

Gruppenleitergrundkurs (18. - 24.03.2016) - Unsere Warmingup Sammlung -



 **KOLPING
JUGEND**
Kolpingwerk Land Oldenburg

Kolpingjugend Land Oldenburg
Kolpingstr. 14
49377 Vechta

Tel.: 04441 872 272
kolpingjugend@bmo-vechta.de

Keini-Keinuland

Ort: Sitz-, Stuhlkreis
Gruppengröße: 10 – 20 Personen
Dauer: 10 – 15 Minuten

Spielerklärung: Als Erstes wird gefragt, was man ins Keini-Keinuland mitnehmen möchte. Dann muss jeder Mitspieler der Reihe nach einen Gegenstand nennen, den er/sie mitnehmen möchte und der Spielleiter entscheidet, ob der Gegenstand mitgenommen werden darf. Das Ziel ist es, dass alle einen Gegenstand sagen, den sie mitnehmen dürfen, in dem sie die Regel hinter dem Spiel erkennen. Die Regel erklärt sich im Namen. Es dürfen keine Gegenstände mitgenommen werden, die ein U oder I beinhalten.

Autoren: Jannis, Janina

Erde, Wasser, Luft und Feuer

Alter: ab 8 Jahre
Gruppengröße: mindestens 8 – 10 Personen
Ort: egal
Dauer: nach Belieben

Spielerklärung: Man bildet zuerst einen Kreis (egal ob sitzen oder stehen). Eine Person steht in der Mitte und zeigt auf eine beliebige Person und z. B. Wasser, diese Person muss dann ein Tier sagen, das in diesem Lebensraum lebt. Wenn der Begriff falsch ist oder schon genannt wurde, wird die Person in der Mitte gewechselt. Dies gilt für die Begriffe Erde, Wasser und Luft. Wenn der Begriff Feuer fällt, suchen sich alle Personen (auch die in der Mitte) einen neuen Platz.

Autoren: Anna Sophie und Janina

Virus Aktiv

Ort:	Halle oder draußen
Dauer:	10- 30 Minuten
Spielerklärung:	Es gibt Personen, die „infiziert“ sind, sind Ticker und müssen andere infizieren.

Fliegenklatschen-Spiel

Alter:	8 – 99 Jahre
Gruppengröße:	mindestens 10
Ort:	Halle
Dauer:	unendlich
Spielerklärung:	Alle Spieler setzen sich auf einen Stuhl in einen Kreis. In der Mitte steht ein Eimer mit einer Schwimmnudel oder Fliegenklatsche. Einer fängt an und hat die Fliegenklatsche in der Hand. Derjenige geht zu einem und haut ihn leicht auf den Oberschenkel. Der muss dann schnell die Klatsche aus dem Eimer nehmen und den anderen versuchen zu treffen. Das geht immer so weiter.
Autoren:	Yara, Jana

Virus aktiv

Gruppengröße:	ab 8 Personen
Ort:	Halle oder draußen
Dauer:	10 – 15 Minuten
Spielerklärung:	Zu Beginn des Spiels stehen die Spieler im Kreis mit dem Gesicht nach außen. Die Spielleitung geht innerhalb des Kreises an allen Spielern vorbei und tickt diejenigen Personen, die vom Virus befallen sind. Danach verteilen sich alle Spieler auf dem Spielfeld. Zunächst weiß niemand, wer vom Virus befallen ist, bis die Spielleitung ruft „Virus aktiv“. Die Infizierten müssen nun die anderen gesunden

Spieler ticken. Die nun betroffenen Spieler müssen nun auf der Stelle stehen bleiben und auf Rettung hoffen. Die übrigen Spieler können versuchen, die Infizierten zu heilen, in dem sie sich zu zweit um diese herumstellen, sich gegenseitig an den Händen halten und „Virusfix plus ist eine Nuss!“ rufen. Die infizierte Person ist geheilt und alle können weiter laufen. Das Spiel endet, wenn alle Spieler betroffen

Autoren: Julian, Sabrina

Siamesische Zwillinge

Alter: ab 6 Jahre
Gruppengröße: ab 12 Teilnehmer
Ort: Halle, große Fläche
Dauer: 10 – 30 Minuten

Spielerklärung: Es müssen sich zwei Partner finden, die sich an der Hand halten oder einhaken. Dann sagen die Spielleiter Aufgaben, die die Paare erledigen müssen. Wenn die Kette reißt, setzt sich das Paar auf den Spielfeldrand. Ziel ist es, verschiedene Aufgaben zu erledigen.

