

TEAM PLAY

NÄHE &
GESPRÄCHE

DETEKTIV SPIELEN

MINDESTENS 2 PERSONEN

Stellt Euch gegenüber (z.B. **Team 1:** Eltern gegenüber **Team 2:** Kids): **Team 1** bekommt nun 30 Sekunden Zeit, um sein Gegenüber genau zu betrachten und sich alle Details einzuprägen. Danach dreht sich **Team 1** komplett um, während **Team 2** eine Kleinigkeit an sich selbst verändern (z.B. Zopf aufmachen, Brille ausziehen, Hemd zuknöpfen). **Team 1** dreht sich anschließend wieder um und muss erraten, was sich an **Team 2** verändert hat. Danach werden die Rollen getauscht.

Bei diesem Spiel kommt sich die Familie sehr nahe: Nach einer ungewöhnlich langen Phase der Beobachtung (wann schaut man jemanden schon mal 30 Sekunden lang genau an?) folgt eine Phase lockerer Kommunikation, in der die Familie selbst Gesprächsthema ist.

BEWUSSTSEINS-SPIELE

INDOOR-
ACTION &
BEWEGUNG

DER RAUM - MINDESTENS 2 PERSONEN

Eine gute Möglichkeit die Umgebung wahrzunehmen und abzutasten. Die Familie läuft kreuz und quer durch einen Raum und muss hierbei jedes Detail wahrnehmen, indem Sie auf diese zeigen, sie begrüßen oder explizit sagen was das ist. Das bedeutet: Man läuft zur Wand als Beispiel, nimmt diese wahr und sagt laut „Hallo Wand“. Man bezieht die Decke, den Boden, die Lampen, jede Ecke und was sonst in diesem Raum ist komplett mit ein.

ENERGIEWEITERGABE - MINDESTENS 3-4 PERSONEN

Die Familie steht in einem Kreis, wichtig hierbei ist der Augenkontakt zu den anderen Mitspielern. Der erste Spieler kann nun seine Energie durch ein Klatschen in die Richtung eines anderen Spielers weitergeben. Dieser muss die Energie schnell annehmen und an jemand anderes weitergeben. Der Augenkontakt und der Fokus auf die Person welche die Energie hat, darf nicht unterbrochen werden. Da das Spiel relativ schnelle Züge annimmt, ist es wichtig nach dem Spiel kurz noch einmal in sich selbst zu gehen und durchzuatmen.

LEICHT WIE EIN LUFTBALLON - MINDESTENS 3-4 PERSONEN

Die Familie steht im Kreis. Ein Luftballon wird in die Runde geworfen und dieser muss immer weiter gegeben werden. Auf den Ballon darf nicht aggressiv geschlagen werden, sondern er muss so sanft wie möglich berührt werden. Hat die Familie den Ballon im Griff, kann der nächste in die Runde geworfen werden. Man kann letztendlich so viele Luftballons wie möglich in die Runde werfen. Hier ist Konzentration, Ruhe, Geduld und Fingerspitzengefühl gefragt.

UMWELT-SPIELE

EISSCHOLLE - MINDESTENS 4 PERSONEN

Die Familie (Spieler) sind Pinguine oder Eisbären (die Tiere werden durch Gesten und Bewegungen dargestellt) und stehen auf einer Eisscholle aus Zeitungspapier, die auf dem Boden liegt. Ein Familienmitglied (Spielleitung) steht außerhalb und erzählt vom Abschmelzen der Pole und der Erderwärmung. Das Eis, auf dem die Familie steht, schmilzt, d.h. die Spielleitung verkleinert die Eisscholle, indem sie immer mehr Zeitungstreifen von der Eisscholle abreißt. So wird die Scholle kleiner und kleiner. Die Spieler müssen sich gegenseitig immer stärker unterstützen und zusammenrücken, damit sie von der Eisscholle nicht hinunter ins Wasser fallen. Das Spiel ist beendet, wenn die Spieler „unterzugehen“ drohen.

MOTTE UND FLEDERMAUS - MINDESTENS 2 PERSONEN

Die Fledermaus ist nachtaktiv und fängt ihre Beute allein durch Schallortung. Um diese Jagdmethode nachzuempfinden, stehen sich zwei Spieler gegenüber. Einem Spieler werden die Augen verbunden – er spielt die Fledermaus. Der andere Mitspieler bleiben still stehen. Immer, wenn die Fledermaus „Motte“ ruft, muss die Motte einen kurzen Laut produzieren (rufen, mit den Füßen am Boden scharren, in die Hände klatschen usw.). Die Fledermaus versucht, ihre Beute zu fangen. Während des Spiels kann der Rest der Familie still beobachten und danach wird gewechselt.

