

## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

### Grummel Grummel

**Material: kleine Münze, Tisch, Stühle**

Ein Spieler steht außerhalb, die anderen sitzen am Tisch. Eine Münze wird nun, während alle "Grummel-Grummel-Grummel-..." murmeln, weitergegeben. Sagt der außerhalb stehende eine bestimmte Figur, müssen alle die Hände auf den Tisch legen. Er darf herumgehen und sich die Hände ansehen und dann einen Tipp abgeben, wo die Münze ist, das ganze darf er maximal dreimal versuchen.

Verschiedene Figuren:

Bock, Doppelbock, Pharao, langsamer Sargdeckel, schneller Sargdeckel, Hase, Pistole, ...



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

### Zublinzeln

Die Spieler stehen paarweise hintereinander. Der Hintermann hat seine Hände auf dem Rücken. Eine Person steht alleine und versucht nun durch möglichst unauffälliges Zublinzeln eine vorne stehende Person zum Weglaufen zu animieren. Sobald der Vordermann auf das Blinzeln reagiert und versucht abzuweichen, reagiert sein Hintermann und hält ihn fest. Wenn der zu spät reagiert, ist er seinen Vordermann los. Der wird zum Hintermann desjenigen, auf dessen Blinzeln er reagiert hat. Sein ehemaliger Hintermann muss nun seinerseits einen neuen Partner erblinzeln...



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

### Menschenmemory

Zuerst gehen 2 Personen aus dem Raum, die später gegeneinander Memory spielen. Wenn das geschehen ist finden sich die anderen in Paaren zusammen, am Besten wenn immer zwei zusammen gehen, von denen man es nicht erwarten würde, weil sie sonst normalerweise nicht "zusammenkleben". Sie überlegen sich zusammen eine gemeinsame Bewegung, Grimasse. Dann verteilt man sich bunt gemischt im ganzen Raum und die beiden vor der Tür werden wieder hereingeholt. Nun fängt einer an und geht zur ersten Person und tippt ihr auf die Schulter, diese Person muss ihre Bewegung, Grimasse machen. Nun werden nacheinander wie beim Memory die Pärchen im Raum gesucht. Gewonnen hat natürlich der, der am Ende die meisten Pärchen gefunden hat.



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

### Der geheime Dirigent

Ein Freiwilliger muss kurz rausgehen. Die anderen entscheiden sich für ein Kind, das den geheimen Dirigenten spielt, alle stehen im Kreis. Der Freiwillige wird nun hereingelassen und schaut sich alle Kinder an, der Dirigent entscheidet immer welche Bewegungen gemacht werden, er spielt also pantomimisch Instrumente, die anderen machen ihm nach. Die Aufgabe des Freiwilligen ist es, herauszubekommen, wer der Dirigent sein könnte.



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

### Der Mond ist rund

#### **Material: Stift oder anderes Hilfsmittel**

Zu dem Spruch „Der Mond ist rund, der Mond ist rund. Er hat zwei Augen, Nase, Mund.“ beginnt ein Spieler mit einem Stift einen Mond in die Luft zu malen. Der Spieler gibt den Stift mit einer Hand weiter, mit der er nicht gemalt hat und sagt: „Das war richtig!“. Er sagt immer an, ob es richtig oder falsch war, wenn es andere versuchen.



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

### Die Reise ins Keinkeinuland

Bei diesem Spiel verreisen die Mitspieler in das Keinkeinuland. Sie packen ihre Koffer und dürfen einige Sachen mitnehmen. Allerdings dürfen sie nicht alles mitnehmen, sondern nur Sachen, die sich der Spielleiter zuvor überlegt hat (z.B. Kategorie Essen). Wer dieses Prinzip erkannt hat darf mit ins Keinkeinuland. Die Mitspieler sagen der Reihe um, was sie mitnehmen möchten, der Spielleiter und die Spieler die es wissen, antworten ihm ob er mit ihnen fahren darf oder nicht.



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

### Schuhe blind anziehen

**Material: Schuhe, evtl. Augenbinden**

Jeder zieht seine Schuhe aus und dann werden alle durcheinander auf einen großen Haufen geworfen. Dann machen alle Mitspieler die Augen zu, der Spielleiter bringt den Schuhhaufen nochmals durcheinander. Im Anschluss soll jeder seinem rechten Nachbarn dessen Schuh suchen und anziehen.

Variante: Zwei Gruppen gegenüber: Die eine Gruppe soll der anderen die Schuhe wieder blind anziehen.



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

### Blinder Schatzwächter

**Material: Augenbinde, Wasser, Wasserspritzpistole**

Ein Kind sitzt mit verbundenen Augen und einer Wasserspritzpistole am Boden. Es bewacht einen Schatz, z.B. einen Apfel. In zehn Schritten Entfernung stellen sich die anderen Kinder, die Diebe, im Kreis um den blinden Schatzwächter auf. Auf ein Zeichen des Spielleiters pirscht sich einer der Diebe so leise wie möglich an den Schatz heran. Hört der Wächter ein Geräusch so spritzt er in die Richtung, aus der er das Geräusch vernommen hat. Wird der anschleichende Dieb vom Wasser getroffen, muss er sofort wie erstarrt stehen bleiben. Nun darf sich der nächste Dieb anschleichen. Da der blinde Schatzwächter jedoch nur zehn Schuss Munition in der Wasserspritze hat, wird er sich genau überlegen, wann er spritzt. Der Dieb, dem es als erstem gelingt, den Apfel zu holen, spielt den nächsten Schatzwächter.



