Für inklusive
Kinder- und Jugendgruppen
und alle, die gern miteinander Gruppen gestalten

Alle Dabei

Spielesammlung

In dieser Sammlung findest du 20 verschiedene Spiele, die schnell umzusetzen sind.

Zu jedem Spiel gibt es eine Anleitung in einfacher Sprache.

Diese Spielesammlung ist hier anhörbar und mit Brailleschrift beklebt. So können Menschen mit Sehbehinderung die Informationen mit den Fingern ertasten. Dadurch können sie schnell erkennen: Ist dieses Spiel für mich interessant und passend?

Wir möchten, dass möglichst viele Menschen die Spielesammlung selbstständig nutzen können.

kjrs&
Kinder- und Jugendring Sachsen e.V.

alledabei.info

Kinder- und Jugendring Sachsen e.V.

Herausgeber: Kinder- und Jugendring Sachsen e.V.,
Saydaer Straße 3, 01257 Dresden, kjrs.de

Autorin / Text: Andra Ittner

Gern kannst du uns schreiben, wenn dir auf der Plattform etwas fehlt, es ein neues Angebot gibt oder wenn du deine Erfolgsgeschichte mit uns teilen möchtest.

kontakt@alledabei.info

SACHSEN

Diese Maßnahme wird mitfinanziert mit Steuermitteln auf Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.

Inklusive Spielideen mit wenig Aufwand

Spielen verbindet, schafft Gemeinschaft und macht vor allem Spaß. Doch jede Gruppe ist anders, und auch innerhalb einer Gruppe verändert sich die Dynamik: Je nach Gruppenphase werden ganz unterschiedliche Spiele benötigt – vom ersten Kennenlernen bis hin zu herausfordernden Kooperationsaufgaben.

Diese Sammlung bietet eine Auswahl an Spielen, die sich speziell für verschiedene Phasen einsetzen lassen. Um die Vorbereitung zu erleichtern, ist jede Spielbeschreibung zuerst als Fließtext und direkt danach noch einmal in einfacher Sprache als Spielanleitung verfasst.

Das Besondere daran: Alle Spiele sind so konzipiert, dass sie durch flexible Abwandlungen mit den unterschiedlichsten Zielgruppen gespielt werden können. Das Verständnis von Inklusion bedeutet dabei keineswegs, das Spielniveau auf ein allgemeines Minimum zu senken. Vielmehr wird auf differenzierte Teilnahmeformen und die individuellen Stärken der Mitspielenden gesetzt – maßgeschneidert angepasst an die jeweiligen Voraussetzungen.

Wir vertrauen auf die Vielfalt an Fähigkeiten und Ressourcen, die jede Gruppe bereits in sich trägt. Inklusion gelingt hier oft durch kleine, gezielte Regelanpassungen. Dabei unterstützt sich die Gruppe aktiv gegenseitig – sei es ganz praktisch beim Schieben eines Rollstuhls oder mit Geduld beim Erklären von Regeln.

Über allem steht jedoch ein wichtiges Prinzip: Die Freiwilligkeit. Niemand wird zum Mitspielen gezwungen. Zuschauen und Anfeuern ist jederzeit erlaubt und ein ebenso wertvoller Teil des gemeinsamen Erlebnisses.

Viel Freude beim gemeinsamen Entdecken und Ausprobieren!

1. Der Hutträger

Spielidee / Ziel: Spaß, Bewegung, Aktivierung, Aufmerksamkeit

Gruppengröße: ab 10 TN, nach oben offen

Material: ein Hut, Musik

Bei diesem Bewegungsspiel bewegen sich alle Teilnehmenden zu passender Musik frei durch den Raum. Die Spielleitung übernimmt zunächst die Rolle des Animateurs und trägt einen Hut als sichtbares Erkennungszeichen. Während sich die Gruppe zur Musik bewegt, führt sie mit dem Hut verschiedene Bewegungen vor, die von allen anderen nachgeahmt werden. Dabei können einfache Gesten, Tanzschritte oder kreative Bewegungsabläufe gewählt werden.

Nach einer kurzen Zeit wird der Hut an eine andere Person weitergegeben. Diese übernimmt nun die Rolle des Animateurs und denkt sich eine neue Bewegung aus, die die Gruppe gemeinsam nachmacht.

Das Spiel sorgt für Bewegung, fördert Kreativität und Aufmerksamkeit und schafft eine lockere, gemeinschaftliche Atmosphäre.

Anleitung in einfacher Sprache:

Um was geht es?
Bei diesem Spiel läuft Musik und alle bewegen sich im Raum. Die Spielleitung hat einen Hut auf und macht Tanzbewegungen vor. Alle anderen machen die Bewegungen nach. Nach einer Weile bekommt eine andere Person den Hut.

1. **Zur Musik bewegen:** Die Musik startet. Alle Teilnehmenden gehen oder tanzen locker durch den Raum.
2. **Der Vortänzer mit dem Hut:** Die Spielleitung hat einen Hut auf dem Kopf. Diese Person ist der „Animateur“ (der Vortänzer). Sie macht Bewegungen vor – zum Beispiel Klatschen, Hüpfen oder lustige Tanzschritte.
3. **Nachmachen:** Alle anderen schauen gut zu und machen die Bewegungen genau nach.
4. **Den Hut weitergeben:** Nach einer Weile gibt die Spielleitung den Hut an jemand anderen weiter. Die neue Person setzt den Hut auf und bestimmt nun die nächste Bewegung.

Das Gute an diesem Spiel: Alle dürfen mal bestimmen und sich Bewegungen ausdenken. Am Ende sind alle gut gelaunt und hellwach!



2. Das Auftau-Spiel

Spielidee / Ziel: Aktivierung, Wahrnehmung, Aufmerksamkeit

Gruppengröße: ab 10 TN, nach oben offen

Material: Decken, Matten als Unterlage, Musik

Die Gruppe liegt zunächst bequem und entspannt auf dem Boden. Alles ist ruhig, die Augen können geschlossen sein, und die Musik beginnt leise im Hintergrund.

Mit dem Einsatz der Musik führt die Spielleitung die Teilnehmenden Schritt für Schritt durch eine „Aufwärmreise“ des Körpers. Nach und nach werden einzelne Körperteile „aufgetaut“ – zum Beispiel zuerst die Finger, dann die Hände, Arme, Schultern, der Rumpf, Beine und schließlich der ganze Körper. Jede Phase wird durch kleine Bewegungsimpulse begleitet, sodass der Körper langsam wieder in Bewegung kommt.

Mit jeder musikalischen Steigerung werden die Bewegungen größer und freier, bis sich alle Teilnehmenden schließlich aufrichten. Aus dem Liegen entsteht ein fließender Übergang ins Stehen, und am Ende bewegt sich die gesamte Gruppe frei zur Musik und beginnt zu tanzen.

Anleitung in einfacher Sprache:

1. **Hinlegen und Entspannen:** Am Anfang liegen oder sitzen alle entspannt auf dem Boden. Die Augen können geschlossen sein. Dann startet die Musik.
2. **Körperteile „auftauen“:** Die Spielleitung ruft jetzt nacheinander verschiedene Körperteile auf. Diese Teile fangen an, sich ganz leicht zu bewegen. Sie „tauen auf“.
   Beispiel: Zuerst bewegen sich nur die Finger. Dann kommen die Hände dazu. Danach die Füße.
3. **Größer werden:** Mit jedem neuen Wort von der Spielleitung bewegt sich mehr vom Körper. Die Bewegungen werden immer größer. Der ganze Körper wacht langsam auf.
4. **Aufstehen und Tanzen:** Nach und nach stehen alle Teilnehmenden vom Boden auf. Am Ende stehen alle im Raum und bewegen sich frei zur Musik.
5. **Das Ziel:** Am Schluss tanzt die ganze Gruppe zusammen.

