

Kontaktlose Gruppenspiele

Liebe Jungscharmitarbeitenden,

bitte denkt daran dass nicht alle Spiele in euren Räumlichkeiten gleichermaßen ausgeführt werden können. Hier habt ihr eine erste Übersicht an Spielen die mit 1,5 Metern Abstand und kontaktlos durchführbar sind. Ihr könnt diese Liste gerne ergänzen. Bitte trag dazu eure Spiele einfach in die Tabelle unten ein, fügt eine Beschreibung hinzu und evtl. einen kleinen Satz worauf man besonders achten muss.

Ihr könnt mir sonst auch Spiele an block@cvjm-bayern.de schicken und ich werde sie einpflegen. Je länger die Liste desto besser! Falls ihr fertig ausgearbeitete Gruppenstunden für die Coronasituation habt und diese teilen wollt schickt sie mir doch bitte auch dann werde ich sie in Nextcloud hochladen. So können wir uns auch gegenseitig in dieser Zeit unterstützen. Bei weiteren Fragen könnt ihr mich auch gerne anrufen unter: 015731159227

Spiel	Beschreibung	Besonderheit
<u>Obstsalat:</u>	Die Spieler sitzen in einem Kreis auf Stühlen. Ein Spieler - er hat keinen Stuhl - steht in der Mitte des Kreises. Die Spieler bekommen Namen von Obstsorten (Apfel, Birne, Banane, Kirsche, ...) zugeteilt. Je mehr Spieler, desto mehr verschiedene Typen kann es geben. Pro Sorte sollte es aber zumindest drei Spieler geben. Auch der Spieler in der Mitte bekommt einen Sorten-Namen. Der Spieler in der Mitte darf nun eine der Sorten nennen. Daraufhin müssen die Spieler mit dem betroffenen Namen Plätze tauschen. Der Spieler der Mitte darf natürlich ebenfalls versuchen, einen Platz zu ergattern. Wer übrig bleibt, ist nächster Spieler in der Mitte. Statt dem Namen einer der Obstsorten darf man auch "Obstsalat" sagen. Dann müssen alle Spieler ihren Platz tauschen	Achtet darauf dass die Stühle mit genügend Abstand auseinander stehen! Und sagt den Kindern vorher dass sie sich im Laufen nicht berühren sollen.
<u>Amöbe (Evolutionsspiel)</u>	(Man wird von klein zu groß): Alle sind Amöben und machen mit ihren Händen Fischbewegungen und laufen laut Amöbe rufend durch den Raum. Zwei Amöben gehen aufeinander zu, spielen Stein, Schere, Papier. Der Gewinner wird zum Insekt, der Verlierer bleibt eine Amöbe. Als Insekt macht man einen Flügelschlag nach und summt laut. Zwei Insekten treffen sich, spielen, der Gewinner wird zur Schlange, der	1,5 m Abstand bei Schnick Schnack Schnuck

	<p>Verlierer wieder zur Amöbe. Schlangen zischen und bewegen sich geschlängelt vorwärts. Duell: Gewinner wird zu Hase, Verlierer zu Insekt. Nächster Gewinner zu Giraffe, danach zu Mensch. Spiel endet, wenn es keine zwei gleichen Tiere mehr in einer Kategorie gibt.</p>	
<u>Pferdeparcours</u>	<p>Zwei Kinder bilden ein Pferdegespann und müssen den aufgebauten Parcours durchlaufen. Das Pferd hat dabei die Augen verbunden. Das Pferd darf nur durch Zurufe gelenkt werden und wird so kontaktlos durch einen Parcours geführt.</p>	<p>Achtet darauf dass die Kinder die Gegenstände nicht berühren müssen um sie zu passieren.</p>
<u>Feuer, Wasser, Blitz, Sturm</u>	<p>Alle Mitspieler laufen im Raum herum. Irgendwann ruft Die Spielleitung eines der Begriffe: Feuer, Wasser, Sturm, Blitz. Bei jedem Begriff müssen die Mitspieler eine besondere Haltung einnehmen oder etwas tun. Der Spieler, der dafür am längsten braucht, scheidet aus oder ist der nächste, der die Begriffe vorgibt. Hier die Begriffe: Feuer: Alle müssen sich flach auf den Boden legen, um dem giftigen Rauch zu entkommen. Wasser: Alle müssen „Schwimmbewegungen“ auf der Stelle machen. Sturm: Alle müssen sich hinknien und möglichst klein und schwer machen wegen des Sturms Blitz: Alle müssen „wie vom Blitz“ getroffen stehen bleiben und dürfen sich nicht mehr bewegen</p>	<p>Abstand beim Laufen einhalten, achtet darauf das sich niemand berührt. -> Am besten draußen auf einer großen Wiese spielen.</p>
<u>Stopptanz</u>	<p>Es wird Musik angemacht, Kinder bewegen sich durch den Raum, tanzen. Sobald die Musik aufhört, müssen sie erstarren und dürfen sich nicht mehr bewegen. Wer zu spät reagiert, ist raus.</p>	<p>Abstand einhalten. Ihr könntet auch Quadrate auf dem Boden malen wo Kinder tanzen dürfen.</p>
<u>Montagsmaler</u>	<p>Es gibt zwei Gruppen und die Kinder müssen Begriffe raten. Einer aus der Gruppe malt die Begriffe, die anderen müssen raten. Welche Gruppe</p>	<p>Achtet darauf dass jedes Kind seinen eigenen Stift hat und evtl. auch eigenes Papier</p>

