

Spiele auf Abstand

Außergewöhnliche Situationen benötigen außergewöhnliche Lösungen, das trifft auch auf die Auswahl von Spielen in Zeiten von Abstands- und Hygieneregeln zu. Wie gut, dass die Menschen, die auf unterschiedlichen Ebenen in der Jugendarbeit aktiv sind, von jeher voll von Kreativität und Ideen sind. Viele Spiele, die ihr vorher gespielt habt, lassen sich mit ein paar Änderungen auch weiterhin spielen. Auch ein Blick in die Klassikerkiste lohnt sich, so kann man zum Beispiel das alte Gummitwist (mind. 5 m, besser mehr) aus der Schublade kramen oder den Kästchenhüpfspielen wieder eine Chance geben.

Spiele mit Straßenmalkreide

Himmel und Hölle

So geht's: Von "Himmel und Hölle" gibt es viele, viele Varianten. Eine davon: Mit einem Stück Straßenkreide werden die Kästchen aufgemalt. Ein Wurfstein wird nacheinander in alle Kästchen geworfen: Beim ersten Wurf die 1, beim zweiten die 2 usw. Dann wird bis zum jeweiligen Kästchen gehüpft – und der Stein zurückgeholt. In Kästchen 5 und 6 hüpft man mit beiden Füßen, ebenso in Nummer 8 und 9. Der Himmel ganz oben dient zum Ausruhen. Wer einen Fehler macht, d.h. nicht korrekt wirft oder beim Springen eine Linie berührt oder falsch springt, muss aufhören und ist erst in der nächsten Runde wieder dran.

(Quelle: <https://www.familie.de/kleinkind/die-schoensten-strassenspiele>)

Handy-Hüpf

So geht's: Auf die Straße wird eine alte Handy-Tastatur aufgemalt: Drei mal drei Felder, das erste bleibt leer. Ins erste Kästchen kommen die Buchstaben ABC, ins nächste DEF und so weiter. Ein*e Mitspieler*in denkt sich ein Wort aus und hüpft dieses nach. Wie früher beim Handytippen gilt: Für den ersten Buchstaben wird einmal gehüpft, für den zweiten doppelt, für den dritten drei Mal. Für den Anfang sollten die Wörter nicht zu schwer sein und am besten keine Umlaute enthalten. Wer das Wort errät, erhält einen Punkt.

(Quelle: <https://www.familie.de/kleinkind/die-schoensten-strassenspiele>)

Straßen-Dart mit Steinen

So geht's: Auf den Boden wird eine Zielscheibe (groß!) gemalt. Für jeden Kreis wird eine Punktzahl vereinbart und ebenfalls mit Kreide notiert. Jede*r Mitspieler*in bekommt drei

(flache) Steine und versucht, aus einer Entfernung von ca. drei Metern seine Wurfsteine möglichst mittig zu platzieren. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

(Quelle: <https://www.familie.de/kleinkind/die-schoensten-strassenspiele>)

Punkte im Kopf verbinden

So geht's: Die Spielleitung malt im Vorfeld verschiedene Gegenstände auf den Asphalt auf. Dabei werden allerdings nur die Eckpunkte der Gegenstände aufgemalt und nicht die verbindenden Linien. Die Mitspieler*innen müssen anschließend erraten, um welche Gegenstände es sich bei den Punkten handelt. Kommt die Gruppe nicht auf die Lösung, kann die Spielleitung nach und nach Verbindungslinien einzeichnen. Schwieriger wird das Spiel, wenn mehrere Gegenstände auf der gleichen Fläche gezeichnet und erraten werden müssen. Dabei sollte allerdings jeder Gegenstand eine eigene Kreidefarbe haben, damit die Aufgabe zu lösen ist.