Alle sind wach, haben viel Energie und sind bereit für die nächste Aufgabe!

3. Komm herein in den Kreis

Spielidee / Ziel: Begrüßung, Kennenlernen

Gruppengröße: ab 10 TN, nach oben offen

Material: keins

Zu Beginn stehen alle Teilnehmenden in einem großen Kreis. Die Spielleitung begrüßt alle Teilnehmenden mit den Worten: „Hallo, guten Tag, schön, dass du da bist, komm herein in den Kreis!“ Jede Person tritt nach der Aufforderung einen Schritt nach vorne oder geht in die Kreismitte und anschließend auf weitere Teilnehmende zu, um diese ebenfalls in den Kreis zu holen. Dies wird so lange wiederholt, bis alle gemeinsam im Kreis stehen. Das Spiel schafft eine freundliche Atmosphäre, fördert das Ankommen in der Gruppe und vermittelt das Gefühl, willkommen zu sein.



Anleitung in einfacher Sprache:

Dieses Spiel ist perfekt für den Start. Es sorgt dafür, dass sich alle wohlfühlen und in der Gruppe ankommen.

1. **Den Kreis bilden:** Alle Menschen stellen sich zuerst in einen großen Kreis.
2. **Die Begrüßung:** Die Spielleitung grüßt die erste Person und sagt: „Hallo, guten Tag, schön, dass du da bist, komm herein in den Kreis!“
3. **In die Mitte gehen:** Die begrüßte Person geht einen Schritt nach vorne in die Mitte des Kreises.
4. **Die Nächsten holen:** Diese Person geht nun zu anderen Menschen im Kreis und begrüßt sie genauso. Sie holt sie auch in die Mitte.
5. **Das Ziel:** Das machen alle so lange, bis am Ende alle zusammen in der Mitte des Kreises stehen.

Jeder wird persönlich begrüßt. Das Spiel zeigt allen: „Schön, dass du da bist, du gehörst dazu!“

4. Spekulationen



Spielidee / Ziel: Kennenlernen, Hinterfragen von Klischees und Abbau von Vorurteilen

Gruppengröße: in Dreiergruppen, bis max. 24

Material: keins

Bei diesem Kennenlernspiel finden sich die Teilnehmenden in Dreier-Gruppen zusammen. Idealerweise kennen sich die Personen innerhalb der Gruppe noch nicht oder nur wenig. Zwei Personen beginnen damit, auf spielerische Weise über die dritte Person zu spekulieren. Dabei dürfen sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen und Vermutungen über Hobbys, Alter, Beruf, Familienstand, Kinder oder sogar das Auto der betreffenden Person äußern. Wichtig ist, dass die Spekulationen stets freundlich, respektvoll und wertschätzend bleiben. Anschließend wird gewechselt, sodass jede Person einmal im Mittelpunkt der Spekulationen steht.

In der anschließenden Auswertung im Plenum berichtet jede Person kurz, welche Vermutungen über sie angestellt wurden und welche davon tatsächlich zutreffen. Dies kann beispielsweise mit den Worten „Über mich wurde spekuliert, dass ..., wahr ist jedoch ...“ eingeleitet werden. So entstehen oft überraschende, humorvolle und zugleich verbindende Einblicke in die Gruppe.

Anleitung in einfacher Sprache:

Dieses Spiel ist super, um sich besser kennenzulernen. Es macht Spaß und bringt die Teilnehmenden zum Lachen.
So funktioniert das Spiel:

1. **Gruppen bilden:** Die Teilnehmenden teilen sich in Dreier-Gruppen auf. Am besten geht man mit Personen zusammen, die man noch nicht so gut kennt.
2. **Über jemanden raten:** Zwei Personen aus der Gruppe suchen sich die dritte Person aus. Über diese Person stellen sie jetzt Vermutungen an. Sie raten zum Beispiel:
   Welche Hobbys hat die Person? Welchen Beruf hat sie?
   Hat sie Haustiere oder ein Auto?
   Wichtig: Man darf sich lustige Dinge ausdenken, aber man muss immer nett und höflich bleiben! Die Person, über die geredet wird, hört einfach nur zu und sagt noch nichts.
3. **Rollen tauschen:** Das Spiel wird wiederholt, bis jede Person aus der Dreier-Gruppe einmal an der Reihe war.
4. **Die Auflösung für alle:** Am Ende kommen alle wieder in der großen Runde zusammen. Jede Person erzählt kurz, was über ihn geraten wurde und was davon wirklich stimmt. Man kann das so sagen: „Über mich wurde vermutet, dass ich... Aber wahr ist...“

Das Besondere an dem Spiel: Man erfährt viele überraschende und lustige Dinge voneinander. Das verbindet die Gruppe von Anfang an!

5. Namen und Bälle

Spielidee / Ziel: Kennenlernen, Aufmerksamkeit, Kooperation

Gruppengröße: ab 5 bis ca. 30 TN

Material: weiche Bälle

Bei diesem Namenslernspiel stehen alle Teilnehmenden gemeinsam in einem Kreis. Zunächst wird ein weicher Ball von Person zu Person geworfen. Wer den Ball wirft, nennt dabei seinen eigenen Namen. Nachdem dies einige Male geübt wurde, folgt die nächste Stufe: Nun wird der Ball geworfen, während der Name der Person genannt wird, die den Ball fangen soll.

Nach mehreren Durchgängen prägt sich die Gruppe eine feste Wurfreihenfolge ein. Der Ball wandert beispielsweise immer von Astrid zu Bärbel, von Bärbel zu Christian und so weiter, bis die Reihenfolge sicher sitzt. Anschließend erhöht die Spielleitung den Schwierigkeitsgrad, indem sie – je nach Gruppengröße – nach und nach weitere Bälle ins Spiel bringt. Trotz der zusätzlichen Bälle muss die vereinbarte Wurfkette beibehalten werden.

Das Spiel fördert auf spielerische Weise das Lernen der Namen, die Konzentration und die Aufmerksamkeit innerhalb der Gruppe.

Anleitung in einfacher Sprache:

Dieses Spiel hilft der Gruppe, die Namen von allen schnell und mit viel Spaß zu lernen. Außerdem muss man sich gut konzentrieren.

1. **Den Kreis bilden:** Alle Teilnehmenden stellen sich in einen großen Kreis. Der Spielleiter hat einen weichen Ball.
2. **Runde 1:** Den eigenen Namen sagen. Der Ball wird von Person zu Person geworfen. Wer den Ball wirft, ruft laut seinen eigenen Namen. Das wird ein paar Mal geübt.
3. **Runde 2:** Den Namen des anderen sagen. Jetzt wird es etwas schwerer: Wer den Ball wirft, ruft den Namen von der Person, die den Ball fangen soll.
4. **Runde 3:** Die feste Reihenfolge merken. Die Gruppe wirft den Ball so lange hin und her, bis eine feste Kette entsteht. Der Ball fliegt ab jetzt immer in derselben Reihenfolge. Zum Beispiel: Immer von Anna zu Ben, von Ben zu Christian und so weiter. Jeder muss sich merken, von wem er den Ball bekommt und zu wem er ihn wirft.
5. **Die Steigerung: Mehr Bälle!** Wenn die Reihenfolge gut klappt, bringt die Spielleitung mehr Bälle ins Spiel. Nun fliegen plötzlich zwei, drei oder mehr Bälle gleichzeitig im Kreis. Die Reihenfolge muss trotzdem genau eingehalten werden!



