



# Jedes Spiel zur rechten Zeit

Gruppendynamik - was deine Gruppe gerade braucht

Ein starkes Gruppenklima kann durch passende Spiele gefördert werden. Jede Gruppe findet sich und durchläuft ähnliche Phasen. Diese verschiedenen Gruppenphasen kannst du als Leiter/in begleiten. So gibt es für jeden Zeitpunkt passende Spiele.

### Fremdheit

Wenn sich eine Gruppe noch nicht kennt, herrscht zunächst Unsicherheit. Viele Fragen schwirren dann einem durch den Kopf: Wie sind die anderen? Werden die mich mögen? Werde ich die anderen mögen?

Hier bieten sich Aufwärmspiele an. Sie ermöglichen es mal ohne vieler Worte in Kontakt zu kommen. Wenn man dabei auch noch Spaß erlebt und gemeinsam lachen kann, ist eine entspannte Basis für ein gutes Gruppenklima geschaffen.



### Das Boot

Alter 6-14	Gruppengröße 	Dauer viertel Stunde
---------------	------------------	-------------------------

#### Du brauchst:

Eventuell ein Seil um das Spielfeld abzugrenzen,

#### So geht's:

Alle Kinder befinden sich auf einem großen Schiff mitten in der Karibik und müssen als tüchtige Seeleute den Kommandos des Kapitäns gehorchen. Wer etwas falsch macht, geht über Bord und treibt im Wasser, bis das Signal „Mann über Bord“ kommt und alle Seeleute versuchen die Ertrinkenden zu retten, sie also aufs Boot zurückzuziehen. Hier die Befehle:

- Alles Backbord! Alle laufen so schnell wie möglich auf die linke Seite des Bootes, des Spielfeldes
- Alles Steuerbord! Alle laufen so schnell wie möglich auf die rechte Seite
- Alles Heck! Alle laufen so schnell wie möglich auf die hintere Seite
- Alles Bug! Alle laufen so schnell wie möglich auf die vordere Seite
- Habt Acht! Alle stehen stramm, legen die flache Hand an die Stirn und müssen so lange stehen bleiben, bis der Kapitän den Befehl „Rühren!“ gibt (Achtung: das gilt auch wenn zwischendrin

- Rühren! ein anderer Befehl kommt!)
- Seekrank Die Habt-Achtstellung lösen
- Mann über Bord Alle beugen sich über die nächste Reeling und übergeben sich geräuschvoll ins Wasser und geben sich wieder auf's Boot
- Kapitänswalzer Alle retten die Ertrinkenden und holen sie wieder aufs Boot
- Oktopus Blitzschnell werden Paare gebildet und Walzer getanzt; wer keine/n Partner/in findet muss über die Reeling
- Qualle Acht Kinder bilden blitzschnell einen Kreis, halten sich an den Händen, stehen auf einem Bein und strecken das andere nach hinten aus; wer keine Partner/innen findet scheidet aus, genauso wie die Gruppen mit mehr als 8 Kindern
- Achtung Hai! Alle legen sich auf den Boden und strecken Hände und Füße in den Himmel, indem sie mit den Gliedmaßen wackeln

### Orientierung

Es ist wichtig, dass alle ihren Platz in der Gruppe finden. Das braucht seine Zeit, denn zunächst wird ausprobiert und geschaut, welche Regeln in dieser Gruppe gelten und wie man miteinander umgeht.

Das gegenseitige Kennenlernen und über sich selbst erzählen ermöglicht es Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu erkennen und sich selbst in der Gruppe einzuordnen. Natürlich ist es auch wichtig sich mit dem Namen ansprechen zu können. Daher sind in dieser Phase Kennenlernspiele und Namensspiele angesagt.



Spaß haben und gemeinsam lachen - das ist das Um und Auf für ein gutes Gruppenklima



### Bumpti bumpti, bump bump

Alter 6-14	Gruppengröße 	Dauer viertel Stunde
---------------	------------------	-------------------------

#### So geht's:

Alle stellen sich im Kreis auf. Ein freiwilliges Kind oder ein/e Leiter/ in stellt sich in die Mitte, zeigt auf jemanden im Kreis und ruft ganz schnell aber deutlich „Rechts- bumpti bumpti, bump bump“ oder „Links- bumpti bumpti, bump bump“. Wenn es das betreffende Kind nicht schafft, den Namen des Nachbarn rechts oder links zu nennen, bevor das Kind in der Mitte seinen Satz ausgesprochen hat, werden Plätze getauscht und nun muss dieses Kind selbst in die Mitte.

