

Deutsches Rotes Kreuz 



www.drk-rem-s-murr.de



JRK Spielesammlung

KV Rems-Murr

Gruppen Schätzen

Anzahl der Spieler: ab 3 Personen

Alter: ab Jahre

Dauer: ca. 10 – 30 Minuten

Regeln:

Jede Kleingruppe schätzt bestimmte Daten über die Gesamtgruppe ein. Anschließend werden die richtigen Daten festgestellt. Die Gruppe, die am besten geschätzt hat erhält eine kleine Belohnung oder einen Preis.

Mögliche Kategorien:

- Körpergröße aller in m
- Schuhlänge in cm
- Alter
- Anzahl Haustiere
- Jahre im JRK
- Gesamtgewicht
- Anzahl der Geschwister
- Anzahl Ohrringe
- Anzahl blauer Augen
- Buchstabenanzahl aller Vornamen
- wie viele Blutspender bei letzter Spende ...



Material:

- Taschenrechner
- Zettel + Stift
- Evtl. vorab-Recherchen

Kinderfotos erzählen

Anzahl der Spieler: bis zu 20 Personen

Alter: ab 12 Jahre

Dauer: ca. 10 – 30 Minuten

Regeln:

Jeder bringt ein Kinderfoto mit und steckt es in einen neutralen Umschlag.

Dann gehen alle mit dem Umschlag durch den Raum und tauschen dabei oft die Umschläge.

Auf ein Klatschen des Spielleiters (bzw. bei Musikstop) öffnet jeder den Umschlag, den er gerade in der Hand hält, sieht sich das Foto genau an und versucht es dem Eigentümer zuzuordnen und dann zu übergeben. Ist er richtig geraten worden, nimmt der Eigentümer das Foto und legt es beiseite.

Ist es nicht richtig geraten worden, kommt das Foto wieder in den Umschlag. Dann beginnt wieder eine neue Tauschrunde mit den nicht geratenen Fotos. Insgesamt drei Tausch-/Raterunden.

Daran anschließend setzt man sich in Kleingruppen zusammen und erzählt bei der Betrachtung der Fotos über die eigene Kindheit.



Material:

- Umschläge
- Bilder organisieren

Schubladenspiel

Anzahl der Spieler: bis zu 30 Personen

Alter: ab 10 Jahre

Dauer: ca. 10 – 30 Minuten

Regeln:

Alle stehen in der Raummitte. Zu einem Oberbegriff definiert der Spielleiter Schubladen (Unterbegriffe in den Raumecken), zu denen sich die Spieler zuordnen sollen. In den Ecken soll dann kurz ausgetauscht werden, warum man in dieser "Schublade" gelandet ist. Nach 5 – 10 Minuten nächster Oberbegriff und erneute Zuordnung.

Variante 1:

Statt Unterbegriffen können in den Ecken auch Thesen zu einem Thema stehen. Jeder geht zu der These, der er am ehesten zustimmen kann – oder: jeder geht zu der These, über die er am liebsten diskutieren möchte.

Variante 2:

Spielleitung wählt Spieler aus und ordnet sie den Schubladen zu. Spieler müssen dann die Gemeinsamkeit herausfinden.

Anmerkung:

Sehr gutes Kennenlernspiel für große Gruppen. Beispiele für Schubladen-Oberbegriffe:

Wohnort in N,S,O,W – Geburtstag im 1.,2.,3.,4., Quartal – Lieblingsgetränk Saft, Tee, Cola, Anderes



Material:

-

Platz tauschen

Anzahl der Spieler: 8-30 Personen

Alter: ab 6 Jahre

Dauer: ca. 10 Minuten

Regeln:

Alle sitzen auf Stühlen im Kreis. Der Spielleiter nennt ein Merkmal, das mehrere in der Gruppe besitzen. Diese müssen alle ihre Plätze tauschen, d.h. jeder muss seinen Platz gewechselt haben. Dann nennt der linke Nachbar vom Spielleiter, dann sein linker Nachbar usw. ein Merkmal.

Anmerkung:

Ähnlich wie das Spiel MEIN RECHTER PLATZ IST LEER. Es kann auch immer der Spruch gesagt werden: "Alle sollen ihren Platz tauschen, die...."

Beispiele für Merkmale:

Alle die, die keine Brille tragen.

Alle die, die sich heute Morgen nicht rasiert haben.

Alle die, die im ersten Quartal des Jahres Geburtstag haben.

Alle die, die typische Morgenmuffel sind....



Material:

-

Drachenschwanz

Anzahl der Spieler: ab 8 Personen

Alter: ab 8 Jahre

Dauer: solange es Spaß macht...

Regeln:

Die Spieler bilden eine „Polonaise“, die den „Drachen“ darstellt. Der Drachenkopf (1. Spieler in der Reihe) versucht nun, den Drachenschwanz (letzter Spieler) zu fangen. Gelingt es ihm, ist er anschließend der „Drachenschwanz“. Der nächste in der Reihe wird nun zum „Drachenkopf“.

Ggfs. Nach 1 min den Kopf wechseln.

Zu beachten:

Das Spiel sollte mindestens solange gespielt werden, bis jeder Spieler einmal „Drachenkopf“ und „Drachenschwanz“ war. Bei vielen Spielern bietet es sich an, zwei oder mehr Drachen zu bilden.



