

Spiele-Ideen für den SBK

Fünf Finger

Jeder tut sich mit einer Person zusammen, die er noch nicht so gut kennt und geht mit ihr fünf Fragen durch anhand der fünf Finger:

Daumen - so fühle ich mich gerade

Zeigefinger - das möchte ich in diesem Jahr gerne machen/erreichen

Mittelfinger - drei Dinge, die ich gut kann

Ringfinger - eine Person, die mich Jesus näher gebracht hat

Kleiner Finger - das möchte ich, dass andere Leute es von mir sagen.

Nicht direkt ein Spiel, aber gut geeignet, um mal mehr voneinander zu erfahren. :)

Wie viele?

Setzt euch um einen Tisch oder macht einen Stuhlkreis. Jeder darf nacheinander eine Frage stellen, wie z.B. Wie alt sind wir gemeinsam? Wie viele Geschwister haben wir zusammengerechnet? Wie viele Klavierspieler oder Vereinssportler oder Nachhilfenehmer oder Nachhilfegeber usw. gibt es unter uns? Jeder darf jeweils einen Tipp abgeben. Wer am nächsten dran ist mit seinem Tipp, bekommt einen Punkt. Trifft jemand genau das Ergebnis bekommt er sogar zwei. Die Person, die am Ende die meisten Punkte hat, bekommt einen kleinen Preis. :)

Spiele, die nicht viel Zeit brauchen. Manche eignen sich eher für größere Gruppen (ab 8 Personen), manche gehen auch schon gut mit weniger Leuten.

Bibel-Tabu

Einer erklärt, der Rest rät! :) Oder ihr spielt es in zwei Teams. Bibel-Tabu-Karten findet ihr zum Ausdrucken z.B. unter <http://www.fcg-wien-aps.at/files/medien/religion.pdf>, natürlich kannst du aber auch eigene kreieren!

Wer ist der Chef?

Alle sitzen im Kreis. Eine Person wird rausgeschickt. Die restliche Gruppe wählt nun einen Leiter, dem die Gruppe alles nachmachen muss (z.B. Klatschen, Winken, Kopf schütteln, Lachen, auf dem Stuhl rumrutschend usw.) ohne diesen jedoch zu verraten. Die Person vor der Tür wird hereingeholt und muss nun herausfinden, wer der gewählte Leiter der Gruppe ist. Schafft sie es die richtige Person zu erraten, dann muss als nächstes der Chef vor die Tür.

Signs

Zu Beginn sucht sich jeder Teilnehmer ein Zeichen aus (siehe weiter unten). Dann wird ein Teilnehmer bestimmt, der zuerst in der Mitte sein muss. Dieser muss nun herausfinden, wer gerade das Zeichen "hat". Das Zeichen wird weitergegeben, indem man sein eigenes Zeichen macht und dann das eines anderen Mitspielers. Dann ist dieser dran. Der Spieler in der Mitte muss zuerst laut von 10 bis 0 zählen und solange die Augen geschlossen halten. Danach versucht er zu erkennen, wer gerade das Zeichen hat. Erwischt er diesen Mitspieler, indem er auf ihn zeigt, so muss derjenige in die Mitte. Natürlich versuchen alle Mitspieler das Zeichen unbemerkt weiterzugeben - möglichst wenn die Person in der Mitte sich gerade weggedreht hat.

Tipp: Zeichen sollten nicht zu riesig sein, aber auch nicht so klein, das man sie ausversehen machen würde. Also z.B. am Ohrläppchen ziehen, sich melden, ein Bein kurz nach vorne ausstrecken, die Hand auf den Kopf legen usw.

Zeitungsschlagen

Alle Spieler sitzen in einen Stuhlkreis. Zunächst bekommt jeder Mitspieler eine eigene Bezeichnung, z.B. Tiernamen oder Obstsorten (oder zum Kennenlernen einfach die eigenen Namen). Tanja wird dann nicht mehr Tanja gerufen, sondern z.B. "Apfel". Ist für jeden ein Name festgelegt, kann das Spiel beginnen. Ein Mitspieler steht in der Mitte und ist mit einer zusammengerollten Zeitung o.ä. bewaffnet (er hat keinen Stuhl). Er fängt an, einen Namen zu nennen, z.B. Apfel. Der Spielleiter, der bewaffnet mit der Zeitung in der Mitte steht, versucht nun zu dem "Apfel" zu rennen und ihn mit der Zeitung auf die Oberschenkel zu hauen (am besten nicht zu fest!). Der "Apfel" will sich aber schützen und ruft z.B. "Erdbeere", jetzt muss der Spielleiter versuchen, die "Erdbeere" zu treffen usw. Hat jemand gepennt oder einen falschen Namen genannt, muss er in die Mitte.

Frisbee-Dreh

Alle sitzen in einem Kreis (möglichst groß, aber trotzdem noch in Reichweite zum Nebenmann), einer hat keinen Stuhl und steht in der Mitte. Alle Stühle werden reihum durchnummeriert, beginnend bei eins. Derjenige in der Mitte hat eine Frisbeescheibe, die er auf dem Boden wie einen Kreisel andreht. Im gleichen Moment nennt er eine Zahl. Derjenige, dessen Stuhlnummer gerufen wurde, muss nun versuchen, die Frisbeescheibe in die Finger zu bekommen, bevor sie flach auf dem Boden liegt. Dabei versuchen ihn seine beiden Nachbarn daran zu verhindern und festzuhalten. Schafft es derjenige nicht, die Frisbee zu kriegen, muss er in die Mitte. Der andere darf sich dann auf den freien Stuhl setzen und bekommt dessen Nummer. Hoher Spaßfaktor, kann aber auch mal eine Schramme geben. :D

Bibelvers-Memory

Zwei Leute warten vor der Tür. Derweil tut sich der Rest jeweils zu zweit zusammen und jedes Paar sucht sich eine (am besten eine etwas bekanntere) Bibelstelle aus. Einer von Beiden ist der Spruch, der andere die Bibelstelle. (z.B. „Von allen Seiten umgibst du mich.“ und „Psalm 139,5“). Dann kommen die Zwei, die draußen waren rein und müssen nun durch „aufdecken“ (Es wird immer ein Name gerufen und derjenige muss seinen Bibelvers bzw. die Bibelstelle sagen) die Paare finden, wie beim normalen Memory. Wer ein richtiges Pärchen gefunden hat, darf nochmal aufdecken.