

# GRUPPENSPIELE

Spielspaß und Spannung für Drinnen



## GRUPPEN-SPIELE

### EINLEITUNG

---

Als Gruppenspiele bezeichnet man spielerische Aktivitäten, die von mehreren Personen im Rahmen einer Gruppe durchgeführt werden.

Im Vordergrund steht dabei nicht der sportliche Wettkampf wie bei Mannschaftsspielen, sondern der Spielspaß und das Erlebnis mit den Partnern.

Gruppenspielen dienen dem Spielbedürfnis, der Entspannung und dem Vergnügen, zum Beispiel den Kreisspielen bei Kindern.

In vielen Fällen steht die Interaktion und auch die Kooperation im Vordergrund.

## FAMILIE MEIER

---

Material: Kärtchen/ Zettel und Stift

### Der Spielleiter erklärt:

„Ich gebe jedem ein Kärtchen auf dem ein Familienname steht. Eine Familie hat bei unserem Spiel einen Vater, eine Mutter, einen Sohn, eine Tochter und eine Oma.

So kann z.B. jemand ein Kärtchen haben auf dem „Meier Vater“ steht. Auf mein Startzeichen hin müssen alle zu ihrer Familie finden.

Dabei darf man den Familiennamen rufen, der auf dem Zettel steht. Wenn sich die Familie gefunden hat, setzen sich alle im Kreis zusammen.

Welche Familie am schnellsten sitzt, ist Sieger.

Alle, die nun das Kärtchen bekommen – und das ist eine wichtige Spielregel – geben dies sofort am laufenden Band weiter und nehmen das vom anderen und zwar mit der Schrift nach unten. Dieses Austauschen wird so lange fortgesetzt, bis ich „los!“ rufe.

Dann müssen sich die Familien finden.“

### Beispiele für Aufschriften:

- Meier: Vater Meier, Mutter Meier usw.
- Mitkämpfende Familien: Dreier, Seier, Geier, Leier usw.

### Variante für Ältere:

Familie Meier, Familie Mayer, Familie Meyer, Familie Maier

Für Kindergruppen eignen sich auch besonders gut Namen aus Fernsehsendungen oder Kinderbüchern, z.B. Mickey Maus-Vater usw.

**Voraussetzung:** alle Kinder müssen lesen können!



## FUNKKONTAKT

---

Material: Kärtchen/ Zettel und Stift

Die Spieler sitzen im Kreis und zählen durch. Jeder muss sich seine Nummer merken.

Der Spielleiter beginnt: Er hebt beide Hände und „funk“ mit seinen Fingern.

Zugleich machen die beiden Nachbarn auch mit, der linke Nachbar mit der rechten Hand und der rechte Nachbar mit der linken Hand; also jeweils mit der dem Spielleiter zugewandten Hand.

Der Spielleiter sagt: „Ich bin der Hauptfunker Nummer eins und funke zu Hauptfunker Nummer (z.B.) sieben.“

Sofort bekommt der Spieler mit der Nummer sieben Funkkontakt, erhebt die Hände, und seine Nachbarn müssen natürlich auch wieder mitmachen.

Die Nummer sieben beginnt wieder: „Ich bin der Hauptfunker Nummer sieben und funke zu...“

Wer das Funken oder das Mitfunken vergisst, oder wer versehentlich funkt, muss aufstehen, beim zweiten Mal hinknien usw.

### Variation 1

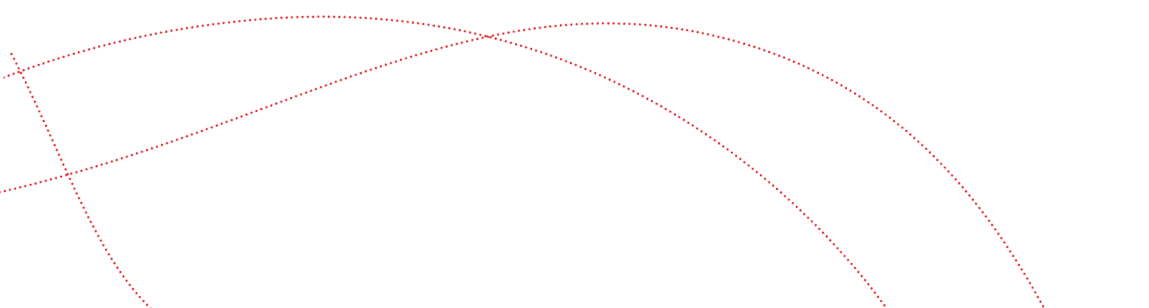
Wenn alle Namen untereinander bekannt sind, sollen anstatt Nummern die Namen gerufen werden.

