

## Kommunikations- und Kooperationsspiele

### Evolution

Die Mitspieler bewegen sich im Raum. Zu Beginn des Spiels sind alle eine „Amöbe“ und gehen mit Schwimmbewegungen umher und sagen laut „Amöbe“. Treffen sie mit jemandem zusammen, spielen sie „Schere, Stein, Papier“ gegeneinander. Der Sieger steigt dann eine Stufe höher. Der Verlierer bleibt auf seiner jeweiligen Stufe. Anschließend gehen beide weiter durch den Raum. Wenn sie mit jemandem zusammentreffen, spielen sie wieder „Schere, Stein, Papier“.

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Mehrzahl der Mitspieler zur höchsten Stufe aufgestiegen ist oder nach einer vorher vereinbarten Zeit.

Und diese Stufen gibt es:

**Amöbe – Krokodil – Vogel – Affe – Mensch**



## Kommunikations- und Kooperationsspiele

### Decke wenden

**Material: Decke**

Vorsicht Tuchföhlung! Alle Gruppenmitglieder stehen auf einer großen Decke und versuchen diese zu wenden, ohne von ihr herunterzutreten. Es funktioniert! Aber wie?



## Kommunikations- und Kooperationsspiele

### Gordischer Knoten

Alle stehen im Kreis und schließen ihre Augen. Jetzt gehen alle langsam zur Mitte und nehmen irgendeine Hand. Wenn jeder eine Hand hat, machen alle die Augen auf und versuchen sich zu entknoten ohne dabei loszulassen.



## Kommunikations- und Kooperationsspiele

### Wurzelziehen

Bis auf ein oder zwei Personen, liegen alle anderen im Kreis auf dem Bauch und mit dem Kopf Richtung Kreismitte. Jeder fasst die Nebenperson an der Hand möglichst fest an, da die Spieler außen nun versuchen einzelne Personen des Kreises an den Beinen heraus zu ziehen. Gelingt dies, schließen die Spieler links und rechts dieser Person die entstandene Lücke. Die herausgezogene Person hilft nun mit, weitere Spieler aus dem Kreis zu zerren. Das Spiel setzt sich bis zur Letzten Person im Kreis fort.



## Kommunikations- und Kooperationsspiele

### Ribbel Dibbel

Jedem Spieler wird eine Ribbel-Dibbel-Nummer zugewiesen.

Nun richtet sich Ribbel-Dibbel Nummer 1 z.B. an Ribbel-Dibbel Nummer 2 und sagt zu diesem:

"Ich bin Ribbel-Dibbel Nummer 1 ohne Dibbel und rufe Ribbel-Dibbel Nummer 2 ohne Dibbel. Wie viele Dibbel hast du denn?"

Nun antwortet Ribbel-Dibbel Nummer 2 entsprechend.

Wer sich verhaspelt, nicht merkt, dass er gemeint ist oder zu lange während der Antwort zögert, bekommt zur Strafe den ersten von maximal 3 "Dibbeln" (Schminke-Punkten ins Gesicht).

Er ist jetzt Ribbel-Dibbel Nummer X mit einem Dibbel...

Beim 4. Fehler scheidet man aus.



## Kommunikations- und Kooperationsspiele

### Der Schlappes hat den Hut verloren

Jeder Spieler bekommt eine Zahl, die er sich gut merken muss. Ein Spieler ist der Schlappes und beginnt etwa folgendes Gespräch: „Schlappes hat den Hut verloren. Nr. 7 hat ihn.“ Der Spieler mit der Nummer 7 antwortet: „Wer, ich?“ Der Schlappes bestätigt: „Ja, du“. Nr. 7 sagt: „Ich nicht. Nr. 5 hat ihn.“ Der Spieler mit der Nr. 5 fragt: „Wer ich?“ Wieder bestätigt der Schlappes: „Ja, du!“ Nr. 5 sagt: „Ich doch nicht. Nr. 3 hat ihn.“ usw.

