

### 1. Bälle-Ballete

Die Gruppe steht in einem Kreis. Es wird ein Jonglierball geworfen. Jede Person muss den Ball einmal fangen und weiterwerfen, dabei wird der Name der Person, zu der man wirft laut gesagt. Am Ende der Runde landet der Ball wieder bei der Spielleitung. Alle merken sich die Reihenfolge (von wem sie gefangen und an wem sie den Ball geworfen haben). Nach mehreren Runden kommt ein weiterer Ball hinzu. Ein weiterer Ball kann in die entgegengesetzte Richtung geworfen werden.

**Ziel des Spiels:** Bälle möglichst lange in Bewegung halten, ohne dass diese den Boden berühren; Namen lernen; Konzentration, Teamfähigkeit und Koordination

### 2. 10-Finger-Stimmungsabfrage

Die Gruppe soll sich zu verschiedenen Aussagen positionieren, indem jede Person auf einer Skala von 1-10 ihre Zustimmung anzeigt. In einer Diskussion können die Positionierungen erläutert werden.

### 3. Durchzählen

Ziel ist es, gemeinsam bis 20 zu zählen, wobei jede Zahl nur von einer Person gesagt werden darf – ohne vorherige Absprache. Sobald zwei Personen gleichzeitig eine Zahl sagen, beginnt das Zählen wieder bei eins.

1. Nur eine Person darf jeweils die nächste Zahl sagen.
2. Es gibt keine festgelegte Reihenfolge und keine verbale oder nonverbale Kommunikation.
3. Wird eine Zahl gleichzeitig von zwei oder mehr Personen genannt, startet die Gruppe wieder bei eins.

**Ziel des Spiels:** Geduld, Achtsamkeit und ein Gefühl für das Timing der Gruppe entwickeln, sich aufeinander einstimmen, Aufmerksamkeit füreinander entwickeln

### 4. Sieben – Schulter klopfen

Es wird im Kreis ein Klopfen über die rechte oder linke Schulter weitergegeben. Dabei wird durchgezählt bis 7. Durch das Klopfen auf die andere Schulter kann ein Richtungswechsel eingeleitet werden. Bei Sieben darf die Hand das Klopfen nicht über die Schulter weitergeben sondern muss über dem Kopf in die jeweilige Richtung angezeigt werden. Bei Fehlern muss die Person eine Strafrunde um den Kreis laufen.

**Ziel des Spiels:** Koordination, Schnelligkeit, Aufmerksamkeit

### 5. Wo ist Inek (Kuh auf türkisch)

Die Spielleitung hat vor sich Inek liegen. Die Gruppe steht in 20m Entfernung hinter der Startlinie. Ziel der Gruppe ist es Inek zu klauen und hinter die Startlinie zu bringen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Die Gruppe darf sich bewegen, in der Zeit in der sich die Spielleitung umdreht und laut ruft: „Wo ist Inek“
- Bewegt sich eine Person, muss die ganze Gruppe zurück
- Sobald die Gruppe Inek hat darf sie vor der Spielleitung versteckt werden (kein werfen oder unter der Jacke verstecken). Die Spielleitung darf jede Runde eine Person raten und darum bitten die Hände hochzuheben. Falls die Spielleitung Inek findet muss die ganze Gruppe zurück.
- Wichtig: Der Gruppe 10 Minuten Zeit für eine Strategieplanung, Vorbesprechung geben. Dabei keine Tipps geben.

**Ziel des Spiels:** Kooperation, Kommunikation, gemeinsam als Gruppe eine Aufgabe lösen.

## 6. Marshmallow-Challenge

**Aufgabe:** Baue mit deinem Team den höchsten freistehenden Turm, der oben einen Marshmallow tragen kann.

**Spielanleitung:**

**Material (pro Team):** 20 ungekochte Spaghetti, 1 Meter Klebeband, 1 Meter Schnur, 1 Marshmallow

- Jedes Team hat 18 Minuten Zeit, um einen möglichst hohen Turm zu bauen.
- Der Turm muss freistehend sein und oben den Marshmallow tragen.
- Der Marshmallow muss am Ende oben auf dem Turm sitzen.
- Nur die bereitgestellten Materialien dürfen verwendet werden.
- Der Turm muss nach Ablauf der Zeit stabil stehen.

Das Team mit dem höchsten stabilen Turm gewinnt

**Ziel des Spiels:** Die Marshmallow Challenge fördert Kreativität, Zusammenarbeit und Problemlösungsfähigkeiten im Team.

**Hier der Link zum Ted-Talk** über die Marshmallow-Challenge:

[https://www.youtube.com/watch?v=H0\\_yKBitO8M](https://www.youtube.com/watch?v=H0_yKBitO8M)