#### Variante:

- „rechts und links bumpti bumpti, bump bump“: die Namen der rechten und linken Nachbarn müssen genannt werden
- „skip - bumpti bumpti, bump bump“: die beiden Namen der übernächsten Nachbarn müssen genannt werden
- „Chaos“: alle Kinder wechseln ihre Plätze. Wer übrig bleibt stellt sich in die Mitte.



### Wer hat schon mal

Alter 6-10	Gruppengröße 	Dauer 1 Stunde
---------------	------------------	-------------------

#### So geht's:

Die Gruppe setzt sich in einen Stuhlkreis. Ein Kind stellt sich in die Mitte und stellt eine Frage, das es selbst mit „Ja“ beantworten könnte, zum Beispiel „Hast du schon mal eine Strafe bekommen?“ Alle, die diese Frage mit „Ja“ beantworten können, müssen ihren Platz verlassen und sich einen neuen suchen. Dabei kann das Kind in der Mitte versuchen, einen freien Platz zu ergattern. Es bleibt wieder jemand übrig, um eine neue Frage zu stellen. Das Spiel lebt von der Fantasie der Fragestellenden: je einfallsreicher und witziger die Fragen sind, desto spannender ist das Spiel. Es kann so lange gespielt werden, bis jede/r mal dran war oder bis die Spielenergie nachlässt.

### Vertrautheit

Wenn alle einen Platz gefunden haben und die Abläufe klar sind, entsteht ein „Wir-Gefühl“. Nun kann Vieles gemeinsam angepackt und erlebt werden. Wichtig ist, dass Meinungsverschiedenheiten ausgedrückt werden dürfen. Denn wenn nur eine Sichtweise gilt, kann die Gruppe nicht wachsen und es entstehen schnell ungute Situationen.

Wenn Vertrautheit in der Gruppe entstanden ist und jeder das

Gefühl hat einen Platz in der Gruppe zu haben, dann kannst du Vertrauensspiele anbieten. Vertrauen kann niemals vorausgesetzt werden – Vertrauen muss wachsen. Die Erfahrung, dass für mich gesorgt wird und achtsam mit mir umgegangen wird, stärkt das Vertrauen.



### Komm zu mir

Alter 6-14	Gruppengröße 	Dauer halbe Stunde
---------------	------------------	-----------------------

#### Du brauchst:

Augenbinden

#### So geht's:

Dieses Spiel einfache und daher wenig gefährliche Vertrauensspiel wird in Paaren gespielt: Ein Kind ist blind und setzt eine Augenbinde auf. Das zweite stellt sich in etwa fünf Metern Abstand auf und dirigiert das blinde Kind mit Worten und achtsamen Anweisungen zu sich. Erst wenn die Kinder sich gegenüberstehen, dürfen die Augen geöffnet werden.

#### Tipp:

Für dieses Spiel brauchst du einen großen sicheren Raum. Suche daher das Spielgelände vorher nach Gefahrenquellen ab. Wenn das Vertrauen in deiner Gruppe noch nicht gefestigt ist, spiel das Spiel ohne Augenbinden. Wenn die Kinder einfach nur die Augen schließen, können sie diese öffnen, wenn sie sich unsicher fühlen. Spiel das Spiel öfter und mache es zum Ziel, die gesamte Strecke mit geschlossenen Augen zu schaffen. Ihr könnt auch gemeinsam überlegen, was es leichter macht, die Augen geschlossen zu halten und wann es schwer fällt.



Bei Kooperationsspielen kommt man nur gemeinsam ans Ziel



## Differenzierung

Wenn Vertrautheit entstanden ist, können sich auch die Besonderheiten der einzelnen zeigen. Eigenständigkeit wird akzeptiert, Stärken und Schwächen haben im gemeinsamen Miteinander ihren Platz.