### Variation 2

Jeder Spieler legt sich selbst einen Tiernamen zu. Rosina ist ein Uhu, sie ruft „Ochse“. Wer „Ochse“ ist, antwortet nun mit Ochsengebrüll und ruft „Hahn“. Der Hahn kräht und ruft ...

### Variation 3

Jeder Spieler legt sich den Namen einer Nutzpflanze (oder Blume) zu. Ralf beginnt: „Meine Tauben fliegen zum Mais.“ Wer „Mais“ hat, muss sofort reagieren: „Meine Tauben fliegen (z.B.) zu den Kartoffeln.“



## **ZEITUNGSSCHLAGEN**

---

Material: Zeitung und Klebeband

Eine zusammengerollte Zeitung dient als Schlagstock.

Alle sitzen im Kreis bis auf eine Person, die sich in der Kreismitte befindet und keinen Platz hat - jedoch die Zeitung.

Der Gruppenleiter nennt einen Namen. Die Person in der Mitte muss die genannte Person nun mit der Zeitung leicht abschlagen, bevor der Genannte einen weiteren Namen eines Mitspielers nennen kann.

Schafft er es nicht einen Namen zu nennen, muss er in die Mitte.

## **MÖRDER-SPIEL**

---

Material: Kartenspiel

Wer ist der Mörder?

An jede Person wird eine Spielkarte verteilt. Die Person mit dem Herzkönig ist der Mörder.

Niemand weiß vom jeweilig anderen, was er für Karten hat. Blinzelt der Mörder jemanden an, muss dieser seine Karte aufdecken und ist tot.

Wer einen Verdacht hat meldet sich: „ich habe einen Verdacht!“. Sobald eine weitere Person ebenfalls sagt „Ich habe einen Verdacht!“ müssen beide gleichzeitig ihren Verdacht nennen.

Stimmen beide Namen überein, muss der Verdächtige sagen ob er der Mörder ist.

Stimmen die Namen nicht überein, dann sind beide ausgeschieden (auch wenn ein Name eventuell richtig sein könnte).

## VERÄNDERUNGEN

---

Alle sitzen im Kreis.

Eine Person wird vor die Tür geschickt.

Nun wird eine Änderung im Kreis vorgenommen.  
(Beispiel: 2 Personen tauschen eine Jacke untereinander, oder 2 Personen tauschen die Plätze, oder eine Person zieht sein T-Short falsch herum an).

Die Person vor der Türe wird hereingeholt und muss nun die Veränderung erraten.

## SPIONE UND DETEKTIVE

---

Material: 2-3 Filmdosen

Detektive haben es in diesen Zeiten nicht einfach. Ständig wird etwas geschmuggelt.

Aber unsere beiden Detektive (Anzahl auf Gruppengröße anpassen) sind sehr geschickt und erfahren.

Die Spione geben eine (zwei, drei,...) Filmdöschen untereinander weiter. Das passiert natürlich ganz heimlich.

Die Döschen dürfen aber nur in den Händen gehalten werden. Also werden ALLE Spione so tun, als würden sie ein Döschen halten oder übergeben.

Die Detektive laufen mit den Spionen kreuz und quer durch den Raum und beobachten diese.

Wenn sie einen Verdacht haben können sie einen Spion antippen, der dann zeigen muss, ob er wirklich ein Döschen in der Hand hält.

Ist dies der Fall, tauschen die beiden die Rollen und das Spiel geht weiter.