	<p>mehr Begriffe errät, hat gewonnen. Die Begriffe bereitete der Mitarbeiter vor.</p>	<p>(Flipchartpapier) oder desinfiziert zwischen durch gut.</p>
<p><u>Pferderennen</u></p>	<p>Man sitzt im Kreis und der Mitarbeiter macht folgende Bewegungen vor und alle müssen es nachmachen.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Grundbewegung: Man „galoppiert“ in dem man mit den Händen auf die Oberschenkel haut. -Die Queen: Man winkt wie die Queen. -Männer-Tribüne: Man trommelt sich mit den Händen auf die Brust und grölt. -Frauen-Tribüne.: Man kreischt hysterisch. -Wassergraben: Man taucht kurz von seinem Stuhl ab, um danach mit einem lauten WUUUSCH wieder aufzutauchen - Bock: Man springt von seinem Stuhl auf. - Doppelbock: Man springt zweimal von seinem Stuhl auf. - Zielgerade: Man wird immer schneller. - Zielfoto: Alle machen eine komische Grimasse. <p>Diese Variablen in verschiedenen Häufigkeiten vorkommen lassen und auch gerne mehrmals. (und ihr könnt euch natürlich auch selber welche ausdenken)</p>	<p>Achtet auf Abstand beim Stuhlkreis</p>
<p><u>Ich packe meinen Koffer</u></p>	<p>Eine Person fängt an und sagt ich packe meinen Koffer und nehme mit.. z.B. Kartoffeln. Dann muss das nächste Kind diese Reinformel fortführen und einen Gegenstand hinzufügen.</p>	
<p><u>Alle Vögel fliegen hoch</u></p>	<p>Alle Kinder sitzen im Kreis und legen die Hände auf die Oberschenkel. Die Spielleitung sagt „Alle Vögel fliegen hoch: X“ und fügt einen Vogel oder ein anderes Tier hinzu. Je nachdem ob das Tier fliegen kann sollen die Kinder die Arme heben oder eben nicht. Man kann auch Gegenstände sagen wie: Hubschrauber, Flugzeug oder Fabelwesen wie Drachen oder ähnliches.</p>	<p>Achtet auf Abstand beim Stuhlkreis</p>
<p><u>Gruppenpantomime</u></p>	<p>Ein Kind geht vor die Tür. Die Gruppe vereinbart ein Wort oder eine Tätigkeit das sie gemeinsam pantomimisch darstellen. (z.B. Apfel essen, Schneemann bauen oder ähnliches) Das Kind vor der Tür kommt rein</p>	<p>Beim Pantomime machen Abstand halten.</p>

