

## Spiele - Spielkartenvorlage

Titel: Lebensretter	Teamgame
Alter:<12 Anzahl:<10 Sozialform: Grp Aktivität: aktiv	
Ablauf: Gruppen bilden (min. 5), in einem abgegrenzten Meer rufen Schiffsbrüchige um Hilfe (je einer der Gruppe). Die anderen vom Team müssen innert kürzester Zeit ihren Schiffbrüchigen aus dem Meer „fischen“. Dazu dürfen sie alle Hilfsmittel, die herumliegen oder die sie auf sich tragen, benutzen. Der Schiffsbrüchige muss liegend geborgen werden, ohne sich selber zu bewegen!	Material: Seile, Äste, Bretter, Matten, ...
Bemerkungen / Aufbau / Auswertung: Kooperation, Geschicklichkeit Welche Gruppe ist am schnellsten?	

Titel: Flaschenpost	Ballspiel
Alter:<12 Anzahl:<10 Sozialform: Grp Aktivität: aktiv	
Ablauf: Gruppen bilden (min. 5), in einem abgegrenzten Meer schwimmen markierte „Flaschen“. Diese sind Gefahren ausgeliefert. Rund ums Meer verteilen sich die Spieler, auf dem Rücken liegend. Sie bilden einen lebenden „Flipperkasten“. Mit Armen und Beinen spielen sie Bälle quer übers Meer und versuchen dabei die „Flaschen“ der anderen Gruppen umzuwerfen, ohne dabei ihre eigenen zu treffen.	Material: Mehrere, verschiedene Bälle, pro Gruppe mind. 5 markiere Flaschen (oder Becher oder ähnliches)
Bemerkungen / Aufbau / Auswertung: Welche Gruppe hat am Schluss am meisten Flaschen noch stehen?	

Titel: Robinsonhütte bauen	Teamgame
Alter:<12 Anzahl:<10 Sozialform: Grp. Aktivität: aktiv	
Ablauf: Gruppen bilden (min. 5), auf Befehl vom Spielleiter muss sich die Gruppe formieren zu einer Einheit wie folgende Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 Füsse, 2 Köpfe, 3 Arme</li> <li>• 3 Rücken, 5 Hände, 2 Knies</li> <li>• 2 Ellbogen, 2 linke Beine, 1 Fuss, 1 Schulter</li> <li>• 1 Rücken, 1 Fuss, 1 Hand, 1 Knie, 1 Bein</li> </ul> Nur die erwähnten Körperteile dürfen pro Gruppe am Boden sein. In dieser Stellung müssen sie mind. 5 Sek. verharren können.	Material: Kein Material
Bemerkungen / Aufbau / Auswertung: Kooperation, Geschicklichkeit Die Anzahl der Körperteile muss der Gruppe, dem Alter angepasst werden! Wer schafft es am schnellsten?	

Titel: Insel erkunden	Stafette
Alter:<12 Anzahl:<10 Sozialform: Grp Aktivität: aktiv	
Ablauf: Gruppen bilden (min. 5), grosses Spielfeld, jede Gruppe versucht mit ihrem Frisbee möglichst schnell alle Ziele zu treffen. Regeln: <ul style="list-style-type: none"> <li>• mit dem Frisbee nicht gehen</li> <li>• Zielfeld nicht betreten</li> <li>• Von einem Ziel zum anderen muss jeder Spieler mind einmal den Frisbee berühren</li> <li>• Frisbee darf nicht zweimal hintereinander dem gleichen zugespielt werden</li> </ul>	Material: 1 Frisbee pro Gruppe Körbe, Teller, Glocken etc als Ziele
Bemerkungen / Aufbau / Auswertung: Varianten: Frisbee darf höchstens 3x auf den Boden fallen, oder innerhalb gegebener Zeit möglichst viele Ziele treffen ...	

## Spiele - Spielkartenvorlage

Titel: Survivaljagd	Begegnung Kennenlernen
Alter:<12 Anzahl:<10 Sozialform: E Aktivität: ruhig	
Ablauf: Spielleiter nennt eine Anordnung, die sofort ausgeführt werden muss innert einer bestimmten Zeit (z.B. 15 Sekunden) - Ziel: einen Partner finden, zu dem man passt <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gleichfarbige Socken</li> <li>• Im gleichen Monat Geburtstag</li> <li>• War schon mal in Frankreich ...</li> <li>• Isst gerne Fisch</li> <li>• Schaut höchstens eine Stunde TV pro Wo.</li> </ul>	Material: nichts
Wertung: pro erfüllte Anordnung in Zeit einen Punkt,	

Titel: Kannibalen	Wurfspiel
Alter:<12 Anzahl:<10 Sozialform: Grp Aktivität: aktiv	
Ablauf: Gruppen bilden (min. 5), in einem abgegrenzten Meer schwimmen markierte „Flaschen“. Diese sind Gefahren ausgeliefert. Rund ums Meer verteilen sich die Spieler, auf dem Rücken liegend. Sie bilden einen lebenden „Flipperkasten“. Mit Armen und Beinen spielen sie Bälle quer übers Meer und versuchen dabei die „Flaschen“ der anderen Gruppen umzuwerfen, ohne dabei ihre eigenen zu treffen.	Material: Mehrere, verschiedene Bälle, pro Gruppe mind. 5 markiere Flaschen (oder Becher oder ähnliches)
Bemerkungen / Aufbau / Auswertung: Welche Gruppe hat am Schluss am meisten Flaschen noch stehen?	

Titel: Sinkendes Schiff	Kampfspiel
Alter:<16 Anzahl:<10 Sozialform: E Aktivität: kämpferisch	
Ablauf: Gruppen bilden (min. 5), die sich auf einer Zeitungsinsel befinden: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitungsinsel geht langsam unter (abreißen Stück für Stück)</li> </ul> Ev sind noch andere kleinere Rettungsinsel in der Nähe, auf die sie sich mit einem Sprung retten können. Doch auch diese werden wieder untergehen!	Material: Zeitungen
Unbedingt Auswertung: wie ist es, wenn man plötzlich merkt, dass man „geopfert“ wird von den anderen! Wertung: wer am Schluss auf der Insel ist	

Titel: Insel erkunden	Stafette
Alter:<12 Anzahl:<10 Sozialform: Grp Aktivität: aktiv	
Ablauf: Gruppen bilden (min. 5), grosses Spielfeld, jede Gruppe versucht mit ihrem Frisbee möglichst schnell alle Ziele zu treffen. Regeln: <ul style="list-style-type: none"> <li>• mit dem Frisbee nicht gehen</li> <li>• Zielfeld nicht betreten</li> <li>• Von einem Ziel zum anderen muss jeder Spieler mind einmal den Frisbee berühren</li> <li>• Frisbee darf nicht zweimal hintereinander dem gleichen zugespielt werden</li> </ul>	Material: 1 Frisbee pro Gruppe Körbe, Teller, Glocken etc als Ziele
Bemerkungen / Aufbau / Auswertung: Varianten: Frisbee darf höchstens 3x auf den Boden fallen, oder innerhalb gegebener Zeit möglichst viele Ziele treffen ...	