Material:

-

Der Wal und die Pinguine

Anzahl der Spieler: ab 10 Personen

Alter: ab 6 Jahre

Dauer: ca. 10 Minuten

Regeln:

Die „Pinguine“ gehen zu Musik durch den Raum (= Meer). Setzt die Musik aus, taucht der „Wal“ auf und versucht, sie zu fangen. Die einzige Möglichkeit für die Pinguine, sich zu retten, besteht darin, sich schnell auf die im Raum befindlichen „Inseln“ (= Zeitungspapier oder Decken) zu begeben. Diese werden allerdings von Durchgang zu Durchgang weniger und mitunter auch kleiner (zusammenfalten). Fängt ein Wal einen Pinguin, so wird dieser auch zum Wal.

Zu beachten:

Bei kleinen Kindern keine Angst erzeugen, passende Musik verwenden.



Material:

- Zeitung oder Decken
- Musik

Klammern stecken

Anzahl der Spieler: ab 4 Personen

Alter: ab 4 Jahre

Dauer: ca. 10 Minuten

Regeln:

Die Spieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe legt sich mit geschlossenen Augen bequem auf den Boden (Lage beliebig). Die andere Gruppe versucht vorsichtig, Wäscheklammern so an die Kleidung der Liegenden anzubringen, dass diese es nicht bemerken. Wenn doch, machen sie durch Bewegen des entsprechenden Körperteils darauf aufmerksam. Die Klammer muss dann wieder entfernt werden. Sind alle Klammern verteilt, dürfen die Liegenden nachschauen, wo und wie viele Klammern sich an ihnen befinden. 2. Durchgang mit vertauschten Gruppen.

Variante:

Bei wenigen Spielern können auch nur jeweils ein oder zwei Personen die Klammern stecken.

Zu beachten:

Raum möglichst mit Decken auslegen, Schuhe eventuell ausziehen. Um den „Cool-down“ Effekt zu erzielen, ist eine angemessene Atmosphäre nützlich: gedämpftes Licht und ruhige „meditative“ (Instrumental-) Musik sind sehr hilfreich.



Material:

- Klammern
- Musik

Klatsch und Fang!

Anzahl der Spieler: ab 5 Personen

Alter: ab 6 Jahre

Dauer: solange es Spaß macht...

Regeln:

Die Spieler stehen im Kreis, der Spielleiter mit einem Ball in der Mitte. Er wirft abwechselnd den Spielern den Ball zu und ruft eine Zahl zwischen 0 und 3. Die Spieler müssen, bevor sie den Ball fangen, sooft wie verlangt, in die Hände klatschen. Gelingt es, dürfen sie im Kreis bleiben, wenn nicht, scheiden sie aus. Nennt der Spielleiter keine Zahl, gilt die letztgenannte.

Zu beachten:

Vorsicht bei Brillen, Fenstern...



Material:

- Ball

Kling Klang

Anzahl der Spieler: je mehr desto besser

Alter: ab 6 Jahre

Dauer: ca. 15 Minuten

Regeln:

Der Raum wird stark abgedunkelt, ggf. werden den Mitspielern die Augen verbunden.

Es werden Paare gebildet. Jedes Paar macht für sich selbst ein Erkennungszeichen ab, z.B. schmalzen der Zunge oder "Wat? Wer bist du denn?".....

Durch diese Laute müssen sich beide Partner wiederfinden. Der Spielleiter führt die Mitspieler durch den Raum und trennt so die Paare. Je mehr Mitspieler und je größer die Spielfläche ist, desto mehr Spaß macht das Ganze.... Spielende ist, wenn alle ihre Partner gefunden haben.



Material:

- Augenbinden

Kaufhaus

Anzahl der Spieler: je mehr desto besser

Alter: ab 6 Jahre

Dauer: je nach Konzentration

Regeln:

Alle Mitspieler setzen sich in einen Stuhlkreis. Je nach Spieleranzahl bekommt das Kaufhaus mehr Stockwerke (6 Mitspieler ~ 2 Stockwerke; 10 Mitspieler ~ 3-4 Stockwerke).

Im Kaufhaus gibt es immer ein Erdgeschoß, dann den ersten Stock links oder rechts, den zweiten Stock rechts oder links,..... Das Erdgeschoß ist derjenige selber, der gerade an der Reihe ist, der erste Stock links ist der linke Sitzpartner, der erste Stock rechts ist der rechte Sitzpartner, der zweite Stock links ist derjenige, der zwei Stühle weiter links sitzt, usw. In dem Kaufhaus kann man nur Gegenstände kaufen, welche die Person im jeweiligen „Stockwerk“ an hat.

Das Spiel ist irre lustig, wenn es kaum einer kennt, denn da versuchen die „Unwissenden“, Sachen zu kaufen, die es gar nicht dort gibt, und sie wissen nicht mal warum....



Material:

-

Reise zum Mond

Anzahl der Spieler: je mehr desto besser

Alter: ab 6 Jahre

Dauer: je nach Konzentration

Regeln:

Die Spieler sitzen in einem Stuhlkreis. Auch in diesem Spiel ist es wichtig, dass möglichst viele dieses Spiel noch nicht kennen! Der Spielleiter beginnt: „Ich fliege zum Mond und nehme einen Autoreifen mit.“ Nun ist der Zweite dran, er braucht nicht zu wiederholen was der Vordermann mitnimmt, sondern muss eine eigene Vermutung anstellen, was er mit zum Mond nehmen könnte. Der Spielleiter muss entscheiden, ob er dieses kann. Die Reiseartikel müssen in alphabetischer Reihenfolge sein, d.h. der erste nimmt einen Autoreifen mit, der zweite eine Brille, der dritte ein Chamäleon, usw...

Das Spiel geht so lange, bis der Spielleiter abbricht oder alle die Lösung erraten haben.

Variante:

Eine andere Variante ist, das man nur Sachen mitnehmen kann, welche mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnt, wie der jeweilige Name des Spielers.



Material:

-