

# Spiel mit (dem) Abstand mit unaufwändigem Material

## Tipps:

Es ist hilfreich, wenn...

- jede\*r Teilnehmende ein Säckchen, o.ä. mit allen benötigten Spielmaterialien hat, das minimiert Kontakte beim Material verteilen
- Spiele zu zweit angeleitet werden. Eine\*r erklärt die Spielregeln und animiert, di\*er andere kümmert sich darum, dass Spielmaterial evtl. auch zwischendurch desinfiziert werden kann, hat Handschuhe und Maske auf oder zumindest griffbereit und das Desinfektionsmittel dabei. Kann Spielfelder vorbereiten und aufräumen.
- Bei Staffelspielen etc ist es hilfreich, wenn proSpieler\*in am Start und Endpunkt ein Aufenthaltsbereich mit Hulahoopreifen, Kreide- oder Seilkreisen definiert ist

## Kennenlernen/Motivation

**Schuhe erzählen:** Die TN stellen sich nicht selber vor, sondern werden von einem Kleidungsstück vorgestellt. „Ich bin die Jogginghose von John, der mich die letzten 12 Wochen im Homeoffice getragen hat, gewaschen hat er mich auch mal...“

**Vertretertreffen:** Ich heiße Willi und handle mit Würmern...

**Guter Fehler:** Die Gruppe nennt reihum, schnell den eigenen Namen, in der nächsten Runde den des rechten Nachbar und der nächsten Runde den des übernächsten usw. bis alle verwirrt sind, dann noch einmal eine Runde den eigenen Namen. Jetzt eine\*n Freiwillige\*n suchen, di\*er glaubt, alle Namen behalten zu haben. Dieser\*m dürfen die Teilnehmenden in willkürlicher Weise zuwinken und si\*er soll den jeweiligen Namen sagen. Ist der Name falsch, korrigiert di\*er Betreffende und alle rufen „Guter Fehler!“

**Das bin ich!** Eine\*r aus der Gruppe sagt: „Ich esse gerne Pizza!“ Alle, denen das genauso geht reißen die Arme hoch und brüllen: „Das bin ich!“ usw.

**„Lasst uns!“** Eine\*r im Kreis ruft: „Lasst uns springen!“ und springt auf der Stelle. Alle brüllen „Au ja!“ und machen mit.

**Seven Up:** Alle stehen im Kreis. Eine\*r beginnt zu zählen und legt dabei eine Hand auf die eigene Brust. Di\*er Spieler\*in, auf die die Finger zeigen, macht mit „2“ weiter bis 6, di\*er Siebente legt eine Hand auf den Kopf und sagt „Seven up“, di\*er Spieler\*in, auf di\*en die Finger zeigen, sagt: „8“ und zeigt auf eine\*n Spieler\*in im Kreis, di\*er wieder mit „1“ beginnt.

**Ohren zuhalten (aus Korea):** di\*er Startspieler hält sich beide Ohren zu, di\*er linke Nachbar\*in hält sich mit der rechten hand das rechte Ohr zu, di\*er Spieler\*in rechts von ihr mit der linken Hand das linke Ohr. Dann nimmt di\*er Startspieler\*in beide Hände herunter und zeigt auf jemanden im Kreis, di\*er jetzt startet. Wer zu langsam ist, stellt sich hinter seinen\*ihren Stuhl bis alle stehen.



## Wahrnehmung und Kommunikation

**Detektive:** Alle schauen sich gegenseitig noch einmal genau an. Eine Person wird aus dem Kreis geschickt und muss sich die Augen zu halten. Einzelne Personen tauschen die Plätze. Di\*er Detektiv\*in kommt zurück und muss erraten, wer wo stand.

**Wer hat? Wo ist?:** Alle schauen sich noch einmal alles an und schliessen dann die Augen. Dann sagt die Spielleitung: „Wer trägt ein grünes T-Shirt?“ und alle zeigen mit geschlossenen Augen auf die Stelle/die Person und öffnen erst danach die Augen. Das geht natürlich auch mit Gegenständen im Raum oder mit Bäumen am Rand des Spielfeldes.

**Detektivtreffen:** Alle werden zum Detektiv und suchen sich ein Gegenüber und stellen sich in zwei gegenüberliegenden Reihen auf. Beide drehen sich mit dem Rücken zueinander und verändern etwas am Körper/Kleidung. Zurückgedreht erraten sie, was verändert wurde.

