen Augen gelaufen.

Countdown zählen

Material: keines

Die Gruppe stellt sich mit genügend Abstand im Kreis auf. Nun geht es darum, dass jeder einen Schritt in Richtung Kreismitte machen soll.

Allerdings muss darauf geachtet werden, dass die Kinder nicht gleichzeitig gehen. Denn sobald zwei Personen gleichzeitig einen Schritt machen wollen, müssen alle wieder zurück in die Ausgangsposition und das Spiel beginnt von vorne.

Variante:

Einigt euch, ob ihr versuchen wollt durchzuzählen oder ob jedes Kind seinen Namen einmal nennen soll. Dann geht's los: Die Gruppe bewegt sich vorsichtig durch ein abgestecktes Feld. Wenn ein Kind stehen bleibt, müssen alle anderen ebenso stehen bleiben und in ihrer Bewegung einfrieren. Nun kann entweder durchgezählt oder die Namen genannt werden. Sobald zwei MitspielerInnen gleichzeitig anfangen zu reden, müssen die SpielerInnen sich wieder in Bewegung setzen und das Ganze beginnt von neuem.

Ohne Worte

Material: Kärtchen mit Aussagen

Die Spielleitung bereitet Kärtchen mit verschiedenen Sätzen und Fragen vor und legt sie verdeckt auf einen Stapel. Ein Kind, das sich freiwillig gemeldet hat, darf beginnen. Die Gruppenleitung zeigt dem Kind das erste Kärtchen. Aufgabe ist es nun diesen Satz oder diese Frage ohne zu sprechen, nur mit einer Geste darzustellen. Können die anderen Kinder die Aufgabe erraten?

Mögliche Sätze und Fragen:

Wie spät ist es? Es ist so langweilig! Gehen wir nach Hause? Gehen wir Eis essen? Es ist zu laut! Stopp! Ich habe Durst! Ich muss aufs Klo! Wie komme ich zum Bahnhof?

Rette sich, wer kann

Material: Klebeband oder Tücher, für jedes Kind eine eigene Zeitungsrolle

Mit dem Klebeband oder mit Tüchern werden ca. 5 Kreise (je nach Anzahl der Kinder) auf dem Boden markiert. Das sind die sogenannten Rettungsinseln. Alle Kinder bewegen sich in einem abgegrenzten Raum. Ein Kind ist der Fänger, der mit einer Zeitungsrolle die anderen Kinder erwischen bzw. antippen muss.

Wer sich aber auf eine Rettungsinsel flüchten kann, darf nicht gefangen werden. Allerdings darf nie mehr als ein Kind auf bzw. in einer Rettungsinsel stehen.

Wenn ein zweites Kind dazukommen will, muss das Kind, das schon länger auf der Insel steht, die Insel verlassen (so, dass wieder nur ein Kind auf der Insel ist). Sobald ein Kind vom Fänger erwischt wird, wird es zum nächsten Fänger.

Popcorn

Material: keines

Alle Kinder bilden - mit genügend Abstand - einen Kreis. Ein Kind sitzt in der Kreismitte und macht sich ganz klein (so klein wie ein Maiskorn).

Dann sagt jedes Kind etwas Nettes zum kleinen Maiskorn bzw. macht ihm ein Kompliment. Jedes Mal wird das Maiskorn größer und größer bis es schlussendlich als ein Popcorn in die Luft springt und ganz laut „Pfuff“ ruft! Dann ist der oder die Nächste dran.

Kiwi Kiwi Kiwi

Material: für jedes Kind eine eigene Zeitungsrolle

Zu Beginn des Spieles stellen sich alle Kinder - mit genügend Abstand - in einen Kreis. (Am besten ihr markiert die einzelnen „Stehplätze“ auf dem Rasen mit z.B. Tüchern.) Jedes Kind nennt nun eine beliebige Frucht. Dabei darf keine Frucht zweimal vorkommen. Ein Kind, das sich freiwillig gemeldet hat, geht in die Mitte des Kreises.

Die Gruppenleitung steht im Kreis und beginnt, indem drei Mal schnell hintereinander die eigene Frucht, dann eine andere Frucht aus der Gruppe genannt wird.

Zum Beispiel: Kiwi, Kiwi, Kiwi - Melone. Das Kind in der Mitte muss nun schnell zum Kind, das sich die Melone als Frucht ausgesucht hat, laufen und es mit seiner Zeitungsrolle berühren, bevor dieses Kind dreimal schnell seine eigene Frucht und dann eine andere Frucht aus der Gruppe genannt hat. Es muss dabei auf seinem Platz stehen bleiben und darf nicht zurück weichen.

Schafft das Kind in der Mitte dies, so muss die „Melone“ in die Mitte gehen. Macht das „Melonen-Kind“ einen Fehler und sagt zum Beispiel seine eigene Frucht nur zweimal oder viermal statt dreimal, muss es auch in die Mitte wechseln.

Hinweis: Findet ein Wechsel statt, geht also ein neues Kind in die Kreismitte, muss es das erste Kind auf jeden Fall ausreden lassen und darf es nicht berühren, bevor es dreimal seine eigene und dann eine andere Frucht genannt hat.

Ich sehe was, was du nicht siehst!

Material: für jedes Kind eigene Farbstifte, Zettel

Die Kinder werden in Gruppen zu je 3-4 Kindern geteilt, immer 2 Gruppen spielen miteinander. Die Kinder einer Gruppe schließen die Augen, die zweite Gruppe hilft den „blinden“ Kindern etwas zu zeichnen, indem die Kinder klare Anweisungen geben. Vorher sollte aber überlegt werden, was genau gezeichnet werden soll (z.B. unsere Jungschar- oder Ministrantengruppe macht einen Ausflug in den Zoo, ...)

Jetzt beginnt das erste Kind in der Zeichengruppe damit, ein Tier zu zeichnen das im Zoo zu sehen ist. Die andere Gruppe gibt dem Kind Anweisungen, wo genau es zeichnen muss (es kann ja nichts sehen), was noch fehlt bzw. was noch zum Tier dazugehört und wo genau es zu finden ist. Wenn das erste Kind fertig ist, kommt das nächste Kind, es zeichnet auch ein Tier oder jemanden aus der Ministrantengruppe etc.

Seil schwingen

Material: Seil

Die Kinder stellen sich - mit genügend Abstand - in einem großen Kreis auf. Die Gruppenleitung stellt sich in die Mitte des Kreises und beginnt das Seil im Kreis so zu schwingen, dass die Kinder darüber hüpfen können. Falls ein Kind das Seil mit seinen Füßen berührt, geht es einen Schritt zurück und darf zuschauen. Das Kind, welches als letztes im Kreis übrig bleibt, ist „der Seilschwingmeister oder „die Seilschwingmeisterin“.

Dosenwerfen

Als Material braucht ihr nur Dosen oder Becher und - damit die Hygienevorschriften eingehalten werden können - könntet ihr als Alternative zu den Bällen Wasserbomben verwenden.