



# PLANUNG EINER GRUPPENSPIEL- VERANSTALTUNG FÜR EINE KLASSENFAHRT



## Übersicht

- **Vorwort**
  - Ziele und Vorteile einer Gruppenspielveranstaltung
  - Planung
  - Belohnungs- oder Bestrafungssystem
- **Ablauf einer Gruppenspielveranstaltung**
  - Reihenfolge der Spiele
  - Gruppeneinteilung
- **Spiele**
  - Stühle riechen
  - Feuer Wasser Blitz, Wind und Sturm
  - Die magischen 9 Blätter
  - Verbindungsstifte
  - Stühle im Gleichgewicht
  - Der stabile Sitzkreis
  - Reise nach Jerusalem
  - Plätze tauschen
- **Arbeitsmaterial**
  - Stühle riechen (1)
  - Feuer Wasser Blitz (2)
  - Die magischen 9 Blätter (3)
  - Verbindungsstifte (4)
  - Stühle im Gleichgewicht (5)
  - Der stabile Sitzkreis (6)
  - Reise nach Jerusalem (7)
  - Plätze tauschen (8)
- **Videos**
  - Feuer Wasser Blitz (1)
  - Verbindungsstifte (2)
  - Stühle im Gleichgewicht (3)
  - Der stabile Sitzkreis (4)
  - Die Reise nach Jerusalem (5)
- **Quellenverzeichnis**

## Vorwort

Gruppenspielabende bzw. Gruppenspielveranstaltungen sind auf Klassen- oder Kursfahrten sehr beliebt.

Dies konnten wir auch als Autoren dieses Beitrages bei der Planung und Durchführung eines Gruppenspielabends unserer Windsurfexkursion erfahren.

Die vierstündige Veranstaltung kam bei den Studierenden und Dozenten sehr gut an. Im Folgenden

- werden die Ziele und Vorteile einer Gruppenspielveranstaltung genannt.
- wird die Vorgehensweise bei der Planung und Durchführung erläutert.
- werden Spiele vorgestellt, bei denen alle Spieler und Spielerinnen aktiv sind, nacheinander aktiv sind, Teams gegeneinander spielen und Spieler und Spielerinnen vor oder mit der Gruppe spielen.
- die pädagogischen Vorteile der einzelnen Spiele genannt.

## Ziele und Vorteile einer Gruppenspielveranstaltung

- **Kompetenzvermittlung**
  - Hilfsbereitschaft
  - Friedfertigkeit
  - Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit
  - Toleranz
  - Selbstbehauptung
- **Regeln verstehen und handhaben**
- **Konflikte vermeiden und bewältigen**
- **Gefühle ausleben und meistern**
- **Unterschiede erkennen und berücksichtigen**

## Planung

Folgende Fragen sollte sich der Gruppenspielabendleiter oder die Gruppenspielabendleiterin stellen:

- **Welche Lerngruppe finde ich vor?**
  - Wie groß ist sie? (Maximal 30 Personen)
  - Wie alt sind die Spieler?
  - Kenne ich meine Lerngruppe oder leite ich einen Spieleabend mit einer Fremdengruppe?
  - Wie vertraut sind die Spieler untereinander?
- **Wie laufen meine Spiele ab?**
  - Welche Mindestanzahl an Spielern benötigt ein Spiel?
  - Wie viele Spieler können maximal pro Spiel mitspielen?
  - Bietet es sich an die Gruppen für bestimmte Spiele in Kleingruppen aufzuteilen?
- **Welche Materialien stehen mir zur Verfügung?**
- **Welche räumlichen Gegebenheiten sind vorhanden?**
- **Welchen Zeitansatz wähle ich für die Gruppenspielveranstaltung?**
- **Habe ich genügend Spiele und kann gegebenenfalls flexibel reagieren?**

## Belohnungs- oder Bestrafungssystem

Eine Belohnung durch einen Sieg oder eine Bestrafung durch eine Niederlage kann bei den Schülerinnen und Schüler für zusätzliche Motivation führen. Allerdings sollten dabei vorhandene Aggressionen, Freundschaften, Streitigkeiten, Ablehnungen und Mobbing nicht unterschätzt werden. So können kleine Preise, das Sammeln von Pluspunkten für den Sieg oder kleine verpflichtende Tätigkeiten für eine Niederlage, wie beispielsweise den Abwasch bei dem nächsten Essen, vereinbart.