6. Kettenreaktion

Spielidee / Ziel: Kennenlernen

Gruppengröße: ab 10 bis ca. 30 TN

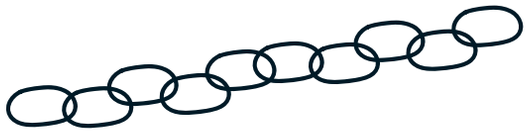
Material: keins

Die Gruppe bewegt sich frei und ungeordnet im Raum. Eine Person startet das Spiel, indem sie eine andere Person zu sich ruft, mit der sie ein gemeinsames Merkmal teilt – zum Beispiel eine Brille, eine bestimmte Haarfarbe oder ein ähnliches Hobby. Die aufgerufene Person kommt zur ersten Person und berührt sie. Anschließend übernimmt sie die Rolle und ruft selbst eine weitere Person zu sich, mit der sie ebenfalls ein gemeinsames Merkmal verbindet. Diese Person kommt ebenfalls hinzu und berührt die zuletzt aufrufende Person.

So entsteht Schritt für Schritt eine Kette aus allen Teilnehmenden, die sich durch gemeinsame Eigenschaften miteinander verbinden. Das Spiel endet, sobald alle Personen Teil der Kette geworden sind. Im besten Fall finden die erste und die letzte Person ebenfalls ein gemeinsames Merkmal, sodass sich die Kette zu einem geschlossenen Kreis verbindet. Dieses Spiel zeigt, was die Teilnehmenden miteinander verbindet. Am Ende entsteht eine lange Kette oder ein großer Kreis aus Menschen.

Anleitung in einfacher Sprache:

1. **Durch den Raum gehen:** Am Anfang bewegen sich alle Teilnehmenden frei und kreuz und quer durch den Raum.
2. **Die Kette starten:** Eine Person fängt an. Sie sucht eine Gemeinsamkeit mit einer anderen Person im Raum. Dann ruft sie diese Person zu sich.
   Beispiele für Gemeinsamkeiten: „Ich rufe jemanden, der auch eine Brille hat“, „... der auch blonde Haare hat“ oder „... der in seiner Freizeit auch gerne Fußball spielt.“
3. **Anfassen und weiterrufen:** Die aufgerufene Person kommt her und berührt die erste Person an der Hand oder der Schulter. Jetzt ist diese neue Person an der Reihe: Sie ruft wieder jemanden auf, mit dem sie eine andere Gemeinsamkeit teilt.
4. **Die Kette wächst:** Die nächste Person kommt dazu und berührt die Person, die sie gerufen hat. So geht es immer weiter. Schritt für Schritt entsteht eine lange Menschenkette.
5. **Das Ziel:** Das Spiel ist vorbei, wenn alle Teilnehmenden in der Kette stehen. Am allerschönsten ist es, wenn die erste und die letzte Person der Kette auch noch eine Gemeinsamkeit finden. Dann schließt sich die Kette zu einem perfekten Kreis!



7. Vorhangspiel (Namensduell)

Spielidee / Ziel: Kennenlernen, Reaktionsschnelligkeit

Gruppengröße: ab 10 bis ca. 30 TN

Material: ein Vorhang / großes Tuch / Fallschirm

Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen eingeteilt, zum Beispiel durch das Ziehen von Klammern in zwei verschiedenen Farben. Die Gruppen stellen sich auf gegenüberliegenden Seiten eines Vorhangs auf, der von den Spielleitenden gehalten wird.

Aus jeder Gruppe setzt sich eine Person auf einen Stuhl direkt hinter den Vorhang. Auf ein Zeichen hin lassen die Spielleitenden den Vorhang fallen.

Nun versuchen beide Personen so schnell wie möglich, den Namen der Person auf der anderen Seite zu nennen. Wer den Namen zuerst richtig sagt, gewinnt die Runde.

Die Person, die verloren hat, wechselt anschließend zur anderen Gruppe. Danach beginnt die nächste Runde mit zwei neuen Personen.

Die Teilnehmenden lernen die Namen der Gruppe kennen, trainieren ihre Aufmerksamkeit und stärken das Gemeinschaftsgefühl.

Anleitung in einfacher Sprache:

Dieses Spiel hilft der Gruppe, sich die Namen von allen superschnell zu merken. Es ist spannend und bringt viel Action.

1. **Zwei Teams bilden:** Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Das kann man zum Beispiel machen, indem jeder blind eine farbige Wäscheklammer ziehen muss (zum Beispiel Blau oder Rot).
2. **Der Vorhang:** Die zwei Gruppen stellen sich auf gegenüberliegenden Seiten im Raum auf. Zwei Spielleitende halten in der Mitte ein großes Tuch oder einen Vorhang hoch, sodass sich die Gruppen nicht sehen können.
3. **Auf den Stuhl setzen:** Aus jeder Gruppe setzt sich heimlich eine Person auf einen Stuhl direkt vor den Vorhang. Die beiden sitzen sich also gegenüber, sehen sich aber wegen des Vorhangs noch nicht.
4. **Namen rufen:** Die Spielleitenden lassen den Vorhang plötzlich nach unten fallen! Jetzt sehen sich die beiden Personen an. Wer schafft es schneller, laut den Namen der anderen Person zu rufen?
5. **Die Gruppe wechseln:** Wer den Namen zuerst richtig sagt, hat die Runde gewonnen. Die Person, die etwas langsamer war, muss nun zur anderen Gruppe wechseln.
6. **Das Ziel:** Das Spiel wird so lange gespielt, bis fast alle einmal auf dem Stuhl saßen. Am Ende haben alle viel gelacht und kennen die Namen der anderen Teilnehmenden in- und auswendig!

8. Was wurde verändert?

Spielidee / Ziel: Wahrnehmung, Aufmerksamkeit

Gruppengröße: ab 10 bis ca. 20 TN

Material: keins

Bei diesem Spiel verlassen ein bis zwei Personen kurz den Raum. Währenddessen verändern die anderen Teilnehmenden einige Kleinigkeiten an ihrem Aussehen oder ihrer Kleidung. Zum Beispiel können sie eine Brille tauschen, eine Uhr auf die andere Hand setzen oder einen Pullover anders tragen. Insgesamt sollten in der Gruppe etwa zehn Veränderungen vorgenommen werden.

Anschließend kommen die Personen wieder in den Raum. Nun schauen sie sich die Gruppe genau an und versuchen herauszufinden, was alles verändert wurde. Das Spiel fördert die Aufmerksamkeit und sorgt oft für viel Spaß und Überraschungen.

Anleitung in einfacher Sprache:

1. **Jemand geht vor die Tür:** Eine oder zwei Personen verlassen für kurze Zeit den Raum. Sie dürfen nicht sehen, was drinnen passiert.
2. **Dinge verändern:** Die Teilnehmenden im Raum verändern jetzt Kleinigkeiten an sich selbst oder an ihrer Kleidung. Insgesamt sollen es ungefähr zehn Veränderungen in der ganzen Gruppe sein.
   Beispiele: Jemand setzt seine Brille verkehrt herum auf. Jemand zieht die Uhr an die andere Hand. Jemand tauscht den Pullover mit dem Nachbarn oder krempelt die Ärmel hoch.
3. **Suchen und Raten:** Die Personen kommen wieder herein. Sie schauen sich alle Teilnehmenden ganz genau an. Sie versuchen nun herauszufinden: Was ist jetzt anders als vorher?
4. **Das Ziel:** Die Personen versuchen, alle zehn Veränderungen zu entdecken. Danach ist jemand anderes an der Reihe und geht vor die Tür.



