



Ralf Brinkhoff
Dipl. Sozialarbeiter
Spielpädagoge
Resiek 28 | 32584 Löhne | 05732/82102 |
www.spielpaedagoge.de | ralfbrinkhoff@t-online.de

Kooperative Spiele für Ferienfreizeiten, Wochenendfreizeiten und anderen Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen

Während meiner Zeit als ehrenamtlicher Mitarbeiter in der kirchlichen Kinder- und Jugendarbeit und später hauptberuflich in verschiedenen Kinder- und Jugendzentren in kommunaler Trägerschaft habe ich Ferienfreizeiten und andere Aktivitäten für Kinder und Jugendliche organisiert.

Ein besonderes Anliegen war es für mich und meine Mitarbeiter*innen, das gemeinsame Miteinander in der Gruppe mit Spielen zu fördern und zu stärken.

Der Spaß am Spielen stand dabei besonders im Mittelpunkt.

Ich beschreibe einige Spiele, die ich in meiner Arbeit mit Kindern und Jugendlichen immer noch einsetze. Gemeinsam spielen ist und bleibt ein attraktives Angebot, schafft schöne, aufregende gemeinsame Erlebnisse und fördert neue Kontakte, die in Erinnerung bleiben und für Kinder und Jugendliche wichtig sind.

In den Spielen geht es für die Mitspielenden darum, zu erkennen, wann sie helfen können und wie wertvoll es ist, selbst Hilfe anzunehmen, um gemeinsam ans Ziel zu kommen.

So ist der tatkräftige Einsatz, anderen zu helfen und die Bereitschaft auch eigene Grenzen anzuerkennen eine lohnende Fähigkeit, die – so ganz nebenbei -geübt werden.

Spiel: Buchstaben und Worte legen

Anzahl der Mitspielenden: ab 16
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 20 Minuten

Die Gruppe wird in Kleingruppen von 4-6 Personen aufgeteilt

An jede Person wird ein Seil (Springseil) verteilt.

Mit geschlossenen Augen (evtl. mit Augenbinde) sollen die Kleingruppen nun verschiedene Buchstaben oder ein ganzes Wort in Absprache legen.

Es gelten dabei folgende Regeln:

1. Alle Buchstaben müssen gleich groß sein.
2. Die Seile müssen vollständig verwendet werden.
3. Ihr Zeitbudget beträgt maximal 20 Minuten

Die Spielleitung gibt die Vorgaben.

Variante: Es werden „Bilder“ gelegt.



Ralf Brinkhoff
Dipl. Sozialarbeiter
Spielpädagoge
Resiek 28 | 32584 Löhne | 05732/82102 |
www.spielpaedagoge.de | ralfbrinkhoff@t-online.de

Vier Jahreszeiten

Anzahl der Mitspielenden: ab 16

Alter: ab 8 Jahren

Die gesamte Gruppe teilt sich in vier Raumecken auf.

Pantomimisch sollen die vier Jahreszeiten dargestellt werden.

Frühling - Blumen gehen auf (Handbewegung und einem schönen „Aaaah“)

Sommer - Schwitzen darstellen (Stirn abwischen)

Herbst - Blätter fallen von den Bäumen (mit den Händen „Blätter rieseln“ darstellen)

Winter - frieren (die Hände vor den Körper verschränken und mit den Zähnen „bibbern“)

Jede Gruppe spricht sich (leise) ab, was sie darstellen möchte.

Auf ein Zeichen der Spielleitung stellen alle ihre Jahreszeit dar.

Spielziel ist es, dass alle vier Gruppen – ohne gemeinsame Absprache – die gleiche Jahreszeit darstellen.

Es wird so lange ein neuer Durchgang gestartet, bis alle die gleiche Jahreszeit darstellen.

Im Anschluss kann darüber gesprochen, welche Taktik von jeder Gruppe verfolgt wurde, um zu einem einheitlichen Ergebnis zu kommen.

Tipp: Auch für draußen ein Spiel, dass spontan in „Wartesituationen“ eingesetzt werden kann.

Spiel: Von 1 bis ohne Absprache

Anzahl der Mitspielenden: ab 16

Alter: ab 10 Jahre

Spieldauer: 5-20 Minuten

Die Mitspielenden stellen sich verteilt im Raum auf. Sie bekommen die Aufgabe, sich als Gruppe durchzuzählen, ohne dabei eine Absprache zu treffen, wer die nächste Zahl nennt.

Die Spielleitung beginnt und nennt die Zahl 1.

Nun muss jemand zwei sagen, eine weitere Person drei..... bis alle auch die letzte mitspielende Person ihre Zahl gesagt hat.

Wenn eine Zahl gleichzeitig genannt wird, beginnt die Spielleitung wieder mit der Zahl 1.

Bei diesem Spiel ist Geduld, Ausdauer und Zurückhaltung gefragt.

Tipp: Das Spiel kann die Ungeduld einiger Mitspielenden auf die Probe stellen. Deshalb sollte es in mehreren Etappen (zeitversetzt) erneut gespielt werden. Insbesondere dann, wenn die Teilnehmerzahl aus über 20 Mitspielenden besteht.

Tipp:

Ein schönes Spiel, um die Gruppe zu entschleunigen.

Es kommt nicht auf Schnelligkeit an, sondern mit Geduld und innerer Wahrnehmung den richtigen Zeitpunkt zu finden, „meine“ Zahl zu nennen. Gegenseitige Rücksichtnahme führt in der Regel zum Ziel.