Variation: Nicht Schlappes sagt: „Ja, du!“, sondern der letzte Spieler.



## Kommunikations- und Kooperationsspiele

### Vampir

#### **Material: evtl. gruselige Musik**

Alle gehen durch den völlig verdunkelten Raum. Der Spielleiter bestimmt leise einen Spieler. Der ist der „Vampir“, der jeden, den er trifft mit einem „aaaah!“ in den Hals beißt. Der Gebissene muss laut und entsetzlich schreien. Durch den Biss wird der Gebissene ebenfalls zum Vampir. Beißen sich zwei Vampire, sind sie wieder zu Menschen zurückverwandelt, können aber vom nächsten beißwütigen Vampir wieder zum Vampir verwandelt werden.



## Kommunikations- und Kooperationsspiele

### Schreispiel

Die Gruppe muss in zwei gleich große Gruppen geteilt werden. Die Gruppen stellen sich in zwei Reihen gegenüber. Eine Gruppe bestimmt nun einen Hörer, der hinter der anderen Gruppe steht. Die andere Mannschaft sucht nun gemeinsam ein Wort aus, das sie ihrem Hörer zuschreien müssen. Auf Los schreit nun die eine Mannschaft ihrem Hörer ihr Wort zu. Die andere Mannschaft versucht die andere zu übertönen. Das geht solange, bis der Hörer das Wort gehört hat und dem Spielleiter ein Zeichen gegeben hat. Danach wechseln die Aufgaben der Gruppen. Das Spiel kann oft wiederholt werden.

Variante: Beide Mannschaften rufen gleichzeitig ihrem Hörer ein Wort (aber verschiedene!) zu. Wer das Wort als erstes errät hat gewonnen.



## Kommunikations- und Kooperationsspiele

### Roboter-Spiel

Es werden Gruppen von jeweils 3 Personen gebildet. Zwei Spieler sind Roboter und stehen Rücken an Rücken. Die dritte Person steuert sie: Druck auf den Kopf (Roboter beginnt zu laufen oder bleibt stehen), Druck auf die rechte Schulter (90 Grad Drehung nach rechts), Druck auf die linke Schulter (90 Grad Drehung nach links). Ziel ist es, dass sich die beiden Roboter gegenüberstehen.



## Verständigungsjagd

**Material: fortlaufend nummerierte Zettel für alle Mitglieder**

Die Gruppenmitglieder sitzen in einem Kreis und ein Freiwilliger sitzt in der Mitte dieses Kreises. Jeder Spieler im Kreis erhält durch Verlosung von fortlaufenden nummerierten Zetteln eine Nummer, die den anderen verborgen bleibt. Der Spieler in der Mitte nennt nun seine Zahl, z.B. 16. Daraufhin ruft Spieler 16 zwei Zahlen, z.B. 11 und 17. Die Spieler mit den Nummern 11 und 17 müssen nun die Plätze tauschen. Der Spieler in der Mitte versucht dabei, einen der beiden Plätze einzunehmen. Da die Spieler 11 und 17 nicht wissen wer ihr der andere ist, müssen sie sich vor dem Platzwechsel so verständigen, dass es der Spieler in der Mitte möglichst nicht merkt. Hat der Spieler in der Mitte Erfolg, muss derjenige, der keinen Platz bekommen hat, in die Mitte.



## Brett vorm Kopf / Wer bin ich?

**Material: (Klebe-)zettel, Klebeband, Stifte**

Jeder Spieler schreibt einen Zettel mit einem bekannten Namen und befestigt diesen auf der Stirn eines Mitspielers, ohne dass dieser die Information erfährt. Haben nun alle eine derartige nur für die Mitspieler sichtbare Information an sich heften, beginnt das Spiel. Ein Spieler beginnt nun, den anderen Fragen über sich zu stellen, die diese mit **ja** oder **nein** beantworten können. Ziel ist es, möglichst schnell die eigene *Identität* durch Fragen zu erraten. Wird eine Frage mit "Nein" beantwortet ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, Fragen zu stellen, um herauszufinden wer er ist. Das Spielende ist entweder dann erreicht, wenn alle erraten haben, wer wenn die Gruppe zu groß ist, wenn der erste (/die ersten drei) erraten haben, wer sie sind.