**Captain Video:** Alle stehen im Kreis. Eine\*r denkt sich einen kurzen Handlungsablauf aus. Alle schließen die Augen, bis auf den rechten Nachbarn, der\*s Spielenden. Di\*er Spielende spielt pantomimisch vor (z.B. Ticket kaufen, in den Bus einsteigen und wieder aussteigen oder Marmeladebrot schmieren) Di\*erjenige merkt sich, was si\*er sieht und spielt es wiederum dem rechten Nachbarn vor, bis letzten Endes alle die Augen offen haben, di\*er Letzte darf raten, was gespielt wurde. Zum Schluß spielt di\*er Erste noch einmal vor.

**Schätzspiel:** Immer zwei Personen stehen sich mit 1,5m Abstand gegenüber. Person A sagt: „Ich schätze, von den Fingerspitzen bis zum Ellenbogen misst Du 40cm!“ Passt das auf 5cm genau, darf sie weiter machen, überschätzt sie sich, ist die andere Person dran.

Alternativ gibt die Spielleitung Maße vor und die Teilnehmenden überlegen von wo bis wo am eigenen Körper das wohl geht.

*Material: Zollstock*

**Seilquadrat:** Jede\*r Teilnehmer\*in fasst an einem Ende eines mindestens 1,20m Fadens an. Wenn jede\*r in jeder Hand einen Faden hat und der Kreis damit verbunden ist, kann es losgehen. Die Fäden müssen immer gespannt bleiben. Nur einige Teilnehmende dürfen die Augen offen haben und die anderen dirigieren, wenn es darum geht, einen Kreis, ein Quadrat, ein Dreieck usw. zu bilden.

*Wollfäden: 1,20 Länge halb so viele, wie TN*

**Baumliebe:** Immer zwei Spieler\*innen gehören zusammen. Eine\*r schließt die Augen und wird von dem\*der andern dirigiert durch summen, Klatschen, zurufen oder mit einem ein Meter langen Seil, das beide am ausgestreckten Arm (je mind 20cm) halten. Bis an einem Baum oder in der Kirche an einem interessanten Ort angekommen, di\*er Führende die andere Person, so dirigiert, dass sie den Stamm oder Gegenstand ertasten kann. Mit geschlossenen Augen wird zum Ausgangspunkt zurückgekehrt. Von dort aus soll di\*er Suchende sagen, wo si\*er gewesen ist.

*Material. Evtl. für jedes Paar ein Seil, Poolnudel etc*



## **Bewegung**

**Tic Tac Toe extrem:** In der Mitte wird ein Feld mit neun Feldern im „Quadrat“ angelegt (aufmalen, mit Krepband kleben, Handtücher hinlegen, Seile auslegen,...). Auf jeder Seite des Feldes stellen sich mit Abstand zwei gleich große Mannschaften auf. Jede\*r hat einen Wurfball/Papierball in Mannschaftsfarbe in der Hand. Eine Mannschaft wird rechts, die andere links am Feld vorbei rennen, so dass man sich nicht begegnen kann. Auf Kommando rennen jeweils di\*er erste los und wirft einen Stein auf ein Feld. Ist si\*er auf der anderen Seite angekommen, brüllt sie „Jetzt!“ und di\*er Nächste aus der eigenen Gruppe darf losrennen. Gewonnen hat die Gruppe, die das Tic Tac Toe gewonnen hat. Liegen zwei Farben auf einem Feld gelten beide nicht, das Feld gilt als leer. Liegt von einer Farbe mehr darauf, dann gilt diese Farbe.

*Material: Tic Tac Toe Feld, Steine, Bälle, Flugzeuge in zwei Farben*

**Tic Tac Toe im Flug:** Das Feld wird wie oben ausgelegt, aber dieses Mal spielen die einzelnen Mannschaften mit Papierfliegern, die auf dem richtigen Feld landen müssen.

**Körpertwist:** Gespielt wird im Kreis. Eine\*r sagt ein Körperteil z.B. Kopf, dann wird gedreht und der erdrehte Körperteil, z.B. linke Hand, auf den genannten Körperteil gelegt. Im Beispiel die linke Hand auf den Kopf. Dann sagt der\*die Nächste ein Körperteil, es wird wieder gedreht usw. Wenn eine mitspielende Person die Bewegung nicht ausführen kann, obwohl eine andere Person es hinkriegt, setzt sie für einen Körperteil aus und darf dann beim nächsten Körperteil mit von vorne beginnen.

*Material: Twisterdreh Scheibe oder entsprechende App oder vier Karten beschriftet mit rechter Hand, linker Hand, rechter Fuß, linker Fuß oder Skatspiel: Kreuz ist der rechte Fuß, Pik der linke Fuß, Karo die rechte Hand Herz die linke Hand*

**Twister im Raum:** Karten in rot, gelb, grün und blau (z.B. Ligretto, oder buntes Papier) willkürlich auf dem Boden verteilen. Die Spieler\*innen gehen langsam durch den Raum, bis die Spielleitung, dreht (Twisterrad oder App), „Stopp!“ ruft und den Körperteil mit der Farbe benennt. Aufgabe der Spieler\*innen ist es, gleichzeitig den Mindestabstand (Absprache mit allen Nachbarn) und die Farben und Körperteile im Blick zu haben. Entweder als Ausscheidungsspiel oder als Gruppenaufgabe.