## Ablauf einer Gruppenspielveranstaltung

### Reihenfolge der Spiele

Es empfiehlt sich bei unbekanntem Lerngruppen mit Kennenlernspielen zu beginnen, sodass Berührungsängste, Schüchternheit oder sonstige Barrieren genommen werden können. Außerdem sollten zu Beginn der Veranstaltung alle Schüler und Schülerinnen aktiv sein, damit sich keiner ausgegrenzt oder benachteiligt fühlt. Insbesondere sollte der Wechsel der Spiele aufgrund von Teamgrößen, des Materialaufwandes sowie der körperlichen und geistigen Anforderungen gewählt werden. So können beispielsweise nach bewegungsintensiven Spielen eher ruhige und entspannende Spiele gewählt werden. Nach Partnerspielen können Gruppenspiele gewählt werden.

### Gruppeneinteilung

- **Faire und ausgeglichene Teams oder Gruppen wählen**
- **Nicht selbstständig wählen lassen, sondern eine Einteilung durch z.B.**
  - Festlegung durch den Gruppenleiter nach pädagogischen Gesichtspunkten
  - Abzählen
  - Team- oder Gruppenbildung nach Geburtstag, Körpergröße oder Farbe der Kleidung
  - Ziehen von Skat-Spielkarten
  - Paarbildung nach Memorykarten
  - Gleichfarbige Süßigkeiten

### 4 mögliche Gruppen-/Teameinteilungen

<p><b>Alle Gruppenmitglieder sind gleichzeitig und in gleicher Weise aktiv</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stärkung des Zusammenhalts</li> <li>- Sollten zu Beginn der Spielstunden durchgeführt werden, um Schüchternheit zu nehmen und keinen auszuschließen</li> </ul>	<p><b>Alle Gruppenmitglieder sind nacheinander aktiv</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spieler/ Spielerin steht für einen kurzen Moment im Mittelpunkt</li> </ul>
<p><b>Teams spielen gleichzeitig gegeneinander</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Schulung der Kommunikation und Kooperation</li> <li>- Mehrere Spieler/innen führen eine Aktion aus oder nehmen eine bestimmte Rolle im Team ein</li> <li>- Leistungsunterschiede müssen erkannt und berücksichtigt werden</li> </ul>	<p><b>Ein oder mehrere Gruppenmitglieder spielen vor oder mit der Gruppe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktive Spieler/innen stehen im Mittelpunkt und werden von den inaktiven Spieler/innen beobachtet oder dienen als Schiedsrichter oder Bewerber (geeignet für Spieler/innen, die sonst nicht im Mittelpunkt stehen)</li> </ul>

## Spiele

### Stühle riechen

#### Material

- Drei Stühle

#### Vorteile

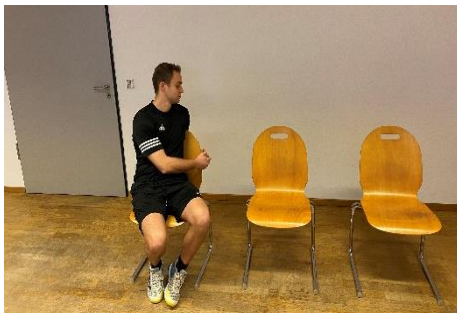
- Schulung der Beobachtungsfähigkeit

#### Alter

- Ab 8 Jahre



### Spielablauf



Ein Mitspieler hat die Fähigkeit, durch Geruch zu erkennen, welche Person auf dem Stuhl gesessen hat. Diese Person verlässt den Raum und eine weitere Person hat die Aufgabe, einen Stuhl auszuwählen und dort seine „Duftmarke“ zu hinterlassen. Sobald diese Person den Platz wieder verlassen hat, kommt die „Spürnase“ herein und errät, auf welchem Stuhl die Person gesessen hat, indem diese zunächst an der Versuchsperson riecht und anschließend die

Stühle beschnuppert.

