



ENDLICH WIEDER RXUS! MIT DEINER MEUTE

EINE PROGRAMM-ARBEITSHILFE
FÜR DIE WÖFLINGSSTUFE

A series of overlapping, hand-drawn yellow scribbles that start on the left side of the page and extend towards the right, partially overlapping the text.

#ENDLICHWIEDERPFADFINDEN

Impressum

Endlich wieder raus mit deiner Meute

Herausgegeben durch den
Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder e.V.
Kesselhaken 23
34376 Immenhausen
www.pfadfinden.de

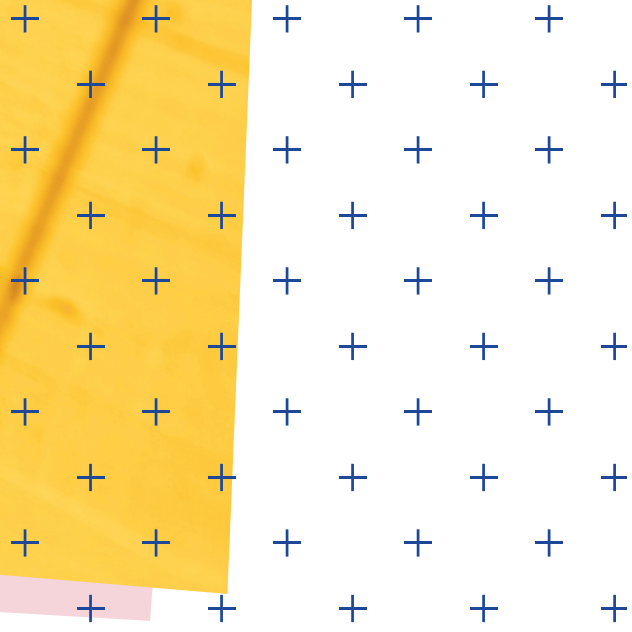
Alle Rechte vorbehalten. BdP e.V. © 2021

Redaktion/Autor*innen:
Lara Christiansen, Ann-Katrin Rückel

Fotografen (Seite):
Paavo Blofield (Titel|1|2|3|4|5|6|8|9|11|15|17|19|20|21|24)
Simon Vollmeyer (1)
Sophia Plato (7)
Philipp Fabian (10|22)
Simon Vollmeyer (12)
Torge Bornholdt (14)
Yannik Suck (18)
Daniel Lienert (24)

Layout: Förmrausch (www.formrausch.com)

Druckstücknummer: 108002 (06.21)



WIR SIND SO FROH, DASS ES NUN
ENDLICH WIEDER RAUSGEHEN KANN!

Liebe Meutenführungen, wir sind so froh, dass es nun endlich wieder rausgehen kann!

Um dir den Start ein bisschen zu erleichtern, möchten wir dir gerne einige **Vorschläge und Ideen mitgeben**, die du **für deine Meutenstunden nutzen** kannst und die dir dabei helfen sollen, ein **Meutenwochenende zu planen**. Natürlich kennst du deine Meute am allerbesten und vorgefertigtes Programm passt nicht immer für alle super gut. Manche freuen sich aber vielleicht doch über eine neue Idee, einen anderen Impuls oder Inspiration.

VORSCHLAG 1: AUS ALT MACH NEU!

Als im März 2020 das Leben so plötzlich runtergefahren wurde, hattest du zu diesem Zeitpunkt ja bestimmt schon die nächsten Meutenstunden oder sogar ein Meutenlager geplant. Hol das doch mal wieder aus der Schublade oder von der Festplatte und schau, was du davon noch verwenden möchtest.

DAS ERWARTET DICH IN DIESEM HEFT:

1.

Wir haben **vier Meutenstunden für dich entwickelt**, die du in beliebiger Reihenfolge durchführen kannst. Die erste Meutenstunde bietet sich aber sehr gut als Wiedereinstieg an. Alle Meutenstunden können draußen stattfinden, kommen mit möglichst wenig Körperkontakt und ohne den Verzehr von Essen und Trinken aus. Leider, leider werden wir wohl auch noch nicht wieder gemeinsam singen dürfen, wenn es wieder losgehen kann.

Die Meutenstunden findest du nicht in einem klassischen Zeitraster, wie du das von Kursen oder deinen eigenen Planungen her vielleicht kennst. Wir haben für jede Meutenstunde einen groben Ablaufplan mit fünf Schritten erstellt, damit du noch die Freiheit hast, etwas Eigenes aus unseren Vorschlägen zu machen. In den einzelnen Kästen findest du Spiel- und Programmideen, die du nutzen oder auch einfach umwandeln und an deine Meute anpassen kannst.

2.

Für deine folgenden Meutenstunden haben wir dir eine lose **Ideensammlung** erstellt.

3.

Für dein nächstes **Meutenlager** liegt eine Planungshilfe bei.



4.

Es gibt eine ganze Menge **kontaktarme Spiele**, die wir eh alle in unserem Standardrepertoire haben. Um das zu erweitern oder dich an ein paar davon zu erinnern, haben wir dir eine kleine Liste angehängen. Zur Erklärung haben wir uns jeweils auf ein paar knappe Stichworte begrenzt – falls dir diese doch zu knapp sein sollten, denk dir einfach eigene Regeln aus.

Für all eure nächsten Treffen in der Meute gilt wahrscheinlich, dass ihr euch an eine kleine Corona-Routine gewöhnen müsst. Sprich:

- es muss eine Anwesenheitsliste geführt werden
- alle müssen sich die Hände desinfizieren
- es wird Maske getragen
- wer Erkältungssymptome hat oder Kontakt zu Personen, die an Covid19 erkrankt sind, muss zu Hause bleiben.

