

Gruppenstundenvorschlag

Thema: Spielestunde

Alter: ca. 10 – 12 Jahre

Ziele:

- Stärkung der Gruppengemeinschaft
- die Kinder können sich austoben

Anwärmphase

(ankommen, Beziehung aufnehmen, Blockaden abbauen)

Aggressionsspiel: Der Motzfrosch

Ein Spieler sitzt inmitten des Kreises. Er hat die Aufgabe, auf die Fragen seiner Umsitzenden mit einem trotzig und „verdrießlichen“ Nein zu antworten. Die Fragen werden immer lustiger, der Motzfrosch jedoch muss motzig bleiben. Er darf weder lachen noch grinsen. Ziel ist es, dass der Motzfrosch lachen muss. Er darf dann einen neuen Miesepeter auswählen

Motivation

(das Thema wird zu meinem Thema)

Unterhaltsames Spiel: Weinberg-Schnecke

Ein Spieler geht vor die Tür, die anderen überlegen sich ein Wort. Die Mitspieler werden in so viele Gruppen aufgeteilt, wie das zu erratende Wort Silben hat. Jede Gruppe bekommt eine Silbe des Wortes. Der Spieler tritt ein und jede Gruppe ruft ganz durcheinander ihre Silbe. Der Spieler „von draußen“ muss das Wort nun erraten.

Durchführung

(mitten im Thema)

Action-Spiele:

- Kissenrennen

Ein Kissen wird im Stuhlkreis von Schoß zu Schoß weitergegeben. Ein Spieler in der Mitte des Kreises muss nun versuchen, sich auf dieses Kissen zu setzen. Hat er es geschafft, so ist der nächste an der Reihe.

- Bayerisch Bulldog

Ein/e Spieler/in steht allen anderen Mitspielern in einiger Entfernung gegenüber – wie beim Spiel „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann“. Der/Die Einzelspieler/in ruft laut „Bayrisch“, die anderen schreien „Bulldog“ und laufen los. Der/Die Einzelne muss versuchen, eine/n der anderen zu fangen und hochzuheben, sodass diese/r überhaupt keinen Bodenkontakt mehr hat. Gelingt das, hat er/sie eine/n Helfer/in. Das Spiel ist beendet, wenn alle anderen auf diese Art und Weise gefangen wurden. Alle Tricks und Hebegriffe sind erlaubt!!!

Abschluss

(das Thema abschließen, abrunden, den Kreis schließen)

Schlusspiel: Katz und Maus

Alle stehen paarweise eingehakt kreuz und quer verteilt im Raum. Die Katze jagt die Maus. Fängt sie sie, werden die Rollen getauscht. Die Maus kann sich an ein Paar anhängen. Dann ist der jeweils dritte die Maus und muss weglaufen. So kann sich eine Kettenreaktion bilden.

Varianten: in Reihen und Spalten, im Kreis, in abwechselnder Sitzreihe

