



# IDEENPOOL FÜR KLEINE SPIELE

## KENNENLERNEN / TEAMBUILDING

### IN KLEINEREN GRUPPEN

#### Quiz

Ein Mitarbeiter liest verschiedene Quizfragen vor (z. B. Schätzfragen, Multiple Choice). Jede Person in der Gruppe beantwortet die Fragen. Das Spiel wird für eine bestimmte Zeit gespielt. Die Regeln können flexibel an die Gruppe angepasst werden.

#### Black Stories

Siehe Spielanleitung.

#### Zwei Wahrheiten, eine Lüge

Reihum erzählen alle drei Geschichten aus ihrem Leben, wobei eine Geschichte erfunden ist. Die anderen müssen erraten, welche Geschichte die Lüge ist.

### IN GRÖßEREN GRUPPEN

#### Ich fahre Zug

Die Gruppe sitzt im Kreis, ein Stuhl bleibt frei, und eine Person steht in der Mitte. Die Person links vom freien Stuhl beginnt, setzt sich auf den freien Stuhl und sagt: „Ich fahre Zug“.

- x Die nächste Person setzt sich auf den nun freien Stuhl und sagt: „Ich fahre mit“.
- x Die nächste Person sagt: „Ich fahre schwarz“ und die Person danach nennt einen Namen.
- x Diese genannte Person muss auf den freien Stuhl. Das Spiel beginnt von vorne, während die mittlere Person versucht, sich auf den freien Stuhl zu setzen.
- x Die Spieler können dies nur verhindern, indem sie schneller reagieren. Das Spiel wird für eine bestimmte Zeit gespielt.

#### Rätselrunde

Die Spieler sitzen im Kreis. Zwei bis drei Personen verlassen den Raum. Die verbleibenden Spieler überlegen sich ein Muster, nach dem sie auf Ja/Nein-Fragen antworten (z. B. „immer 7 Ja, 3 Nein“ oder „immer lügen“).

Die Personen außerhalb des Raums kehren zurück, stellen sich in die Mitte und stellen nacheinander Ja/Nein-Fragen. Die Spieler im Kreis antworten nach dem vorher festgelegten Muster. Die mittleren Spieler versuchen, das Muster zu erraten. Sie haben drei Versuche, können aber unbegrenzt viele Fragen stellen.

Das Spiel endet, wenn das Muster erraten wurde oder die drei Versuche aufgebraucht sind.

### **Das Deckenspiel**

Die Gruppe wird in zwei Teams geteilt. Zwei Mitarbeiter halten eine Decke in der Mitte, sodass die Teams sich nicht sehen. Jeweils eine Person von beiden Teams geht zur Decke. Die Mitarbeiter lassen die Decke fallen, sodass sich die Personen sehen. Wer zuerst den Namen der anderen Person nennt, gewinnt. Der Gewinner kehrt in sein Team zurück, der Verlierer wechselt in das Team des Gewinners. Das Spiel wird wiederholt, bis alle Personen in einem Team sind.

### **Werwölfe**

Auch bekannt als „Nacht in Palermo“ oder „Mafia“.  
Regeln siehe Anleitung.

### **Countdown**

Die Spieler zählen laut von 20 bis 0, ohne sich abzusprechen. Zwei Personen dürfen nicht gleichzeitig die gleiche Zahl sagen; wenn doch, beginnt man wieder bei 20. Das Spiel endet bei 0.

### **Wer bin ich?**

Die Spieler sitzen im Kreis. Jeder schreibt den Namen einer Person oder eines Gegenstands auf einen Zettel und klebt ihn dem linken Nachbarn auf die Stirn. Reihum stellen die Spieler Ja/Nein-Fragen, um herauszufinden, was auf ihrer Stirn steht. Bei „Ja“ darf man weitererraten, bei „Nein“ ist der nächste Spieler dran. Das Spiel endet, wenn alle erraten haben.

### **Positionswechsel**

Stühle werden im Kreis aufgestellt. Eine Person steht in der Mitte und ruft eine Aussage, die auf sie zutrifft (z. B. „Ich trinke lieber Tee als Kakao“). Alle, auf die das ebenfalls zutrifft, wechseln den Platz. Ein Stuhl bleibt frei – wer stehen bleibt, ist als Nächstes dran.