9. Dirigentensuche

Spielidee / Ziel: Wahrnehmung, Aufmerksamkeit

Gruppengröße: ab 10 bis 30 TN

Material: keins

Für dieses Spiel werden mindestens zehn Personen benötigt. Eine Person verlässt kurz den Raum. Die übrige Gruppe bestimmt in dieser Zeit heimlich eine Person als Dirigentin oder Dirigenten.

Anschließend kommt die Person wieder herein. Die ausgewählte Person beginnt nun, eine Bewegung vorzumachen, zum Beispiel das Spielen einer Gitarre. Alle anderen machen die Bewegung gleichzeitig nach. Nach kurzer Zeit wechselt die Dirigentin oder der Dirigent zu einer anderen Bewegung, etwa zum Klavierspielen, und die ganze Gruppe wechselt ebenfalls.

Die zurückgekehrte Person beobachtet die Gruppe genau und versucht herauszufinden, wer die Bewegungen vorgibt. Hat sie die richtige Person erkannt, ist die Runde beendet und eine andere Person darf vor die Tür gehen. Das Spiel fördert Aufmerksamkeit, Beobachtungsgabe und macht viel Spaß.

Anleitung in einfacher Sprache:

1. **Jemand geht vor die Tür:** Eine Person verlässt kurz den Raum.
2. **Den Chef wählen:** Die Gruppe im Raum wählt einen / eine „Dirigenten / Dirigentin“ (einen Chef). Danach kommt die Person von draußen wieder herein und stellt sich in die Mitte.
3. **Bewegungen nachmachen:** Der Dirigent / die Dirigentin macht jetzt eine Bewegung vor – zum Beispiel so, als würde er Gitarre spielen. Alle anderen im Raum machen diese Bewegung sofort nach.
4. **Die Bewegung heimlich wechseln:** Nach einer Weile wechselt der Dirigent / die Dirigentin die Bewegung, zum Beispiel zum Klavierspielen oder Trommeln. Alle anderen müssen schnell mitwechseln. Der Dirigent / die Dirigentin muss dabei versuchen, den Wechsel so heimlich zu machen, dass die Person in der Mitte es nicht sofort merkt.
5. **Suchen und Raten:** Die Person in der Mitte schaut sich alle ganz genau an. Sie muss herausfinden: Wer bestimmt die Bewegungen? Wer ist der Dirigent / die Dirigentin?
6. **Das Ziel:** Sobald die Person in der Mitte den Dirigenten / die Dirigentin entdeckt hat, ist die Runde vorbei. Danach darf jemand anderes vor die Tür gehen.

10. Bild auf dem Rücken

Spielidee / Ziel: genaues Wahrnehmen, Fühlen, Wiedergeben

Gruppengröße: eine oder mehrere Gruppen mit 5 bis 6 Personen

Material: Papier, Stifte

Für das Spiel „Bild auf dem Rücken“ benötigt jede Person ein Blatt Papier und einen Stift. Die Spielenden werden in Gruppen mit etwa fünf bis sechs Personen eingeteilt. Jede Gruppe stellt oder setzt sich hintereinander auf.

Die Spielleitung malt dem letzten Spielenden in der Reihe mit dem Finger ein einfaches Bild auf den Rücken, zum Beispiel einen Igel. Dieser Spielende versucht, das Bild auf den Rücken des Spielenden vor ihm zu übertragen. So wird das Bild von Person zu Person weitergegeben.

Jeder Spielende zeichnet anschließend das Bild, das er gespürt hat, auf sein Blatt Papier. Am Ende werden alle Zeichnungen miteinander verglichen. Danach wird geschaut, wie das ursprüngliche Bild aussah und ob die Gruppen erraten können, was dargestellt wurde.

Anleitung in einfacher Sprache:

Bei diesem Spiel wird ein Bild von Rücken zu Rücken weitergegeben – ohne Worte! Am Ende zeichnet jeder auf, was er/ sie gespürt hat. Es ist ein Spiel, bei dem man sich gut konzentrieren muss und viel lachen kann.

1. **Die Aufstellung:** Die Spielenden teilen sich in kleine Gruppen auf (etwa 5 bis 6 Personen). Jede Gruppe stellt oder setzt sich in einer Reihe hintereinander auf. Alle schauen in die gleiche Richtung.
2. **Das Malen auf den Rücken:** Die Spielleitung geht zum **letzten** Spielenden in der Reihe. Er malt diesem Spielenden mit dem Finger ein einfaches Bild auf den Rücken (zum Beispiel eine Sonne, ein Haus oder einen Igel). Die anderen dürfen das Bild nicht sehen! Dieser Spielende malt das gefühlte Bild nun mit dem Finger auf den Rücken der Person, die vor ihm sitzt. So wird das Bild von Rücken zu Rücken weitergegeben.
3. **Das Zeichnen:** Sobald eine spielende Person das Bild auf seinem Rücken gespürt hat, nimmt er sein Papier und seinen Stift. Jeder zeichnet heimlich genau das Bild auf, das er/ sie auf seinem Rücken gefühlt hat.
4. **Das Ende des Spiels:** Am Ende legt die Gruppe alle Zeichnungen nebeneinander. Ihr vergleicht die Bilder: Sieht das erste Bild noch genauso aus wie das letzte? Der Spielleiter verrät nun, was das echte Bild war. **Habt ihr erraten, was es sein sollte?**

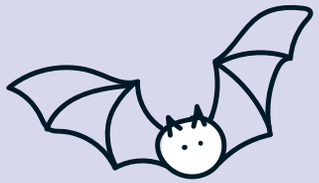
11. Motte und Fledermaus

Spielidee / Ziel: Wahrnehmung, Hören, Vertrauen, Fangespiel

Gruppengröße: bis 30 TN, sollten schon vertraut miteinander sein

Material: Augenbinden

Bei diesem Spiel stehen alle Teilnehmenden in einem Kreis und halten sich an den Händen.
Hinweis: Alle Teilnehmenden sollen sich wohlfühlen. Möchten sich Menschen nicht an den Händen halten, können im Vorfeld kurze Bänder o.ä. als Verbindung angeboten werden.
Zwei Freiwillige gehen in die Mitte. Eine Person spielt die Motte, die andere die Fledermaus. Beide schließen die Augen. Der Kreis aus Teilnehmenden bildet eine schützende Grenze und achtet darauf, dass niemand den Spielbereich verlässt.
Die Fledermaus versucht nun, die Motte zu finden. Dazu ruft sie regelmäßig „Motte!“. Die Motte antwortet jedes Mal mit „Fledermaus!“. Anhand der Stimme versucht die Fledermaus herauszufinden, wo sich die Motte befindet, und sie zu fangen.
Sobald die Fledermaus die Motte berührt hat, ist die Runde beendet. Danach können andere Personen die Rollen übernehmen. Das Spiel fördert Aufmerksamkeit, Orientierung über das Gehör und macht der Gruppe viel Spaß.