(Quelle: <https://www.jugendleiter-blog.de/2018/10/11/10-spiele-mit-strassenmalkreide>)

Rechenkünstler

So geht's: Die Mitspieler*innen malen auf dem Asphalt gemeinsam Felder aus, die mit den Zahlen 1 bis 10 gekennzeichnet sind. Je größer die Zahl, umso kleiner das Feld. Im Anschluss stellen sich die Spieler*innen an einer Linie auf, die etwas drei bis vier Meter entfernt ist, und erhalten von der Spielleitung kleine Steine. Jeder Mitspieler hält dabei Steine in einer eigenen Farbe, so dass die Steine unterschieden werden können. Je nach Alter stellt die Spielleitung der Gruppe nun Rechenaufgaben. Die Spieler lösen die Aufgabe im Kopf und müssen anschließend ihre Steine so auf die Felder werfen, dass die Summe der Felder, in denen Steine des*der jeweiligen Spieler*innen liegen, gleich der Lösung entsprechen. Welche*r Spieler*in hat richtig gerechnet und die passenden Felder getroffen?

(Quelle: <https://www.jugendleiter-blog.de/2018/10/11/10-spiele-mit-strassenmalkreide>)

Autorennen

So geht's: Die Spieler*innen malen eine Rennbahn mit Start, Ziel und vielen Kurven auf die Straße. Mit ferngesteuerten Autos müssen sie es schaffen, ihren Parcours möglichst schnell und ohne Fehler zu fahren. Nach einer Probephase können die Spieler*innen auch in Rennen gegeneinander antreten.

(Quelle: <https://www.dieangelones.ch/strassenkreide-spiele-spass-und-street-art>)

Fotokunst

So geht's: Nach Lust und Laune werden verschiedene Sachen auf den Boden gemalt, anschließend stellen oder legen sich die Spieler*innen so hin, dass sich daraus ein witziges Foto mit optischer Täuschung schießen lässt. Zum Beispiel: Einen bunten Blumenstrauß,

den sie halten können. Ein farbiger Luftballon, den sie in die Luft halten.

Ein Ball, auf dem sie balancieren. Ein Haus, über welches sie fliegen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

(Quelle: <https://www.dieangelones.ch/strassenkreide-spiele-spass-und-street-art>)

Auf der Linie gehen, hüpfen, laufen

So geht's: Ein*e Spieler*in malt eine durchgehende Linie auf den Asphalt – möglichst kompliziert mit Kringeln und Schlaufen. Die anderen Spieler*innen müssen dieser Linie folgen – gehend, hüpfend, laufend ...

(Quelle: <https://muttis-blog.net/spiele-mit-strasenmalkreide>)

Labyrinth

So geht's: Für Fortgeschrittene: ein Labyrinth (mit oder ohne Sackgassen) auf den Asphalt zeichnen. Die Spieler*innen müssen nun den Ausgang suchen – zu Fuß, mit dem Roller, mit dem Bobbycar ...

(Quelle: <https://muttis-blog.net/spiele-mit-strasenmalkreide>)

Eisschollen-Sprung

So geht's: Die Spielleitung malt verschieden große Eisschollen auf den Asphalt. Die Eisschollen sind unterschiedlich weit voneinander entfernt und bieten jeweils für nur eine*n Mitspieler*in Platz. Die Spielleitung malt zudem auf einer Seite eine lange Linie als Start und an der gegenüberliegenden Seite ebenfalls eine Linie für das Ziel. Die beiden Linien entsprechen zwei Küsten.

Die Mitspieler*innen sind Pinguine und müssen nacheinander versuchen, von einer Küste zur anderen zu hüpfen, ohne neben eine Eisscholle zu springen. Springt ein Pinguin doch neben eine Eisscholle, muss er zum Start zurück und es erneut probieren. Die Spielleitung stoppt die Zeit. Der*die schnellste Mitspieler*in gewinnt das Spiel. In weiteren Runden werden immer mehr Eisschollen gestrichen, sodass die Strecke schwerer zu überwinden ist.

(Quelle: Die 50 besten Stadtspiele, Daniel Seiler)

Gummitwist

Material: Für den richtigen Abstand in Corona-Zeiten sollte das Gummiband 6 bis 7 m lang sein (das Gummiband in eurer Ferientasche ist 5 m lang, lässt sich aber laut Verpackung bis zu 10 m dehnen 😊).

Spieleranzahl: Ideal 3 Spieler*innen, geht aber auch allein mit Hilfe von z.B. 2 Stühlen.