Der Trick hierbei ist, dass die Stühle vorher durchnummeriert werden von 1-3 und sollte die Versuchsperson auf Stuhl 1 gesessen haben, wird die Spürnase vom Spielleiter mit einem Wort hereingerufen, wie zum Beispiel mit dem Namen der Spürnase "Klaus". Sollte es sich um Stuhl 2 handeln, wird die Spürnase mit zwei Worten hereingerufen, wie zum Beispiel "Komm rein". Bei Stuhl 3 werden dann drei Worte verwendet, wie zum Beispiel "Du kannst kommen".

#### Hinweis

- Es muss für die Spürnase genau zu erkennen sein, welche Nummer welchem Stuhl zuzuordnen ist.



## Feuer, Wasser, Blitz, Wind und Sturm 1

### Material

- Bei Bedarf Musikabspielgerät

### Vorteile

- Bewegung, Konzentration
- Schulung der Reaktionsfähigkeit
- Verbesserung der Bewegungsschnelligkeit

### Alter

- Ab 4 Jahre



### Spielablauf



Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich frei im Raum. Auf ein Kommando führen sie zuvor festgelegte Aufgaben durch, z.B.

**Feuer:** Auf den Bauch legen

**Wasser:** Auf etwas hochklettern

**Blitz:** Auf der Stelle versteinert stehen bleiben

**Wind:** Arme ausbreiten, mit der Stimme Windgeräusche erzeugen

**Sturm:** An etwas festhalten (Gegenstand, Person, etc.)

Die Person, die als letzte die Aufgabe erfüllt hat, scheidet aus.

### Hinweise/Alternativen

- Schülerinnen und Schüler bewegen sich zur Musik, daraufhin stoppt die Musik und die Spielleiterin oder der Spielleiter gibt ein Kommando.
- Dieses Spiel sollte am besten in einem großen Raum, einer Halle oder draußen gespielt werden.

## Die magischen 9 Blätter

### Material

- 9 DIN-A4-Blätter
- Langer Zeigestock

### Vorteile

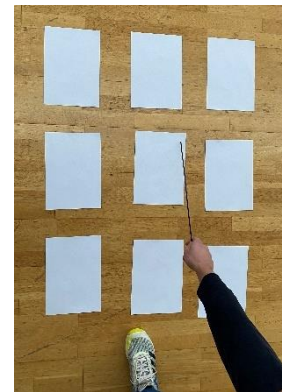
- Konzentration, Denken, Raten
- Schulung der Beobachtungsfähigkeit

### Alter

- Ab 10 Jahre

### Spielablauf

Die neun Blätter werden für alle sichtbar in die Mitte des Raumes gelegt. Der Spielleiter oder die Spielleiterin wählt eine Person als Magier aus, dieser ist allerdings vor Beginn des Spiels eingeweiht worden. Die anderen Spieler und Spielerinnen schicken den Magier raus und wählen eins der neun Blätter aus. Daraufhin darf der Magier wieder den Raum betreten und der Spielleiter zeigt auf ein beliebiges Blatt auf dem Boden und fragt ihn, ob es das gesuchte Blatt ist. Durch das Zeigen auf das Blatt, wird dem Magier die entscheidende Information gegeben, da die Lage aller 9 Blätter virtuell auf das erste Blatt projiziert wird (siehe Abbildung). Somit ist dem Magier bewusst, wenn der Spielleiter oder die Spielleiterin beispielsweise unten rechts zeigt, dass das Blatt unten rechts gemeint ist. Im weiteren Verlauf dienen die restlichen Blätter der Ablenkung, bis der Spielleiter oder die Spielleiterin auf das richtige Blatt zeigt.



### Hinweise/Alternativen

- Es ist wichtig, dass der Spielleiter oder die Spielleiterin der Magier im zeitlichen Abstand zum Spielbeginn einweicht, sodass die weiteren Spielerinnen und Spieler nicht misstrauisch werden.
- Es können auch mehrere Personen eingeweiht werden, sodass der Magier oder die Magierin gewechselt werden kann.

