

# Die mit **ABSTAND** besten Spiele

Eine Spielesammlung für Corona-Zeiten

Zusammengestellt vom



© 2020

## Inhalt Teil 1:

# Warm Ups

# Kennenlernspiele

## Vorwort:

Diese Spiele-Sammlung ist zusammengetragen aus unterschiedlichen Quellen: Ein Großteil wurde gesammelt in der jahrelangen Zusammenarbeit mit unseren ehrenamtlichen und hauptamtlichen Mitarbeitenden, ein Teil stammt aus Workshops oder von Internetseiten mit Spielesammlungen.

Alle Spiele haben gemeinsam, dass sie auch in kleineren Gruppen und mit ausreichend Abstand gespielt werden können. So können auch unter aktuellen Einschränkungen und Sicherheitsaspekten wieder erste Gruppenerfahrungen durch die Teilnehmenden gesammelt werden.

Einige der Spiele bieten die Möglichkeit sie unter gegebenen technischen Voraussetzungen online mit den Teilnehmenden zu spielen. Bei diesen Spielen findet sich der Hinweis „auch online spielbar“ mit diesem Symbol.



Für die Online-Variante benötigen die meisten Spiele einen Zugang zu Videoverbindungen, einige können aber auch über reine „Sprachverbindungen“ durchgeführt werden. Zu beachten ist, dass bei allen Online-Durchführungen die Persönlichkeitsrechte an Bild und Ton aller Teilnehmenden gewahrt bleiben.

### Zur Sicherheit:

Die meisten Spiele sind zwar auch drinnen möglich, wir empfehlen aber die Durchführung draußen bei frischer Luft und ausreichend Platz.

**Die Aufsicht über die Einhaltung von Sicherheitsabständen und sonstigen Hygienekonzepten zwischen allen beteiligten Personen (auch der Spielleitung) liegt bei der Spielleitung selbst. Wir übernehmen keine Haftung!**

Diese Spielesammlung ist **NICHT ZUR GEWERBLICHEN VERVIELFÄLTIGUNG** freigegeben!

# Warm Ups

## **3 Minuten Ansehen**

**Banana**

**Die 7 Wunder**

**Das schnellste Namensspiel der Welt**

**Kein – Ohne – Spiel**

**Hey Du**

**Sag mir, was soll es bedeuten**

**Spots in Movement**

**Umdrehen/Karree-Spiel**

**Virtuelle Spielgeräte**

**Wildschwein und Auto  
Das Wildschwein**

**Clap-Jump-Stop-Go**

**Die Fantasiemaus**

**Wusch**

**Kotzendes Känguru**

### 3 Minuten Ansehen

Auch online spielbar



**Ort:** drinnen oder draußen  
**Alter:** ca. 10 Jahre  
**Anzahl:** mind. 4 Personen  
**Dauer:** ca. 10 - 20 Minuten  
**Material:** /

**Beschreibung:**

Die Teilnehmer finden sich zu zweit zusammen und stellen sich mit einem Abstand von mind. 1,5 Metern gegenüber. Jetzt haben sie die Aufgabe sich 3 Minuten, ohne zu sprechen und zu lachen, konzentriert anzusehen bzw. zu beobachten. Sobald jemand anfängt zu lachen, muss von vorne angefangen werden. Anschließend kann sich die Gruppe (oder auch zu zweit) über ihre Eindrücke austauschen.

### Banana

Auch online spielbar



**Ort:** drinnen oder draußen  
**Alter:** ab 6 Jahre  
**Anzahl:** 6 - 30 Personen  
**Dauer:** 5 Minuten  
**Material:** -

**Beschreibung:**

Die Gruppe steht im Kreis, sodass ca. 2 Meter Platz zwischen den TN ist. Jetzt beginnt die Spielleitung, indem sie eine Bewegung vormacht und dazu sagt, was sie macht. Die TN wiederholen diese Bewegung und sprechen ihr nach. Danach wiederholt der Teamende noch einmal die eben ausgeführte Bewegung und macht dabei eine noch extravagantere Bewegung, die die TN wieder nachmachen. Hierzu ein Beispiel:

pick banana, pick, pick banana (so tun als ob man pflückt)  
pick banana, pick, pick banana (ausschweifende Pflückbewegung)

Folgende Aktionen mit dazugehörigen Bewegungen gibt es:

- peel banana (schälen) - cut banana (schneiden)
- eat banana (essen) - shake banana (Shake schütteln)
- mash banana (zermatschen) - shave banana (rasieren)
- wash banana (waschen) - surf banana (Surfbewegungen)
- rock banana (Luftgitarre) - jump banana (Hüpfen)
- wafe banana (Wellenbewegungen mit der Hand)
- strip banana (Ausziehbewegungen eher für Erwachsene)
- dance banana (tanzen) - sleep banana (schlafen)

**Anmerkungen:**

- man kann zusammen mit den TN noch weitere Ideen, also Bewegungen überlegen
- Spiel ist auch für Erwachsene geeignet

## Die 7 Wunder

auch online spielbar



**Ort:** drinnen oder draußen

**Alter:** ab 10 Jahren

**Anzahl:** mind. 3 Personen

**Dauer:** ca. 10 - 20 Minuten

**Material:** -

### **Beschreibung:**

Die Spielleitung nennt nacheinander sieben Dinge, welche die TN holen sollen. (Dies sollten Dinge sein, die sich in jedem "Haushalt", Klassenraum o.Ä. finden lassen). Wenn ein Gegenstand genannt wurde, laufen alle TN los, um ihn zu finden und der Spielleitung zu zeigen. Die Person, die den Gegenstand als erstes bringt, erhält einen Punkt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Die TN können auch in Teams spielen.

Die Liste kann variieren. Hier ist ein Beispiel:

- Eine Socke
- Eine Tasse
- Einen Pinsel
- Ein rotes Kleidungsstück
- Ein Buch
- Einen Bleistift / Buntstift / blauer Filzstift
- Einen Keks

### **Anmerkung:**

- Das Spiel kann auch gut draußen gespielt werden. In der Liste der zu suchenden Gegenstände stehen dann eher Dinge wie: ein Tannenzapfen, ein Blatt, ein Stein, ... oder Dinge, die die TN mit hoher Wahrscheinlichkeit bei sich tragen oder in der Nähe haben wie z.B. ein Schlüssel, eine Socke, eine Trinkflasche, ...

## Das schnellste Namensspiel der Welt

auch online spielbar



**Ort:** drinnen oder draußen  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Anzahl:** mind. 8 Personen  
**Dauer:** ca. 5 Minuten  
**Material:** Stoppuhr

### **Beschreibung:**

Die Spielleitung und alle TN stellen sich im Kreis auf, sodass ca. 2 Meter Platz zwischen ihnen ist. Jeder soll nun nacheinander reihum seinen Vornamen sagen und der Spielleiter stoppt die Zeit. Am einfachsten zum Zeit nehmen ist es, wenn dieser oder die Person neben ihm die Runde beginnt.

Sagt ein TN fälschlicher Weise nicht seinen eigenen Namen, oder lässt er die Person vor sich nicht ausreden, kann eine Zeitstrafe verhängt werden oder die Runde beginnt ganz von vorn. Um den TN die Chance zu geben ihre Zeit zu verbessern, bietet es sich an mehrere Durchgänge zu machen.

### **Anmerkungen:**

- Bei der Online-Variante wird zunächst die Reihenfolge festgelegt, in welcher die TN ihre Namen sagen.

## Kein – Ohne – Spiel

auch online spielbar



**Ort:** drinnen oder draußen  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Anzahl:** mind. 6 Personen  
**Dauer:** ca. 10 - 15 Minuten  
**Material:** -

### **Beschreibung:**

Die Gruppe bildet einen Kreis sodass ca. 2 Meter Platz zwischen ihnen ist. Nun fängt eine Person mit einem Satz an wie z.B.: „*KEIN Feuer OHNE Rauch*“ Derjenige, der den Satz gesagt hat, zeigt zum nächsten Spieler seiner Wahl. Dieser bildet jetzt mit dem letzten Wort des vorherigen Satzes einen neuen „KEIN – OHNE – Satz „*KEIN Rauch OHNE Schornstein*“ dann z.B. „*KEIN Schornstein OHNE Haus*“ usw.

### **Anmerkungen:**

- Fantasienspiel  
- Kreativität der Mitspieler wird gefördert

## Hey Du

auch online spielbar



**Ort:** drinnen oder draußen

**Alter:** ab 6 Jahren

**Anzahl:** mind. 6 Personen

**Dauer:** ca. 10 - 15 Minuten

**Material:** -

### **Beschreibung:**

Die TN bilden einen Kreis, sodass ca. 2 Meter Platz zwischen ihnen ist. Die Spielleitung (SL) startet mit dem Satz, der für die Übung von grundlegender Bedeutung ist und bittet die TN, ihn mitzusprechen.