Auch wenn die Wölflinge dies natürlich schon aus anderen Kontexten kennen, solltet ihr gemeinsam nochmal thematisieren, welche Regeln nun gelten.

Es kann nun also losgehen, viel Spaß euch und herzlich

GUT JAGD!



MEUTENSTUNDE 1



HALLO!

Anfangskreis

„Corona-Routine“, euer Ritual für den Anfangskreis und großes Willkommen zurück in der Meute.

SPIELZEIT

Nach einer so langen Meutenstundenpause bietet sich als erstes ein Namensspiel an, **damit die Wölflinge sich wieder kennenlernen können** und wissen, wer wie in echt aussieht. Spielt z.B. „Name und Bewegung“. Im Anschluss ist ein Actionspiel super, damit sich vor dem nächsten Programmpunkt alle nochmal bewegen können und die **Meute ungezwungen miteinander spielen kann**. Hier kannst du gerne die Spielwünsche der Wölflinge erfragen, oder ihr spielt „Zombieball“ oder „Piep“.

WUNSCHBAUM

Die erste Meutenstunde ist eine gute Gelegenheit, um mit deinen Wölflingen über ihre **Wünsche für eure nächsten Treffen** zu reden und **über die Coronazeit ins Gespräch zu kommen**. Gestaltet zusammen einen Wunschbaum, um die Vorfreude deiner Wölflinge auf die nächsten Meutenstunden zu steigern und so einen guten Leitfaden für deine zukünftige Programmplanung zu bekommen. Du kannst deinen Wölflingen dafür folgende Fragen stellen: **Was habe ich am meisten vermisst? Worauf freue ich mich am meisten?**

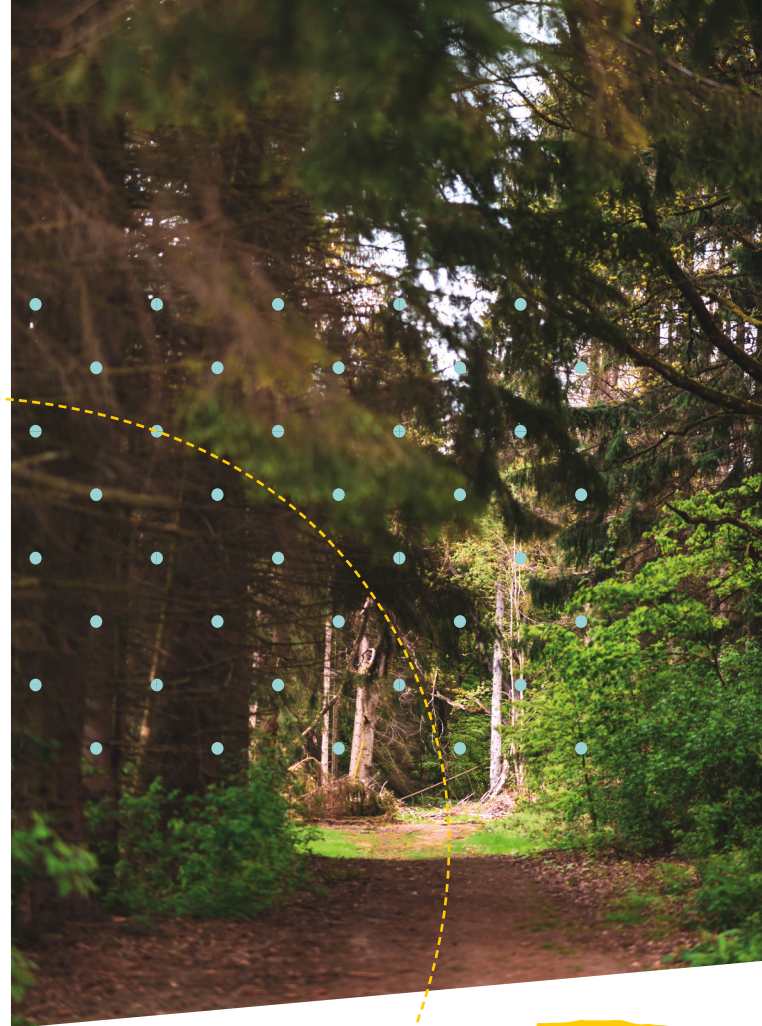
Der Wunschbaum kann aus Tonkarton ausgeschnitten oder auf ein großes Plakat aufgemalt werden. Dann können nachher alle ihre Wünsche daran hängen. Bei eurem Wunschbaum können die Zettel Apfel- oder Blattform haben, es können aber auch Fische auf einem blauen Hintergrund sein, oder Sterne oder vielleicht auch etwas, das zu eurem Meuten- oder Stammesnamen passt.

CORONA- STRASSEN GALERIE:

Bei der Corona-Straßengalerie geht es nicht um besonders tolle Kunstwerke, sondern darum ins Gespräch zu kommen und eine Möglichkeit zum Austausch zu bieten. **Mit Straßenkreide malen die Wölflinge** in einem Bereich auf dem Außengelände zum Thema „Homeschooling“, in einem zum Thema „Familie“, im nächsten zum Thema „Wölflinge“.

Gemeinsam könnt ihr nachher rumgehen und die Wölflinge stellen ihr Gemaltes vor und berichten von ihren Erfahrungen.

Natürlich kannst du die Wölflinge statt mit Kreide auf den Boden auch mit Filzstiften auf riesige Plakate malen lassen.



SPIELZEIT

Nachdem nun alle Wölflinge von sich und ihren persönlichen Erfahrungen berichtet haben, ist ein Spiel toll, bei dem der **Kopf ausgeschaltet und gemeinsam gelacht** werden kann. Das könnte „kotzendes Känguru“ sein, „Komm mit – lauf weg“ oder auch eines eurer Standardspiele, an das die Wölflinge sich vermutlich wieder schnell erinnern.