In dieser Gruppenphase gelingen Kooperationsspiele am Besten. Bei den meisten Spielen dieser Art, wird die Gruppe vor ein Problem gestellt, das nur in Zusammenarbeit gelöst werden kann. So sind die Kinder mit all ihren Eigenheiten aufeinander angewiesen. Gemeinsame Absprachen helfen der Gruppe das Problem zu lösen. So lernen sich die Kinder noch besser kennen.



## Wortakrobaten

Alter	Gruppengröße	Dauer
10-14		halbe Stunde

### Du brauchst:

Etwas 50 Karteikarten oder Kartone mit Buchstaben beschriftet

### So geht's:

Zur Vorbereitung schreibst du mit dickem Schreiber jeweils einen Buchstaben auf eine Karte. Dabei sollten alle Buchstaben des Alphabets (bis auf X und Y) vorkommen; Vokale 3-4 mal; häufiger vorkommende Buchstaben, wie M, N, R, L, T... 2-3 mal. Außerdem kann es noch 2-3 Jokerkarten geben.

Die Buchstaben werden gemischt, jedes Kind darf sich einen Buchstaben nehmen. Aufgabe der Gruppe ist es nun, in möglichst kurzer Zeit aus diesen Buchstaben zusammenhängende Worte zu bilden. Kein Kind darf seinen Buchstaben aus der Hand geben - die Kinder stellen sich also in Reihen auf - und kein Buchstabe darf übrig bleiben.

### Abschluss

Wenn eine Gruppe sich trennt, braucht es für einen guten Abschluss Raum und Handlungen, die den Abschied erleichtern.

Spiele für den Abschluss müssen kurz und effektiv sein. Für die Gruppenstunde bieten sich besonders solche an, die ihr immer wieder spielen könnt und so zu einem Ritual werden.



## Silvesterrakete

Alter	Gruppengröße	Dauer
6-10		5 Minuten

### So geht's:

Alle halten die Hände gefaltet vor sich. Auf ein Zeichen ziehen alle langsam die Hände über den Kopf hoch in den Himmel - wie bei einem Raketenstart üblich mit einem kräftigen „schsch“. Danach beide Hände links und rechts zur Seite strecken und dann über dem Kopf wieder zusammenklatschen. Mit einem genussvollen „Aaaahh“ könnt ihr die Rakete bestaunen.



## Zuschnappen

Alter	Gruppengröße	Dauer
6-14		5 Minuten

### So geht's:

Alle stehen oder sitzen im Kreis. Die Kinder halten ihre rechte Handfläche nach oben hin offen vor den Oberkörper der rechten Nachbarn und berühren mit der Spitze des gestreckten Zeigefingers der linken Hand vorsichtig die Innenseite der Handfläche vom linken Nachbarn. Jetzt wird's ernst. Auf ein Zeichen, schnappen alle Kinder mit der rechten Handfläche nach dem Zeigefinger. Gleichzeitig müssen sie aber den eigenen Zeigefinger schnell nach oben hin wegziehen und in Sicherheit bringen, bevor die Hand zuschnappt.

### Variante:

Ihr könnt gemeinsam diesen Abschiedsspruch sprechen und auf „aus“ zuschnappen.

*Zu schnell verging die schöne Zeit  
dass sie vorbei ist, tut uns Leid.  
doch ich muss nun schnell nach Haus,  
und unser Spiel ist aus.*

Überlege zunächst, was deine Gruppe gerade braucht, in welcher Phase sie gerade steckt. Vergiss nicht, ein wenig wiederholen sich diese Phasen in jeder Gruppenstunde: es braucht Zeit zum Ankommen und warm werden, bevor man richtig loslegen kann und ein guter Abschluss erleichtert es, sich zu verabschieden und sich aufs Wiedersehen zu freuen.

*Jesse*

Quellen:  
Hechenberger, Michealis, O'Connell „Bewegte spiele für die Gruppe“ Ökotopia Verlag, 2001  
Gilsdorf, Kistner „Kooperative Abenteuerspiele“ Kallmeyer Verlag, 1995  
Senninger „Abenteuer leiten - in Abenteuern lernen“ Ökotopia Verlag, 2000