So geht's: Feste Regeln gibt es nicht, es ist alles eine Verabredung zwischen den Spieler*innen. Dennoch gibt es einige Grundregeln, die überall gleich sind. Das Gummi wird um die Füße zweier Teilnehmer*innen gespannt und gedehnt. Diese Teilnehmer*innen stehen mit dem Gesicht zueinander sich gegenüber. Ein*e dritte*r Mitspieler*in hüpfert nun einen zuvor verabredeten Rhythmus.

Einige Beispiele für Regeln:

- Es darf so lange gesprungen werden, bis ein Fehler gemacht wurde oder eine Regel verletzt wurde.
- Begeht der*die Springer*in einen Fehler ist der*die nächste Spieler*in an der Reihe.
- Gelingt dem*der Springer*in ein fehlerfreier Durchgang wird die Schwierigkeitsstufe erhöht.
- Fehler sind z.B.:
 - mit den Füßen auf einem falschen Gummi landen oder hängen bleiben,
 - mit den Fußspitzen ein anderes Gummi berühren,
 - einen Sprung auslassen oder die Reihenfolge nicht einhalten,
 - im falschen Feld landen.
- Es gibt verschiedene Stufen, in denen die Sprünge absolviert werden:
 - Stufe 1: Gummi verläuft um die Knöchel.
 - Stufe 2: Gummi verläuft um die Waden.
 - Stufe 3: Gummi verläuft um die Kniekehlen.
 - Stufe 4: Gummi verläuft unter dem Po.
 - Stufe 5: Gummi verläuft um die Hüfte.
 - Stufe 6: Gummi verläuft um die Taille.

- Zusätzlich wird durch die Beinstellung der Spieler*innen, die das Gummi spannen, das Springen zusätzlich erschwert. Folgende Stellungen gibt es:
 - Normal: Füße stehen in etwa hüftbreit auseinander (etwa 30 cm).
 - Badewanne: Füße stehen breit auseinander in einer leichten Grätsche (etwa 60 – 70 cm).
 - Engpass: Es steht nur ein Fuß im Gummi.
 - Baumstamm: Beide Füße stehen eng nebeneinander im Gummi.
 - Wackelpudding: Die Bandhalter wackeln während der Springphase mit den Beinen.
- Sprungvarianten:
 - Mitte: Die Füße landen in der Mitte zwischen den beiden Bändern.
 - Grätsche: Beide Füße landen außerhalb des Gummis.
 - Auf: Ein Fuß oder beide Füße landen auf dem Gummi.
 - Raus: Man landet bei diesem Schlusssprung auf einer Seite außerhalb des Bandes.

Gesprungen wird in einem bestimmten Rhythmus. Ein gesprochener Vers gibt dabei das Tempo und den Takt vor.

(Quelle: <https://www.kita-turnen.de/gummitwist-grundregeln-strassenspiele>)

Die lustigsten Verse:

- Seite – Seite – Mitte – Breite – Seite – Seite – Mitte -Raus
- Si-si-si, Mitte, no-no-no, Mitte, si, Mitte, no, Mitte, Com-pa-gnon
- Hau – ruck, Donald – duck, Mickey – Mouse, rein, raus
- John F. Kennedy kauft sich einen Kaugummi, spuckt ihn wieder aus und du bist draus
- In einer Badewanne saß eine dicke Dame, dicke Dame lachte Badewanne krachte.
- Die Wissenschaft hat festgestellt, dass Coca Cola Gift enthält. Drum trinken wir auf diese Weise Coca Cola literweise.
- Teddybär Teddybär Dreh dich um, Teddybär Teddybär mach dich krumm. Teddybär Teddybär hüpf auf einen Bein, Teddybär Teddybär das machst du fein.
- Beim Bäcker hat's gebrannt, brannt, brannt, da bin ich schnell gerannt, rannt, rannt. Da kam ein Polizist, zist, zist, der schrieb mich auf die List, List, List. Die List fiel in den Dreck, Dreck, Dreck, da lief ich ganz schnell weg, weg, weg.