ABSCHLUSS

Gemeinsames Aufräumen,
Ausblick geben, Abschlusskreis.

MATERIAL:

- Handdesinfektionsmittel
- Anwesenheitsliste
- Stift
- Ball
- bunte Stifte für alle
- ein großes Plakat
- Zettel worauf die Wünsche geschrieben werden können
- Kleber oder Klebeband
- Straßenkreide

MEUTENSTUNDE 2

HALLO!

Anfangskreis

„Corona-Routine“ und euer Ritual für den Anfangskreis.

SPIELZEIT

Auch in der zweiten Meutenstunde könnt ihr Kennenlernspiele spielen, damit deine Wölflinge die Scheu voreinander verlieren und wieder zu einer festen Gruppe zusammenwachsen können. Spielt z.B. „2 Wahrheiten, 1 Lüge“ oder „Halstuchschlagen“. Danach können sich alle noch bei einem Actionspiel gemeinsam bewegen, z.B. mit „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser“ oder „Kranich und Pinguin“.



ABSCHLUSS

Gemeinsames Aufräumen,
Ausblick geben, Abschlusskreis.

MEUTENOLYMPIADE

Bei einer Meutenolympiade können die Wölflinge zeigen, was sie gut können und dabei in Interaktion miteinander kommen. Wähl die Disziplinen dabei so aus, dass sie möglichst ganzheitlich sind, also verschiedene Stärken gefragt werden. Alle Wölflinge sollten die Chance haben, bei einer Disziplin besonders gut zu sein. Zum Ende der Olympiade könnt ihr dann gemeinsam feststellen, dass alle Wölflinge ganz unterschiedliche Sachen gut können und ihr deshalb gemeinsam als Meute unschlagbar toll seid.

Stationen und Disziplinen könnten sein: so lang wie möglich auf einem Bein hüpfen, Teebeutelweitwurf, „Meutenstundensehn-sucht“ buchstabieren oder am schnellsten einen Knopf annähen. Bestimmt fallen dir noch jede Menge anderer kleiner Spiele ein, die mit wenig Material und Aufwand gespielt werden können. Wer die einzelne Disziplin gewinnt, bekommt sofort seinen Preis (beispielsweise ein einzeln verpacktes Bonbon, eine Murmel oder was ihr bzw. die Wölflinge mögt).



SPIELZEIT

Nach der Olympiade ist es schön, noch ein Spiel zu spielen, bei dem niemand gewinnt oder verliert und ihr einfach als ganze Meute gemeinsam Spaß habt. Das könnte z.B. „kotzendes Känguru“ oder „Satellitenball“ sein.

MATERIAL:

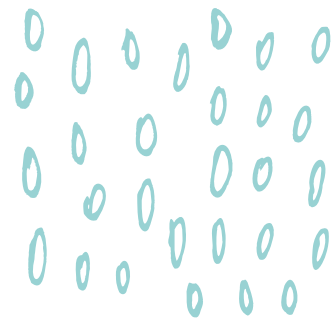
- Handdesinfektionsmittel
- Anwesenheitsliste
- Stift
- alles was ihr für die Olympiade braucht (Stoppuhr, Teebeutel... und Preise nicht vergessen!)
- Tennisbälle (oder ähnliches)

MEUTENSTUNDE 3

HALLO!

Anfangskreis

„Corona-Routine“ und euer Ritual für den Anfangskreis.



SPIELZEIT

Bevor gleich gebastelt und gematscht wird, bietet es sich an, ein Actionspiel wie „Zombieball“ zu spielen, bei dem sich alle **nochmal ordentlich bewegen** können.

SCHLEIM UND STRASSENMARKREIDE

Für Wölflinge ist es toll, etwas selber herzustellen und das Ergebnis dann sogar mit nach Hause nehmen und damit spielen zu können. Da hat sich das Konzentrieren und Aufpassen dann gleich gelohnt! Es geht aber natürlich nicht nur um das Ergebnis, sondern auch das Herstellen an sich soll schon Spaß machen. **Lass deine Wölflinge also jedes Material erstmal anfassen, fühlen und riechen.** Du kannst die Wölflinge auch fragen, wer die Materialien mit Namen kennt oder sogar schon mal verwendet hat.



SPIELZEIT

Jetzt könnt ihr natürlich direkt mit eurem neuen Schleim und der Straßenmalkreide spielen oder ihr macht nochmal **mit allen etwas gemeinsam**. Vielleicht haben die Wölflinge Wünsche und Ideen, ansonsten passt hier vielleicht „Verstecken“ oder ein Fangspiel. Diese Spiele lassen sich sehr leicht variieren, wenn ihr beispielsweise die Größe der Spielfläche verändert, die Anzahl der Fänger*innen oder die Art des Fangens.

ABSCHLUSS

Gemeinsames Aufräumen,
Ausblick geben, Abschlusskreis.

ANLEITUNG IM HEFT:

In diesem Heft findest du die Anleitungen für die Herstellung von Schleim und Straßenmalkreide – die funktionieren wirklich einfach und sind eine tolle Sache!

Du kannst deine Meute in zwei Gruppen teilen, damit die einzelnen Wölflinge selbst mehr mitmachen können. Eine Gruppe stellt Schleim selbst her, die andere macht Straßenmalkreide, danach wird getauscht. So können alle Wölflinge beide Angebote wahrnehmen. Vergiss nicht, im Voraus die Orte vorzubereiten, an denen ihr matscht, und das Material bereit zu stellen.