## Tierschreispiel

**Material: Karten mit Tiernamen in doppelter Ausführung, Musik**

Es werden an die Mitspieler Karten mit Tieren verteilt. Jede Karte ist doppelt. Die Mitspieler müssen ihre Karten verdeckt halten. Solange die Musik läuft, tauschen die Spieler ihre Karten ständig aus. Hört die Musik auf, werden die Karten angesehen und die Laute der Tiere nachgeahmt, welches auf der Karte ist. Die Paar mit gleichen Tieren müssen sich finden und sofort zusammen hinhocken. Wer sich zuletzt findet scheidet aus.



## 2 Euro- Spiel

### **Material: 2 Euro Münze**

Zu Beginn dieses Spiels sitzen die Spieler alle im Kreis. Das 2 Euro Stück wird auf den Handrücken des Spielleiters gelegt. Nun gibt er es an seinen Nachbarn so weiter, dass es ebenfalls auf dem Handrücken liegt. Dabei darf er nicht die andere Hand zur Hilfe nehmen. Man muss sich drehen oder das Körperteil im Vorwege so halten, dass die Übergabe klappt. Wie es gemacht wird, ist den beiden überlassen, die zur Zeit mit der Ausführung beschäftigt sind. Nachdem das 2 Euro Stück eine Runde zurück gelegt hat, wird es auf den Unterarm gelegt und weitergegeben. Weitere Runden können auf z.B. Fuß, Oberschenkel, Stirn usw. gelegt werden.



## Paarweises Malen

### **Material: Stifte oder Wasserfarben und Pinsel, Papier**

Jedes Paar soll mit geschlossenen Augen und indem sie den Filzstift gemeinsam anfassen eine Landschaft mit einem Tier in der Mitte malen. Oder einen Bauernhof mit Tieren. Oder einen Zirkus. Aber nicht dabei miteinander sprechen und nicht blinzeln!



## Buchstabenbilder ausschneiden

### **Material: Illustrierte, Scheren**

Ein Spieler ruft einen Buchstaben und jede Gruppe sucht ganz schnell in ihrer Illustrierten ein Bild mit einer Sache oder Person drauf, die mit diesem Buchstaben anfängt und schneidet sie aus. Ist eine Gruppe fertig, ruft sie STOP und alle müssen aufhören. Der nächste Spieler ruft einen neuen Buchstaben usw. bis jeder Spieler einmal Gerufen hat. Zum Schluss soll jede Gruppe ihre Bilder so aufkleben, dass sie ein Wort ergeben.



## Goofie, das freundliche Monster

Alle gehen ganz langsam und vorsichtig mit geschlossenen Augen durch den Raum. Der Spielleiter flüstert einem ins Ohr, dass er Goofie ist. Trifft nun ein Spieler auf einen anderen, so gibt er ihm die Hand und fragt dabei: „Bist du Goofie?“ Sagt der andere „Nein“ oder stellt ebenfalls diese Frage, so ist klar, dass man Goofie noch nicht gefunden hat, dann geht man wieder auseinander und sucht den nächsten, um auch ihn Hände schüttelnd wieder zu fragen. Erhält man jedoch auf seine Frage keinerlei Antwort, so ist das, dass Goofie-Monster. Das ist nämlich stumm. Dann behält man ihn an der Hand und wird damit Teil des Monsters. An die anderen noch freie Hand kann sich dann noch jemand anschließen. Schließlich steht die ganze Gruppe als blinde, stumme Schlange da.