(Quelle: <https://diekleinebotin.at/gummitwist-gummihuepfen>)

Bewegungsspiele

Bierdeckelschlacht

So geht's: *Achtung! Kleine Gruppen machen, Paare bilden oder besser noch: eins gegen eins.*

Jede*r Mitspieler*in erhält eine Spielfeldhälfte, bei mehreren Mitspieler*innen werden die Spielfelder in Kuchenstückchenform eingeteilt, so hat jede*r seinen eigenen Bereich auf Abstand. Alle erhalten die gleiche Anzahl an Bierdeckel und müssen nun versuchen, dass sich im eigenen Feld keine Bierdeckel befinden, indem sie diese den Gegenspieler*innen ins Feld werfen.

Wer bei Abpfiff des Spiels die wenigsten Bierdeckel im Feld liegen hat gewinnt. Der*die Spielleiter*in achtet darauf, dass nach Abpfiff keine Bierdeckel mehr geworfen werden.

(Quelle: <https://www.gruppenspiele-hits.de/wettspiele/bierdeckelschlacht.html>)

Zeitungstanz

So geht's: Jede*r Mitspieler*in bekommt einen großen Bogen Zeitungspapier und legt diesen vor sich aus. Während die Musik spielt, dürfen die Mitspieler*innen auf der Zeitung tanzen. Sie sollen darauf achten, dass die Füße nur die Zeitung, nicht aber den Boden um die Zeitung herum berühren. Wenn die Musik stoppt, falten alle das Zeitungspapier in der Mitte, sodass es nur noch halb so groß ist wie in der Runde zuvor. Am Ende passen dann nur noch die Zehenspitzen eines Fußes auf das Papier – wer am längsten durchhält, ohne seine Füße von der Zeitung zu bewegen, hat gewonnen.

(Quelle: <https://www.aldi-sued.de/de/aldi-inspiriert/kindergeburtstag/kindergeburtstag-spiele/zeitungstanz>)

Stopp-Tanz

So geht's: Alle Mitspieler*innen gehen auf die Tanzfläche. Achtung auf ausreichend Platz für den Abstand untereinander achten! Der*die Spielleiter*in startet die Musik (Handy, Radio, etc.). Die Mitspieler*innen fangen nun an, sich ausgelassen zur Musik und frei im Raum zu bewegen. Sobald die Musik dann gestoppt wird, müssen alle Mitspieler*innen sofort in ihrer Pose „einfrieren“. Wer nicht rechtzeitig reagiert oder sich nochmal bewegt, scheidet aus und bildet einen Teil der „Jury“. Die Aufgabe der Ausgeschiedenen ist es dann, zu beobachten, wer als nächstes rausfällt. Anschließend dürfen auch sie wieder einsteigen, somit gibt es keine Gewinner oder Verlierer.

(Quelle: https://www.jugendverbaende-muenchen.de/fileadmin/user_upload/PDFs_Praktische_Tipps/Handbuch_fuer_Jugendleiter.pdf)

Feuer-Wasser-Luft - Abstandsvariante

So geht's: *Ihr braucht eine ausreichend große Fläche wie z.B. Turnhalle oder Wiese und Musik. Teilt den Mitspieler*innen mit, dass sie aufeinander achten sollen und den Abstand zueinander einhalten.*

Der*die Spielleiter*in startet die Musik und alle Spieler*innen laufen umher. Sobald die Musik angehalten wird, ruft der*die Spielleiter*in eines der Kommandos:

- Feuer: alle gehen in die Hocke.
- Wasser: alle stellen sich auf ein Bein.
- Luft: alle legen sich flach auf den Boden.

Der*die Mitspieler*in, welche*r das Kommando als letztes ausführt, scheidet aus, darf jedoch in der nächsten Runde der*die Spielleiter*in sein und die Musik anhalten, sowie das Kommando geben. Um das Spiel für ältere Kinder etwas umfangreicher zu machen, können weitere Befehle eingebaut werden, wie z.B.:

- Blitz: alle bleiben sofort still stehen und dürfen sich nicht mehr bewegen.
- Haus: alle machen mit den Händen ein Dach über dem Kopf.