Anleitung in einfacher Sprache:

1. **Den Kreis bilden:** Alle Teilnehmer stellen sich in einen großen Kreis und halten sich an den Händen. Wichtig für das Wohlfühlen: Wer sich nicht gerne an den Händen hält, kann stattdessen ein kurzes Band oder ein Seil als Verbindung zum Nachbarn nehmen.
2. **Die Rollen verteilen:** Zwei Freiwillige gehen in die Mitte des Kreises. Eine Person ist die **Fledermaus**. Die andere Person ist die **Motte**. Beide Personen machen die Augen zu.
3. **Der Kreis als Schutz:** Die Menschen im Kreis passen gut auf. Sie sorgen dafür, dass die Fledermaus und die Motte sicher im Kreis bleiben und nirgends anstoßen.
4. **Rufen und Suchen:** Die Fledermaus muss nun die Motte fangen. Weil sie nichts sieht, benutzt sie ihr Gehör:
   Die Fledermaus ruft laut: **„Motte!“**
   Die Motte muss sofort antworten und rufen: „**Fledermaus!“**
   Die Fledermaus hört genau hin, aus welcher Richtung die Stimme kommt, und schleicht sich an.
5. **Das Ende der Runde:** Sobald die Fledermaus die Motte berührt hat, ist die Runde vorbei. Danach dürfen zwei andere Teilnehmer in die Mitte gehen.
6. **Das Ziel:** Die Fledermaus versucht, die Motte nur durch das Hören zu fangen. Die Motte versucht, ganz leise zu entkommen!

12. Auf dem Schleichpfad

Spielidee / Ziel: Wahrnehmung, Konzentration, Aufmerksamkeit, genaues Hinhören

Gruppengröße: bis 20 Personen

Material: ein Gegenstand als „Schatz“, ein Tuch zum Verbinden der Augen

Eine Person sitzt in der Mitte des Raumes. Sie ist der oder die alte, blinde Wächter oder Wächterin und hat den Schatz vor sich liegen. Die Augen sind geschlossen oder mit einem Tuch verbunden. Alle anderen Teilnehmenden verteilen sich in einiger Entfernung um die Mitte herum. Die Teilnehmenden versuchen, sich möglichst leise an den Schatz heranzuschleichen und ihn zu stehlen.

Der Wächter oder die Wächterin kann zwar nichts sehen, hat aber ein gutes Gehör. Wenn er oder sie ein Geräusch hört, zeigt die wachende Person in die Richtung, aus der das Geräusch vermutet wird. Zeigt die wachende Person auf eine Person, muss diese stehen bleiben und zum Ausgangspunkt zurückkehren. Danach kann sie einen neuen Versuch starten.

Wer es schafft, den Schatz unbemerkt zu erreichen und aufzunehmen, gewinnt die Runde und kann in der nächsten Runde die Rolle der wachenden Person übernehmen.



Anleitung in einfacher Sprache:

Ein Spieler ist der Wächter/ die Wächterin und beschützt einen Schatz. Er/ Sie kann aber nichts sehen. Die anderen Spielenden versuchen, den Schatz heimlich zu stehlen.

1. **Die Aufstellung:** Eine Person ist der **Wächter / die Wächterin.** Sie sitzt in der Mitte des Raumes. Vor ihr liegt der **Schatz**. Der Wächter / die Wächterin verbindet sich die Augen oder schließt sie ganz fest. Er / Sie darf nichts sehen! Alle anderen Teilnehmenden verteilen sich mit großem Abstand im Raum.
2. **Das Anschleichen:** Die Teilnehmenden versuchen nun, sich ganz leise an den Wächter heranzuschleichen. Sie wollen den Schatz stehlen. Die wachende Person sieht zwar nichts, aber hört sehr gut! Wenn der Wächter / die Wächterin ein Geräusch hört, zeigt er / sie den Finger genau in die Richtung, aus der das Geräusch kam.
3. **Erwischt!** Zeigt der Wächter / die Wächterin direkt auf einen Spielenden? Dann ist dieser Spielende erwischt.
   Der erwischte Spielende muss sofort lautlos umkehren. Dieser geht zurück an seinen Startplatz und darf es noch einmal von vorne versuchen.
   Gewonnen hat der Spielende, der es schafft, den Schatz zu berühren und hochzunehmen, ohne dass die wachende Person es merkt. Diese Person wird in der nächsten Runde der neue Wächter/ die neue Wächterin!

13. Regenkreis

Spielidee / Ziel: Wahrnehmung, Konzentration, zur Ruhe kommen

Gruppengröße: ab 10 bis 30 TN

Material: keins

Die Spielleitung beginnt mit einer einfachen Bewegung, zum Beispiel mit den Fingern in die Hand zu tippen. Die Person rechts daneben übernimmt die Bewegung, danach die nächste Person und so weiter, bis die Bewegung einmal durch den ganzen Kreis gewandert ist.

Anschließend können weitere Geräusche hinzukommen, zum Beispiel Klatschen in die Hände, Klopfen auf die Oberschenkel oder auf den Boden. Jede Person macht immer das nach, was die Person links von ihr vormacht.

Durch die zeitversetzte Weitergabe der Bewegungen entsteht nach und nach eine Klangkulisse, die an einen beginnenden und wieder abklingenden Regen erinnert. Die Augen können dabei geschlossen werden. Wichtig sind Ruhe, Konzentration und das genaue Zuhören.

Die Gruppe erlebt gemeinsam eine besondere Geräuschkulisse, fördert ihre Aufmerksamkeit und kommt zur Ruhe. Das Spiel stärkt die Konzentration und das Gemeinschaftsgefühl.

Anleitung in einfacher Sprache:

1. **Um was geht es?** Die Spielenden sitzen oder stehen in einem Kreis. Gemeinsam machen alle mit ihren Händen und Füßen Geräusche. Am Ende klingt es so, als würde es im Raum regnen. Das Spiel hilft dabei, ruhig zu werden und sich gut zu konzentrieren.
2. **Der Start:** Eine Person fängt an. Sie macht eine leise Bewegung vor. Zum Beispiel: Mit den Fingern in die Handfläche tippen. Die Person **rechts daneben** macht die Bewegung nach. Die Bewegung wandert einmal im Kreis herum.
3. **Der Regen wird stärker.** Wenn die Bewegung wieder bei der ersten Person ankommt, startet sie eine neue Bewegung. Die anderen machen es wieder der Reihe nach nach.
   Mögliche Geräusche (von leise bis laut):
   1. Die Hände aneinanderreiben (wie leiser Wind).
   2. Mit den Fingern in die Hand tippen (wie erste Regentropfen).
   3. In die Hände klatschen (wie starker Regen).
   4. Auf die Oberschenkel klopfen (wie ein kräftiger Schauer).
   5. Mit den Füßen auf den Boden trampeln (wie ein Gewitter).
4. **Danach werden die Geräusche der Reihe nach wieder leiser**, bis der Regen vorbei ist.
5. **Wichtig beim Spielen:** Genau hinsehen und hinhören: Du machst immer genau das nach, was dein linker Nachbar gerade tut.
   Tipp: Ihr könnt beim Spielen die Augen schließen. Dann hört sich der Regen noch echter an!