	und muss den Begriff der dargestellt wird erraten.	
<u>Quizshow</u>	Ihr könnt ein Quiz oder eine Gruppenstunde als Quizshow gestalten wenn die Kinder genügend Abstand haben.	
<u>Der Hauptmann sagt</u>	Die Spielleitung denkt sich verschiedene Bewegungen aus. Dann sagt der Hauptmann: „Der Hauptmann sagt: Geht einen Schritt nach links“ Dann müssen alle einen Schritt nach links gehen. Wenn der Hauptmann das „Der Hauptmann sagt“ weglässt dann darf man die Bewegung nicht machen. Hat ein Kind trotzdem die Bewegung gemacht dann muss es zwei Runden aussetzen. Kinder können natürlich auch der Hauptmann sein.	Nur Bewegungen wo Abstand möglich ist
<u>Kommandos ausführen</u>	Die Spielleitung nennt Gegenstände die berührt werden müssen. Das letzte Kind scheidet aus. Zum Beispiel einen Baum oder einen Stuhl.	Genug Gegenstände wie Kinder da sind.
<u>Dirigentenspiel</u>	Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind das sich freiwillig gemeldet hat geht vor die Tür. Die Kinder im Raum bestimmen einen Dirigenten, dem alle Kinder folgen müssen. Das Kind vor der Tür kommt wieder herein und der Dirigent spielt Pantomimisch ein Instrument. Daraufhin müssen alle anderen Kinder das so schnell wie möglich nachmachen. Der Dirigent sollte immer wieder das Instrument wechseln und alle anderen es so schnell wie möglich nachmachen. Das Kind welches draußen war muss erraten wer der Dirigent ist.	
<u>Poolnudelfangen</u>	Es gibt einen Fänger und einen Befreier mit jeweils einer Poolnudel. (Im besten Fall unterschiedlich farbig.) Dieser kann mit der Poolnudel Kinder fangen, die dann sofort stehen bleiben müssen. Der Befreier kann die Kinder wieder berühren und diese dürfen dann weiterlaufen. Die Kinder dürfen nicht mit der Poolnudel hauen, sondern nur die anderen Kinder berühren. Es darf natürlich nicht am Kopf gefangen werden.	Bei Wechsel desinfizieren. Oder aber jedes Kind bekommt Einmalhandschuhe.
<u>Hase und Jäger</u>	Die Mitspieler bestimmen, wer der Jäger ist. Dieser erhält einen Ball. Die anderen sind Hasen.	Wichtig: Einmalhandschuhe tragen damit der

	<p>Der Jäger muss nun versuchen mit dem Ball die Hasen zu treffen.</p> <p>Gelingt ihm das, wird das getroffene Langohr auch zum Jäger.</p> <p>Ab dem Zeitpunkt an dem es zwei Jäger sind, müssen sich diese den Ball gegenseitig zuspielen und ihn nicht beim Laufen tragen.</p> <p>Sind alle Hasen getroffen, endet das Spiel.</p> <p>Der zuletzt getroffene oder zuletzt übergebliebene Hase wird im nächsten Spiel der Jäger.</p>	Ball benutzt werden darf
<u>Sortieren</u>	<p>Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt und müssen sich auf Kommando nach bestimmten Merkmalen sortieren. (Größer (Groß nach klein), Alter (jung nach alt), Schuhgröße ect.) Die schnellere Gruppe gewinnt.</p>	Abstand halten beim Sortieren.
<u>Wahr oder gelogen</u>	<p>Alle Kinder bekommen einen roten und einen grünen Zettel. Danach sollen die Kinder sich drei Behauptungen überlegen von denen zwei wahr und eine gelogen sein sollte.</p> <p>Zum Beispiel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ich spiele im Fußballverein (wahr) 2. Mein Opa hat eine Ziege (wahr) 3. Ich war noch nie in Holland. (gelogen) <p>Danach müssen die anderen Kinder erraten welche Behauptung wahr und welche gelogen war. Man kann Punkte aufschreiben, muss man aber nicht.</p>	
<u>Schätzen</u>	<p>Man kann verschiedene Dinge von der Gruppe schätzen lassen: Gewicht, Anzahl, Entfernung.</p> <p>Wer am nächsten dran ist gewinnt.</p>	
<u>Weitwurf und Weitsprung</u>	<p>Jedes Kind versucht einen Gegenstand soweit wie möglich zu werfen, bzw. so weit wie möglich zu springen. Dabei kann man gucken wer am weitesten war.</p>	Die Kinder sollen nur ihren eigenen Gegenstand werfen und berühren
<u>Wettlauf gegen die Zeit</u>	<p>Es gibt eine bestimmte Strecke die vorher abgesteckt ist. Jetzt laufen die Kinder nacheinander so schnell es geht diese Strecke. Dabei könnt ihr auch Aufgaben einbauen, z.B. an einer Pylone 10-mal im Kreis drehen oder 10 Hampelmänner machen oder ähnliches. Dabei wird die Zeit</p>	Nur Aufgaben ohne Kontakt