Autoren: Julian, Luc

Balljagd

Alter: ab 6 Jahre
Gruppengröße: ab 10 Teilnehmern/innen
Ort: große Fläche drinnen oder draußen
Dauer: so lange wie man Lust hat

Spielerklärung: Es gibt 2 Teams, die das Ziel verfolgen, einen Ball 10 Mal in dem eigenen Team hin und her zu werfen. Wenn ein Team 10 Pässe geschafft hat, bekommt das entsprechende Team 1 Punkt. Das Spiel ist vorbei, wenn man entweder keine Lust mehr hat oder man eine Punkte-
marke erreicht hat, welche man vor dem Spiel festgelegt hat.

Stöckchen Spiel/Hütchenspiel Abwandlung für den GLGK

Gruppengröße: 10 – 60 Personen
Ort: draußen (Halle abgewandelt)
Dauer: ca. 20 Minuten

Spielerklärung: Man baut ein Dreieck aus Stöcken auf und stellt sich mit allen Spielern in einen großen Kreis. Jeder harkt sich beim anderen ein oder packt ihn ans Handgelenk. Jetzt versucht man nach vorne und hinten zu laufen. Wer die Stöcke umreißt, ist raus. Wenn irgendwer die Kette reißt, sind beide raus.

Autoren: Luca, Leon

Hitparade

Alter: ab 8 Jahre
Gruppengröße: variabel, mindestens 10
Ort: überall
Dauer: unbestimmt

Spielerklärung: Es stehen 2 Stühle Rücken an Rücken in der Mitte des Spielfeldes. Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Es gibt zwei Moderatoren. Einer zählt das ABC und einer sagt dann „Stopp!“ Der Buchstabe wird dann laut gesagt und die Teams müssen nach einem Lied suchen, welches mit dem besagten Buchstaben beginnt und zum Stuhl rennen. Dort muss die Person das Lied mit der Gruppe singen. Die Gruppe, die am lautesten singt, gewinnt.

Autoren: Jana, Janina

Oma-Jäger-Wolf

Alter: ab 8 Jahre
Gruppengröße: ab 8 Personen

Ort: drinnen/draußen
Dauer: 10 – 30 Minuten

Spielerklärung: Es gibt Spielfiguren Oma, Jäger und Wolf. Die Oma hat einen Gehilfen, der Jäger ein Gewehr und der Wolf Krallen. Die Oma schlägt den Jäger, der Jäger den Wolf und der Wolf die Oma. Es gibt zwei Gruppen, die Gruppen entfernen sich am Anfang voneinander und beraten untereinander, welches Symbol sie gleich darstellen. Dann kommen die Gruppen zusammen und stellen sich gegenüber auf. Auf 3 stellen dann beide Gruppen ihre Spielfigur pantomimisch dar. Je nachdem wer welches Symbol hat (Beispiel Gruppe 1 hat die Oma, Gruppe 2 hat den Wolf), muss die Gruppe, die „getötet“ wird vor den anderen wegrennen (die Omas müssen vor den Wölfen wegrennen) und die „höhere“ Gruppe muss versuchen sie zu ticken. Die Personen, die getickt worden sind, gehören jetzt zum anderen Team. Das Spiel geht so lange bis es nur noch ein Team gibt.