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

### Sonne, Schiff und Sturm

**Material: Decke, gelber Luftballon oder ähnliches**

Der Spielleiter erzählt eine Geschichte, in die Begriffe Sonne, Schiff und Sturm öfter mal vorkommen. Wenn eines dieser Wörter auftaucht, sollen die Mitspieler in der vorher erklärten Weise reagieren. z.B. bei „Sonne“ zum gelben Luftballon laufen und ihn berühren. Bei „Schiff“ auf eine Decke (das Schiff) springen. Bei „Sturm“ stellen sich alle ganz dicht schützend zusammen.



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

# Farb-Klopf-Spiel/Farbenstaffel

### **Material: dreimal 4 Farbkarten in verschiedenen Farben**

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt. Für jede Farbe gibt es ein Klopfzeichen. (Gelb: Links; Rot: Rechts; Blau: Kopf; Grün: Rückenmitte). Die Gruppen müssen sich nun in einer Reihe hintereinander hin setzen. Vor den zwei Reihen, zwischen den Vordermännern liegen alle 4 Farben. Der Spielleiter zeigt nun dem hintersten Spieler eine Farbe. Diese wird durch ein Klopfzeichen an den Vordermann weitergegeben. Dieser nimmt die Karte auf und zeigt sie hoch. Die Mannschaft, die gewonnen hat, darf eins Weiterrutschen (der Vordermann wird zum Hintermann usw.).  
Sieger des Spiels ist die Mannschaft, deren erster Vordermann zuerst wieder vorne sitzt.



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

# Hallo Boy

### **Material: doppeltes Skatspiel**

Die Karten eines doppelten Skatspiels werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Jeder Spieler sammelt die Karten vor sich auf einem Haufen. Nacheinander werden die Karten in die Tischmitte gezogen und aufgedeckt. Alle Spieler reagieren bei

10	mit: alle Hände in die Mitte
Dame	mit: Pfeifen
König	mit: rechter Arm winkt
Bube	mit: „Hallo Boy“ sagen
9	mit: Zunge rausstrecken
7	mit: rechte Hand zum linken Ohr führen

usw. Wichtig ist es, dass die Karten zügig nacheinander umgedreht werden. Je schneller das Spiel läuft, desto größer ist der Spaß.



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

# Otto

Der Spielleiter erzählt von Otto, der vieles mag und vieles nicht. Was er mag, trägt alles einen doppelten Konsonanten im Wort, was er nicht mag, keinen. Also Otto raucht nicht, liebt aber Zigarren und Zigaretten. Er liebt das Wasser, wäscht sich aber nie... Die anderen Steigen einfach ein, wenn sie die Regel herausgefunden haben. Aber nicht laut verraten!!



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

### Elefanten waschen

Die ganze Gruppe teilt sich in Paare auf. Zwei Paare bleiben im Raum, die anderen gehen nach draußen. Das erste Paar spielt dem zweiten Paar eine kleine Szene pantomimisch vor: das Waschen eines angedeuteten Elefanten durch zwei Tierwärter. Es darf aber nicht gesagt werden, was das bedeuten soll. Dann wird ein nächstes Spiel-Paar hereingerufen. Paar Nr. 2 spielt nun das Gesehene möglichst genau diesem Paar Nr. 3 vor. Dann wird das Paar Nr. 4 gerufen und Nr. 3 spielt ihm das Gesehene vor, usw. Das letzte Paar soll raten, was es schließlich gespielt hat.



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

### „Stille Post“ mit Rückenzeichnen

**Material: 2 Papierbögen 2 Stifte**

Die Gruppe setzt sich mit gleicher Blickrichtung dicht hintereinander auf den Boden. Der hinterste und der vorderste Spieler erhalten je einen Bogen und einen Stift. Der Hintermann zeichnet eine einfache Form auf sein Papier, die er anschließend mit dem Finger auf den Rücken seines Vordermannes überträgt. Dieser gibt die Zeichnung ohne Rückfrage (eine Wiederholung ist erlaubt) auf den Rücken seines Vordermannes weiter usw. Der Vorderste überträgt das, was ihm auf seinen Rücken gezeichnet wurde, auf seinen Papierbogen. Dann werden die beiden Formen verglichen. Platzwechsel.



## Wahrnehmungs- und Beobachtungsspiele

### Bewegungsimpuls

Ein Spieler (oder auch ein Spielerpaar) wird hinausgeschickt. Die Gruppe denkt sich eine Bewegung aus, die dieser Spieler machen soll (z. B. ans Ohrläppchen fassen; den Vorhang zuziehen;...). Der Spieler kommt wieder herein und probiert ständig Bewegungen aus. Durch lautes oder leises Summen bedeutet ihm die Gruppe, ob es die ausgedachte Bewegung ist oder nicht. Während man sich am Anfang einfache

Bewegungen ausdenken sollte, dürfen es später ruhig komplizierte Bewegungen sein.



## Ich bin verzaubert

**Material: Tücher zum Augenverbinden, eine zusammengerollte Zeitung**

Alle Spieler erhalten ein Tuch, verbinden ihre Augen und gehen durch das Spielfeld. Einer von ihnen, der Zauberer, erhält eine zusammengerollte Zeitung, den Zauberstab, mit dem er versucht, möglichst viele Mitspieler zu berühren, worauf sie auf der Stelle erstarren und rufen „Ich bin verzaubert“. Die nicht verzauberten Mitspieler können den Verzauberten befreien und den Bann aufheben, indem sie zwischen dessen gespreizten Beinen hindurch kriechen. Natürlich können sie bei dieser Befreiungstätigkeit auch verzaubert werden, wenn der Zauberstab sie berührt.