Wechselspiel SL und TN:

„Hey Du“ → „Hey Du“

„Ich find dich cool“ → „Ich find dich cool“

„Wenn du mich auch cool findest“ → „Wenn du mich auch cool findest“

„Schenk mir ein Lächeln“ → „Schenk mir ein Lächeln“

Die SL fragt nach einer freiwilligen Person, die in die Mitte geht (wenn sich keiner meldet, geht die SL selbst).

Aus der Mitte kann sich nur befreien, wer die anderen zum Lachen bringt, dazu soll derjenige in der Mitte den gerade gelernten Satz verwenden.

Die Person in der Mitte sucht sich also jemand anderen aus dem Kreis aus, geht bis auf maximal 1,5 Meter auf ihn/sie zu und versucht möglichst lustig „Hey Du“ usw. zu ihm/ihr zu sagen. In Fragen der Mimik und Gestik ist für den „Komiker“ alles erlaubt.

Die Person aus dem Kreis muss nun versuchen, ihr „Pokerface“ aufrecht zu erhalten. (Sie spricht den Satz diesmal nicht mit.) Sobald sie grinst oder lauthals los lacht, muss sie in die Mitte und jemanden anderen zum Lachen bringen;

Wichtig ist: Nur die vom „Komiker“ ausgesuchte Person darf nicht lachen, alle anderen im Kreis hingegen schon.

### **Anmerkung:**

- Bei der Online Variante sagt die Person, die gerade „dran“ ist, welche der anderen Personen sie ansprechen möchte.

## Sag mir, was soll es bedeuten

auch online spielbar



**Ort:** drinnen oder draußen  
**Alter:** ab 12 Jahren  
**Anzahl:** mind. 6 Personen  
**Dauer:** ca. 10 – 20 Minuten  
**Material:** -

### **Beschreibung:**

Die Gruppe wählt eine Person, die vorführt, eine, die beschreibt und eine, die ausführt. Diese stellen sich hintereinander in eine Reihe mit mind. 2 Metern Abstand. Die beschreibende Person steht in der Mitte und dreht sich zur Vorführenden. Die ausführende Person dreht sich mit dem Rücken zu den beiden anderen, sodass sie sie nicht sieht. Die anderen Gruppenmitglieder sind die Zuschauenden.

Nun versucht die vorführende Person pantomimisch eine beliebige Aktion oder Bewegungsablauf darzustellen. Die Person in der Mitte kommuniziert das Gezeigte so genau wie möglich der ausführenden Person. Diese versucht nun das Beschriebene pantomimisch umzusetzen.

Danach werden die Rollen gewechselt und TN aus der Zuschauergruppe übernehmen die 3 aktiven Rollen.

### **Anmerkungen:**

- Nicht mit zu großen Gruppen spielen, da sich ansonsten leicht Leute ausklinken.
- Bei der Online-Variante kann die ausführende Person je nach Möglichkeit ihren Bildschirm dunkel stellen, sich vom Bildschirm wegdrehen oder die Augen schließen (bei letzterer Variante sollte die vorführende Person aber nur Dinge tun, die jemand mit geschlossenen Augen ohne Verletzungsrisiko nachmachen kann.)
- Bei der Online-Variante kann ein TN, die zwar die Videos der anderen sieht, selbst aber keine Videoverbindung herstellen kann, gut die beschreibende Rolle übernehmen.



## Spots in Movement

auch online spielbar



- Ort:** drinnen oder draußen  
**Alter:** ab 6 Jahren  
**Anzahl:** mind. 5 Personen  
**Dauer:** ca. 10-15 Minuten  
**Material:** CD-Player, CD o.ä. mit z.B. bekannter Popmusik

### **Beschreibung:**

Die Gruppe geht kreuz und quer durch den Raum und bewegt sich zur Musik. Dabei halten die TN einen Abstand von mind. 1,5 Metern zueinander ein. (Diese Regel kann man mit einer kleinen Geschichte einbinden; z.B., dass alle TN Atome sind, die sich gegenseitig abstoßen und sich so auf Abstand halten.) Sobald der Spielleiter die Musik stoppt, wird ein Impuls gegeben, nach dem sich alle richten bzw. auf den alle reagieren. Anschließend läuft die Musik wieder weiter bis zum nächsten Stopp.

