



INPUT

am 15.03.2019

Thema: "Kreisspiele/Warm Up's"

Wenn man mit einer Kinder- oder Jugendgruppe arbeitet (Jungschar, Konfi-Unterricht, Freizeiten,...), kann man gut zu Beginn mit der Gruppe kleine Aufwärmspiele spielen. Diese bieten sich auch an, um nach einer Pause wieder fit zu werden oder auch gerade um eine Pause während einer Arbeitsphase zu machen. Dafür geben dir die heute vorgestellten Kreisspiele/Warm Up's eine gute Grundlage und Ideen.

Unsere 4 Spielideen:

	Ha Ha Hu	Gabel, Gabel, Gabel
Zielgruppe	Kinder- und Jugendgruppen	alle
Teilnehmeranzahl	min. 10	ab 10 Spielern
Ziel der Übung	Spaß, Gruppe auflockern; wer am Ende übrig bleibt, gewinnt	Spaß, Quatsch machen
Material	Nichts	nichts
Erklärung	<p>Alle Spieler stehen in einem Kreis. Ein Spieler beginnt, indem er, die Handflächen aufeinander gelegt, die Arme über den Kopf bewegt, dann mit seinen Armen auf einen anderen Spieler zeigt und "Ha" ruft. Der Spieler, auf den gezeigt wird, macht die umgekehrte Bewegung: Er zieht die Arme mit aufeinandergelegten Handflächen nach oben und ruft ebenfalls "Ha". Nun müssen die beiden Nachbarn jeweils die Arme mit aufeinander gelegten Handflächen in die Richtung dieses Spielers bewegen und "Hu" rufen. Dann fängt dieser Spieler mit dem Prozedere von vorne an, sodass nach kurzer Zeit ein gleichmäßiger Rhythmus entsteht: Ha-Ha-Hu-Pause-Ha-Ha-Hu-Pause-...</p> <p>Bei einem Fehler scheidet der Spieler aus und hockt sich auf den Boden. Das Spiel endet, wenn nur noch 2 Spieler übrig sind.</p>	<p>Alle Spieler stehen in einem Kreis. Der Spielleiter geht auf eine Person zu und sagt die ganze Zeit einen Begriff (z.B. Gabel, Gabel, Gabel,...). Er tippt den Mitspieler, auf den er zugeht, an, woraufhin dieser Spieler auf einen neuen Mitspieler mit diesem Begriff zugeht. Nun geht der Spielleiter mit einem neuen Begriff auf einen anderen Spieler zu. So bringt der Spielleiter beliebig viele Begriffe ins Spiel.</p>
Tipps	Für eine höhere Schwierigkeit allmählich das Tempo steigern	<p>Besonders witzig wird das Spiel, wenn man Worte unterschiedlich betont (z.B.: AUSrufeZEICHEN) und Rhythmen variiert.</p> <p>Zudem kann auch gut Gruppen mit diesem Spiel einteilen, indem alle Spieler mit demselben Begriff am Ende ein Team bilden</p>

	Evolution	Rippeldippel
Zielgruppe	Ab 10 Jahren	ab 8 Jahre
Teilnehmeranzahl	10 bis 40	bis 15 Spieler
Ziel der Übung	Spaß, Aufwärmen, Kopf frei kriegen, in Kontakt kommen	Quatsch machen, Konzentration
Material	nichts	Punkte (Sticker oder Creme sind praktisch)
Erklärung	<p>Alle Teilnehmenden gehen zu Beginn in die Hocke und watscheln durch den Raum. Man sucht sich einen Gegner der gleichen Evolutionsstufe und spielt gegen diesen "Schere, Stein, Papier". Der Gewinner entwickelt sich um eine Evolutionsstufe weiter, der Verlierer entwickelt sich um eine Stufe zurück. Ziel des Spiels ist es die höchste Entwicklungsstufe zu erreichen und nicht als letzter übrig zu bleiben.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stufe (Startstufe) = das Ei (durch den Raum watscheln) 2. Stufe = der Frosch (durch den Raum hüpfen) 3. Stufe = die Riesenspinne (im Vierfüßlerstand mit Bauch nach oben durch den Raum gehen) 4. Stufe = der Affe (alle kratzen sich unter den Armen, brüllen und hüpfen) 5. Stufe = die Fee (flattern zu ihrem Platz zurück und erfreuen sich an dem Treiben) <p>Die Spieler erkennen anhand der Fortbewegungsart bzw den Lauten, in welcher Stufe sich die Mitspieler befinden.</p>	<p>Alle stehen/sitzen im Kreis. Jeder bekommt eine Nummer, sodass dieser dann Rippeldippel x ist. Zu Beginn hat jeder Rippeldippel keine Dippel. Diese jedoch bekommt er, wenn er einen Fehler beim Anfunken eines anderen Rippeldippels macht in Form eines Punktes (Creme, Sticker,...)</p> <p>Z.B.: Rippeldippel 1 mit keinem Dippel ruft Rippeldippel 5 mit 2 Dippeln -> Rippeldippel 5 mit 2 Dippeln ruft Rippeldippel 3</p> <p>Fehler: Rippeldippel 5 hat beim Anrufen die Dippelanzahl von Rippeldippel 3 vergessen, sodass Rippeldippel 5 nun 3 Dippel hat.</p>
Tipps	Verkürzung/Verlängerung des Spiels durch Einfügen oder Weglassen einzelner Evolutionsstufen ist möglich. Die Fläche sollte nicht zu groß sein, um immer schnell auf einen Mitspieler zu treffen	Man kann eine maximale Dippelanzahl festlegen, um das Ende des Spiels festzulegen

Das sind natürlich nur vier von ganz vielen möglichen Spielen, die man mit Kinder- und Jugendgruppen spielen kann. Seid bei der Spielauswahl kreativ und probiert ruhig mal verschiedene Variationen eines Spiels aus, damit das Spiel durch häufiges Spielen nicht langweilig wird.