



ENDLICH WIEDER RXUS! MIT DEINER RUNDE

EINE PROGRAMM-ARBEITSHILFE
FÜR DIE RANGER/ROVER-STUFE

Impressum:

Endlich wieder raus mit deiner Runde

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):
Nicolai Oberthür (Titel)
Paavo Blofield (2|5|11)
Henning Retzlaff (16)
Leonie Kaule (1|6|7|8|9|10|12|14)
Niklas Berger (2)
Till Hoffmann (13)

Layout: Förmrausch (www.formrausch.com)

Druckstücknummer: 108004 (06.21)



#ENDLICHWIEDERPFADFINDEN



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

Liebe Ranger*Rover, liebe Rundensprecher*innen, wir sind so froh, dass es nun endlich wieder rausgehen kann!

So lange habt ihr euch gar nicht oder nur online treffen können und habt bei euren Treffen vielleicht auch nur gearbeitet. Wie toll ist es, dass ihr euch nun endlich wieder ganz real sehen könnt!?

ABER WAS NUN?

Um euch den **Start ein bisschen zu erleichtern**, möchten wir euch gerne einige Vorschläge und Ideen mitgeben, die ihr für eure Rundenstunden nutzen könnt und die euch dazu motivieren sollen, eine erste längere Rundenaktion zu planen. Wir wissen natürlich, dass vorgefertigtes Programm nicht immer für alle super gut passt und fertige Rundenstunden schon gar nicht. Manche von euch freuen sich aber vielleicht doch über eine neue Idee, einen anderen Impuls oder Inspiration. Prinzipiell gilt es aktuell noch immer, so viel Zeit wie möglich draußen zu verbringen, Abstand zu halten und Körperkontakt zu vermeiden.

DAS ERWARTET EUCH IN DIESEM HEFT

1.

Wir haben zu verschiedenen Themen verschiedene Ideen gesammelt, die ihr in euren **Rundenstunden** umsetzen könnt. Diese Ideen sind bewusst knappgehalten, so dass ihr alle gedankliche Freiheit habt, **daraus zu machen, was ihr damit verbindet!**

Einen konkreten Vorschlag haben wir dennoch für euch: Wenn ihr das erste Mal wieder zusammenkommt, könnt ihr euch damit beschäftigen, wie sich bei euch allen die Lebensumstände geändert haben während der Coronazeit. Viel-

leicht hat eine Person ein Studium begonnen, eine andere ist in die Nachbarstadt gezogen oder hat eine Ausbildung angefangen und wöchentliche Rundenstunden von 17.00 bis 18.30 entsprechen einfach nicht mehr eurer Lebensrealität. Dabei kann euch gut der „**Richtungsweiser**“ helfen. Infos und Material dazu findet ihr hier:

<http://rr.pfadfinden.de/richtungsweiser/>





2.

Außerdem möchten wir euch die verschiedenen Möglichkeiten einer **Rundenaktion** in Erinnerung rufen und euch dazu motivieren, ein Wochenende gemeinsam mit eurer Runde zu verbringen. Dazu haben wir euch eine komprimierte Übersicht über eure **stufeneigenen Methoden** erstellt.

3.

Für alle Spielbegeisterten unter euch hängen wir eine Liste mit **kontaktarmen Spielen** an, die ihr gemeinsam spielen könnt, wann immer ihr Lust habt. Zur Erklärung haben wir uns jeweils auf ein paar knappe Stichworte begrenzt – falls euch die doch zu knapp sein sollten, denkt euch einfach eigene Regeln aus.

Für all eure nächsten Treffen in der Runde 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 ihr alle dies natürlich schon aus anderen Kontexten kennt, solltet ihr gemeinsam nochmal thematisieren, welche Regeln nun gelten.

Nun kann es losgehen, viel Spaß euch und herzlich

SEID WACH!



RUNDENSTUNDEN

Zusammen mit eurer Runde könnt ihr Projekte angehen, die ihr alleine nie anpacken würdet, euch intensiv mit Themen beschäftigen, die man mit anderen Freund*innen vielleicht nur anschnidet und euch gegenseitig tolle Sachen beibringen.

Wir haben euch hier verschiedene Impulse zusammengetragen, von denen ihr hoffentlich viele mit in euer Rundenleben nehmen und eine schöne Zeit mit und für euch verbringen könnt.

THEMATISIERT DIE CORONAZEIT

- Was hat euch am meisten gefehlt, was war für euch am schlimmsten, was habt ihr am meisten an euch vermisst?