MATERIAL:

- Handdesinfektionsmittel
- Anwesenheitsliste
- Stift
- Ball
- alles was ihr für Schleim und Straßenmalkreide braucht



STRASSENKREIDE SELBER MACHEN

SCHLEIM SELBER MACHEN

Material pro Wölfling:

- ein großes Glas heißes Wasser (circa 350 ml)
- Lebensmittelfarbe
- zwei Tassen Speisestärke
- Schüsseln

ANLEITUNG

Nimm das heiße (nicht kochend heiße!) Wasser und mische es zuerst mit der Lebensmittelfarbe. Taste dich langsam an die Intensität der Farbe heran. Die zwei Tassen Speisestärke gibst du am besten in eine neue Schüssel und gießt nun langsam die Flüssigkeit hinzu. Sollte die Masse am Ende zu fest sein, gib noch ein bisschen Wasser dazu. Ist sie zu flüssig, kipp etwas Speisestärke nach. Der Schleim ist fertig, wenn er nicht an den Fingern kleben bleibt.

Wenn du Lust hast, kannst du natürlich noch Glitzer einstreuen oder mit Glow-in-the-Dark Farbe das Ganze zum Leuchtschleim machen.

Material für mehrere Stücke Kreide:

- Gips, weißtrocknend (1,5 kg reichen für etwa 12 Klopapierrollen)
- Wasser
- Lebensmittelfarbe (gut funktionieren Pasten, da sie stark konzentriert sind, aber auch Fingeralfarben)
- eine alte Schüssel zum Mischen
- Papierrollen (von Küchen- oder Klopapierrollen – je nachdem, welcher Durchmesser dir lieber ist)
- Paketklebeband
- einen Löffel zum Mischen

ANLEITUNG

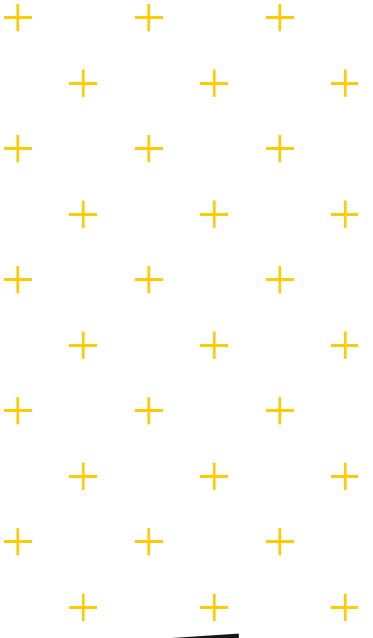
Gips und Wasser nach Gefühl zu einer klumpenfreien Masse anrühren, die sich gut in die Papierrollen einfüllen lässt. Die Masse sollte eine breiige Konsistenz haben. Ist sie zu flüssig, einfach etwas Gips einrühren, ist sie zu fest, etwas mehr Wasser.

Mit Lebensmittelfarbe mindestens mittelkräftig einfärben. Eine Öffnung der Papierrollen mit Paketklebeband verschließen. Die Rolle auf die zugeklebte Seite stellen und mit dem angerührten Gips füllen.

Die Kreiderollen leicht antrocknen lassen. Dabei werden sie fest, sind aber noch feucht.

Das Papier entfernen. Reste, die noch an den Kreidestiften kleben, lassen sich einfach mit den Fingern weggrubbeln, solange das Papier innen noch feucht ist.

Die Straßenkreide mindestens einen Tag durchtrocknen lassen.



MEUTENSTUNDE 4

HALLO!

Anfangskreis

„Corona-Routine“ und euer Ritual für den Anfangskreis.



SPIELZEIT

In dieser Meutenstunde geht es viel um Kooperation, weshalb ihr zu Beginn schon Spiele spielen könnt, bei denen die Wölflinge aufeinander achten sollen. Das könnte nochmal ein Namensspiel sein wie „Vorhang runter“ und dann gerne noch ein Actionspiel wie „10er-Ball“.

JONGLIERBÄLLE

Mit dem Basteln von Jonglierbällen kannst du deiner Meute ein Miteinander in der Gruppe ermöglichen. Sie erleben das Basteln gemeinsam in der Gruppe und müssen sich wahrscheinlich sogar gegenseitig helfen. Die fertigen Bälle ermöglichen dann nochmal ein gemeinsames Spiel, bei dem die Wölflinge z.B. auch auf die gebastelten „Schätze“ der anderen aufpassen müssen.

MATERIAL:

SPIELZEIT

Vielleicht wollen deine Wölflinge jetzt nochmal wild und laut sein, dann könnt ihr eine Runde „Fan Schnick-Schnack-Schnuck“ oder „Zombieball“ spielen oder du fragst deine Wölflinge nach ihren Spielwünschen.

ABSCHLUSS

Gemeinsames Aufräumen,
Ausblick geben, Abschlusskreis.

- Handdesinfektionsmittel
- Anwesenheitsliste
- Stift
- ein großes blickdichtes Stück Stoff (der Vorhang)
- Ball
- Sand
- Luftballons
- kleine Löffel
- vielleicht kleine Trichter
- Schüsseln oder Töpfe aus denen die Wölflinge den Sand löffeln können
- Schere

In Luftballons (nicht aufgepustet) wird eine gute Handvoll Sand eingefüllt. Dies gelingt gut mit kleinen Löffeln oder kleinen Trichtern. Reg hier gerne die Wölflinge dazu an, sich gegenseitig zu helfen, denn Wölflinge helfen ja schließlich, wo sie können. Die gefüllten Ballons werden zugeknotet. Die Wölflinge können dann noch ein bis zwei weitere Ballons in anderen Farben darüberstülpen und in diese dann kleine Löcher reinschneiden, sodass durch die Löcher der Ballon darunter zu sehen ist; so entsteht noch ein schönes Muster.

Mit den fertigen Bällen könnt ihr noch gemeinsam jonglieren üben oder einfach hin- und herwerfen. Oder ihr versucht, einen Ball euren Arm herunterrollen zu lassen oder auf dem Kopf zu balancieren. Vielleicht fällt den Wölflingen auch selbst ein Spiel ein, das ihr mit den Bällen spielen könnt.