### **Anmerkungen:**

- Ein gutes Auflockerungsspiel nach einer langen Themeneinheit (um verloren-gegangene Konzentrations- und Aufmerksamkeitsfähigkeit wieder zugewinnen)
- Um ausreichend Abstand zu gewährleisten, sollte die Spielfläche für die entsprechende TN-Anzahl groß genug gewählt werden.

### **1. Mögliche Impulse:**

- alle stampfen, hüpfen, ...
- ein bestimmtes Tier nachahmen
- sich strecken oder ganz klein machen
- sich einmal im Kreis um sich selbst drehen
- so schnell wie möglich auf eine bestimmte Sache in der Umgebung zeigen

### **2. Impulse zum Darstellen von Redewendungen:**

- jmd. die Zähne zeigen
- jmd. schöne Augen machen
- einander die kalte Schulter zeigen

## Umdrehen/Karree-Spiel

**Ort:** drinnen oder draußen

**Alter:** ab 6 Jahren

**Anzahl:** mind. 5 Personen

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**Material:** -

### **Beschreibung:**

Die Gruppe steht im Rechteck um einen TN, der in der Schnittstelle der Diagonalen, also in der Mitte steht. Die Person, die in der Mitte steht, hat mindestens etwa 2 Meter Abstand von den TN. Auch die anderen TN haben mindestens 2 Meter Abstand zueinander. Die TN müssen nun immer die gleiche Seite des mittleren TN sehen. Das heißt, diejenigen, die den Rücken der mittleren Person sehen, müssen auch immer den Rücken im Blick haben. Nun dreht sich der Mittlere beliebig in  $\frac{1}{4}$  oder  $\frac{1}{2}$  Drehungen. Jetzt muss sich die Gruppe schnellst möglich wieder im Rechteck so aufstellen, dass sie wieder ihre Seite des Mittleren im Blick hat. (Dabei müssen sie beachten, immer den Mindestabstand zueinander einzuhalten und die Rechtecksform zu behalten.)

### **Anmerkungen:**

- Es ist sinnvoll, dass der Mittlere sich nicht zu schnell dreht, ansonsten droht zu viel Chaos beim Seitenwechsel. Das kann die Gruppe auch frustrieren.

## Virtuelle Spielgeräte

auch online spielbar



**Ort:** drinnen oder draußen

**Alter:** ab 6 Jahren

**Anzahl:** ab ca. 5 Personen

**Dauer:** ca. 10 - 15 Minuten

**Material:** -

### **Beschreibung:**

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf, sodass ca. 2 Meter Platz zwischen ihnen ist.

Es wird eine Wurfreihenfolge innerhalb der Gruppe festgelegt, sodass jeder zum Schluss einmal geworfen und gefangen hat.

Die Wurfobjekte sind rein virtuell. Am besten, man beginnt erst einmal mit einem ganz normalen, aber „unsichtbaren“ Tennisball, der mit einem Bodenkontakt zu einer anderen Person geworfen und dort gefangen wird.

Diese Person wirft den Ball weiter... usw. bis der Ball einmal rum ist.

Dann geht es immer in der gleichen Reihenfolge weiter.

### **Varianten:**

- Dem Ball könnte eine Frisbee-Scheibe folgen, dann vielleicht ein Medizinball etc. (eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Nehmt auch Anregungen der Teilnehmer mit auf.
- Beim Online-Spielen legen die TN zu Beginn eine Wurfreihenfolge fest, ohne dabei im Kreis zu stehen.

## Wildschwein und Auto

**Ort:** drinnen oder draußen  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Anzahl:** mind. 6 Personen  
**Dauer:** ca. 5 - 10 Minuten  
**Material:** -

### Beschreibung:

Die TN stellen sich alle im Kreis auf, sodass ca. 2 Meter Platz zwischen ihnen ist. Jetzt erklärt die Spielleitung die Regeln.

Diese sehen wie folgt aus:

- Es gibt zwei Impulse: Wildschwein und Auto
- Das Wildschwein grunzt und das Auto macht „nnjjjau“.
- Die beiden Dinge müssen im Kreis so schnell wie möglich weitergegeben werden, indem man jeweils seinem linken Nachbarn entweder das Wildschwein (grunzen) oder das Auto (nnjjjau) „gibt“, sobald man es von seinem rechten Nachbarn bekommen hat

Die Impulse starten zu Beginn auf den entgegengesetzten Seiten des Kreises.

