

# Ideen für Spiele

## Kennenlernspiele

### **Regenbogenplakat**

In der Mitte liegt ein Plakat mit den Farben des Regenbogens. Jedes Kind sagt seine Lieblingsfarbe und schreibt seinen Namen in den Streifen des Regenbogens.

*Der Regenbogen ist Zeichen der Verbundenheit Gottes mit den Menschen (vgl. Genesis 9,12-17, Geschichte von Noah).*

### **Knäuelspiel**

Die Tischmutter / der Tischvater hat ein Wollknäuel in der Hand. Sie hält das Ende des Fadens fest und wirft das Knäuel zu einem Kind. Dabei sagt sie Ihren Namen (Ich heiße... und wie heißt du?) Das Kind sagt nun seinen Namen und wirft das Wollknäuel weiter zu einem anderen Kind mit der Frage nach dem Namen. Langsam entsteht ein Netz.

*Das Netz hält nur, wenn keiner loslässt – für Gott sind wir alle gleich wichtig.*

### **Alle in einer Reihe**

Die ganze Gruppe sortiert sich in eine Reihe nach einem vom Spielleiter angesagten Kriterium. Beispiel: Alle in eine Reihe nach dem Anfangsbuchstaben der Vornamen (z.B. Anna bis Wolfgang), Dann nach einem neuen Kriterium umsortieren (z.B. Geburtstag Januar bis Dezember; Schuhgröße, Körpergröße, Haarlänge,...).

*Wir sind alle anders, alle besonders. Gott hat uns so gewollt.*

### **Ecken begrüßen**

In drei Ecken des Raumes hängen Zettel, auf denen Folgendes steht:

„Ja, das stimmt!“; „Nein, stimmt nicht!“, „Weiß nicht.“

Der Spielleiter ruft nun immer einen Satz (z.B. Ich mag Schokoladeeis! Meine Lieblingsfarbe ist Rot! Ich habe blaue Augen!...) und jedes Kind überlegt sich, ob dieser Satz für es stimmt. Je nachdem läuft es dann in eine der drei Ecken.

*Wir sind alle anders, mögen verschiedene Dinge. Gott hat uns so gewollt.*

### **Wer hat die meisten Knöpfe?**

Alle gehen – während leise Musik läuft – um einander herum und beobachten sich genau. Zu Beginn ist eine Aufgabe gestellt worden: wer hat die meisten Knöpfe (sichtbar an der Kleidung)? Stoppt die Musik, sollen alle demjenigen mit den meisten Knöpfen die Hand auf die Schulter legen. Beispiele: Wer hat am meisten rote Kleidungsstücke an? Wer hat die größten Füße?...

*Wir sind alle anders, alle besonders. Gott hat uns so gewollt.*

## Spiele zum Austoben

### **Versteinerte Hex**

Die Hex versteinert die anderen Mitspieler durch Berühren. Die Versteinerten stehen in der Grätsche und breiten die Arme aus. Sie dürfen sich erst wieder bewegen, wenn ein freier Mitspieler zwischen den Beinen durchschlüpft.

### **Feuer, Wasser, Sturm**

Alle Kinder laufen durcheinander. Wenn der Spielleiter „Feuer“, „Wasser“ oder „Sturm“ ruft müssen die Kinder zur Tür laufen, sitzend Schwimmbewegungen machen oder sich ganz flach auf den Boden legen. Der Langsamste scheidet aus.

## Spiele ohne Sieger

### **Raupe**

Die ganze Gruppe oder kleinere Teams von etwa fünf Mitspielenden werden gemeinsam zu einer 'Raupe'. Und das geht so: Alle knien sich in einer Reihe hintereinander hin und umfassen mit ihren Händen die Fußknöchel der davor Knienden. Eine gibt das vorher verabredete Signalwort zum Start und die Raupe setzt sich - möglichst gleichmäßig - in Bewegung: Wie schnell und wie weit, das hängt von der gemeinsam entwickelten Geschicklichkeit ab.

### **Geometrix**

Ein ruhigeres Spiel: Je zwei finden sich dafür zu einem Team zusammen. Einer werden die Augen verbunden. Nun wird auf dem Boden - mit einem Stock in den Sand, mit Holzstöcken auf Gras oder mit einem Stück Kreide auf Stein- bzw. Asphalt - eine sehr große einfache geometrische Figur gezeichnet: ein Dreieck, ein Quadrat, ein Kreis u.a. Jetzt führt die Sehende die "Blinde" die gezeichnete Figur entlang, damit sie erraten wird.

## Schauen, hören, fühlen

### **Schau genau!**

Die Gruppe sitzt im Kreis, ein Kind geht aus dem Raum. Während es abwesend ist, wird etwas Äußeres an den übrigen Kindern verändert. Beispiele: zwei Kinder tauschen die Plätze, zwei Kinder tauschen ihre Pullis, die Uhren usw. Dann wird das Kind wieder hereingerufen und soll nun die Veränderung erkennen.

### **Hör mal**

Dieses Spiel soll die Kinder zum bewussten, aufmerksamen Hören hinführen. Die Kinder verlassen kurz den Raum und währenddessen verstecken Sie im Raum einen laut tickenden Wecker. Anschließend kommen die Kinder herein, setzen sich auf ihre Plätze und versuchen, ganz leise zu werden, bis sie das Ticken vernehmen können. Die Kinder sollen versuchen, die Richtung zu bestimmen, aus der das Ticken kommt, und den Wecker finden.