### **Speedfriending**

Zwei Kreise werden gebildet – innen und außen. Jeweils zwei Personen sitzen sich gegenüber. Für zwei bis drei Minuten unterhalten sie sich über eine Frage. Danach rückt der äußere Kreis einen Platz weiter, sodass neue Begegnungen entstehen.

Beispielfragen:

- x „Was war dein Highlight in den letzten Wochen?“
- x „Wo fühlst du dich richtig zu Hause?“
- x „Was erwartest du von dieser Woche?“

## **NEU INS GESPRÄCH KOMMEN**

### **Talkbox**

Talkbox-Karten werden nach Kategorien in der Mitte ausgelegt. Reihum zieht jeder eine Karte und beantwortet die Frage. Das Spiel läuft für eine bestimmte Zeit. Regeln können flexibel angepasst werden.

## **Bingo**

Jeder Spieler erhält eine vorbereitete Bingo-Karte mit Kategorien. Die Spieler bewegen sich im Raum und fragen andere, welche zu den Kategorien passen. Wer zuerst ein Bingo hat, gewinnt. Kategorien können an die Gruppe angepasst werden.

## **WARM-UP-SPIELE**

### **Schere-Stein-Papier**

Klassische Regeln.

Alle laufen frei durch den Raum. Treffen zwei Personen aufeinander, spielen sie gegeneinander. Der Verlierer wird „Fan“ des Gewinners und läuft mit ihm mit. Gewinnt der „Fan“-Gewinner gegen andere, sammelt er deren Fans.

### **Evolution**

Es gibt drei Stufen: Frosch, Hühnchen, T-Rex. Alle starten als Frosch. Treffen zwei Spieler aufeinander, spielen sie Schere-Stein-Papier. Der Gewinner steigt eine Stufe auf. Die Spieler bewegen sich entsprechend ihrer Rolle durch den Raum. Das Spiel läuft für eine bestimmte Zeit.

### **1, 2 oder 3**

Der Raum wird in drei Bereiche unterteilt. Ein Spieler liest Fragen mit drei Antwortmöglichkeiten vor. Die anderen platzieren sich im Bereich ihrer Wahl. Für jede richtige Platzierung gibt es Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Das Spiel läuft für eine bestimmte Zeit.

### **Gordischer Knoten**

Die Spieler bilden einen Kreis, strecken die Arme nach vorne und schließen die Augen. Sie greifen nach den Händen anderer und verheddern ihre Arme. Ziel ist es, sich zu entknoten, ohne die Hände loszulassen, sodass wieder ein Kreis entsteht.

### **Bombe**

Alle Spieler stehen im Kreis, ein Spieler sitzt in der Mitte mit geschlossenen Augen. Ein Gegenstand wird als „Bombe“ herumgereicht. Der Spieler in der Mitte klatscht irgendwann in die Hände, der Spieler, der die Bombe hält, scheidet aus. Das Spiel endet, wenn nur noch einer übrig ist.

### **Heiße Kartoffel**

Die Spieler bewegen sich im Raum. Ein Gegenstand (z. B. Kartoffel) wird herumgegeben. Ein Mitarbeiter spielt Musik. Stoppt die Musik, scheidet der Spieler mit dem Gegenstand aus. Das Spiel kann mit mehreren Gegenständen gespielt werden.

### **Ha-He-Ho**

Alle Spieler stehen im Kreis. Ein Spieler ruft „Ha“ und hebt beide Arme. Die Spieler links und rechts schlagen mit den Händen auf die Mitte und rufen „He“. Danach „Ho“ in

Richtung eines anderen Spielers. Wer zu spät reagiert oder die Bewegung falsch ausführt, scheidet aus. Das Spiel endet, wenn nur noch fünf Spieler übrig sind.

### **Chaos-Karten**

Jeder Spieler erhält kleine Karten mit witzigen Aufgaben, z. B.:

- X „Tu so, als wärst du ein berühmter Popstar!“
- X „Finde jemanden mit derselben Lieblingsjahreszeit.“
- X „Mach eine Gruppenpose mit fünf Personen.“

Die Spieler laufen herum, erfüllen die Aufgaben und helfen einander. Nach einigen Minuten ertönt ein Stoppzeichen und alle kommen zusammen. Wer die meisten Aufgaben geschafft hat, hat das Spiel gewonnen.