WEITERE IDEEN FÜR DEINE MEUTENSTUNDE

SPIELE:

- klassische Schatzsuche mit Pfeilen und kleinen Aufgaben
- Fahnenklau
- großes Meutenquiz
- Wolfslauf
- SPM (Postenlauf mit Charakteren)

NATUR

- Naturmandala legen
- Seedbombs machen
- Insektenhotels bauen
- Vogelfutter herstellen
- Kresseköpfe pflanzen
- mit der aktuellen Jahreszeit beschäftigen

BASTELN UND WERKEN:

- Fensterdeko fürs Stammesheim basteln
- Speckstein bearbeiten
- „Messerführerschein“ machen und Schnitzen lernen
- T-Shirts, Beutel und anderen Stoff batiken oder bedrucken oder bemalen
- Kugelbahn aus Klopapierrollen bauen
- Armbänder knüpfen
- Gipshände und Gipsmasken machen
- etwas bauen aus Zahnstochern und Erbsen (vorher 1 Tag in Wasser einlegen)
- Kunstprojekt „Picasso“ (oder van Gogh, oder Monet, oder Keith Haring...)
- Seife selber machen



KLASSISCH PFADFINDERISCH:

- 1. Hilfe lernen
- AB-Päckchen zusammenstellen
- Brieffreundschaft mit einer anderen Meute (evtl. sogar im Ausland?)
- neues Lied einüben
- Wolfsspur
- Waldläuferzeichen



DSCHUNGELBUCH

Schau dir gerne diesen Artikel an, um mehr darüber zu erfahren, woher das Dschungelbuch eigentlich kommt:
<https://www.pfa.de/stufen/woelflinge/woher-kommt-eigentlich-das-dschungelbuch/>



FREE BEEING ME!

Infos und Materialien findest du unter:

<https://meinbdp.de/display/FreeBeingMe/Allgemeines>

Viele weitere Ideen findest du natürlich auf **meinBdP.de**, neue Lieder und Singspiele lassen sich gut auf **Youtube** finden, Bastelanleitungen und Rezepte gibt es ohne Ende auf **Pinterest**.

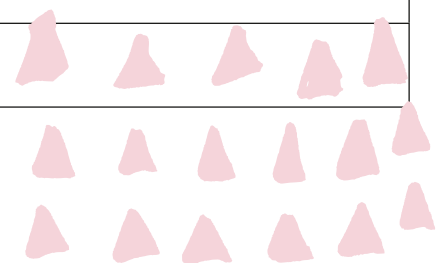
MEUTENLAGER

Es kann endlich wieder rausgehen! Deine Meute freut sich wahrscheinlich schon sehr auf ihr erstes Meutenlager – aber du hast vielleicht Respekt vor dem vermeintlichen Aufwand? Bevor du ein riesenkrasses Ding planst, startest vielleicht mit einer Übernachtung im eigenen Stammesheim oder einem anderen Ort, den ihr schon gut kennt. Keine Sorge, die Wölflinge waren dort mindestens ein Jahr nicht, **für die wird jedes Meutenlager ein Highlight sein**, egal wo!

Es kann gut sein, dass ihr noch immer einige **Corona-Auflagen** erfüllen müsst und für euer Lager ein Hygienekonzept braucht. Das könnte beinhalten, dass alle zur Anreise ein negatives Testergebnis mitbringen müssen. Ganz generell empfehlen wir natürlich auch gewissenhaftes und verantwortungsvolles Testen und Verhalten in den Tagen nach dem Lager.

SO KÖNNTE EIN ZEITPLAN FÜR EUER WOCHENENDE AUSSEHEN:

FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
	Wecken, Frühstück, Morgenrunde	Wecken, Frühstück, Morgenrunde
	Programmblock	Kleiner Programmblock
	Mittagessen und Pause	Mittagssnack
	Programmblock	Aufräumen, Abreise, Abschlusskreis
Anreise, Ankommen	Tee, Kaffee, Kekse, Kakao	
Einstieg ins Programm	Programmblock	
Abendessen	Abendessen	
Abendprogramm	Abendprogramm	
Abendrunde, Zähne putzen, ab ins Bett	Abendrunde, Zähne putzen, ab ins Bett	





Jetzt gilt es noch, die Programmblocke zu füllen.

WORAUF HABT IHR LUST UND BRENNT SCHON DAS GANZE JAHR?

Am **Freitag** bietet es sich an, erstmal Haus und Umgebung zu erkunden. Wie weit dürfen die Wölflinge im Wald gehen? Welche Regeln gibt es? Gibt es eine Spielgeschichte? Vielleicht tauchen das erste Mal Figuren aus der Geschichte auf oder ihr findet einen Brief? Abends könnt ihr zusammen ein paar Klassiker spielen und Lieblingslieder singen. Welche sind die liebsten deiner Meute?

Samstag habt ihr viel Zeit. Also vielleicht endlich mal wieder ein Wolfslauf und am Nachmittag ein zackiges Geländespiel? Wenn deine Meute etwas kleiner ist, könnt ihr auch gemeinsam Kekse für den Nachmittag backen oder Nachtisch fürs Abendessen vorbereiten. Wann haben die Wölflinge wohl das letzte Mal ein Feuer gemacht? Klärt die Regeln für den Umgang mit Feuer!

Das Abendprogramm ist wahrscheinlich gut gefüllt mit Aufnahmen in die Meute oder stimmungsvollen Versprechensfeiern, die ja jetzt auch schon lange nicht mehr stattfinden konnten.

Am **Sonntag** könntet ihr vielleicht noch eine Kleinigkeit werken oder basteln, so können die Wölflinge auch etwas mit nach Hause nehmen.