## Verbindungsstifte 2

### Material

- Ein Filzstift mit Verschlusskappe pro Spieler/in

### Vorteile

- Schulung der Geschicklichkeit und nonverbalen Kommunikation
- Verbesserung der Kooperationsfähigkeit

### Alter

- Ab 8 Jahre



### Spielablauf



Jede Person benötigt ein Filzstift mit Verschlusskappe. Die Teilnehmer/innen gehen jeweils zu zweit zusammen, die mit ihren Zeigefingern die Stifte so aneinander drücken, dass sie nicht herunterfallen. Nachdem alle ruhig stehen, gibt der Spielleiter oder die Spielleiterin Bewegungen vor, welche die Spieler und Spielerinnen durchführen sollen, ohne dass die Stifte herunterfallen.

### Hinweise

- Geschlossene Augen, zusätzliche Musik, mehr als 2 Personen bilden ein Team.
- Die Dicke der Filzstifte beeinflussen den Schwierigkeitsgrad, daher sollten alle Spieler und Spielerinnen gleich dicke Stifte verwenden.



## Stühle im Gleichgewicht 3

### Material

- Ein Stuhl pro Person, vorzugsweise aus Kunststoff

### Vorteile

- Bewegung, Konzentration, Geschicklichkeit
- Verbesserung der Reaktionsfähigkeit

### Altersempfehlung

- Ab 10 Jahre



### Spielablauf



Die Spieler und Spielerinnen bilden einen Innenstirnkreis, sodass die Stühle vor ihnen ebenfalls einen Kreis bilden. Daraufhin benutzt jede Person lediglich den Zeige- und Mittelfinger der linken Hand, um den Stuhl festzuhalten. Allerdings muss der Stuhl ausbalanciert werden und nur auf den vorderen zwei Beinen stehen. Auf ein Kommando des Spielleiters oder der Spielleiterin wechselt man die Position im Uhrzeigersinn auf die Position des Nachbarn. Ziel soll es sein, eine

komplette Runde zu schaffen, ohne dass ein Stuhl umfällt oder mehrere Finger den Stuhl berühren.

### Hinweise/Alternativen

- Zwei Kreise können gegeneinander spielen, indem gezählt wird bei welchem Team die meisten Stühle umgefallen sind.
- Sobald einer seinen Stuhl fallen lässt scheidet dieser aus.
- Wechsel im und gegen den Uhrzeigersinn.



## Der stabile Sitzkreis ▶ 4

### Material

- Keins

### Vorteile

- Bewegung, Kooperation, Vertrauen
- Verbesserung der Teamfähigkeit
- Abbau von Berührungsängsten

### Altersempfehlung

- Ab 6 Jahren



### Spielablauf



Alle Spieler und Spielerinnen der Gruppe versuchen sich in Kreisform mit dem Gesäß auf die Oberschenkel des Hintermanns zu setzen. Dabei sollte der Kreis stabil sein und nicht umfallen.

### Hinweis/Alternativen

- Wenn der Kreis stabil ist und jeder fest sitzt, kann versucht werden, dass der Kreis sich langsam dreht

## Reise nach Jerusalem 5

### Material

- Ein Stuhl pro Spieler
- Smartphone und Lautsprecher

### Vorteile

- Schülerinnen und Schüler sind in Bewegung
- Schulung des Reaktionsvermögens auf akustische Signale

### Alter

- Beliebig



### Spielablauf



Die Stühle werden in einer Doppelreihe aufgestellt, sodass die Rückenlehnen aneinander stehen. Je nach Teilnehmeranzahl wird ein Stuhl mehr oder weniger benötigt. Sobald die Musik abgespielt wird, gehen sie im Uhrzeigersinn um die Stühle herum. Wenn die Musik stoppt, setzt sich jeder Schüler/Schülerin auf einen Stuhl. Die Person, die keinen Stuhl zum Sitzen hat, scheidet aus. In der nächsten Runde wird ein Stuhl entfernt. Es wird solange gespielt, bis nur noch eine Person übrig bleibt.

### Hinweise/Alternativen

- Die Schülerinnen und Schüler sollten im gleichen Tempo gehen und nicht an einem Stuhl verzögernd warten.
- Die ausgeschiedenen Schülerinnen und Schüler können dem Spielleiter als Schiedsrichter dienen.