Vielleicht gibt es einen Text, der euch gut als Gesprächs- oder Diskussionsaufhänger dienen kann. (Zum Beispiel von Carolin Emcke http://bdp.de/projekt_sueddeutsche)



- Selfcare-Austausch: **Was hat euch geholfen durch die Zeit zu kommen?**
- Symbolisches Verbrennen (o.Ä.) von Zetteln, auf die ihr vorher schreibt, was für euch am schlimmsten war in der Coronazeit. **Denkt euch ein gemeinsames Ritual aus.**
- Gerade in der Zeit der weltweiten Pandemie verlieren wir manchmal den Blick für die schönen und kraftgebenden Dinge. **Bei einer Wache könntet ihr euch z.B. damit beschäftigen, was euch Kraft gibt,** was ihr in eurer Zeit bei den Pfadfinder*innen gelernt habt und wofür ihr dankbar seid.
- **Beschäftigt euch mit Dingen, die während der Coronazeit en vogue waren:** Euch mit Klopapier einwickeln, Bananenbrot backen, Schilder mit Quatschaussagen basteln, was fällt euch sonst noch ein?

VIELLEICHT GIBT ES EINE WITZIGE SPORTART, DIE EINE PERSON VON EUCH BETREIBT UND DEN ANDEREN BEBRINGEN KANN, ODER IHR PROBIERT GEMEINSAM ETWAS NEUES

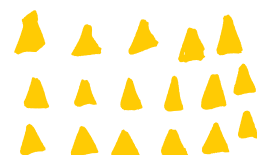
- Crossgolf oder Crossboccia spielen
- lernt Longboard fahren oder Skateboard oder Rollschuh

GESTALTET ETWAS DRAUßEN

- Gartenprojekt
- Urban Gardening
- Außengelände vom Stammesheim schön machen
- Hochbeet bauen und bepflanzen

LERNT EIN NEUES KREATIVES HANDWERK

- beschäftigt euch mit Street Art
- T-Shirt-Druck mit Gullydeckeln
- einen Poetryslam mit eigenen Texten veranstalten
- Linoldruck
- Schal in Stammesfarben stricken
- Rundenzeichen sticken





TAUCHT GEMEINSAM IN ANDERE WELTEN AB

- Pen & Paper Abenteuer
- Exit Escape Game
- Bücherclub

MACHT MAL WIEDER KLASSISCH PFADFINDERISCHE DINGE

- Community Service nimmt in Pfadfinderbünden anderer Länder einen großen Stellenwert ein. Überlegt mal: Was können wir konkret tun, damit es den Menschen in unserem Stamm, Dorf oder Ort besser geht? Setzt dies auch um!
- Probiert neue Zeltkonstruktionen aus.
- Reclaim your Stammesheim: das Stammesheim aus dem Dornröschenschlaf wecken und neugestalten.
- „Free beeing me“ (Infos und Materialien findet ihr unter: <https://meinbdp.de/display/FreeBeingMe/Allgemeines>)



DENKT ZURÜCK AN GEMEINSAME ERLEBNISSE

- Was habt ihr gemeinsam schon Spannendes erlebt? Schwelgt gemeinsam in Erinnerungen, lest eure Chronik, schaut Fotos an, alle sollen ihre beiden Fahrtenlieblingsfotos mitbringen.

BESCHÄFTIGT EUCH MIT EUCH SELBST UND EURER ROLLE IN DER WELT

- Hinterfragt und reflektiert eure eigenen Privilegien.
- Erarbeitet gemeinsam, wann ihr euch (vielleicht auch unbewusst) rassistisch verhalten habt und reflektiert dies. Hinterfragen lässt sich auch der eigene Sexismus, Antisemitismus und andere Diskriminierungen.
- Schreibt eine gemeinsame Bucketlist – oder alle schreiben eine eigene, ihr stellt sie euch vor und lasst euch inspirieren.
- Welche Rolle spielt „Achtsamkeit“?
- Befragt ältere Menschen, was sie in eurem Alter gern schon gewusst hätten. Was heißt das für euch?

BESCHÄFTIGT EUCH MIT ALLEM, WAS EUCH INTERESSIERT

- Erkundet gemeinsam einen Teil eurer Stadtgeschichte.
- Übernehmt gemeinsam eine Patenschaft und beschäftigt euch damit.

RUNDENAKTION

ES KANN ENDLICH WIEDER RAUSGEHEN! DAS RUNDENLEBEN KANN WIEDER STARTEN UND DAMIT AUCH EURE WOCHENENDAKTIONEN!



Viele Runden gehen in der Tradition ihrer Sippenzeit gerne weiterhin auf **Fahrt**, andere nisten sich gerne für ein Wochenende gemeinsam in einer kleinen Hütte oder einem benachbarten Stammesheim ein und **genießen einfach die gemeinsame Zeit**.

