



# SPIELE

KENNENLERNSPIELE, GRUPPENSPIELE,  
GELÄNDESPIELE, ERLEBNISPÄDAGOGIK



# SPIELE

KENNENLERNSPIELE, GRUPPENSPIELE,  
GELÄNDESPIELE, ERLEBNISPÄDAGOGIK

für den internen Kirchen-, Schul- und Unterrichtsgebrauch

## Idee und Zusammenstellung

Ehren- und Hauptamtliche aus der Evangelischen Jugend  
im Kirchenkreis Emsland-Bentheim

Cover, Layout & Satz Simon Aldekamp

Überarbeitung Philip Krieger

## Herausgeber und V.i.S.d.P.

Ev.-luth. Kirchenkreisjugenddienst im Kirchenkreis Emsland-Bentheim  
Kirchenkreisjugendwart Philip Krieger

## Generisches Maskulinum

Das aus Gründen der besseren Lesbarkeit vornehmlich verwendete generische Maskulinum schließt gleichermaßen weibliche, männliche und diversgeschlechtliche Personen ein.

## Auflage

5.000 Exemplare im Jahre 2022

## Infos und Anfragen

[www.ejeb.de](http://www.ejeb.de)

[material@ejeb.de](mailto:material@ejeb.de)

## Hinweis

Hierbei handelt es sich um eine unverkäufliche Leseprobe, die Sie auf [www.ejeb.de/material](http://www.ejeb.de/material) herunterladen können.

## Inhaltsverzeichnis 03

<b>Kennenlernspiele. . . . .</b>	<b>04-11</b>	Tuchorgel . . . . .	21	Tach Madame . . . . .	46
Das schnellste Namenspiel	04	Postspiel . . . . .	22	andere Reise n. Jerusalem	46
Ich packe meinen Koffer. . .	04	Zublinzeln . . . . .	22	Katz und Maus . . . . .	47
Papierrolle . . . . .	04			Lauf - Bingo . . . . .	48
Kennenlern-Bingo. . . . .	05	<b>Kurzspiele . . . . .</b>	<b>23-26</b>		
Spinnennetz . . . . .	05	Der verrückte Toaster. . . . .	23	<b>Erlebnispädagogik . . . . .</b>	<b>49-58</b>
Wer fehlt? . . . . .	06	Duell der Augen . . . . .	24	Gefahrguttransport . . . . .	49
Alle die . . . . .	06	Chef-Vize . . . . .	24	Der gute Hirte . . . . .	49
Vorhang auf . . . . .	07	Sortieren . . . . .	24	Team-Kran . . . . .	50
Kugellager . . . . .	07	Tierzähnespiel . . . . .	25	Die kreisende Murmel . . . . .	51
Altersstrahl . . . . .	08	Hitparade . . . . .	25	Überquerung d. Säurefluss. . . . .	51
Zipp Zapp . . . . .	08	Schnapp den Finger . . . . .	26	Blinder Mathematiker . . . . .	51
Visitenkarte/Namensk. . . . .	09	Bierdeckel - Rallye . . . . .	26	Die Schlange . . . . .	52
Stehauf-Spiel . . . . .	09			Die Stuhltreise . . . . .	52
Detektiv . . . . .	10	<b>Ballspiele . . . . .</b>	<b>27-30</b>	Die drei Geheimnisse von . . . . .	53
Wahrheit oder Lüge . . . . .	10	Balltunnel . . . . .	27	Sitzender Kreis . . . . .	53
Namenspiel . . . . .	10	Krabbenfußball . . . . .	27	Der Gruppe vertrauen . . . . .	53
Luftballonspiel . . . . .	11	Balltransport . . . . .	28	Reißverschluss . . . . .	54
Ich bin ... ich mag . . . . .	11	Balljongleure . . . . .	28	Gruppenspiel mit Bettl. . . . .	55
		Löwe und Gazelle . . . . .	29	Zeig mir deinen Weg . . . . .	55
<b>Gruppeneinteilungssp. . . . .</b>	<b>12-14</b>	Luftballonreihe . . . . .	30	Rettende Insel . . . . .	55
Geheimnis d. Luftball. . . . .	12	Fangtuch . . . . .	30	Münzsammler . . . . .	56
Familie Meier . . . . .	12			Oma, Jäger, Wolf . . . . .	56
Flinke Suche . . . . .	12	<b>Bibel-Spiele . . . . .</b>	<b>31-37</b>	Luftballon-Airbag . . . . .	57
Das geheime Bild . . . . .	13	Feiertags Quiz . . . . .	31	Kuhstall . . . . .	58
Das Ende vom Seil . . . . .	13	Bibel-Quiz . . . . .	34		
Stuhlmarkierung . . . . .	14			<b>Geländespiele . . . . .</b>	<b>59-61</b>
Quartett . . . . .	14	<b>Bibel-Spontantheater . . . . .</b>	<b>38-41</b>	Bilder-Rallye . . . . .	59
		David besiegt Goliat . . . . .	38	Heiligtum-Raub . . . . .	59
<b>Kreisspiele . . . . .</b>	<b>15-22</b>	Jona & der große Fisch . . . . .	40	Stationenlauf - Rundweg . . . . .	60
Kartensitzen . . . . .	15			Schatzkartenpuzzle . . . . .	61
Obstsalat . . . . .	15	<b>Bewegungsspiele . . . . .</b>	<b>42-48</b>		
Ich fahre Zug . . . . .	16	Wilde Jagd . . . . .	42	<b>Spontantheater . . . . .</b>	<b>62-68</b>
Paris-Einkaufs-Spiel . . . . .	16	Evolution . . . . .	42	Die alte Eiche . . . . .	62
Menschen Memory . . . . .	17	Glückspilz . . . . .	43	Der Kutscher . . . . .	65
Pferderennen . . . . .	18	Hai-Fisch . . . . .	43	Der Verein . . . . .	66
Parlament . . . . .	19	Bierdeckelmatch . . . . .	43		
Telefon . . . . .	20	Farbstaffel . . . . .	44	<b>Unterhaltungsspiele . . . . .</b>	<b>69-71</b>
Flugverkehr . . . . .	20	Stierkampf . . . . .	44	Die Perfekte Minute . . . . .	69
Hey Babe . . . . .	21	Wäscheklammerfangen . . . . .	45		