	<p>gestoppt. Das Kind welches am schnellsten war gewinnt. Die anderen Kinder können das Kind dabei anfeuern.</p>	
<p><u>Namen Raten</u></p>	<p>Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt und stellen sich (mit genügend Abstand) in einer Schlange hintereinander. Die Schlangen sollten sich mit dem Gesicht gegenüber stehen. Zwei Mitarbeiter halten eine Decke hoch zwischen den Schlangen, so dass diese sich nicht sehen. Die Kinder können die Reihenfolge in der Schlange beliebig ändern, es sollte aber trotzdem jeder dran kommen. Die Mitarbeiter lassen die Decke fallen und die Kinder die ganz vorne stehen müssen so schnell wie möglich den Namen des anderen Kindes sagen. Wer ihn zuerst sagt gewinnt und bleibt in seiner Gruppe. Wer verliert wechselt die Seiten in die andere Gruppe. Irgendwann gibt es nur noch eine Gruppe dann ist das Spiel vorbei.</p>	<p>Abstand einhalten auch in der Schlange.</p>
<p><u>Himmel und Erde</u></p>	<p>Hierzu braucht man ein Gelände wo Kinder auf Gegenstände klettern können (einen Spielplatz z.B.) Ein Kind ist blind und möchte die anderen Kinder fangen. Das kann dadurch gelingen das das Kind „Himmel und Erde“ ruft. Jeder der in diesem Moment auf dem Boden ist wird gefangen. Die Kinder auf den Gegenständen dürfen maximal 20 Sekunden auf dem gleichen Gegenstand sein.</p>	<p>besondere Location</p>
<p><u>Bewegungs-Memory</u></p>	<p>Zwei Kinder gehen vor die Tür. Die anderen Kinder bilden Pärchen und denken sich gemeinsam eine Bewegung aus (z.B. ans linke Ohrläppchen fassen, am Kopf kratzen, Klatschen, einen Hampelmann machen). Danach mischen sich alle Kinder wild im Raum (mit Abstand). Danach spielen die zwei Kinder die vor der Tür waren Memory gegeneinander. Die Kinder dürfen pro Runde zwei Kinder ihre Bewegung machen lassen, wenn es ein Pärchen ist dann müssen diese sich hinsetzen und das Kind welche das Pärchen aufgedeckt hat, hat einen Punkt.</p>	<p>Die Bewegungen müssen alleine durchführbar sein und der Raum Abstand muss gegeben sein.</p>

	Welches Kind am Ende mehr Pärchen aufgedeckt hat, hat gewonnen.	
<u>Bibel Hoch</u>	Jedes Kind hat eine eigene Bibel. Dann werden Verse gesagt (z.B. Johannes 3,16). Die Kinder müssen die Stelle so schnell es geht finden. Wenn man die Stelle hat hält man seine Bibel in die Luft. Der erste darf die Stelle vorlesen. Ist es richtig dann bekommt das Kind einen Punkt.	Jeder eine eigene Bibel. Vorher erklären wie die Bibel aufgebaut ist, also das es verschiedene Bücher und Kapitel und Verse gibt. Sonst verstehen die Kinder das Spiel nicht.
<u>Tanz der Tiere</u>	Zwei Kinder werden ausgewählt oder haben sich freiwillig gemeldet. Ein Kind geht nach links und das andere nach rechts im Raum. Zwischen den beiden entsteht so eine Fläche. Dieses ist die Tanzfläche. Alle anderen Kinder müssen sich jetzt ein Tier überlegen und dieses auf der Tanzfläche imitieren. Die Kinder die am Rand sitzen müssen die Tiere erraten und das laut rufen. Wenn ein Tier richtig gerufen wurde muss es zum Kind am Rand gehen und darf entweder mitraten oder muss warten bis die nächste Runde losgeht.	Viel Platz
<u>Ja- Nein Stuhl</u>	Es gibt zwei Gruppen. In der Mitte des Raumes stehen vier Stühle: Zwei Ja und zwei Nein Stühle. Die Kinder in den jeweiligen Gruppen werden durchnummeriert. Die Spielleitung überlegt sich Behauptungen die mit Ja und Nein zu beantworten sind. Z.B. Heute ist Donnerstag, Jesus hatte 30 Jünger, Ich heiße Micky Maus etc. Danach sagt der Spielleiter noch eine Zahl. Die Kinder mit der Zahl aus den zwei Gruppen müssen sich jetzt möglichst schnell auf einen Stuhl setzen. Auf den Ja Stuhl wenn die Behauptung stimmt und auf den Nein Stuhl wenn es nicht stimmt. Das Kind was zuerst richtig saß holt den Punkt für seine Gruppe.	4 Stühle mit genügend Abstand
<u>Parcour</u>	Einfach einen Parcour aufbauen, durchs Gemeindehaus, kunterbunt, wild und messen wer am schnellsten war. Evtl. sogar	