Ralf Brinkhoff
Dipl. Sozialarbeiter
Spielpädagoge
Resiek 28 | 32584 Löhne | 05732/82102 |
www.spielpaedagoge.de | ralfbrinkhoff@t-online.de

Spiel: Rechteck, Dreieck und Quadrat

Anzahl der Mitspielenden: ab 20
Alter: ab 12
Spieldauer: 5-15 Minuten

Die Mitspielenden stellen sich kreisförmig auf und fassen sich an die Hand. Sie sollen nun mit geschlossenen Augen und ohne sich loszulassen verschiedene Figuren stellen, die die Spielleitung vorgibt.

Aufgabe: Gestaltet ein Dreieck, ein Quadrat oder ein Rechteck

Variante:

Ein oder zwei Mitspielende stehen außerhalb des Kreises und navigieren die Mitspielenden so, dass die geforderte Figur entsteht. Anschließend öffnen alle die Augen und schauen sich das Ergebnis an.

Tipp:

Sollte die Gruppe Schwierigkeiten haben, die Aufgabe zu erledigen kann die Spielleitung das Angebot machen, sich noch einmal in der Gruppe zu besprechen.

3

Spiel: Was ist das denn?

Anzahl der Mitspielenden: ab 12
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 10 Minuten und länger

Es ist ein schönes kreatives Spiel, bei denen die Mitspielenden ohne Absprache ein besonders fantasievolles „Ding“ selbst entwerfen und im Anschluss einen Namen dafür finden.

Ein Kind beginnt und stellt sich in der Mitte des Raumes. Es macht eine ausgedachte Bewegung oder ein ungewöhnliches Geräusch. Nacheinander stellen sich die Kinder dazu und ergänzen das Bild ebenfalls mit einer Bewegung, einem Geräusch oder einem sich stetig wiederholendes Wort.....
(boing, pläsch, bumm....).

Wenn sich das letzte Kind ins Gesamtbild eingefügt hat, bekommt das Ergebnis einen entsprechenden Namen.

Variante:

Die Spielleitung hat sich einen Oberbegriff überlegt und die Mitspielenden bauen dazu ein entsprechendes Bild (in Kleingruppen). Alle Gruppen stellen ihr Ergebnis in Form einer Präsentation unter dem Motto „Was die Menschheit unbedingt noch braucht vor“.

Beispiel: Eine „Wünsch Dir was zu essen“ Zubereitungsmaschine

Tipp: Das gemeinsame Handeln steht hier im Vordergrund. Alle Ideen werden „verarbeitet“ und daraus entsteht ein Objekt, an dem alle mitgearbeitet haben.



Ralf Brinkhoff
Dipl. Sozialarbeiter
Spielpädagoge
Resiek 28 | 32584 Löhne | 05732/82102 |
www.spielpaedagoge.de | ralfbrinkhoff@t-online.de

Spiel: von Fuß - zu - Fuß – eine Knopfstaffel

Anzahl der Mitspielenden: ab 6 (bei größeren Gruppen bietet es sich an, Kleingruppen zu bilden)

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: 10 Minuten und länger

Die Gruppe setzt sich kreisförmig auf Stühlen oder auf dem Boden zusammen.

Eine Person bekommt einen Knopf auf den Fuß gelegt (Schuhe am besten ausziehen), der nun im Uhrzeigersinn von Fuß zu Fuß weitertransportiert werden soll, ohne herunterzufallen.

Ziel ist es, dass der Knopf einmal die Runde macht. Die Hände dürfen nicht benutzt werden.

Bevor das Spiel beginnt, bekommt die Gruppe Zeit sich abzusprechen und zu trainieren.

Die Spielleitung überwacht die Einhaltung der Regeln.

Tipp:

Knöpfe können auch ein schönes Spielmaterial sein, um sie für die Umsetzung eigener Spielideen zu sein. Einfach mal ausprobieren.



Ralf Brinkhoff
Dipl. Sozialarbeiter
Spielpädagoge
Resiek 28 | 32584 Löhne | 05732/82102 |
www.spielpaedagoge.de | ralfbrinkhoff@t-online.de

Eine kreative Spielidee zum Abschluss

Spielevent in.....

Ein schönes Angebot, dass auch gut über einen ganzen oder halben Tag geplant und durchgeführt werden kann.

Mit einer Spielgeschichte kann das Ereignis eingeleitet werden:

„Wie es der Zufall will, findet in diesem Jahr ein großes Spielevent in unserem Ferienort (Ortsname) statt. Namhafte Gruppen sind angereist, um ihre neu entwickelten Spielideen einem interessierten Publikum zu präsentieren.....“

Variante: Damit die Spannung steigt, kann schon am Vortag auf das besondere Ereignis hingewiesen werden (Handzettel, Ankündigung.....)

Die Gruppe wird in Kleingruppen von 3-4 Personen aufgeteilt. Die Kleingruppen suchen sich aus einem Fundus von Materialien ein Material aus, mit dem sie ein (kooperatives) Spiel entwickeln möchten.

Bereitgestellt werden z.B. Springseile, Bälle, Papier, kleine Löffel, Hula-Hoop-Reifen, Würfel.....

Wichtig ist, dass sich die Kleingruppe nur **ein** Material aussucht, mit dem es ein Spiel gestalten möchte.

In den Gruppen wird dann mit dem Spielmaterial ausprobiert und experimentiert. Helfer*innen können unterstützen, Tipps geben und in der Rolle als erfahrene „Spielberater*innen“ mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Jede Kleingruppe probiert ihre Spielideen aus, entscheidet sich für eine Idee, die sie bei der Präsentation mit allen spielen möchte.

Wichtig ist ebenfalls, dass das Spiel einen Namen hat, damit es angekündigt werden kann.

Tipp:

Bei der Präsentation können auch weitere wichtige Angaben gemacht werden:

Wer hat das Spiel entwickelt?

Für welchen Zweck eignet sich das Spiel besonders gut?

Welche Spielvarianten gibt es?

Welche besonderen Fähigkeiten werden mit dem Spiel gefördert?