

<b>Titel</b>	<b>Voraussetzungen</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Ziel</b>	<b>Bemerkungen</b>
<b>Störsingen</b>	Mindestens 15 Teilnehmer; Möglichkeit, laut zu sein; etwas Platz	Aufteilung in drei Gruppen: eine singt ein Lied, eine andere versucht, das Lied zu erraten. Die dritte Gruppe steht dazwischen und versucht über „Störsingen“ das richtige Raten zu verhindern.	Aggressionsabbau, Aufmerksamkeit fördern.	Geht besser, wenn die Teilnehmenden über gemeinsames Liedgut verfügen. Leiter sollte dafür sorgen, daß das Störsingen vor dem „richtigen“ Singen beginnt oder zumindest gleichzeitig. Absprachen innerhalb der Gruppen nötig, wenn sie das Lied selbst aussuchen sollen!!!
<b>Schallmauer</b>	Ab ca. 8 Personen, sonst wie bei Störsingen.	Aufteilung in zwei Gruppen. Ein Teilnehmer bekommt vom Spielleiter ein Wort zugeflüstert (bzw. ausgelost) und muß sich hinter die gegnerische Gruppe begeben. Er ruft seiner eigenen Gruppe das Wort zu, die gegnerische Gruppe versucht (als „Schallmauer“) durch Brüllen zu verhindern, daß diese das Wort errät	wie beim Störsingen!!!	Längere Worte machen mehr Spaß! Es ist sinnvoll, im Vorfeld einige Wortideen zu haben. Gut ist, eine Linie festzulegen, an der die „Schallmauer“ steht und die von der anderen Gruppe nicht überschritten werden darf. Die „Schallmauer“ startet als erstes mit Brüllen!
<b>Siamesische Zwillinge</b>	gerade Zahl an Teilnehmern, etwas Platz, Möglichkeit zum laut sein.	Teilnehmer gehen paarweise aneinandergelehnt als „siamesische Zwillinge“ durch den Raum. Die „Zwillinge“ sind gerade stark von einander angenervt und „giften“ sich	Aggressionsabbau, theaterpädagogische Vorübung, Fremderfahrung/ Selbsterfahrung	Der Leiter hat hier eine erzählende Funktion und sollte im Idealfall selbst an einem „Zwilling“ beteiligt sein. Geht nur in

		an, steigern sich dabei langsam bis zu wüstesten Beschimpfungen, wollen voneinander weg, können aber nicht!!! Schließlich stellen sie fest, daß es alleine doch auch blöd wäre und daß sie sich in Wirklichkeit richtig gerne haben. Auch in dieses Gefühl hineinsteigern!!!		Gruppen mit geringen Berührungsängsten!!!
<b>Regenschauer</b>	größere Gruppe	Die Gruppe sitzt im Kreis. Der Gruppenleiter beginnt, vom Ablauf eines Regenschauers zu erzählen: erst fallen einzelne Tropfen (er schnippt mit den Fingern), dann werden es etwas mehr (klatschen) und schließlich kommt der richtige Guß (auf Schenkel klatschen oder auf dem Boden trampeln), danach flaut es wieder ab. Die nebeneinandersitzenden Personen übernehmen nach und nach die Schnipser etc. und halten sie, bis ein neuer Impuls kommt.	Sinnliche Wahrnehmung und Aufmerksamkeit fördern, Gruppengefühl erzeugen.	
<b>Pferderennen</b>	Wie bei Regenschauer	Gruppe sitzt im Kreis. Leiter erzählt eine Geschichte von einem Pferderennen, macht dazu passende Geräusche und Bewegungen, die von der Gruppe jeweils übernommen werden: Pferde traben in die Startboxen (langsam auf Schenkel schlagen), sind ganz aufgeregt (wiehern), Startschuß („Peng!“),	Wie bei Regenschauer	

		galoppieren (schnell auf Schenkel schlagen), springen über ein oder mehrere Hindernisse (Sprungbewegungen, „Hopp!!!“), müssen durch einen Wassergraben („blubberblubber“), kommen an Fantribüne vorbei (jubeln!!!) etc.		
<b>Japanisches Knobeln</b>	Bis zu ca. 10 Leuten, Spielfeld mit einer Mittellinie und zwei Seitenlinien.	Geht ähnlich wie „Ching-Chang-Chung“. Aufteilung in zwei Gruppen, die sich jeweils hinter ihre Seitenlinien zur Beratung zurückziehen. Jede Gruppe muß sich überlegen, welche von drei Figuren (Tiger, Samurai, Oma) sie darstellen will: der Tiger (macht Sprungbewegung und brüllt „roah!!!“) ist stärker als die Oma (frißt sie), der Samurai (macht ausholende Schwertbewegung, ruft „Ha!!!“) ist stärker als der Tiger (tötet ihn), hat aber Angst vor der Oma (geht in Trippelschritten nach vorne, zeigt den „DuDu-Finger“, sagt schnell „Dududu...!!!“). Wenn sie ihre Rolle gefunden haben, stellen sich die Gruppen mit dem Rücken zueinander an der Mittellinie auf, zählen gemeinsam bis drei und springen in ihre Rolle. Die Gruppe mit der überlegenen Rolle verfolgt die Unterlegenen. Wer vor Überschreiten	Witziges Spiel, bei dem man nicht nur laufen können, sondern auch die andere Gruppe einschätzen sollte.	