New Games / Kooperative Spiele

Die ***New Games*** (auf Deutsch oft „Neue Spiele“ genannt) sind eine Bewegung aus den 1970er Jahren, die die Spielewelt revolutioniert hat. Ihr wichtigstes Motto lautet:

„Spiel intensiv, spiel fair, verletze niemanden.“

Im Gegensatz zu klassischen Sportarten oder Gesellschaftsspielen stehen hier nicht Gewinnen, Verlieren oder Leistung im Vordergrund. Es geht vielmehr um:

Kooperation: Die Gruppe meistert Aufgaben gemeinsam, statt gegeneinander anzutreten.

Teilhabe: Die Spiele sind so gestaltet, dass wirklich ***alle*** mitmachen können – unabhängig von Alter, Fitnesslevel oder Fähigkeiten.

Kreativität: Regeln sind nicht in Stein gemeißelt. Sie dürfen und sollen angepasst werden, damit die Gruppe gemeinsam Spaß hat.

Kurz gesagt: Bei den ***New Games*** gibt es keine Verlierer – denn das gemeinsame Erleben und das Lachen stehen im Mittelpunkt. Perfekt für unsere inklusive Spielesammlung!

14. Spion zu Spion

Spielidee / Ziel: Wahrnehmung, Spaß, Reaktionsfähigkeit

Gruppengröße: für viele

Material: keins



Die Geschichte spielt in einer Stadt bei Nacht. Alle sind Spione. Jede Person sucht sich heimlich eine andere Person als „Opfer“ aus und verfolgt diese unauffällig. Gleichzeitig wird jede Person von jemand anderem verfolgt.

Auf das Kommando „Spion zu Spion!“ versucht jede Person, ihr ausgewähltes Opfer schnell zu erreichen und zu berühren. Wer zusammengefunden hat, bildet ein Paar.

In der nächsten Runde verfolgen die Paare gemeinsam ein anderes Paar. Auf das Kommando finden sie sich wieder zusammen und bilden Vierergruppen.

Danach geht das Spiel auf die gleiche Weise weiter: Aus Vierergruppen werden Achtergruppen, dann größere Gruppen, bis schließlich alle Teilnehmenden zusammengehören.

Die Teilnehmenden bewegen sich aufmerksam durch den Raum, beobachten ihre Umgebung und erleben, wie aus vielen Einzelpersonen nach und nach eine große Gemeinschaft entsteht.

Anleitung in einfacher Sprache:

Das Spiel spielt in einer Stadt bei Nacht. Alle Spielenden sind geheime Spione. Am Anfang ist jeder allein. Am Ende des Spiels sind alle eine große Gemeinschaft.

1. **Runde 1: Die geheime Verfolgung**
   Alle Spielenden gehen leise durch den Raum. Such dir **heimlich** eine Person aus. Das ist dein „Opfer“. Verfolge diese Person unauffällig. Aber pass auf: Eine andere Person verfolgt gerade dich!
2. **Das Kommando:** Der Spielleiter ruft laut: **„Spion zu Spion!“** Jetzt musst du schnell zu deinem Opfer laufen und es berühren.Wenn sich zwei Spione gefunden haben, gehören sie zusammen. Sie sind jetzt ein **Paar**.
3. **Runde 2 und danach: Die Gruppen werden größer**
   In der nächsten Runde geht das Spiel weiter. Nun suchen sich die Paare heimlich ein anderes Paar und verfolgen es. Beim Kommando **„Spion zu Spion!“** laufen die Paare zusammen. So entstehen **4er-Gruppen**. Danach entstehen **8er-Gruppen**.
4. **Das Ziel des Spiels:** Das Spiel geht so lange weiter, bis am Ende alle Spielenden in einer einzigen, großen Gruppe zusammen sind.
   Wichtig beim Spielen: Schau dich gut im Raum um und bewege dich aufmerksam. Es macht großen Spaß zu sehen, wie aus vielen einzelnen Spionen am Ende ein riesiges Team wird!

15. Riesen - Elfen - Zauberer

Spielidee / Ziel: Reaktionsfähigkeit, Fangen

Gruppengröße: ab 20 bis ca. 50 TN

Material: keins

Beim Spiel „Riesen – Elfen – Zauberer“ treten zwei Gruppen gegeneinander an. Das Spiel funktioniert nach dem Prinzip von „Stein – Papier – Schere“. Der Riese gewinnt gegen die Elfe, weil er sie zertrampeln kann. Die Elfe gewinnt gegen den Zauberer, weil sie sich vor ihm im Wald verstecken kann. Der Zauberer gewinnt gegen den Riesen, weil er ihn zu Stein erstarren lassen kann.Vor jeder Runde entscheidet sich jede Gruppe heimlich gemeinsam für eine der drei Figuren. Anschließend stellen sich die Gruppen in zwei Reihen gegenüber auf. Auf das Kommando der Spielleitung bewegen sich beide Gruppen aufeinander zu. An einer vorher festgelegten Linie zeigen alle Spielenden gleichzeitig ihre gewählte Figur mit einer passenden Bewegung oder Haltung.
Die Gruppe mit der stärkeren Figur gewinnt die Runde. Danach versucht die Gewinnergruppe, die Spielenden der Verlierergruppe zu fangen. Alle gefangenen Spielenden wechseln anschließend zur Gewinnergruppe. Das Spiel endet, wenn alle Teilnehmenden in derselben Gruppe sind.

Anleitung in einfacher Sprache:

Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Das Spiel funktioniert so ähnlich wie „Schere, Stein, Papier“. Das Ziel ist es, alle Spielenden in die eigene Gruppe zu holen.
Wer gewinnt gegen wen?
Der Riese gewinnt gegen die Elfe. (Weil er sehr groß ist.)
Die Elfe gewinnt gegen den Zauberer. (versteckt sich im Wald)
Der Zauberer gewinnt gegen den Riesen. (Weil er ihn verzaubert.)

1. **Das geheime Treffen:** Bevor es losgeht, treffen sich die beiden Gruppen heimlich. Jede Gruppe überlegt sich: Wollen wir in dieser Runde ein Riese, eine Elfe oder ein Zauberer sein?
2. **Das Gegenüberstellen:** Die beiden Gruppen stellen sich in zwei Reihen mit Abstand gegenüber auf. In der Mitte ist eine Linie auf dem Boden.
3. **Das Zeigen der Figuren:** Die Spielleitung gibt ein Signal. Beide Gruppen gehen aufeinander zu bis zur Linie. Auf ein Kommando zeigen alle gleichzeitig ihre Figur mit einer Bewegung:
   Riese: Alle machen sich riesig groß und rufen „Ahhh!“.
   Elfe: klein machen, Hände als spitze Ohren
   Zauberer: Arme noch vorn – zaubern.
4. Die Gewinnergruppe muss nun schnell versuchen, die Spielenden der Verlierergruppe zu **fangen**. Die Verliererguppe versucht, schnell wegzurennen. Wer gefangen wird, muss in die Gewinnergruppe wechseln.

Das Spiel wird so lange gespielt, bis am Ende alle Spielenden in einer einzigen, großen Gruppe zusammen sind.

16. Schmuggler

Spielidee / Ziel: Wahrnehmung, Kooperation, Reaktionsfähigkeit

Gruppengröße: bis ca. 30 Teilnehmende

Material: ein zu schmuggelnder Gegenstand

Beim Spiel „Schmuggler“ wird die Gruppe in zwei Teams aufgeteilt: Schmuggler und Zöllner. Die Schmuggler erhalten einen Gegenstand, den sie unbemerkt über eine festgelegte Strecke zu einem bestimmten Ziel bringen müssen.