(Quelle: https://www.jugendverbaende-muenchen.de/fileadmin/user_upload/PDFs_Praktische_Tipps/Handbuch_fuer_Jugendleiter.pdf)

Cola-Fanta-Sprite

*Die Linie muss lang genug sein um alle Mitspieler*innen mit entsprechendem Abstand positionieren zu können.*

So geht's: Eine Linie wird festgelegt (Seil ausgelegt etc.). Die Mitspieler*innen stellen sich auf eine Seite der Linie. Folgende Kommandos werden der Gruppe erklärt:

- Cola: rechts von der Linie.
- Fanta: links von der Linie.
- Sprite: ein Bein rechts, ein Bein links.
- MezzoMix: 180° Drehung auf der Linie oder in die Hocke.

Die Spielleitung ruft nun die verschiedenen Kommandos und die Spieler*innen müssen sich möglichst schnell passend zum jeweiligen Kommando hinstellen. Falls sie falsch reagieren oder das Seil berühren, scheiden sie aus.

Bombenalarm

So geht's: Auf einem abgegrenzten Gelände wird ein laut tickender Wecker versteckt, der die Bombe darstellt. Dann wird 'Bombenalarm' ausgelöst. Die Teilnehmenden müssen die Bombe finden, bevor sie hochgeht (= Wecker klingelt). Das Ganze lässt sich auch im Haus

als Indoor-Variante spielen. Denkbar sind auch mehrere Wecker, von denen nur einer die echte Bombe darstellt. Alles andere sind Attrappen.

Mondball

So geht's: Aufgabe der Gruppe bei diesem Spiel ist es, den aufgeblasenen Wasserball so oft wie möglich hoch (Richtung Mond) in die Luft zu spielen, bis er dann auf dem Boden landet. Kein Spieler darf den Ball zweimal hintereinander berühren. Jeder Ballkontakt wird als Punkt gezählt. In der nächsten Runde soll die Gruppe ihre Punkte überbieten. (Evtl. jeder nur einmal den Ball berühren bis alle einmal dran waren).

Stuhlfußball

So geht's: Zwei Teams sitzen sich auf Stühlen gegenüber (*mind. 1,5m Abstand zum Nebenmann*). Die Teams versuchen einen Ball unter oder zwischen die Stühle der anderen hindurch zu schießen. Der Ball darf nicht mit den Händen aufgenommen werden, die Spieler*innen dürfen ihre Stühle nicht verlassen.

(Quelle: <https://www.schulsport-nrw.de>)

Strandolympiade

So geht's: Die Mitspieler*innen treten einzeln oder in Gruppen gegeneinander an:

- Wettrennen: entweder am Strand entlang oder im knietiefen Wasser.
- Weitsprung
- Weitwurf: ein Weitwurf mit einem am Strand liegenden Stein.
- Hindernislauf: Einen Hindernislauf am Strand, im Wasser, angrenzendes Strandgelände durchführen.
- Flippen: kleine Steinchen auf dem Wasser flippen lassen.
- Sandburgenwettbewerb: Wer baut die Schönste Burg?
- Floßbau: Wer baut aus vorgegebenen Materialien ein Floß, das schwimmt

Für die Teilnahme an der Strandolympiade gibt es eine Urkunde oder ein Eis.

Weitere Spiele

Der Vorhang fällt

So geht's: Zwei Gruppen treten gegeneinander an. In der Mitte wird eine Decke oder ein großes, undurchsichtiges Tuch hochgehalten, so dass sich die Gruppen nicht sehen können. Rechts und links hinter der Decke stehen sich zwei Stühle gegenüber. Jeweils ein*e Freiwillige*r aus jeder Gruppe setzt sich auf den Stuhl.

Die Spielleitung zählt langsam bis drei. Bei "drei" fällt der Vorhang. Die beiden, die sich anschauen, müssen schnell den Namen des anderen sagen. Wer ihn zuerst sagt, bekommt einen Punkt. Der Vorhang wird wieder hochgehalten, eine neue Runde beginnt und zwei neue Freiwillige besetzen die Stühle.

Papierflieger-Wettkampf

Selbstbau aus Recycling-Papier und Fliegen ohne Kerosin und CO₂-Emission. Wenn das nicht nachhaltig ist.