Die TN müssen aufpassen, ob das Auto das Wildschwein überfährt oder das Wildschwein über das Auto rennt.

## Das Wildschwein

auch online spielbar



**Ort:** drinnen oder draußen  
**Alter:** ab 6 Jahren  
**Anzahl:** ab 3 Personen  
**Dauer:** ca. 5 Minuten  
**Material:** -

### Beschreibung:

Alle stellen sich im Raum verteilt auf, sodass alle TN einen Mindestabstand von 2 Metern zueinander haben und die Spielleitung gut sehen. Die Spielleitung stellt sich vor die Gruppe mit Blick zu ihr, beginnt folgende Geschichte und macht die Bewegungen vor:

Alle joggen zusammen im Wald (*dabei laufen alle locker auf der Stelle*). Plötzlich erscheint ein ärgerliches Wildschwein und versucht jemanden zu erwischen (*alle laufen schneller*). Während der Flucht müssen verschiedene Hindernisse überwunden werden (*alles auf der Stelle*), z.B. abwechselnd viele tiefhängende Äste (*ducken*), Steine (*kleiner Ausfallschritt zur Seite*) und Baumstämme (*drüber springen*), ein See muss durchschwommen werden (*Schwimmbewegungen*), aber das Wildschwein bleibt an den Fersen (auch im See ;0). Zum Schluss erreichen alle ein Haus und schließen schnell die Tür hinter sich (*Bewegung, als würde man eine Tür öffnen und schnell wieder hinter sich schließen*). „Uff, geschafft!“

### Anmerkungen:

- Es können gerne noch eigene Ideen ergänzt werden, was einem im Wald noch so begegnen kann, um es in eine Bewegung umzusetzen – z.B. Bücken beim Pilze pflücken, um diese dann dem Wildschwein zur Ablenkung vorzuwerfen.

## Clap-Jump-Stop-Go

auch online spielbar



**Ort:** drinnen oder draußen  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Anzahl:** ab 3 Personen  
**Dauer:** ca. 5 - 10 Minuten  
**Material:** -

### **Beschreibung:**

Die Spielleitung erklärt den TN zu Beginn die folgenden vier Signale und die dazugehörigen Bewegungen:

„START“ (oder englisch „GO“) → alle TN gehen los

„STOPP“ (oder englisch „STOP“) → alle TN bleiben stehen

„KLATSCH“ (oder englisch „CLAP“) → alle TN klatschen 1 Mal in die Hände

„HÜPF“ (oder englisch „JUMP“) → alle TN hüpfen 1 Mal in die Höhe

Das Spiel wird in 3 Leveln gespielt, welche die Spielleitung nacheinander ankündigt.

**Level 1:** Alle TN gehen langsam mit ausreichend Abstand zueinander kreuz und quer durch den Raum. Die Spielleitung nennt mehrfach in beliebiger Reihenfolge die vier Signale, bis sie das Gefühl hat, dass alle TN „eingeübt“ sind. Dann kündigt sie Level 2 an und erklärt es.

**Level 2:** Die Begriffe „START“ und „STOPP“ werden vertauscht → Bei „START“ sollen die TN nun stehen bleiben und bei „STOPP“ losgehen bzw. weiter gehen. „KLATSCH“ und „HÜPF“ bleiben wie gehabt. Die Spielleitung nennt ca. 10-12 Begriffe in beliebiger Reihenfolge (besonders schön ist das „START“-Signal, wenn gerade alle stehen) und kündigt dann Level 3 an.

**Level 3:** Zusätzlich werden auch die Begriffe „KLATSCH“ und „HÜPF“ vertauscht: Bei „KLATSCH“ sollen die TN nun hüpfen und bei „HÜPF“ in die Hände klatschen.

### **Anmerkungen:**

- Ein schönes Spiel zum körperlichen und geistigen Wachwerden auch für Erwachsene.