DAS WALDWARNSYSTEM - MINDESTENS 5 PERSONEN

Für dieses Spiel brauchen wir einen „Wanderer“, einen „Eichelhäher“ und mindestens zwei andere Mitspieler, die Bäume darstellen. Der Eichelhäher stellt sich zwischen die Bäume. Die Bäume und der Eichelhäher schließen nun die Augen. Der „Wanderer“ muss nun versuchen, das Spielfeld (Wohnzimmer/Kinderzimmer o.ä. - *Stolperfallen wie z.B. Tisch & Stühle aus dem Weg stellen!*) zu durchqueren, ohne dass es vom Eichelhäher bemerkt wird. Dabei weiß es nicht, welcher Spieler der Eichelhäher ist und wo dieser steht. Hört der Eichelhäher den Wanderer, so schreit er laut. Nach dem dritten Schrei oder wenn der Wanderer es ohne Schreie geschafft hat, werden die Rollen gewechselt.

Der Eichelhäher ist die Alarmanlage des Waldes. Mit seinen lauten Rufen warnt er Tiere vor Gefahren.

Eichelhäher
sind Alarm-
anlagen des
Waldes

ERDE, WASSER, LUFT - MINDESTENS 4 PERSONEN

Drei Spieler stehen im Kreis. Ein Spieler steht mit einem Ball in der Kreismitte. Er wirft den Ball einem beliebigen Spieler zu und sagt dabei „Erde“ oder „Wasser“ oder „Luft“. Blitzschnell muss der Spieler nun ein Tier nennen, das an/in dem genannten Ort lebt. Ist die Wahl falsch oder dauert es zu lange, wird der Platz gewechselt. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Tiere möglichst nicht wiederholt werden. *Beispiel: Wasser – Aal / Luft – Möwe / Erde – Schlange*

FEUER, WASSER, LUFT - MINDESTENS 4 PERSONEN

Der Klassiker: Alle Spieler stehen im Raum verteilt, der Spielleiter steht an einem Zentralem Platz wo alle Spieler im Auge hat. Nun laufen die Spieler durch den Raum. In Abständen ruft der Spielleiter nun entweder Feuer, Wasser oder Luft. Die anderen Spieler müssen Reaktion zeigen und bei Feuer: auf den Boden legen / Wasser: auf einer Erhöhung stellen / Luft: sich an etwas festhalten. Wer letzter ist oder etwas falsches macht, scheidet aus.

NÄHE &
GESPRÄCHE

ENTWICKLUNGS-SPIELE

ENDLOSGESCHICHTE - MINDESTENS 3-4 PERSONEN

Es soll eine endlose Geschichte erzählt werden, wobei jeder Spieler ein Wort nennt, das zum vorherigen passt und einen richtigen Satzbau ermöglicht. Die vorher genannten Wörter müssen vom jeweiligen Teilnehmer für den eigenen Satz ebenfalls genannt werden.

Beispiel:

Vater: „Ich“

Mutter: „Ich ging“

Kind 1: „Ich ging zum“

Kind 2: „Ich ging zum ersten“

Vater: „Ich ging zum ersten Mal“

So haben insbesondere die Kinder viel Spaß beim Kreieren einer lustigen Geschichte, ohne dass ihnen bewusst ist, dass es sich um eine effektive Konzentrations- und Gedächtnisübung handelt.

FUCHSJAGT - MINDESTENS 4 PERSONEN

Dieses Spiel wird über einen längeren Zeitraum gespielt. Es werden alle Namen der Mitspieler auf einen Zettel geschrieben und in eine Büchse geworfen. In eine zweite Büchse werden Zettel mit Aufgaben gelegt. Nun muss jeder Spieler zufällig einen Namen und eine Aufgabe ziehen. Die Aufgabe ist nun zu erfüllen und zwar an der Person dessen Namen man gezogen hat. Zum Beispiel zieht man den Namen „Paula“ und muss die Aufgabe „Mach ein Selfie“ erfüllen. Sobald dies gemeistert ist, ist Paula aus dem Spiel ausgeschieden. Sobald jemand ausgeschieden ist, wird der Name desjenigen an eine Tafel geschrieben. Mögliche Aufgaben sind: *Geb' der Person ein Glas Wasser / Mach ein Selfie mit der Person / Schreib deinen Namen auf dessen Hand / Bring die Person dazu, zu rutschen.*

Hier verliert man schnell den „Gewinn“-Überblick. Viel interessanter für Kids ist es, diese Person aufzuspüren und geschickt in Kontakt mit dieser zu treten.