Die Zöllner haben die Aufgabe, den Schmuggel zu verhindern und den Gegenstand aufzuspüren. Bevor das Spiel beginnt, können sich beide Teams beraten, Strategien entwickeln und Absprachen treffen. Kreative Ideen, geschickte Täuschungsmanöver, eine gute Zusammenarbeit, aber auch Achtsamkeit gegenüber den Mitspielenden sind dabei besonders wichtig.

Während die Schmuggler versuchen, den Gegenstand möglichst unauffällig ans Ziel zu bringen, beobachten die Zöllner aufmerksam das Geschehen und versuchen, den Schmuggel rechtzeitig aufzudecken. Am Ende zeigt sich, welches Team die bessere Taktik gewählt hat.



Anleitung in einfacher Sprache:

Was braucht man für das Spiel?
Einen kleinen Gegenstand, der gut in eine Hand oder Tasche passt.
Ein Spielfeld mit einer klaren **Startlinie** und einer **Ziellinie**.

1. **Teams bilden und planen:** Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt: ***Schmuggler*** und ***Zöllner***. Vor dem Start besprechen sich die Teams heimlich: Die Schmuggler bestimmen, wer den Gegenstand versteckt und wie sie die Zöllner austricksen. Die Zöllner besprechen ihre Verteidigung.
2. **Der Schmuggel:** Die Schmuggler starten an der Start-Linie und bewegen sich Richtung Ziel. Die Zöllner verteilen sich auf dem Feld und beobachten alle ganz genau.
3. **Der Trick:** Die Schmuggler tun alle so, als hätten sie den Gegenstand, um die Zöllner abzulenken.
4. **Die Kontrolle:** Berührt ein Zöllner einen Schmuggler, muss dieser sofort stehen bleiben. Der Zöllner fragt: ***„Hast du den Gegenstand?“*** Der Schmuggler muss die Hände oder Taschen öffnen und die Wahrheit zeigen.
5. **Wer gewinnt? Die Schmuggler gewinnen,** wenn die Person mit dem Gegenstand die Ziel-Linie erreicht. **Die Zöllner gewinnen,** wenn sie die Person mit dem Gegenstand auf dem Feld erwischen.
6. **Rollenwechsel:** Danach werden die Rollen getauscht – die Zöllner werden zu Schmugglern!

17. Ballonjonglage

Spielidee / Ziel: Kooperation, Geschicklichkeit

Gruppengröße: 10 bis 30

Material: ein oder mehrere Luftballons

Die Gruppe bildet einen Kreis und hält sich an den Händen. Ein Luftballon wird in die Luft geworfen und das gemeinsame Ziel ist es, ihn so lange wie möglich in der Luft zu halten – ohne dabei die Verbindung der Hände zu lösen.

Jede Berührung des Luftballons zählt als ein Punkt. Die Teilnehmenden müssen sich dabei gut abstimmen, schnell reagieren und sich gemeinsam bewegen, um zu verhindern, dass der Ballon den Boden berührt.

Sobald der Ballon den Boden berührt, endet die Runde. Danach kann die Gruppe erneut starten und versuchen, ihren eigenen Punkterekord zu übertreffen.

Im Mittelpunkt stehen Zusammenarbeit, Kommunikation und Teamgeist – denn nur gemeinsam gelingt es, möglichst viele Punkte zu sammeln.

Anleitung in einfacher Sprache:

Bei diesem Spiel müssen alle gut zusammenarbeiten. Das Ziel ist es, als Team einen Rekord aufzustellen.

1. **Den Kreis bilden:** Alle Teilnehmenden stellen sich in einen Kreis und halten sich fest an den Händen.
2. **Der Ballon fliegt:** Die Spielleitung wirft einen Luftballon hoch in die Luft. Nun müssen alle aufpassen!
3. **In der Luft halten:** Die Gruppe muss den Ballon immer wieder nach oben schlagen, damit er nicht auf den Boden fällt.
   Die wichtige Regel: Die Hände müssen die ganze Zeit fest zusammenbleiben! Niemand darf die Verbindung zum Nachbarn loslassen. Man muss sich also gemeinsam als ganzer Kreis bewegen.
4. **Punkte zählen:** Jeder Stoß gegen den Luftballon gibt einen Punkt. Die Gruppe zählt die Punkte laut mit: „1… 2… 3…“
5. **Die nächste Runde:** Wenn der Ballon den Boden berührt, ist die Runde vorbei. Die Gruppe merkt sich die Punktzahl. Danach startet eine neue Runde. Schafft es das Team, den eigenen Rekord zu brechen?

Das Besondere an dem Spiel: Man schafft es nur, wenn sich alle absprechen und schnell miteinander bewegen. Ein tolles Spiel für den Teamgeist!

18. Geometrische Figuren bilden

Spielidee / Ziel: Kooperation, Vertrauen

Gruppengröße: bis ca. 30 TN, Gruppe sollte schon vertraut miteinander sein

Material: keins

Bei diesem Kooperationsspiel stehen alle Teilnehmenden in einem Kreis und halten sich an den Händen fest. Anschließend schließen alle die Augen.

Die Gruppe erhält nun die Aufgabe, gemeinsam verschiedene geometrische Formen zu bilden, zum Beispiel ein Dreieck, ein Viereck oder einen Stern. Dabei dürfen die Teilnehmenden ihre Augen nicht öffnen und müssen sich ausschließlich durch Absprachen und vorsichtige Bewegungen orientieren.

Nur wenn alle zusammenarbeiten und aufmerksam aufeinander achten, kann die vorgegebene Form erfolgreich entstehen. Nachdem die Gruppe glaubt, die Aufgabe gelöst zu haben, werden die Augen geöffnet und das Ergebnis gemeinsam betrachtet.

Anleitung in einfacher Sprache:

Um was geht es? Alle Spielenden arbeiten zusammen. Sie müssen als Gruppe eine Form (zum Beispiel ein Viereck) bilden. Das Schwierige daran: Alle haben die Augen geschlossen! Das Spiel funktioniert nur, wenn alle gut miteinander sprechen und aufeinander achten.

1. **Der Start:** Alle Spielenden stellen sich in einen Kreis. Alle nehmen sich an den Händen und halten sich fest. Jetzt schließen alle Teilnehmenden die Augen für das Spiel.
   Die Aufgabe: Die Spielleitung nennt eine Form. Zum Beispiel: **Ein Dreieck, ein Viereck oder ein Stern**. Die Gruppe muss diese Form jetzt nachbauen. Weil niemand etwas sehen kann, müsst ihr viel miteinander reden. Ihr müsst euch absprechen: Wer muss einen Schritt zurückgehen? Wer muss stehen bleiben?
   Wichtig: Haltet euch die ganze Zeit an den Händen.
   Das Ergebnis: Wenn die Gruppe denkt: „Fertig! Wir stehen jetzt als Dreieck oder Viereck da“, rufen alle: **„Stop!“** Jetzt dürfen alle die Augen öffnen.
2. **Das Ziel des Spiels:** Schaut euch gemeinsam das Ergebnis an: Hat es geklappt? Sieht die Form richtig aus? Das Spiel stärkt den Teamgeist und macht großen Spaß, wenn man sieht, was man „blind“ geschafft hat!

