

„Warm Up“ Spiele Fortbildung Spielpädagogik – Planspiel

Jump – Clap

TN-Zahl: Gruppe ab 6 Personen

Materialien: Keine

Beschreibung: Es gibt vier Begriffe die sich die Teilnehmer einprägen müssen. Die vier Begriffe sind: Clap – Jump – Go – Stop. Jedes dieser Wörter steht für eine Bewegung. Der Spielleiter ruft nun die Begriffe in den Raum. Der Teilnehmer, der die Falsche Bewegung andeutet oder durchführt ist raus!

Clap steht für hüpfen

Jump steht für klatschen

Go steht für stehenbleiben

Stop steht für gehen

Stuhlgang

TN-Zahl: Gruppe ab 8 Personen

Materialien: Für jeden Teilnehmer benötigt man einen Stuhl. (Stuhllehnen sind von Vorteil)

Beschreibung: Die Teilnehmenden platzieren sich mit ihren Stühlen querbeet in den Raum. Ein freiwilliger muss stehen – sein Stuhl bleibt frei. Der freiwillige sollte nun auf der anderen Seite des Raumes starten und versuchen sich auf einen freien Stuhl zu setzen. Die Gruppe kann dies verhindern durch Plätze tauschen. Jeder kann seinen Platz beliebig tauschen, jedoch gilt: Sobald ein Spieler die Hände vom Stuhl nimmt – muss er den Stuhl auch wechseln! Der Freiwillige darf im gesamten Spiel nur gehen, im Gegensatz zu den anderen Mitspielern.

Schwierigkeit: Die Gruppe muss sich sehr gut abstimmen damit nicht alle auf einmal die Plätze tauschen und evtl. sein eigener Stuhl dem Auserwählten Sitzplatz bietet.

Reise nach Jerusalem ExXtreme

TN-Zahl: Ungerade Gruppe ab 7 Personen

Materialien: Kärtchen mit Stuhl oder Menschen Symbolen, CD-Player

Vorbereitung: Je nach Gruppengröße braucht man für jeden Spieler Karten mit Stühlen und Menschen Symbolen. Da die Gruppe aus einer ungeraden Zahl von Teilnehmern bestehen soll, muss es mind. eine Menschkarte mehr geben als es Stühle gibt.

Beschreibung: Jeder Spieler erhält einen Zettel den er sich nicht anschauen darf. Auf diesem Zettel befindet sich ein Stuhl oder ein Mensch gezeichnet. Die Musik wird eingespielt und alle Teilnehmer müssen querfeldein in dem Raum herumlaufen. Dabei sollen sie so weit wie möglich ihren Zettel mit anderen tauschen.

Sobald die Musik pausiert, sollte jeder Teilnehmer schnellstens seinen Zettel entfalten und je nach Symbol einen Stuhl simulieren (hockend auf dem Boden) oder

als Mensch sich einen freien „Stuhl“ suchen und sich setzen. Wie bei Reise nach Jerusalem fliegt der raus, der keinen freien Stuhl ergattern konnte. Damit das Spiel auf geht, muss der Spielleiter das Kärtchen von einem „Stuhl“ tauschen und es durch einen Mensch ersetzen.