Rituale sind ein großer Teil unseres Pfadfinder*innendaseins.



Morgen- und Abendrunde sind auch Rituale. Welches Lied habt ihr vor Corona auf euren Meutenlagern zum Schlafengehen gesungen? Den Wolfskanon vielleicht? Wird jeden Abend vielleicht auch eine Gute-Nacht-Geschichte vorgelesen? Wie sehen die Morgenrunden in deinem Stamm aus? Ein Lied, ein Spiel, ein Spruch? Wenn ihr doch etwas ganz Außergewöhnliches, Neues oder Besonderes plant, könnt ihr ganz unbürokratisch um einen Zuschuss bei der Stiftung Pfadfinden bitten. Infos findet ihr hier: <https://stiftungpfadfinden.de/projekte/aktion-20x100-eur/>

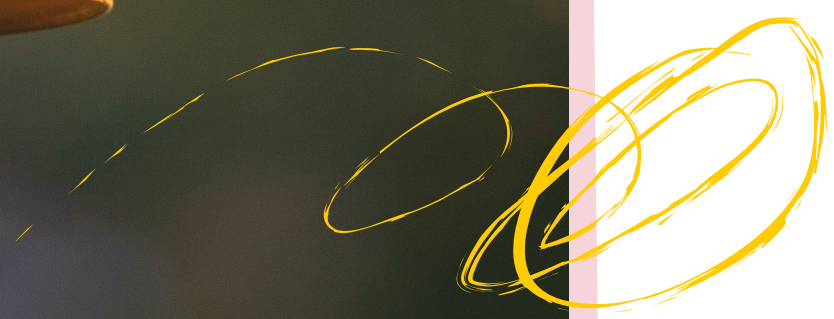
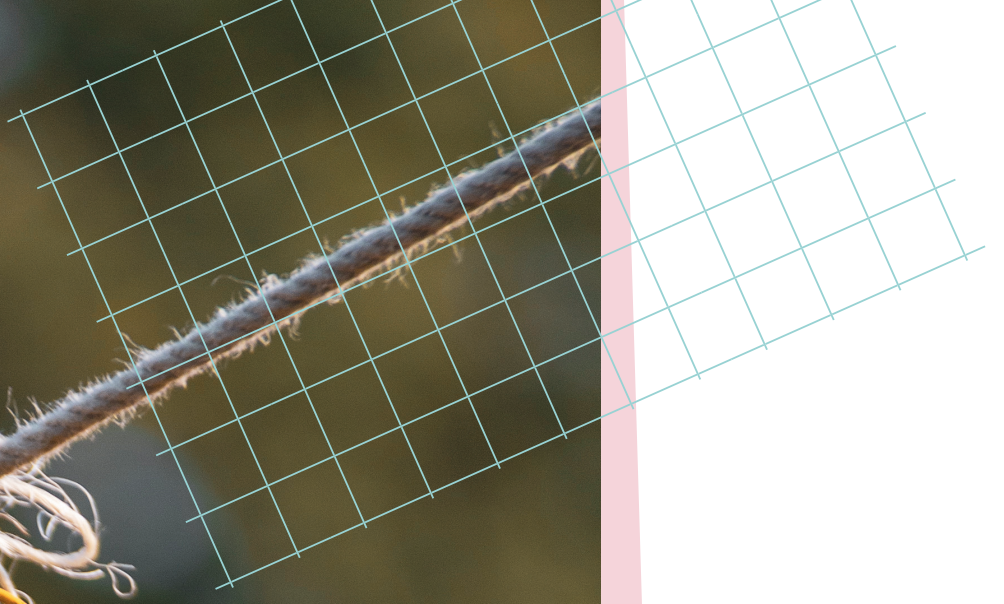


Denk auch unbedingt daran, andere Menschen aus dem Stamm für den Materialtransport oder die Küche miteinzuspannen, so dass du als Meutenführung richtig viel Zeit für deine Meute hast.

GUT JAGD!



FEUERHAND™
STROMKAPPE
garantiert
sturmsicher



www

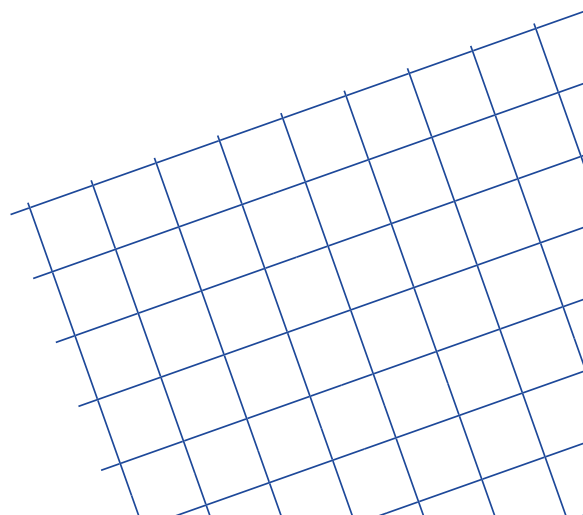


KONTAKTARME SPIELE



NAMENS- & KENNENLERNSPIELE:

- **Name + Adjektiv** (jede Person denkt sich ein Adjektiv aus, das mit dem gleichen Buchstaben beginnt wie der eigene Name, z.B. „lustige Lara“; die nächste Person wiederholt und nennt dann den eigenen Namen: „lustige Lara und fleißiger Fatin“ usw.)
- **Name + Bewegung** (jede Person denkt sich eine Bewegung aus, z.B. klatschen, hüpfen, drehen; die erste Person nennt den eigenen Namen und macht die Bewegung; die zweite Person wiederholt und nennt dann den eigenen Namen und macht die eigene Bewegung usw.)
- **Vorhang runter in 2 Teams** (wer als erstes den Namen der Person nennt, die gegenüber sitzt, bekommt den Punkt; „Verlierer*in“ wechselt ins andere Team)
- **2 Wahrheiten, 1 Lüge** (jede Person denkt sich zu sich selbst 2 Wahrheiten und 1 Lüge aus, die anderen raten)
- **Halstuchschlagen** (ein Name wird genannt, die Person in der Kreismitte muss mit dem Halstuch dieser genannten Person aufs Knie schlagen; dies kann verhindert werden, wenn die genannte Person schnell einen anderen Namen nennt; wer abgeschlagen wurde, tauscht und geht in die Kreismitte)
- **Peng** (alle stehen im Kreis; die Person deren Name genannt wird muss sich schnell bücken; die beiden benachbarten Personen zeigen mit dem Finger aufeinander und rufen „Peng“; wer am langsamsten ist, scheidet aus und nennt den nächsten Namen)
- **Namensbingo** (auf einem Zettel stehen verschiedene Aufgaben, z.B. „finde eine Person, die das gleiche Lieblingslied hat wie du“, „finde eine Person, die schon länger im Stamm ist als du“; jeder Name darf nur einmal auftauchen bzw. so viele verschiedene Namen sammeln wie möglich)
- **Alle die ...** (eine Person ist in der Kreismitte und sagt „Alle die wechseln den Platz, die...“; Person in der Mitte versucht sich beim Wechsel auf einen freigewordenen Platz zu setzen; alles außer Äußerlichkeiten, z.B. „alle, die einen Fahrtennamen haben“, „alle, die schonmal in einer Kröte geschlafen haben“)



BALLSPIELE:

- **10er-Ball** (2 Teams, Ball muss 10 mal hin & her gepasst werden, gegnerisches Team will das verhindern)
- **Zombieball** (alle können werfen, wer abgeworfen wurde muss sich hinsetzen; ist wieder frei wenn der Mensch, der einen selbst abgeworfen hat, abgeworfen wurde)
- **Ball durch die Beine** (alle stehen im Kreis, Beine breit, Fuß an Fuß, Ball muss den anderen durch die Beine gerollt werden; wem das passiert, muss sich umdrehen; dann nur noch eine Hand zum Abwehren, dann raus)
- **Völkerball** (Klassiker aus dem Sportunterricht; 2 Teams im Spielfeld wollen sich gegenseitig abwerfen; wer abgeworfen wurde, geht an den Rand des gegnerischen Teams und kann sich durch Abwerfen wieder ins eigene Spielfeld bringen; Variation: wer abgeworfen wurde, kann auch 2x ums komplette Spielfeld laufen, statt sich wieder reinzuwerfen etc.)
- **Zwerg & Riese** (alle stehen im Kreis, der „Zwerg“ in der Mitte muss abgeworfen werden, „Riese“ auch im Kreis will dies verhindern; wer den Zwerg abwirft wird neuer Zwerg, Zwerg wird Riese)



BEWEGUNGSSPIELE:

- **Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser** (auf einer Seite steht der „Fischer“, auf der anderen Seite alle Fische, diese rufen: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“; Fischer antwortet z.B.: „Vierhundert Meter!“; dann rufen Fische: „Und wie kommen wir rüber?“; Fischer denkt sich Fortbewegungsart aus, z.B.: „Auf einem Bein hüpfen!“ oder „Kriechen!“; alle hüpfen oder kriechen auf andere Seite und Fischer versucht, so viele Fische wie möglich zu berühren; alle Gefangenen sind in der nächsten Runde auch Fischer; in jeder Runde dürfen sich die Fischer eine neue Fortbewegungsart ausdenken; letzter Fisch wird neuer Fischer)
- **Verstecken** (eine Person sucht alle anderen, die sich versteckt haben; hier gibt es viele Variationsmöglichkeiten)
- **diverse Fangspiele** (nur nicht Kettenfangen) (eine Person versucht die anderen zu fangen, die laufen weg)
- **Häuschen eintreten** (ein großes A aus Stöcken auf den Boden legen; eine Person sucht die anderen, die sich versteckt haben; entdeckt sie eine versteckte Person, muss sie zum A rennen, einen Fuß rein stellen und rufen, wen sie wo sieht; andere Versteckte können bereits Gefundene wieder befreien, wenn sie es schaffen, unentdeckt aus dem eigenen Versteck zu kommen und das A zu zertreten)
- **Piep** (alle verstecken sich, eine Person zählt runter, so viele Mitspielende wie es gibt + Piep „15, Piep, 14, Piep, 13, Piep...“; während des Zählens kommen alle aus dem Versteck, tippen Sucher*in an und verstecken sich neu; Sucher*in darf 3 Schritte gehen, wer gefunden wird ist raus; dann wieder zählen, diesmal ab 14. usw.)
- **Kranich und Pinguin** (eine Person bewegt sich wie ein Kranich mit weiten, großen, langsamen Bewegungen, alle anderen mit Tippelschritten wie Pinguine; Kranich fängt Pinguine, wer gefangen ist wird ebenfalls zum Kranich; der letzte Pinguin gewinnt und fängt dann nach und nach alle Kraniche)



KONTAKTARME SPIELE

KOOPERATIVES:

- **Blind zählen** (mit geschlossenen Augen muss die Gruppe zählen, jede Zahl nur einmal, jede Person nur einmal)
- **4 auf einmal** (alle sitzen im Kreis, ohne Absprache müssen genau vier Personen gleichzeitig aufstehen)
- **Satellitenball** (mehrere Tennisbälle werden in der genau gleichen Reihenfolge geworfen, fällt ein Ball runter, von vorne)