*Material: farbige Karten, Twisterdreh Scheibe oder App*

**Stoppball:** Die Spieler\*innen stehen im Kreis mit Abstand, Eine\*r mit Ball in der Mitte. (Wenn nicht der gleiche Ball genutzt werden soll, dann jede\*r mit einem großen Joghurtbecher und einem Tischtennisball spielen, der mit dem becher gefangen und geworfen wird.) Di\*erjenige wirft ihn senkrecht in die Luft und ruft dabei laut den Namen einer\*s Mitspielers\*in. Sofort rennen alle weg - bis auf di\*erjenige, dessen Namen gerufen wurde. Der Ball muss so schnell es geht aufgefangen werden und gleichzeitig „Halt!“ oder „Stopp!“ rufen, auf dieses Signal müssen alle stehen bleiben. Si\*er versucht dann, eine\*n Mitspieler\*in abzuwerfen. Wer getroffen wurde, ist in der nächsten Runde in der Mitte.

*Material: Ball, Joghurtbecher*

**Krebsfangen:** Im Krebsgang durch den Raum laufen, der Fänger darf nur mit seinen Füßen andere Füße berühren, wer berührt wird, wird ebenfalls zum Fänger. Eine\*r ist Mindestabstandwächter\*in, wer im Rückwärtsgang den Mindestabstand nicht einhält, ist di\*er nächste Wächter\*in.



**Farbenjagd:** Vier Ecken des Spielfeldes sind mit vier Farben gekennzeichnet. Di\*er Jäger\*in steht in der Mitte und zählt mit geschlossenen Augen bis 15, spätestens bei 15 müssen sich alle für eine Farbe entscheiden haben. Mit weiterhin geschlossenen Augen hält di\*er Jäger\*in ein Blatt hoch und ruft „Halali!“ Dann wird geguckt, wie groß die Beute ist, die in der entsprechenden Ecke steht. Die Beute scheidet aus, bzw. unterstützt di\*en Jäger\*in, der Rest spielt weiter bis alle erlegt sind.

*Material: zwei Mal Papier in vier Farben.*

**Feuer auf dem Berg (Tansania):** Ein gemeinsames Codewort wird vereinbart. Alle Spieler\*innen legen sich mit dem Rücken auf dem Boden. Der Feuerwehrhauptmann ruft „Feuer auf dem Berg!“ Feuer auf dem Fluss!“ usw. bis si\*er „Feuer auf dem + das Codewort“ ruft, dann müssen alle schnell aufspringen, wer als Letzte\*r steht wird neue\*r Spielleiter\*in.

**Bratenjagd:** Zwei Mannschaften stehen sich in einer Reihe mit mindestens 4m Abstand gegenüber, die Spieler\*innen bekommen Zahlen zugewiesen, so dass bei einer siebenköpfigen Mannschaft die 1 der 7 gegenübersteht, die 2 der 6 usw. In der Mitte liegt ein mindestens 1,70 langes, gut zu greifendes und gut zu desinfizierendes Seil. Alle Spieler\*innen mit der gleichen Zahl einigen sich darauf, wer welches Ende greifen darf. Die Spielleitung ruft entweder leichte Matheaufgaben oder gleich eine Zahl. Die angesprochenen Spieler\*innen rennen nun in die Mitte und versuchen, das Seil als erste zu greifen und in Sicherheit hinter die eigene Linie zu bringen. Bei Tauziehen gilt unentschieden. Zwischen den Spielgängen werden die Seilenden desinfiziert.

## **Werfen und Treffen**

**Papierfliegerboccia:** Ein Handtuch o.ä. wird als Flugzeugträger in die Mitte gelegt und die Gruppe versucht ihre Maschinen zu landen.

*Material Handtuch und Papierflieger*

**Papierfliegergolf:** Jedes Gruppenmitglied sucht einen besonders schönen Landeplatz und markiert diesen mit einer Zahl. Die TN versuchen jetzt mit möglichst wenigen Würfeln auf allen Plätzen der Reihe nach zu landen.

*Material: Zahlenkarten o.ä., Handtuch*



*Iris Feigel, Referentin für die Arbeit mit Kindern Landesjugendpfarramt Hannovers  
Ideen aus: Hechenberger: Bewegte Spiele für die Gruppe, Rhinoceros: Kinderspielekarrei,  
DRK: 100% Ich, KKJD Nienburg, Gruppe und Spiel 2/20*