So geht's: Jede*r Spieler*in bastelt einen Papierflieger, den er*sie mit seinem*ihrem Namen beschriftet, um Verwechslungen zu vermeiden. Die Flieger dürfen getestet werden. Beim eigentlichen Wettkampf ist nur ein Versuch erlaubt. Der*die Spieler*in, dessen*deren Papierflieger am weitesten von der Startlinie liegen bleibt, hat gewonnen.

Variante: Es werden zwei oder mehr Teams gebildet, die in einer vorgegebenen Zeit die Flieger planen und bauen.

(Quelle: <https://www.einfachbewusst.de/2017/10/papier-und-stift-spiele>)

Wer bin ich?

So geht's: Jede*r Spieler*in schreibt eine bekannte Person (z. B. „Dalai Lama“, „Steffi Graf“ oder „Günter Grass“) auf einen Zettel, diesen befestigt ein*e Mitspieler*in auf der Stirn (ohne zu lesen natürlich), mit Hilfe eines Post-its, Klebebands oder Gummibands. Ein*e Spieler*in beginnt nun, Fragen über sich stellen, z. B. „Bin ich ein Mann?“, „Lebe ich noch?“ und „Bin ich kein Sportler?“. Die Mitspieler*innen beantworten die Fragen mit Ja oder Nein. Ziel ist es, möglichst schnell die eigene Identität zu erraten. Wird eine Frage mit Nein beantwortet, ist der*die nächste Spieler*in an der Reihe, herauszufinden, wer er*sie ist.

Varianten: Die Spieler können vorab vereinbaren, dass auch fiktive Figuren („James Bond“, „Schneewittchen“) oder nur Gegenstände (wer wollte nicht schon mal eine Zahnbürste sein?) erlaubt sind.

(Quelle: <https://www.einfachbewusst.de/2017/10/papier-und-stift-spiele>)

Reporter-Spiel

*Teilt den Mitspieler*innen mit, dass sie aufeinander achten sollen und den Abstand zueinander einhalten.*

So geht's: Die Gesamtgruppe wird in zwei Kleingruppen aufgeteilt. Die Hälfte der Spieler*innen sind Reporter*innen, die andere Hälfte sind VIPs. Während sich alle frei im Raum bewegen, dürfen die Reporter*innen den VIPs beliebig viele Fragen stellen, deren Antworten sie notieren. Nach etwa zehn Minuten wird jede*r VIP von allen Reportern*innen zusammen anhand der Informationen, die sie gesammelt haben, vorgestellt. Danach werden die Rollen getauscht.

Namensbällchen

So geht's: Jede*r Mitspieler*in erhält einen Plastikbecher (z.B. Ikea). Die Aufgabe besteht nun darin, dass ein Tischtennisball die Runde macht, er muss einmal auf dem Boden aufschlagen und muss dann von einem*einer Mitspieler*in mit dem Becher aufgefangen werden. Der*die Werfer*in nennt den eigenen und den Namen der Person der er*sie den Ball zuwirft, jede Person muss einmal angespielt werden. Nach der ersten Runde wird die Zeit gestoppt und muss in der nächsten Runde getoppt werden.

Evolutionsspiel

*Teilt den Mitspieler*innen mit, dass sie aufeinander achten sollen und den Abstand zueinander einhalten.*

So geht's: Die Geschichte der Evolution ist eine Geschichte voller Missverständnisse: Eigentlich stammt der Mensch vom Einzeller ab, der sich im Lauf von Jahrmillionen zum Huhn und schließlich zum Dinosaurier entwickelte. Aus diesen wurden nach der Eiszeit die Affen und letztendlich der intelligente Mensch. Dabei galt auch nicht das Prinzip „survival of the fittest“ von Darwin, sondern die zufällige Evolutionsmethode nach Schnick-Schnack-Schnuck. Alle Teilnehmenden beginnen als Einzeller und versuchen, jeweils gegen einen Partner derselben Evolutionsstufe Schnick-Schnack-Schnuck mit den Elementen Schere, Stein, Papier zu gewinnen, um so eine Evolutionsstufe nach oben zu klettern. Wer das Duell verliert, entwickelt sich nicht weiter, bleibt auf der Stufe und sucht sich einen neuen Gegner für das Duell. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch Menschen und je ein Teilnehmender auf den anderen Entwicklungsstufen übrig geblieben sind. Die Entwicklungsstufen werden folgendermaßen dargestellt:

- Einzeller: Die Teilnehmenden sitzen in der Hocke und sagen nichts.
- Huhn: Die Teilnehmenden watscheln in der Hocke und gackern.
- Dinosaurier: Die Teilnehmenden heben die Arme, bauen sich voreinander auf und brüllen furchterregend.
- Affe: Die Teilnehmenden schlenkern mit den Armen und geben Affenlaute von sich.
- Mensch: Die Teilnehmenden schauen in einer Denkerpose dem bunten Treiben der Evolution vom Spielfeldrand aus ruhig zu.

Hannes

So geht's: Alle sprechen gemeinsam: „Hallo, ich heiÙe Hannes.

Ich hab ne Frau und vier Kinder und ich arbeite in einer Knopffabrik.“

Eines Tages kommt mein Chef und fragte: „Hannes? Haste Zeit?“

Ich sagte: „Jo!“

„Dann dreh' diesen Knopf mit der rechten Hand.“

„Hallo“ (das Ganze reimt sich halt etwas und muss auch dementsprechend rhythmisch vorgetragen werden). Das letzte Hallo ist gleichzeitig immer auch das erste Hallo für die nächste Runde. Dann heißt es nämlich „mit der linken Hand“, danach „mit dem rechten Bein“, dann „mit dem linken Bein“, dann „mit dem Po“ und zum Schluss „mit dem Kopf“.

Natürlich macht man nicht immer nur die jeweilige Bewegung, sondern behält die vorangegangene immer weiter bei und fügt nur die jeweilige neue Bewegung noch hinzu.

Stadtspiele

Fotosafari

So geht's: Die Mitspieler*innen erhalten in Kleingruppen eine Liste mit Aufgaben, für die sie 60 – 120 Minuten Zeit bekommen. Bei allen Aufgaben müssen die Gruppen als Beweis ein entsprechendes Foto mit dem Smartphone machen. Die Gruppe, die die meisten Aufgaben erledigt, gewinnt das Spiel. Passende Aufgaben können beispielsweise sein:

- Ein Baum ohne Blätter
- Etwas das mit A beginnt
- Ein Ortsschild
- Zwei Mitspieler*innen springen in die Luft
- Der*die Mitspieler*in mit der längsten Zunge
- Das lustigste Ding, das ihr findet
- Ein Hund/Katze/Maus
- Ein langer Bürgersteig ohne Leute
- Ein*e Mitspieler*in macht einen Sandengel im Sandkasten
- Ein Regenbogen in einem Fenster
- Winkt zum Abschied

(Quelle: Die 50 besten Stadtspiele, Daniel Seiler)

Geräusche einer Stadt

So geht's: Im Vorfeld des Spiels nimmt die Spielleitung unterschiedliche, typische Geräusche einer Stadt auf. Dies kann z.B. mit einem Smartphone gemacht werden. Der Gruppe werden diese Geräusche vorgespielt. Wer zuerst errät, um welchen Ort es sich handelt, sammelt einen Punkt. Wer erhält die meisten Punkte? Beispiele Für Geräusche:

- Läuten einer Kirchturmglocke
- Marktschreier
- U-Bahn-Ansage
- Kassengeräusche in einem Supermarkt

Das Spiel lässt sich auch als Rallye spielen: Nachdem das Geräusch abgespielt wurde, müssen die Mitspieler*innen zu diesem Ort laufen. Dass der Ort richtig ist, erkennen die Mitspieler*innen daran, dass dort ein*e Spielleiter*in auf sie wartet. Dort hören sie sich ein weiteres Geräusch an und laufen daraufhin zum nächsten Ort. Die Kleingruppe, die zuerst alle Geräusche erkannt und die Orte besucht hat, gewinnt.

(Quelle: Die 50 besten Stadtspiele, Daniel Seiler)

Silhouetten finden

So geht's: Die Mitspieler*innen erhalten die Silhouetten markanter Gebäude in der Stadt. Diese Gebäude müssen sie aufsuchen und vor Ort herausfinden, wann sie erbaut wurden. Smartphones dürfen zur Recherche nicht genutzt werden und Passanten dürfen nicht befragt werden. Dieses Spiel kann entweder alleine oder in Kleingruppen gespielt werden. Für jedes gefundene Gebäude gibt es einen Punkt, für das Jahr der Erbauung einen weiteren. Wer nach Ablauf der Zeit die meisten richtigen Antworten gesammelt hat, gewinnt.