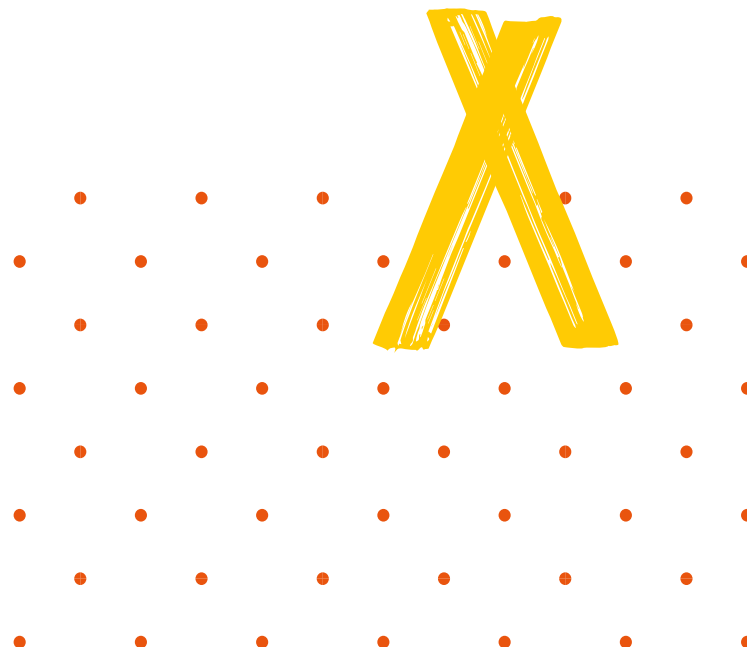
KLASSIKER:

- **Pantomime** (eine Person stellt etwas ohne sprechen dar, die anderen erraten es; je nach Alter kann der Schwierigkeitsgrad variieren, z.B. von Katze bis Bundeslagervorbereitungstreffen)
- **Montagsmaler** (eine Person malt etwas, die anderen erraten es)
- **Stadt, Land, Pandemie** (so schnell wie möglich zu den Kategorien ein Beispiel mit bestimmtem Anfangsbuchstaben aufschreiben; Kategorien für Pandemie könnten sein: „Was tun während der Quarantäne“, „Geschlossene kulturelle Einrichtungen“ oder „Dinge, die man vor Corona noch machen konnte, die jetzt aber verboten sind“)
- **Wer bin ich?** (jede Person bekommt einen Zettel auf die Stirn, die anderen haben sich z.B. eine berühmte Person überlegt; alle müssen nun durch Ja-Nein-Fragen herausfinden wer auf dem eigenen Zettel steht)
- **Lexikonspiel** (funktioniert die das Gesellschaftsspiel „Nobody is perfect“)



SONSTIGE SPIELE:

- **Reise nach Timbuktu** (eine Person denkt sich einen bestimmten Code aus, die anderen müssen diesen rausfinden; „Ich reise nach Timbuktu und nehme ... mit“ – z.B. geht es nach dem Alphabet, nimmt die erste Person einen Gegenstand mit dem Anfangsbuchstaben A mit, kommt die nächste Person erst rein, wenn sie einen Gegenstand mit B mitnimmt; Code könnte auch sein, dass der Anfangsbuchstabe des eigenen Namens den gleichen Anfangsbuchstaben wie der Gegenstand zum Mitnehmen haben muss)
- **Duell der Augen** (alle stehen im Kreis, auf ein Signal heben alle den Blick und schauen eine Person aus dem Kreis direkt an; treffen sich zwei Blicke, scheiden diese beiden aus)
- **Swoosh, Boing, Peng** (alle stehen im Kreis, der Impuls „Swoosh“ wird mit gleitender Armbewegung rumgegeben, mit „Boing“ und einer Abwehrbewegung kann „Swoosh“ aber gestoppt werden und geht dann in der anderen Richtung im Kreis rum; statt mit „Swoosh“ an die benachbarte Person, kann auch mit „Peng“ und drauf zeigen an eine beliebige Person gegeben werden; wer Fehler macht oder zu langsam ist, scheidet aus)
- **Hua!** (alle stehen im Kreis, der laute, zackige Impuls „Hua!“ wird immer quer durch den Kreis gegeben; wer „Hua“ annimmt muss reagieren; auch die Nachbar*innen müssen eine Bewegung machen; macht wer einen Fehler, klopfen sich alle Mitspielenden 3x auf die Oberschenkel, zeigen auf die Person und rufen „Hua!“; diese Person scheidet aus)
- **Fan-Schnick-Schnack-Schnuck** (Stein-Schere-Papier spielen; wer verliert, wird „Fan“, läuft hinterher und feuert an)
- **Evolution** (jedes gewonnene Stein-Schere-Papier-Duell lässt dich in der Evolution aufsteigen, jedes verlorene absteigen; z.B. Amöbe, Fisch, Huhn, Affe, Mensch)
- **Stille Dirigentin** (eine Person macht Bewegungen vor, alle machen nach; eine weitere Person muss rausfinden, wer die Bewegungen vorgibt)
- **Was guckst du?** (alle laufen, eine Person versteinert durch Anblinzeln; wer angeblinzelt wird, läuft noch 10 Schritte und fällt dann um; Gruppe muss Anblinzler*in finden; Spiel ist auch im Sitzkreis möglich)
- **kotzendes Känguru** (eine Person in der Kreismitte gibt vorher besprochene Anweisungen wie „kotzendes Känguru“, „Toaster“, „Mixer“; die Person auf die gezeigt wurde und deren Nachbar*innen müssen reagieren; wer zu spät ist tauscht mit der Person in der Mitte und gibt neue Anweisung)
- **Ich habe noch nie** (wer etwas schon gemacht hat, klappt einen Finger weg, wer zuerst alle Finger einer Hand weggeklappt hat, scheidet aus)





ENDLICH WIEDER
SCHOKI SATT

ENDLICH
WIEDER
RAUS

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