Überlegt doch mal, welche Vorbereitungen sich bereits jetzt schon treffen lassen und welche erst später. Denn auch wenn ihr noch keinen konkreten Termin ausmachen könnt, könnt ihr ja bereits ein Fahrtengebiet festlegen, Kartenmaterial besorgen, checken ob die Kohte in Ordnung ist und gemeinsam überlegen, ob ihr euch mit konkreten Themen beschäftigen wollt. Ihr könntet beispielsweise auch gemeinsam auswürfeln, wo es hingehen soll oder witzige Regeln ausmachen: alles, was man eigentlich mit der linken Hand macht, muss jetzt mit der rechten gemacht werden und umgekehrt; jede Frage muss mit einem bestimmten Wort eingeleitet werden und wer das vergisst, darf einen Liegestütz machen.

Wenn ihr doch etwas ganz Außergewöhnliches, Neues oder Besonderes plant, könnt ihr ganz unbürokratisch um einen Zuschuss bei der Stiftung Pfadfinden bitten.

Es kann sein, dass ihr für euer Wochenende noch einige **Corona-Auflagen** erfüllen müsst, ihr ein Hygienekonzept braucht und vielleicht einen negativen Test zur Anreise mitbringen müsst. Verhaltet euch rund um das Wochenende verantwortungsbewusst.

DIE R/R-STUFE BIETET TOLLE EIGENE METHODEN!

Gibt es Themen, die euch interessieren und zu denen ihr eine Kundschaft machen könnt? Oder ein Museum, das ihr mal gemeinsam besuchen wollt? Jetzt ist genau der richtige Zeitpunkt dafür!

Und jetzt wäre natürlich auch ein prima Zeitpunkt, endlich mal das Abendlager zu machen, von dem ihr schon lange träumt. Auf der nächsten Seite stellen wir euch ein paar Methoden der R/R-Stufe vor, die ihr zusammen mit eurer Runde umsetzen könnt.

Denkt daran, ihr seid alle R/Rs und könnt euch die **Aufgaben für so ein Wochenende gut aufteilen**. Wenn sich eine Person um das Haus, die nächste um den Einkauf, jemand um den Ausflug und jemand anderes um Morgen- und Abendrunden kümmert, sind es nur kleine Aufgabenhäppchen, die verteilt werden müssen.



<https://stiftungpfadfinden.de/projekte/aktion-20x100-eur/>

Wir wünschen euch eine tolle Zeit und spannende Erlebnisse,

SEID WACH!



METHODEN DER R/R-STUFE

KUNDSCHAFT

Wie ihr bestimmt wisst, sind die Arbeitsweisen und Methoden der R/R-Stufe vielfältig.

Sie alle verfolgen aber das Ziel, dass ihr als R/Rs die Welt mit offenen Augen und vielleicht auch auf eine neue Weise betrachtet. Abgesehen von der Rundenstunde sind die bekanntesten Methoden wohl Kundschaft, Streife, Wache und Abendlager.

Im Grunde aber geht es vor allem darum, dass ihr als Runde eine gute Zeit zusammen verbringt, auch ohne dabei die nächsten Aktionen für euren Stamm zu planen.

Die KUNDSCHAFT ist eine Methode, um sich aktiv mit einem ausgewählten Thema auseinanderzusetzen. Dabei ist die Gruppe gemeinsam unterwegs und verlässt ihr gewohntes Umfeld. Für eine Kundschaft ist der erste Schritt, ein Thema zu finden, das euch interessiert und zu dem ihr mehr erfahren möchtet. Versucht nun die Fragen zu beantworten, die sich während der Themenfindung ergeben haben. Dies könntet ihr zum Beispiel tun durch den Besuch von Museen, Institutionen, Beratungsstellen, Produktionsstätten oder alternativen Wohnformen. Es ist immer wieder überraschend, welche Türen sich öffnen, wenn ihr als Pfadfinder*innengruppe mit Interesse anfragt. Ihr bekommt die Gelegenheit, Blicke hinter die Kulissen zu werfen und oft auch über den eigenen Teller- rand zu schauen. Zum Schluss wird natürlich reflektiert, wie es war, was ihr Neues erfahren habt und was dies für euch bedeutet. Ihr könnt eure Ergebnisse im Anschluss auch im Stamm präsentieren.



STREIFE

Bei einer **STREIFE** geht es darum, ein eher gewohntes Umfeld auf eine neue Weise wahrzunehmen. Vielleicht auch nur bewusster, konzentrierter oder aus einer anderen Perspektive. Oder auch mit geschärften Sinnen durch verbundene Augen oder barfuß. Dies kann zum Beispiel auch am sehr frühen Morgen oder spät abends spannend sein, in der Natur, der Stadt oder im Museum.