## Die Fantasiemaus

**Ort:** drinnen oder draußen

**Alter:** ab 6 Jahren

**Anzahl:** ab 5 Personen

**Dauer:** ca. 5 Minuten

**Material:** -

### Beschreibung:

Alle stellen sich im Kreis auf, sodass alle TN einen Mindestabstand von 2 Metern zueinander haben. Die Spielleitung (SL) steht ebenfalls mit im Kreis und hält in den Händen versteckt eine „Fantasiemaus“. Die SL öffnet die Hände und bittet die TN, die Maus mit einem „*Boah, ist die niedlich!*“ zu begrüßen. Nun schickt die SL die Maus im Kreis unter den Füßen der TN hindurch. Der TN, bei dem die Maus gerade ist, springt ein kleines Stück in die Luft, damit die Maus hindurch laufen kann. Die Spielleitung entscheidet, wie viele Runden die Maus läuft und „fängt sie dann wieder ein“.

### Varianten:

- Dazu geholt werden kann auch eine „Fantasiekatze“. Diese sitzt auf dem Arm der SL, wird von ihr mit der anderen Hand gekraut und wird von den TN mit einem „*Oh, ist die süüüß!*“ begrüßt. Dann folgt eine Katz- und Maus-Jagd unter den Füßen der TN. Läuft die Katze unter ihnen entlang, machen die TN einen größeren Sprung, als bei der Maus. Zur Orientierung rufen die TN „Katze“ und „Maus“, wenn das entsprechende Tier bei ihnen vorbei kommt.

## Wusch

**Ort:** drinnen oder draußen

**Alter:** ab 6 Jahren

**Anzahl:** ab ca. 8 Personen

**Dauer:** ca. 5 - 10 Minuten

**Material:** -

### Beschreibung:

Alle TN stellen sich so im Kreis auf, sodass ca. 2 Meter Platz zwischen ihnen ist.

Ein TN, vielleicht anfangs der Spielleiter, steht in der Mitte und sagt den Namen eines TN. Dieser muss sich schnellstmöglich hinsetzen, die beiden links und rechts von ihm müssen ebenso schnell wie möglich ihre Hände in Richtung des mittleren ausstrecken und „Wusch!“ sagen.

Wer von diesen Dreien zu langsam war, tauscht den Platz mit dem in der Mitte stehenden und muss den nächsten Namen sagen. Sind alle drei TN gleich schnell, dann wählt der in der Mitte stehende einfach den nächsten Namen.

### Anmerkungen:

- Tempo bringt mehr Pepp in das Spiel

## Kotzendes Känguru

**Ort:** drinnen oder draußen

**Alter:** ab 10 Jahren

**Anzahl:** 8 - 30 Personen

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**Material:** -

### Beschreibung:

Alle TN stehen im Kreis und einer (Anfangs der Spielleiter) steht in der Mitte. Zunächst müssen die Figuren erklärt werden. Ideal ist es, wenn 3 - 4 ausgewählt werden. Je nach Alter der TN und Verlauf des Spiels können weitere Figuren dazu genommen werden. Wenn alle Figuren verstanden wurden, beginnt das Spiel. Wer in der Mitte steht zeigt auf eine Person im Kreis und sagt gleichzeitig eine der ausgewählten Figuren. Diese und jeweils ein TN links und rechts von dem TN, auf den gezeigt wurde, müssen nun die genannte Figur darstellen. Wer von diesen Dreien am langsamsten reagiert oder gar falsch, muss als nächstes in die Mitte. Die Plätze werden einfach getauscht.

### Figuren:

- **Kotzendes Känguru:** die Person in der Mitte macht mit beiden Armen den großen Beutel des Kängurus, die Personen links und rechts von ihm/ihr übergeben sich symbolisch mit einem lauten „Bääh“ in diesen Beutel.
- **Waschmaschine:** die äußeren Personen formen senkrecht das Bullauge einer Waschmaschine, die Person in der Mitte ist die Wäsche und muss den Kopf kreisend darin bewegen.
- **Toaster:** die äußeren Personen formen mit ihren Armen den Spalt eines Toasters seitlich neben der mittleren Person. Diese muss mit eng am Körper anliegenden Armen, wie ein Toast, einmal hoch springen und „Pling“ rufen.
- **Mixer:** die Person in der Mitte ist der Mixer und hebt die Arme über die Köpfe der von ihm links und rechts stehenden und hält die Hände als Rührstab nach unten gerichtet. Die beiden äußeren sind die Knethaken und müssen sich um ihre eigene Achse drehen.
- **Kuh:** Die Person in der Mitte ist die Kuh, streckt die Arme nach vorn, mit nach unten zeigenden Daumen. Dies ist das Euter und die äußeren Personen melken dieses.
- **Gorilla:** die Person in der Mitte hebt die Arme wie ein Affe und die beiden äußeren tun so, als würden sie ihn/sie unter den Armen kratzen.
- **Krokodil:** die Personen rechts und links sind jeweils ein Krokodil und formen mit ihren Armen die Mäuler der Krokodile und lassen sie immer wieder zuschnappen. Die Person in der Mitte schlägt die Hände über dem Kopf zusammen und hockt sich mit angstverzerrtem Gesicht hin.
- **Huhn:** die Person in der Mitte ist das Huhn, formt die Arme zu dem Flügeln des Huhns und tut so als würde er/sie Körner vom Boden picken. Diese werden ihm/ihr von den beiden äußeren hingestreut.
- **James Bond:** die Person in der Mitte ist Bond, formt mit seinen Händen eine Pistole und stellt sich in cooler Pose hin. Die Personen links und rechts von ihm sind die Bondgirls und schmachten Bond mit einem sehnsuchtsvollen „Haaa“ an.