## 04 Kennenlernspiele

### Das schnellste Namenspiel der Welt

*Material: Stoppuhr*

Die Gruppe sitzt im Kreis. Der Spielleiter gibt mit einer Stoppuhr in der Hand bekannt, dass es sich bei diesem Spiel um einen Wettlauf gegen die Zeit handelt. Jeder muss der Reihe nach seinen Namen sagen und zwar so schnell, wie möglich. Wieder beim Spielleiter angekommen, wird die Zeit gestoppt. Es können nun weitere Versuche gestartet werden, in denen die Gruppe versucht die Zeit zu verbessern.

### Ich packe meinen Koffer

*Material: -*

Es wird „Ich packe meinen Koffer“ nach den bekannten Regeln gespielt, jedoch nimmt jeder einen Gegenstand mit, der denselben Anfangsbuchstaben besitzt, mit dem sein Vorname beginnt. Beispiel: „Ich bin Hanna und nehme einen Handball mit“. Der nächste Spieler sagt daraufhin: „Das ist Hanna, sie nimmt einen Handball mit. Ich bin Marc und nehme einen Mantel mit“. Dann folgt die dritte Person: „Das ist Hanna, sie nimmt einen Handball mit. Das ist Marc, er nimmt einen Mantel mit. Und ich bin Philip und nehme eine Paprika mit“. Dies wird solange wiederholt, bis alle einmal ihren Namen und einen Gegenstand genannt haben.

### Papierrolle

*Material: Toilettenpapierrollen*

Eine Toilettenpapierrolle wird herübergereicht. Jeder Teilnehmer darf sich so viele Blätter abreißen, wie er möchte. Wenn alle Teilnehmer ihr Toilettenpapier haben, beginnt der erste, so viele Eigenschaften von sich zu erzählen, wie er Blätter genommen hat. Zum Beispiel: Name, Alter, Hobby, usw.

## 12 Gruppeneinteilungsspiele

### Das Geheimnis des Luftballons

*Material: Luftballon, Zettel*

Der Spielleiter steckt in jeden Luftballon einen kleinen Zettel (z.B. mit Zahlen oder Symbolen). Jeder Teilnehmer darf sich einen Luftballon aussuchen, diesen aufblasen und zum Platzen bringen. Die Zahl bzw. das Symbol auf dem Zettel bestimmt die Zugehörigkeit einer Gruppe.