## Plätze tauschen

### Material

- Ein Stuhl pro Teilnehmer/in

### Vorteile

- Förderung der Konzentration

### Alter

- Beliebig



## Spielablauf



Alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen sitzen in einem großen Kreis zusammen. Ein Mitspieler oder eine Mitspielerin hat die Aufgabe, sich die Sitzplätze einzuprägen. Daraufhin verlässt er oder sie den Raum und nur zwei Personen wechseln ihre Plätze. Nachdem die Person draußen hereingerufen wird, muss er oder sie erraten, welche Personen ihre Plätze getauscht haben.

## Hinweis

- Bei diesem Spiel sollten mindestens 10 Spieler/innen teilnehmen





1

## Stühle riechen

**EIN MITSPIELER, DIE "SPÜRNASE",  
SOLL DURCH RIECHEN ERKENNEN,  
WELCHE PERSON AUF DEM STUHL  
GESESSEN HAT.**



1. Die "Spürnase" verlässt den Raum.
2. Eine Versuchsperson setzt sich auf den Stuhl und hinterlässt eine „Duftmarke“.



3. Sobald die Versuchsperson den Platz verlassen hat, kommt die „Spürnase“ wieder herein.

4. Die "Spürnase" riecht an allen Versuchspersonen und beschnuppert anschließend die Stühle.



5. Die "Spürnase" errät, auf welchem Stuhl die Person gesessen hat!

### Trick

- **Spielleiter und "Spürnase" sind eingeweiht**
- **Hereinrufen der "Spürnase" mit...**
  - einem Wort, z.B.: "Klaus" → Stuhl 1
  - zwei Wörtern, z.B.: "Komm rein" → Stuhl 2
  - drei Wörtern, z.B.: "Du kannst kommen" → Stuhl 3
- **Durchnummerierte Stühle 1-3**
  - Stuhl 1 am nächsten zur Tür
  - Stuhl 3 am weitesten von der Tür entfernt



# Feuer Wasser Blitz

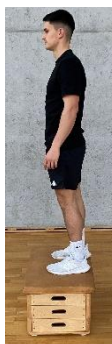


2

**Bewegt euch frei im Raum. Auf ein Kommando führt ihr eine zuvor festgelegte Aufgabe aus.**

## BEISPIELE

**Feuer: Auf den Bauch legen →**



**← Wasser: Auf etwas hochklettern**

**Blitz: Auf der Stelle versteinert stehen bleiben →**



**← Wind: Arme ausbreiten**

**Sturm: An etwas festhalten →  
(Gegenstand, Person, etc.)**





## Die Magischen 9 Blätter

3

**Ein Mitspieler, der Zauberer, hat die Aufgabe,  
ein durch die Gruppe ausgewähltes Blatt  
zu erkennen.**

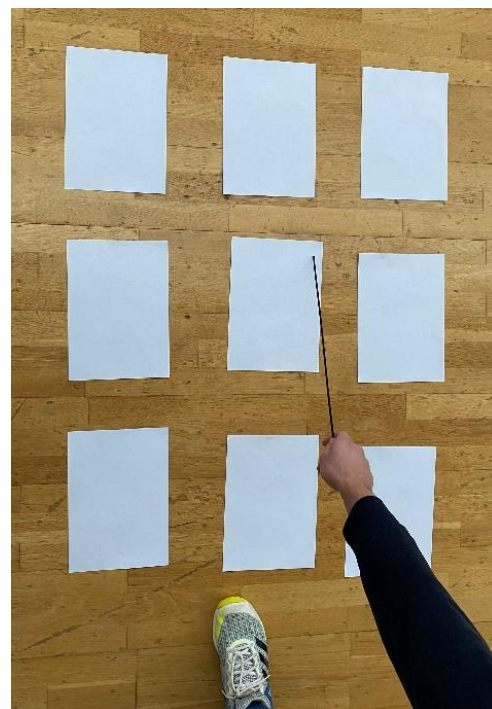
**1. Der Zauberer verlässt den Raum**

**2. Der Spielleiter legt neun Blätter  
im 3x3 Format aus**

**3. Die Gruppe wählt eines der  
neun Blätter aus**

**4. Danach kommt der Zauberer  
wieder herein**

**5. Der Spielleiter zeigt dem Zauberer  
in zufälliger Reihenfolge die Blätter  
und der Zauberer sagt,  
ob es sich um das ausgewählte Blatt handelt**



### Trick

- Der Zauberer muss sich die Aufstellung der neun Blätter auf dem ersten vorgeführten Blatt vorstellen.
- Der Spielleiter zeigt auf dem ersten Blatt auf die Position, auf der das ausgewählte Blatt liegt.