		seiner Randlinie gefaßt wird, wechselt die Gruppe.		
<b>Schlangenspiel</b>	mindestens sechs Leute, viel Platz	Je nach Gruppengröße finden sich die Gruppenmitglieder zu einer oder mehreren Schlangen (gegenseitig an Schultern bzw. Hüften anfassen) zusammen und versuchen, ihren eigenen „Schwanz“ bzw. den einer anderen Schlange zu fangen. Der gefangene Hintere wird zum Kopf der Fängerschlange.		
<b>Reise nach Jerusalem</b>	ist bekannt	ist bekannt		
<b>Gordischer Knoten</b>	ab ca. 6 Personen	Teilnehmer stellen sich im Kreis auf, gehen mit Händen nach vorne und geschlossenen Augen aufeinander zu und fassen zwei andere Hände. Dabei entsteht meistens ein Knoten, der von der Gruppe aufgelöst werden muß, ohne die Hände loszulassen.  Spielvariante: Ein Teilnehmer wird rausgeschickt, die Gruppe stellt sich mit angefaßten Händen in den Kreis und verknotet sich dann. Der Einzelne wird zurückgerufen und darf „entknoten“.	Stärkung des Gruppengefühls	
<b>Kniesitzen</b>	mindestens 12 Personen	Die Gruppenmitglieder stehen in einem engen Kreis hintereinander und setzen sich auf Kommando des Spielleiters gleichzeitig auf die Oberschenkel ihrer Hinterleute. Es	Gruppengefühl stärken	

		konnten schon Gruppen von einigen hundert Menschen so sitzen...		
<b>Ich sitze im Grünen</b>	ca. 6 bis 20 Personen, ausgeglichenes Geschlechterverhältnis, Stuhlkreis.	Gruppe sitzt im Stuhlkreis, ein Platz ist frei. Eine daneben sitzende Person rückt auf den Stuhl auf und sagt dabei: „Ich sitze“. Die nächste Person rückt nach: „im Grünen“, die dritte gleichfalls: „und liebe“, die vierte: „ganz heimlich...“ und nennt ein andersgeschlechtliches Gruppenmitglied, das sich dann auf den freien Stuhl setzen muß.		
<b>Paarlaufen</b>	Ab 12 Personen, gerade Zahl, viel Platz.	Teilnehmer verteilen sich - außer einem Jäger und einem Gejagten - paarweise auf der Fläche. Der Jäger versucht, den Gejagten zu fangen. Wenn dieser sich in eine Zweiergruppe einhakt, wird der auf der anderen Seite Stehende zum Jäger, der Jäger zum Gejagten. Rollentausch auch, wenn der Jäger den Gejagten gefangen hat!!! Spielvarianten: a) mehrere Jäger und Gejagte (durch Bänder kennzeichnen!). Paarbildung nur bei unmittelbarer Gefahr. Sobald ein Dritter sich einhakt, kann das Gegenüber wieder geschlagen werden. b) Mehrere Jäger und Gejagte. Eine begrenzte Zahl von Bällen wird eingebracht: wer von den Gejagten		

		gerade einen Ball hat, ist sicher.		
<b>Ohnmacht</b>	Größere Gruppe, Raum mit sauberem Fußboden, vorbereitete Zahlen-Lose entsprechend der Gruppengröße	Der Gruppenleiter verteilt die Lose an die Gruppenmitglieder, die sie niemandem zeigen dürfen. Diese verteilen sich in geringem Abstand voneinander im Raum und können sich auch bewegen. Der Gruppenleiter nennt in unregelmäßigen Abständen eine oder mehrere Zahlen bzw. Zahlenreihen. Die betroffenen Personen fallen langsam und theatralisch in „Ohnmacht“. Der Rest der Gruppe muß durch rechtzeitiges Stützen verhindern, daß sie auf der Erde landen. Spielende: wenn kaum noch jemand steht.		
<b>Steh-Bock - Lauf-Bock</b>	Ab 12 Personen, viel Platz.	Ein oder mehrere Fänger versuchen, Leute zu berühren, die dann „versteinern“. Wird ein „Versteinerter“ von einem freien Menschen berührt, wird er selbst wieder frei.		
<b>Zwinkern</b>	ungerade Zahl von Teilnehmern, ab ca. 13 Personen. Stuhlkreis	Es wird ein Stuhlkreis gebildet, bei dem jeweils eine Person auf dem Stuhl sitzt, eine andere dahinter steht (Hände auf dem Rücken!!!). Ein Stuhl ist bis auf die dahinterstehende Person unbesetzt. Diese muß durch Zuzwinkern einen Sitzenden dazu bewegen, zu ihr zu kommen. Die hinter dem Sitzenden stehende Person		Der Spielleiter sollte sichergehen, daß die Teilnehmenden bereit sind, auf das Zwinkern zu reagieren und dafür sorgen, daß nicht gewürgt oder an Kleidung gerissen wird (einfaches Festhalten der Schultern

		versucht dies dann durch Festhalten zu verhindern.		muß reichen!).
<b>Obstsalat</b>	größere Gruppe, Stuhlkreis	Durch Abzählen werden die Gruppenmitglieder verschiedenen Obstsorten (z.B. Apfel, Birne, Kirsche) zugeordnet. Ein Stuhl wird entfernt, der Mitspieler geht in die Mitte und ruft z.B. „Apfel“! Alle „Äpfel“ müssen daraufhin die Plätze tauschen, der „überzählige“ Spieler versucht, einen Platz zu ergattern. Wer ohne Stuhl bleibt, kommt in die Mitte. Bei „Obstsalat“ wechseln alle den Platz.	Bewegungsspiel	Ideal um Gruppen im Vorfeld von Kleingruppenarbeit neu zu mischen. Geht auch mit Zahlen, Kleidungsstücken als Auswahlkriterien etc.