

### **Umrunden**

Alle versammeln sich in einem Kreis. Heimlich denkt sich jede/r eine Person, die er/sie auf Kommando zehn Mal umrunden muss. Bei Kommando Fertig, Los versucht jede/r das Ziel zu erreichen. Wer fertig ist, darf stehen bleiben. Ziel ist, dass am Ende alle ihre 10 Runden geschafft haben.

Hinweis: Man sollte vermeiden, den besten Freund bzw. die beste Freundin zu nehmen, denn wenn diese sich gegenseitig haben, wird es schwer ;)

### **Fangen als Gruppe**

Zunächst wird die Gruppe in zwei gleichgroße Teams geteilt. Die Personen aus Gruppe 1 stehen alle im Spielfeld und die Personen aus Gruppe 2 am Rand in einer Reihe. Mit Spielstart läuft die erste Person aus Gruppe 2 ins Spielfeld hinein und versucht, jemanden aus der Gruppe 1 zu tippen. Ist dies gelungen, läuft sie zur eigenen Reihe zurück und der/die nächste aus der Gruppe 2 ist dran. Der oder die getippte Spieler:in aus Gruppe 1 verlässt inzwischen das Spielfeld. Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis alle Spieler:innen gefangen sind oder eine gewisse Zeit abgelaufen ist. Danach wird gewechselt und die Gruppen tauschen die Rollen.

Hinweis: Es bietet sich an, eine Zeit für die einzelnen Fangversuche vorzugeben. Schafft es beispielsweise eine Person innerhalb einer Minute nicht, jemanden zu fangen, so darf sie an das nächste Gruppenmitglied übergeben.

### **Hexenspiel**

Jede Person sucht sich einen beliebigen Platz im Raum (mindestens 2 Meter Abstand voneinander), markiert den Platz mit einem persönlichen/sichtbaren Gegenstand und stellt sich davor bzw. darauf. Dann wird eine Hexe bestimmt, die sich möglichst weit von ihrem eigenen markierten Gegenstand im Raum aufstellt. Mit Spielstart läuft sie langsam auf den freien Gegenstand zu und die Gruppe im Raum muss versuchen, diesen Platz zu besetzen. Die Hexe behält das alles im Auge und versucht immer jenen Platz zu erreichen, der gerade frei ist. Hat sie den Platz erreicht, so ist jemand anderes die Hexe. So kann immer durchgetauscht werden, so dass alle mal die Rolle der Hexe übernehmen.

Hinweis: Hier ist taktisches Geschick der Gruppe gefragt. Die Hexen sollten wirklich erstmal langsam laufen, damit die Dynamik des Spiels entwickelt werden kann. Bei geübteren Spieler:innen kann die Hexe auch schneller agieren.

### **Verabschiedungsspiel**

Die Teilnehmer:innen stellen sich in einen Innenstirnkreis. Dann wird eine/r bestimmt der/die anfängt zu sagen „Ich gehe alleine“ und führt dies auch aus (eine Verbeugung machen). Daraufhin sind die beiden neben ihm/ihr an der Reihe mit „Wir gehen zu zweit“ und verbeugen sich gemeinsam. Danach kommen die nächsten drei dran und müssen sagen „Wir gehen zu dritt“ und sich natürlich auch verbeugen. Das geht immer so weiter bis die Maximalzahl der Teilnehmenden erreicht ist. Danach würde es wieder von vorn losgehen, wobei es sehr wahrscheinlich ist, dass der/die Startende (also die Person, die sich alleine verbeugt) jedes Mal eine andere Person ist. Oder man zählt ab der Maximalzahl wieder rückwärts.

Das Spiel ist ein Konzentrationsspiel, bei dem im Laufe der Zeit immer mehr Personen in Bewegung sind. Man muss gut aufpassen wann man dran ist und darf natürlich auch nicht zum falschen Zeitpunkt vor- bzw. mitmachen. Es kann auch als Ausscheidungsspiel durchgeführt werden.

Hinweis: Es empfiehlt sich dieses Spiel erstmal mit weniger Personen und mit verminderter Geschwindigkeit durchzuführen. Problemlos können mehrere Kreise gebildet werden.

**Literaturhinweis:** YouTube-Kanal: Dr. Christian Andrä- Lernen, Bewegung & Spiel

**Kontakt:** andrae@fhsmpt.de