

Gruppenstunde mit „Power-Spielen“

Diese Gruppenstunde ist eine locker flockige Sammlung von Spielen um einen tollen Abend mit einer Gruppe von 10 - 30 Personen zu verbringen. Besonderes Ziel ist es, die Gruppe zusammen zu schweißen und einzelne Teilnehmer dazu zu bewegen auch das nächste Mal wieder zur SKJ kommen.

Wichtig:

- Berechne dir immer mehr Spiele vor als du brauchst. Diese Gruppenstunde ist sehr umfangreich konzipiert; die Spiele, die sich nicht ausgehen, bzw. die dir nicht passend erscheinen, können ein anderes Mal wieder verwendet werden.
- Probiert neue Spiele zunächst in kleinem Kreis aus. Wenn ihr Spiele sicher vorstellen könnt, lassen sich die Teilnehmer leichter begeistern.
- Beende das Spiel wenn es am schönsten ist, dann bleibt das Spiel den Leuten in guter Erinnerung und es wird beim nächsten Mal wieder gerne gespielt.
- 1. Spiel erklären 2. Spiel - wenn möglich – vorzeigen
3. Fragen beantworten 4. Los geht's!
- Berechne dir etwas schwungvolle Musik wie Rock, Oldies, Schlager oder Punk vor. Sie bringt Leben in die Spiele.

Bierdeckel-Match

2 Gruppen sind durch eine Linie voneinander getrennt. Jede Gruppe bekommt 30-35 Bierdeckel, die sie gleichmäßig am Boden verteilt. Auf Los! müssen beide Gruppen versuchen, so viele Bierdeckel wie möglich in das gegnerische Feld zu werfen. Es darf aber immer nur ein Bierdeckel in die Hand genommen werden. Bei Stopp! dürfen keine Bierdeckel mehr durch die Luft fliegen. Wer hat mehr Bierdeckel in seinem Feld?

Kuli in der Flasche

Kugelschreiber mit ca. 1m Schnur am Hosenbund hinten befestigen. Der Kuli muss nun, auf einem Stuhl stehend, in eine Flasche gesenkt werden. Alternative: mit einem Korken an der Schnur ein Teelicht auslöschten.

Reise nach Jerusalem (ohne Ausscheiden)

Stühle werden wie bei der Reise nach Jerusalem in einer Reihe Rücken an Rücken aufgestellt. Die Jugendlichen gehen im Kreis um die Stuhlreihe. Bei Musikstopp springt jeder auf einen Stuhl. Dabei ist es egal, ob eine, zwei oder mehr Personen auf einem Stuhl stehen. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen. Ziel des Spiels ist es, dass alle Teilnehmer der Gruppe auf den übrigen Stühlen Platz finden und die Gruppe gemeinsam dieses Ziel erreicht. Das Spiel ist aus, sobald einer aus der Gruppe nicht mehr auf den übrigen Stühlen gehalten werden kann.

Löffel an der Schnur

Es werden zunächst 2 Gruppen gebildet. Je Gruppe wird ein Löffel an Schnur gebunden und muss von jedem Spieler durch Hose und Pullover gezogen werden.

Schnecken trätzen

Die Gruppe wird zweigeteilt. Eine Gruppe stellt sich mit geschlossenen Augen im Raum auf, während die anderen versuchen, diesen Personen Wäscheklammern anzuhängen. Werden sie dabei erwischt (die „Blinden“ gehen in die Hocke), müssen sie die letzte Klammer wieder abnehmen.

Spots in Movement

Alle bewegen sich frei zur Musik - bei Musikstopp werden bestimmte Aufgaben gestellt: diese können ganz unterschiedliche Inhalte haben!

- Standbilder gewisser Szenen (Hochzeit, in der Schule, im Schwimmbad, im Wald, ...)
- rein bewegungsbezogene Aufgaben (auf einem Bein stehen, am Boden kriechen...)
- kooperative Aufgaben (zu zweit etwas tun, ...)
- sich paarweise etwas erzählen (z.B. Was hast du zum Frühstück gehabt? ...)

Körper-Chaos

Es gibt verschiedene Kärtchen mit den Aufschriften „Kopf an Zeigefinger“ oder „Rücken an Oberschenkel“,... Es gilt so viele Kärtchen als möglich unterzubringen, sie müssen zwischen den zwei genannten Körperteilen von zwei verschiedenen TN festgehalten werden.

Burgfräulein

Stuhlkreis. Es bilden sich immer Zweiergruppen. Einer sitzt auf dem Stuhl, der andere steht einen Schritt entfernt hinter dem Stuhl, hat die Hände hinter dem Rücken und schaut auf den Kopf des vor ihm Sitzenden. Ein Stuhl bleibt leer, einer steht dahinter, der in die Runde schaut. Dieser muss einem der Sitzenden zuzwinkern. Der, dem zugezwinkert wurde, muss versuchen aufzustehen und zum leeren Stuhl zu laufen. Der, der dahinter steht, muss versuchen den Entwischenden abzuklatschen. Gelingt es ihm, muss er sitzen bleiben und der Zuzwinkernde muss jemand anderem zuzwinkern.

Bis „Zehn“ zählen

Ihr müsst versuchen, bis „zehn“ zu zählen, ohne dass zwei Mitspieler eine Zahl gleichzeitig nennen. Es darf nicht der Reihe nach gezählt werden. Wird eine Zahl von zwei Spielern gleichzeitig gesagt, so müsst ihr wieder bei „eins“ beginnen.