19. Blinder Spaziergang

Spielidee / Ziel: Vertrauen, Kooperation, Sinneserfahrungen

Gruppengröße: paarweise, bis ca. 10 Paare, Teilnehmende sollten schon etwas vertraut miteinander sein

Material: Augenbinden

Bei diesem Spiel bilden die Teilnehmenden Paare. Eine Person schließt die Augen, die andere übernimmt die Führung. Die sehende Person führt ihren Partner oder ihre Partnerin langsam und möglichst ohne zu sprechen durch den Raum oder – wenn möglich – auch durch die Natur im Freien.

Dabei achtet die führende Person darauf, dass sich die andere sicher fühlt und neue Eindrücke sammeln kann. An ausgewählten Stellen kann die blinde Person kurz die Augen öffnen oder verschiedene Gegenstände berühren, um besondere Sinneseindrücke wahrzunehmen.

Nach etwa zehn Minuten werden die Rollen getauscht, sodass beide erleben können, wie es ist zu führen und geführt zu werden. Das Spiel stärkt Vertrauen, Aufmerksamkeit und die Wahrnehmung der eigenen Sinne.

Anleitung in einfacher Sprache:

1. **Paare bilden:** Die Teilnehmer teilen sich in Paare auf. In jedem Paar gibt es eine „blinde“ Person und eine „sehende“ Person.
2. **Augen zu und losgehen:** Die blinde Person schließt die Augen. Die sehende Person nimmt sie an der Hand oder am Arm und führt sie ganz langsam herum. Das kann im Raum sein oder draußen in der Natur.
   Wichtig: Dabei wird am besten gar nicht gesprochen! Die führende Person muss gut aufpassen, dass der Partner / die Partnerin nirgends anstößt und sich immer sicher fühlt.
3. **Die Welt spüren:** Die führende Person bringt den Partner / die Partnerin zu interessanten Orten. Dort kann die blinde Person besondere Dinge erleben, zum Beispiel:
   Einen Gegenstand (wie ein Blatt oder eine Wand) anfassen und fühlen.
   Auf Geräusche in der Umgebung hören.
   Auf ein Zeichen kurz die Augen öffnen, um etwas Schönes anzuschauen, und sie dann wieder schließen.
4. **Rollen tauschen:** Nach etwa zehn Minuten wird getauscht. Jetzt schließt die andere Person die Augen und wird geführt.

Das Besondere an dem Spiel: Man lernt, sich blind auf einen anderen Menschen zu verlassen. Gleichzeitig merkt man, wie spannend sich die Welt anfühlt, wenn man nichts sieht.

20. Der geheime Freund

Spielidee / Ziel: sich etwas Gutes tun, Hilfsbereitschaft, Überraschung

Gruppengröße: bis 30 Personen

Material: Zettel mit Namen

Beim Spiel „Der geheime Freund“ schreibt jede Person ihren Namen auf einen Zettel. Alle Zettel werden eingesammelt und anschließend zieht jede Person einen Namen. Die gezogene Person wird zum geheimen Freund für das gesamte Wochenende oder über mehrere Tage / einen längeren Zeitraum.

Die Aufgabe besteht darin, dieser Person unauffällig etwas Gutes zu tun. Kleine Gefallen, freundliche Gesten oder hilfreiche Unterstützung sind dabei ausdrücklich erwünscht. Wichtig ist jedoch, dass die eigene Identität geheim bleibt und der geheime Freund nicht erfährt, von wem die Aufmerksamkeit kommt. Während des Wochenendes gilt es daher nicht nur, anderen eine Freude zu machen, sondern auch aufmerksam zu beobachten: Wer steckt hinter den netten Überraschungen und hilfsbereiten Gesten? Am Ende wird gemeinsam geraten und aufgedeckt, wer wessen geheimer Freund war.



Anleitung in einfacher Sprache:

Jeder Spielende zieht heimlich den Namen einer anderen Person. Diese Person ist für ein ganzes Wochenende dein „geheimer Freund“. Du versuchst, dieser Person eine Freude zu machen – ohne dass sie dies bemerkt.

1. **Die Namen ziehen:** Jede Person schreibt ihren eigenen Namen auf einen Zettel. Alle Zettel werden gesammelt und verteilt. **Wichtig:** Zeige niemandem den Namen! Wenn du deinen eigenen Namen ziehst, musst du den Zettel zurücklegen. **Heimlich Gutes tun:** Die Person auf deinem Zettel ist nun dein geheimer Freund für das Wochenende. Deine Aufgabe ist es, dieser Person unauffällig zu helfen oder ihr eine Freude zu machen. **Das kannst du zum Beispiel tun:** Etwas Gutes tun, besonders freundlich sein, ein Blümchen auf den Platz legen. ***Aber pass auf:*** Die Person darf nicht merken, dass du ihr geheimer Freund bist!
2. **Gut beobachten:** Du machst nicht nur anderen eine Freude, sondern passt auch selbst gut auf: Wer könnte dein geheimer Freund sein?

Das Ende des Spiels: Die Auflösung. Am Ende setzen sich alle in einen Kreis. Jeder darf nacheinander raten: „Wer war mein geheimer Freund?“

Zum Start, über die gesamte Spielzeit und zum Abschluss

Spiele, Jugendverbandsarbeit und Inklusion gehen Hand in Hand, weil Spielen Begegnung auf Augenhöhe ermöglicht.



Im Spiel können Kinder und Jugendliche unabhängig von Vorerfahrung, Fähigkeiten, Sprache und Behinderung gemeinsam aktiv werden.

Jugendverbände schaffen dafür wichtige Räume, in denen Gemeinschaft, Mitbestimmung und Verantwortung erlebbar werden.

Zusammen **SPIELEN** macht sichtbar, dass Vielfalt eine Stärke ist und unterschiedliche Fähigkeiten die Gruppe bereichern.

Dabei geht es nicht darum, dass alle immer dasselbe tun müssen, sondern darum, dass alle auf ihre Weise mitmachen können.

Spiele helfen, Barrieren abzubauen, Berührungsängste zu überwinden und neue Perspektiven einzunehmen.

Sie fördern Teamgeist, Kreativität, Vertrauen und das Gefühl, wirklich dazuzugehören.

Genau hier setzt das Projekt www.alledabei.info an:

Es zeigt, wie inklusive Jugendverbandsarbeit praktisch gelingen kann und gibt Anregungen für gemeinsames Erleben, Gestalten und Ermöglichen.

Das Projekt macht Mut, Angebote so zu planen, dass möglichst viele Kinder und Jugendliche mit unterschiedlichen Fähigkeiten teilnehmen können.

Weitere Informationen und Materialien gibt es auf der Homepage:

www.alledabei.info

AlleDabei

Mehr zum Thema Inklusion findest du unter alledabei.info. Das ist eine Plattform rund um das Thema Inklusion in der Jugendverbandsarbeit und die Teilhabe von jungen Menschen.

Dort findest du Informationen, praktische Tipps und hilfreiche Materialien für einen inklusiven Alltag.

Die Seite richtet sich an alle Menschen, die Inklusion besser verstehen und selbst mitgestalten möchten.

Besonders praktisch sind die Checklisten, mit denen du schnell prüfen kannst, woran du bei deiner nächsten Freizeit denken musst, damit auch Kinder und Jugendliche mit Behinderung dabei sein können.

Außerdem kannst du auf der Plattform Orte entdecken, die sich inklusiv aufstellen, konkrete Angebote machen oder auch mit dem Rollstuhl gut nutzbar sind.

Schau einfach mal vorbei:

kjrs&
Kinder- und Jugendring Sachsen e.V.

SACHSEN
Diese Maßnahme wird mitfinanziert mit Steuermitteln auf Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.