„Die mit Abstand besten Spiele“ – eine Spielesammlung für Corona-Zeiten

# Kennenlernspiele

**Lügenportrait**

**Gemeinsamkeiten und Unterschiede**

Zusammengestellt durch: Zentrum für soziales Lernen,  
Evangelische Jugend Magdeburg



## Lügenportrait

auch online spielbar



- Ort:** drinnen oder draußen  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Anzahl:** ab 5 Personen  
**Dauer:** ca. 10 - 20 Minuten  
**Material:** evtl. Stift und Zettel für jeden TN

### Beschreibung:

Am gemütlichsten ist es, sich hierfür in einen Kreis zu setzen, bei dem alle TN einen Mindestabstand von 1,5 – 2 Metern zueinander haben.

Jeder TN denkt sich nun 3 Aussagen über sich selber aus. Von diesen Aussagen sollen 2 der Wahrheit entsprechen und 1 eine Lüge sein. (Bei Bedarf schreibt jeder TN die Aussagen über sich auf ein eigenes Blatt Papier.) Nacheinander werden die 3 Aussagen vorgestellt und die anderen TN dürfen Tipps abgeben, welche davon die Lüge ist. So können die TN testen, wie gut sie sich bereits kennen und noch besser kennen lernen.

### Anmerkungen:

- Wichtig ist darauf hinzuweisen, dass es möglichst reelle Aussagen sein sollten, sonst ist es zu einfach und der Spaß geht verloren.
- Hilfreich ist es, wenn der Spielleiter ein Bsp. nennt, damit das Spiel besser verständlich wird, bevor mit dem Aufschreiben begonnen wird.

## Gemeinsamkeiten und Unterschiede

auch online spielbar



- Ort:** drinnen oder draußen  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Anzahl:** 6 - 18 Personen  
**Dauer:** ca. 15 - 30 Minuten (je mehr Personen, desto länger dauert es)  
**Material:** Stift und 1 Blatt Papier für jeden TN

### Beschreibung:

Die TN teilen sich in Kleingruppen mit 3 bis 4 Personen ein. Jede Kleingruppe begibt sich an einen separaten Ort oder Bereich. (Die TN der Kleingruppe halten dabei zueinander den nötigen Abstand). Jede Kleingruppe schreibt nun 3 Aussagen auf, die auf alle TN der Kleingruppe wahrheitsgemäß zutreffen, z.B. *Wir tragen alle eine Brille*. Dies sind die Gemeinsamkeiten. Dann sucht die Kleingruppe nach 4 verschiedenen Aussagen, die nur für jeweils ein Mitglied der Kleingruppe zutrifft. Das kann bei jeder der Aussagen ein anderes Mitglied sein. Z.B. *„Einer von uns war schon in England.“* oder *„Eine Person von uns hat zuhause eine Schildkröte.“* Danach stellt jede Kleingruppe zunächst ihre Gemeinsamkeiten vor. Danach lesen sie die Aussagen vor, die jeweils nur auf ein Mitglied zutreffen und die anderen TN dürfen raten, welche der Person der Kleingruppe das ist. So können die TN testen, wie gut sie sich bereits kennen und noch besser kennen lernen.

### Anmerkungen:

- Hilfreich ist es, wenn der Spielleiter ein Bsp. nennt, damit das Spiel besser verständlich wird, bevor mit dem Aufschreiben begonnen wird.