(Quelle: Die 50 besten Stadtspiele, Daniel Seiler)

Straßen-Bingo

So geht's: Jede*r Mitspieler*in oder jede Kleingruppe erhält einen Bingoschein, auf dem Straßennamen eingetragen sind, die Namen von berühmten Persönlichkeiten enthalten. Die Mitspieler*innen müssen diese Straßen finden, dort vor dem Straßenschild ein Foto machen und auf dem Bingoschein das Feld streichen. Die Gruppe, die zuerst eine Linie auf dem Bingoschein waagrecht, senkrecht oder diagonal vollständig abgestrichen hat, gewinnt das Spiel.

(Quelle: Die 50 besten Stadtspiele, Daniel Seiler)

Hindernis-Parcours

So geht's: Gemeinsam legen die Mitspieler*innen einen Weg über alle Spielgeräte eines Spielplatzes fest. Nacheinander versuchen alle Mitspieler*innen, den Parcours in möglichst wenig Zeit in der korrekten Reihenfolge zu absolvieren. Welche*r Mitspieler*in ist der*die schnellste? Die Spielleitung muss bei diesem Spiel auf mögliche Gefahrenstellen achten und den Parcours gegebenenfalls entsprechend anpassen.

(Quelle: Die 50 besten Stadtspiele, Daniel Seiler)

Beispiel Wochenplan	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Vormittag	Kennenlernen <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellungsrunde • Reporterspiel • Der Vorhang fällt • Namensbällchen • ... 	Bewegungsspiele	Ein Tag am Strand <ul style="list-style-type: none"> • Picknickdecken, Sonnenschutz und Spielmaterialien nicht vergessen (das Spielsset vom Jugending z.B.) 	Minigolf <ul style="list-style-type: none"> • Beim Jugending kann man jetzt ein Minigolfset ausleihen und einen eigenen Parcours aufbauen 	Kreidespiele <ul style="list-style-type: none"> • Eisschollen-Sprung • Fotokunst • Rechenkünstler • Straßen-Dart • ...
Mittagspause	Vor Ort	Vor Ort	Picknick	Vor Ort	Vor Ort
Nachmittag	Kreativworkshops <ul style="list-style-type: none"> • Insekten-Dosen • Samenbomben • Bügelbilder • Holz-Mandala • ... 	Fotosafari	Strandolympiade	Ausflug ins Grüne	Vorbereitungen Abschiedsabend <ul style="list-style-type: none"> • Deko • Programm • Spiele • Essen • ...
Abend	Gute-Nacht-Geschichte „to go“ <ul style="list-style-type: none"> • Druckt den Kindern eine Geschichte aus, die sie dann im Bett lesen können • Schöne Geschichten gibt es z.B. hier: https://www.familie.de/kleinkind/maerchen/gute_nacht_geschichten 	Spieleabend @ Home <ul style="list-style-type: none"> • Ein digitaler Spieleabend - Wer Lust hat ist dabei • Tolle Spiele findet ihr hier: https://jugending-duesseldorf.de/theme/n/bildungsarbeit/digitale-jugendarbeit/ 	Gute - Nacht- Geschichte „to go“	Camping @ Home <ul style="list-style-type: none"> • Alle TN bekommen den Auftrag die Nacht in einem „Zelt“ zu verbringen. Ob sie hierbei ein echtes Zelt im Garten aufstellen oder sich in der Wohnung mit Decken eine Höhle bauen ist ihnen überlassen. • Ihr Camp können sie mit Fotos dokumentieren oder ihr trifft euch digital und zeigt die Schlafstätten live. 	Abschiedsabend <ul style="list-style-type: none"> • Alle feiern zusammen den Abschluss der Woche • Alle Kinder haben am Nachmittag die Feier mit vorbereitet • Was gibt es als Erinnerung geschenkt?