### Familie Meier

*Material: Zettel mit den jeweiligen Familiennamen und Familienmitgliedern*

Der Spielleiter bereitet je nach gewünschter Gruppengröße Zettel vor, auf denen ein Familienname und ein Familienmitglied steht, z.B. „Papa Meier“ oder „Tochter Meier“. Dabei sollten sich die verschiedenen Familiennamen reimen: Meier, Peier, Geier, Reier, Seier. Für eine Aufteilung in Fünfergruppen gäbe es dann beispielsweise Mama, Papa, Sohn, Tochter und Baby der jeweiligen Familie. Die Teilnehmer ziehen einen Zettel. Auf ein Startsignal hin rufen alle laut den Familiennamen, und jeder versucht, seine Familie zu finden und sich entsprechend zuzuordnen. Erst wenn alle Familienmitglieder sich gefunden haben, ist die Gruppe vollständig.

### Flinke Suche

*Material: Bänder in zwei oder mehr Farben*

Für dieses schnelle Gruppenfindungsspiel sind Mannschaftsbänder in zwei oder mehr Farben (je nach nachdem, wie viele Gruppen benötigt werden) erforderlich. Diese werden vorab auf der Spielfläche wahllos verteilt.

Die Mitspieler sitzen in der Mitte des Spielfeldes. Auf das

## Gruppeneinteilungsspiele 13

Startkommando des Spielleiters laufen alle los und suchen sich so schnell wie möglich ein Band. Hat jeder eins gefunden, erklärt sich die Gruppenbildung durch die Bänder ganz von allein.

### Das geheime Bild

*Material: verschiedene Postkarten, Bilder aus Zeitschriften, usw.*

Im Vorfeld bereitet der Spielleiter so viele Bilder (z.B. Postkarten, Zeitungsanzeigen, evtl. auf das Seminarthema abgestimmt) vor, wie es Gruppen geben soll. Die Bilder werden je nach Teilnehmer in gleich viele Teile zerschnitten und in einem Beutel gemischt. Jeder Teilnehmer zieht nun ein Bild und auf Kommando müssen sich die Gruppen finden und gemeinsam ihr Puzzle fertig stellen.

### Gesucht - Gefunden: Das Ende vom Seil

*Material: je nach Teilnehmerzahl Fäden (ca. 0,5 m lang)*

Der Spielleiter hält ein Bündel mit Fäden in einer Hand in der Mitte hoch. Jeder Teilnehmer soll sich ein Ende greifen und nicht mehr loslassen. Beim Entwirren des Wollknäuels wird er am anderen Ende auf einen Partner stoßen.



## 18 Kreisspiele

### Pferderennen

*Material: Stuhlkreis oder im Stehen*

Alle Teilnehmer sitzen in einem Stuhlkreis und klopfen sich mit beiden Händen auf ihre Oberschenkel. Der Spielleiter macht die verschiedenen Varianten vor, alle anderen Mitspieler wiederholen diese.

*Möglicher Ablauf:*

Die Pferde gehen zum Startpunkt.

Startschuss: die Pferde rennen los; schnelles Klopfen auf die Oberschenkel

Rechtskurve: nach rechts lehnen

Linkskurve: nach links lehnen

Kleines Hindernis: einen kleinen Sprung machen

Großes Hindernis: einen großen Sprung machen

Holzbrücke: auf die Brust klopfen

Pressetribüne: Fotografierbewegungen machen

Zuschauertribüne: Applaus und Jubelrufe

Alte-Herren-Tribüne: gemäßigter und langsamer Applaus

Gegner überholen: Zunge rausstrecken und nach hinten schauen

Zielgerade: schneller Klatschen

Zielfoto: Pose, lächeln



## 26 Kurzspiele

### Schnapp den Finger

*Material: Musik*

Alle Teilnehmer stehen in einem Kreis. Jeder Teilnehmer streckt seine linke Handfläche aus. An der rechten Seite wird der Zeigefinger ausgestreckt. Nun muss jeder seinen rechten Zeigefinger auf die linke Handfläche seines rechten Nachbarn stellen, so entsteht eine durchgängige Verbindung zwischen Zeigefingern und Handflächen. Der Spielleiter spielt die Musik ein, nach einer gewissen Zeit stoppt er die Musik. Dies ist das Zeichen, mit der linken Hand zuzuschnappen und den eigenen rechten Zeigefinger gleichzeitig wegzuziehen. Ziel des Spiels ist es, den Zeigefinger seines linken Nachbarn festzuhalten und seinen eigenen Zeigefinger wegzuziehen, bevor der rechte Nachbar zuschnappen kann. Die Teilnehmer, die beides geschafft haben sind eine Runde weiter. Somit bildet sich ein immer kleinerer Kreis.

