

Papierrolle

Zunächst nimmt jeder von einer Toilettenpapierrolle ein paar Papierblätter weg. Jeder soll nicht zu viel nehmen, aber doch soviel, wie er meint, zu benötigen. Anschließend wird den Teilnehmern gesagt, dass sie pro Papier, das sie genommen haben, etwas von sich erzählen sollen.

Richtige Aufstellung 1

Die Gruppe wird in kleinere Gruppen mit jeweils sechs bis neun Personen aufgeteilt. Auf Kommando muss sich nun jede Gruppe so schnell wie möglich in die richtige Reihenfolge stellen, z.B.alphabetisch sortiert nach dem ersten oder zweiten Vornamen, nach Größe, Alter, Gewicht, Schuhgröße, Herkunftsort.

Richtige Aufstellung 2

Die gesamte Mannschaft stellt sich zunächst auf einem Brett auf. Anschließend muss die Gruppe sich sortiert nach dem Alphabet, der Größe oder dem Alter in der richtigen Reihenfolge aufstellen, ohne dass irgendein Gruppenmitglied den Boden berührt.

Varrianten:

- auf einem Seil
- auf einen Baumstamm

Schwieriger:

- Es darf dabei nicht gesprochen werden!
- Diejenigen die denn Boden berühren werden Blind gemacht.

Das habe ich noch nie gemacht

Alle sitzen im Kreis, eine Person sitzt in der Mitte. Die Person in der Mitte sagt etwas, was sie noch nie gemacht hat. Nun müssen alle diejenigen, die das auch noch nie gemacht haben, aufstehen und untereinander die Plätze tauschen. Wer keinen Platz bekommen hat, muss nun in die Mitte.

Zipp-Zapp

Alle sitzen im Stuhlkreis. Einer ist in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mitspieler und sagt »Zipp« oder »Zapp«. Bei »Zipp« muss der Namen des linken Spielers, bei »Zapp« der des rechten Spielers genannt werden (kann auch getauscht werden, dann wird es noch verwirrender). Wenn der Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3–4 Sekunden genannt hat, dann muss er in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte »Zipp-Zapp«, müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet, muss in die Mitte.

Wer ist es?

Jeder bekommt eine Karte, auf die er seinen Namen und vier bis fünf charakteristische Eigenschaften oder Gewohnheitenschreibt. Danach werden alle Karten eingesammelt. Neue, leere Karten werden ausgeteilt. Nun werden die Eigenschaften auf den Karten vom Jugendleiter vorgelesen, und jedes Gruppenmitglied muss raten und auf die leere Karte schreiben, wen es hinter der Beschreibung vermutet. Der Mitspieler hat gewonnen, der die meisten

richtigen Personen erkannt hat.

Schuhhaufen

Jeder zieht einen Schuh aus und wirft ihn auf einen Haufen in der Mitte. Jede Person nimmt nun einen Schuh (nicht den eigenen) und versucht, die Person zu finden, zu der der Schuh passt.

Schnur-Spiel

Ein Wollknäuel wird gehalten. Die erste Person hält den Faden in der Hand und stellt irgendeiner anderen Person eine Frage, wobei das Knäuel dieser Person zugeworfen wird. Nach Beantwortung dieser Frage wirft diese Person das Knäuel weiter. So entsteht mit der Zeit ein festes Spinnennetz. Mit etwas Glück ist es so stabil, dass sich am Schluss eine Person darauf legen und angehoben werden kann. Dies ist auch ein Symbol dafür, dass die Gruppe jeden (er)tragen kann.

Wahr oder falsch?

Jedes Gruppenmitglied macht zu verschiedenen Aspekten (Hobby, Schule/ Beruf, Freund/Freundin, Urlaub, Erlebnisse usw.) Aussagen über sich, wobei eine Aussage falsch ist, die anderen stimmen. In der gemeinsamen Vorstellungsrunde stellt sich jeder mit diesen Aussagen vor und die anderen müssen erraten, welche die falsche Aussage ist. Der Sinn bei diesem Spiel ist, dass die Teilnehmer bereit sind, etwas von sich preiszugeben.