Autoren: Luc, Yara

Ich sitze im Grünen

Alter: ab 10 Jahre
Gruppengröße: ab 5 Teilnehmer
Ort: drinnen, Stuhlkreis
Dauer: varierbar

Spielerklärung: Man macht einen Stuhlkreis, jedoch muss ein Stuhl übrig bleiben. Die Person, die links neben dem freien Stuhl sitzt, rückt auf und sagt: „Ich sitze“. Dann rückt die nächste Person einen auf und sagt „im Grünen“, dann die/der nächste „und liebe“, dann die/der nächste „ganz heimlich“ und die letzte Person sagt den Namen einer anderen Person und rückt auf. Die beiden Personen die links und rechts neben der genannten Person stehen, müssen auf den freien Stuhl zu rennen und versuchen sich hinzusetzen. Den Text kann man immer weiter variieren und kreativ werden.

Autoren: Anna-Sophie, Yara

Obstprügeln

Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 7 Personen
Ort:	überall
Dauer:	unendlich

Spielerklärung:	Es wird ein Stuhlkreis gebildet und jeder Spieler darf sich eine Frucht aussuchen. Ein Spieler steht in der Mitte und hält eine Poolnudel in der Hand. Nun sagt der Spieler mit der Frucht (beispielsweise) Banane: Banane an Erdbeere. Nun muss der Spieler in der Mitte versuchen, der Erdbeere mit der Poolnudel auf die Knie zu schlagen. Die Erdbeere muss allerdings ganz schnell rufen: Erdbeere an Himbeere und immer so weiter. Der getroffene Spieler geht in die Mitte und immer so weiter.
------------------------	--

Autoren:	Jana, Sabrina
-----------------	---------------

Schokofluss

Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	bis 25 Personen
Material:	Kisten

Spielerklärung:	Es werden je Teilnehmerzahl jeweils eine Kiste weniger aufgestellt. Nun wird ein Start- und Stoppziel gewählt. Die Teilnehmer müssen nun, ohne den Kontakt zu den Kisten zu verlieren auf die andere Seite rüber wandern. Wird eine Kiste nun nicht mehr berührt, wird sie rausgenommen, genauso wie wenn ein Spieler den Boden berührt.
------------------------	--

Autoren:	Jannis, Sabrina
-----------------	-----------------

Hausfrauen-Hockey

Alter:	ab 8 Jahren
Gruppengröße:	pro Gruppe 5
Ort:	Sporthalle/Halle
Dauer:	nach Belieben

Spielerklärung:	Man braucht zwei Tore, zwei Besen/Wischer und einen Aufnehmer/Handtuch. Von Vorteil wären zwei ca. gleichgroße Gruppen. Die Teilnehmer der Gruppen werden durch nummeriert. Der Spielführer ruft eine Nummer, daraufhin rennen die Teilnehmer mit der Nummer los zum Besen und danach zum Aufnehmer. Dann geht der Kampf um den Punkt los. Jedes Tor ist ein Punkt. Regeln sind: Nicht die Beine wegziehen, nicht mit dem Besen schlagen.
------------------------	---

Autoren:	Anna-Sophie, Julian
-----------------	---------------------

Schnick-Schnack-Schnuck

Alter:	6 – 20 Jahre
Gruppengröße:	ca. 20 Personen
Ort:	drinnen
Dauer:	bis alle Gott sind

Spielerklärung:	In diesem Spiel geht es darum, im Schnick-Schnack-Schnuck Prinzip in der Hierarchie aufzusteigen. (Amöbe-Schlange-Affe-Mensch-Gott). Wenn man verliert, steigt man eine Klasse ab. Man hat gewonnen und kann nicht wieder absteigen, wenn man Gott ist.
------------------------	---

Autoren:	Luca, Leon-Pascal
-----------------	-------------------

Krake

Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	mindestens 10 Personen, maximal 50 – 60 Personen
Ort:	draußen/große Halle
Dauer:	bis einer übrig ist
Material:	Bälle
Spieleerklärung:	Es gibt je nach Gruppengröße beliebig viele Werfer, die mit Bällen werfen. Alle anderen Spieler müssen versuchen, von der einen Seite auf die andere Seite zu kommen ohne abgeworfen zu werden. Wenn man getroffen wurde, wird man zur Krake. Die Krake setzt sich hin und kann versuchen, die anderen Spieler zu ticken. Die Getickten werden auch zu Kraken. Das Spiel endet, wenn nur ein Spieler am Leben ist.
Autoren:	Leon-Pascal, Luca