WACHE

Die **Wache** dient in vielen Stämmen als Stufenübergang in die R/R-Stufe, ist aber auch bei anderen Gelegenheiten eine schöne Methode. Bei der Wache setzt man sich in Ruhe mit einem Thema und den eigenen Gedanken zu diesem auseinander. Das kann eine Selbstreflexion sein, aber auch andere Themen wie das Nachdenken über Freundschaft sind möglich. Klassisch verbringt ihr eine Nacht allein in einer abgeschiedenen Umgebung, zum Beispiel am Feuer, mit einigen Texten oder Fragestellungen. Natürlich gibt es aber auch veränderte Formen, die Wache kann auch nur ein paar Stunden oder eine Fackellänge dauern oder zu zweit stattfinden.

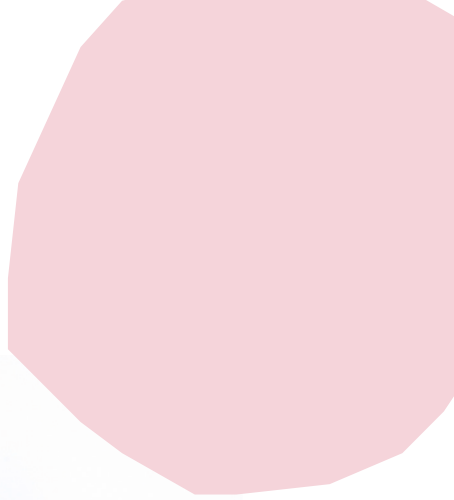
ABENDLAGER

Bei einem **Abendlager** teilen alle ihren normalen Alltag für eine Woche miteinander und lernen sich so noch besser kennen als nur im pfadfinderischen Kontext. Ihr bildet für eine Woche eine Runden-WG in eurem Stammesheim oder tatsächlich in einem Lager.





www

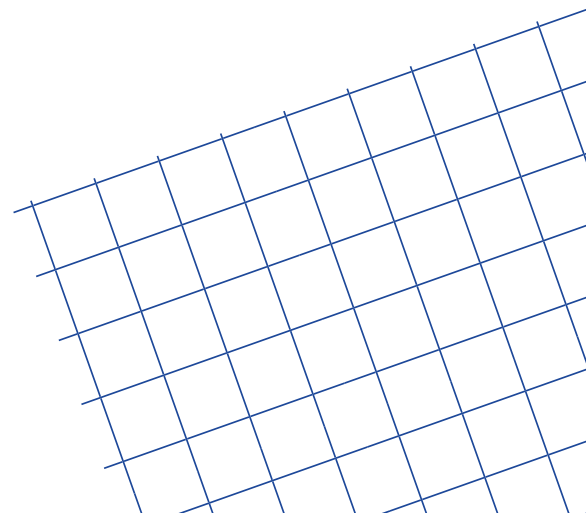


KONTAKTARME SPIELE



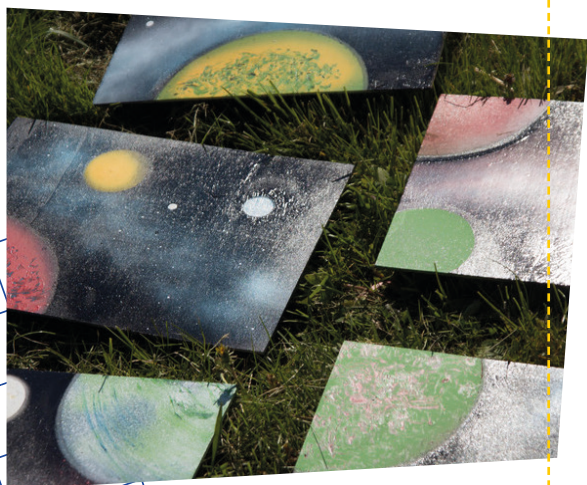
NAMENS- & KENNENLERNSPIELE:

- **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 Tippierschritten 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:

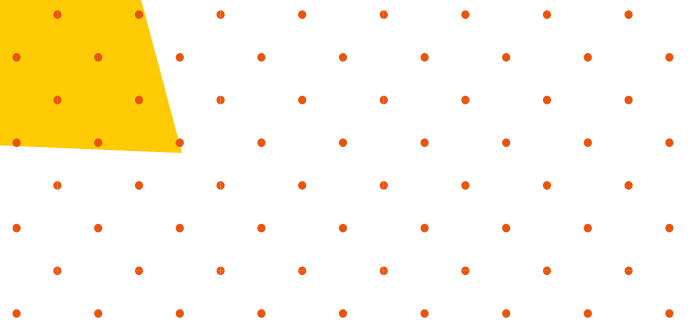
- **Pantomime** (eine Person stellt etwas ohne sprechen dar, die anderen erraten es; je nach Alter kann der Schwierigkeitsgrad variieren, z.B. von Katze bis Bundeslagervorbereitungstreffen)
- **Montagsmaler** (eine Person malt etwas, die anderen erraten es)
- **Stadt, Land, Pandemie** (so schnell wie 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
RUNDEN-ACTION

ENDLICH
WIEDER
RAUS

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