### Bierdeckel - Ralley

*Material: Bierdeckel*

Jeder Teilnehmer bekommt drei Bierdeckel. Alle Teilnehmer stellen sich auf den vorgegebenen Startpunkt. Unter jeden Fuß legen sie einen Bierdeckel, den dritten behält jeder Teilnehmer in der Hand. Auf das Startzeichen wirft jeder Spieler den Bierdeckel aus der Hand und muss einen Fuß auf den geworfenen Bierdeckel setzen. Dabei darf kein Fuß den Boden berühren. Gewinner ist, wer als Erster das Ziel durchschreitet. Wer mit dem Fuß neben seine Bierdeckel tritt, scheidet aus.

## 30 Ballspiele

### Luftballonreihe

*Material: Luftballons*

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen unterteilt. Sie stellen sich gegenüber in einer Reihe auf. Ein Luftballon wird so schnell wie möglich, ohne Hilfe der Hände, weiter gegeben. Die Mannschaft, die den Luftballon am schnellsten von der ersten Person zur letzten weitergegeben hat, gewinnt das Spiel. Es werden mehrere Durchgänge gespielt.

### Fangtuch

*Material: Tücher (für je zwei Teilnehmer ein Tuch), Bälle*

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Immer zwei Teilnehmer bekommen ein Tuch und halten es an den schmalen Seiten zwischen sich fest. Auf einem Tuch liegt ein Ball, der jetzt von einem Tuch zum Anderen geworfen wird. Mit etwas Übung kann man die Abstände zwischen den Paaren immer weiter vergrößern. Ziel des Spieles ist es, den Ball möglichst schnell weiterzugeben, ohne dass der Ball den Boden berührt. Fällt ein Ball auf den Boden, so muss die Mannschaft vom Ausgangspunkt beginnen. Die Mannschaft, die den Ball in der kürzesten Zeit weitergegeben hat, gewinnt.



## Feiertags Quiz

Die Gruppe wird in Kleingruppen eingeteilt. Welche Gruppe kann mit möglichst wenigen Informationen die Begriffe erraten?

*Begriff in drei „Sätzen“ vorlesen:*

Der Gruppenleiter liest den ersten „Lösungs-Satz“ vor. Wer errät jetzt schon den Begriff? Welche Gruppe schafft es beim zweiten oder sogar erst beim dritten Satz?

Punkte:

30 (Begriff beim ersten Satz erraten), 20 (Begriff beim zweiten Satz erraten) oder 10 (Begriff beim dritten Satz erraten)

Antwortet eine Gruppe falsch, darf sie in dieser Runde nicht mehr raten. Wird ein Begriff beim ersten Satz erraten, geht es mit einem neuen Begriff weiter.

*Erster Begriff:*

*(Konfirmation)*

30: Der Name stammt vom lateinischen Wort für „Bekräftigung“.

20: Feierliche Aufnahme als Erwachsener in die Evangelische Kirchengemeinde.

10: Jungen tragen oft einen Anzug und die Mädchen festliche Kleidung.

(Bei der Konfirmation werden die Jugendlichen in die Gemeinde aufgenommen.)

*Zweiter Begriff:*

*(Weihnachten)*

30: „Ehre sei Gott in der Höhe und Frieden auf Erden bei den Menschen seines Wohlgefallens.“

20: „Und der Engel sprach: „Fürchtet euch nicht! Siehe ich verkündige euch große Freude...“

10: „Und es waren Hirten in derselben Gegend!“

(Wir feiern die Geburt Jesu Christi.)

## DIE READER DER EV.-LUTH. JUGEND IM KIRCHENKREIS EMSLAND-BENTHEIM

Jedes Cover zeigt eine Szene passend zum Thema des Heftes. Legt man die Hefte aneinander entsteht ein großes Bild. Alle sitzen dann an einem Tisch und bilden eine Gemeinschaft wie wir sie bei unseren Treffen mit der Evangelischen Jugend erleben.