## Verbindungsstifte ▶ 2

4

### Die Stifte dürfen nicht runterfallen!

Ihr nehmt  
zwei verschlossene  
Filzstifte und haltet  
sie jeweils mit  
euren Zeigefingern fest.



Euer Spielleiter  
gibt euch  
eine Bewegung vor,  
die ihr nachmacht.



## Stühle im Gleichgewicht ▶ 3



5

**Die Stühle vor euch dürfen nicht umfallen,  
bevor ihr eine Runde geschafft habt.**



**Stellt euch in einem  
Kreis auf  
und schaut euch an.**

**Dabei balanciert ihr mit eurem  
Zeige- und Mittelfinger den Stuhl  
vor euch  
auf den vorderen beiden Füßen.**



**Auf ein Kommando  
des Spielleiters  
wechselt ihr im Uhrzeigersinn  
auf die Position  
eures Nebenmanns.**



## Der stabile Sitzkreis 4

6

### Fallt nicht um! Sitzfleisch ist gefragt!



**Setzt euch  
auf die Oberschenkel  
eines Mitspielers.**

**Bildet einen Kreis,  
indem  
der letzte Spieler  
den Stuhl  
des ersten Spielers  
darstellt.**





## Reise nach Jerusalem ▶ 5

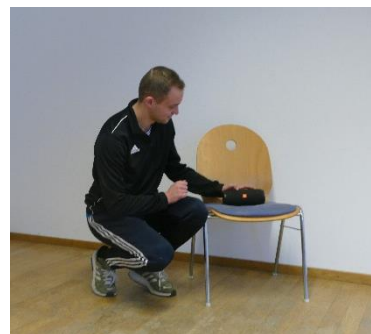
7

### Setzt euch hin, bevor die anderen es tun.



Stellt zwei Stuhlreihen auf, bei denen die Lehnen der Stühle Rücken an Rücken stehen. Es muss insgesamt ein Stuhl weniger sein, als es Spieler gibt.

Euer Spielleiter lässt nun Musik laufen. Währenddessen lauft ihr um die Stühle herum.



Wenn die Musik stoppt, müsst ihr euch so schnell wie möglich auf einen Stuhl setzen.

Der Spieler, der keinen Stuhl erwischt, scheidet aus und es wird ein Stuhl entfernt.





## Plätze tauschen

**Tauscht die Plätze möglichst unauffällig.**

### AUFGABE DER SPÜRNASE

Präge dir die Sitzordnung gut ein.



**Zu Beginn sitzt ihr alle  
in einem großen Sitzkreis.**

**Die Spürnase muss sich die Sitzordnung einprägen  
und verlässt anschließend den Raum.**



**Nun verändert ihr etwas  
an der Sitzordnung.**

**Die Spürnase kommt nun  
wieder herein,  
und muss  
die Veränderung erkennen.**



## Quellenverzeichnis

### Literatur

Autor	Literaturname	Erscheinungsort	Erscheinungsjahr	Verlag
Reiner Theis	Abwechslungsreiche Gruppenspiele für jedes Alter	Wiebelsheim	2019	Limbert Verlag GmbH

### Videos

Nummer	Urheber
1-5	Johannes Freischmidt; Dennis Schmidt

### Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Alle Bilder	Johannes Freischmidt; Dennis Schmidt

### Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Dennis Schmidt; Johannes Freischmidt; Marvin Kerber; Hanna Michaelis; Janek Müller; Marie Schäfer; Aryan Yussof; David Kochhan / Lehramtsstudierende	Marlis Minnich; Alexander Backes	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz