

Spieleideen für die Corona-Zeit

Zum Kennenlernen und Starten

Namensspiel „You“

Die Kinder stellen sich mit Abstand im Kreis auf und nennen der Reihe nach ihre Vornamen. Ein Kind beginnt und gibt ein „You“ mit einer gebenden Bewegung und mit Augenkontakt an ein anderes Kind weiter. Dies geht solange, bis alle Kinder genannt wurden. In der zweiten Runde wird zusammen mit der gebenden Bewegung der Name des anderen Kindes genannt oder erfragt. Das Spiel gewinnt mit zunehmender Schnelligkeit an Dynamik.

Rennende Namen

Material: Stoppuhr

Die Teilnehmer stellen sich mit einem Abstand von ca. 2 Metern im Kreis auf. Alle Personen nennen der Reihe nach ihren Namen, der Spielleiter stoppt die Zeit, es soll natürlich möglichst schnell gehen. Lässt jemand seinen Vorgänger nicht ausreden oder sagt einen falschen Namen, beginnt die Runde von vorne. Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem die Teilnehmer den Namen des Vorgängers oder des Nachfolgers sagen müssen. In mehreren Runden bekommen die Teilnehmer die Chance ihre Zeit zu verbessern.

Zum Aufwärmen und Bewegen

Menschenmemory

Es finden sich jeweils zwei Kinder zu Paaren zusammen. Bitte auf den Mindestabstand achten! Sie einigen sich auf ein Zeichen, das die beiden darstellen möchten, zum Beispiel eine Bewegung, einen Ruf oder eine Grimasse. Dann verteilen sich alle Kinder gemischt im Raum. Wenn der Suchende ein Kind aufruft, macht er das vereinbarte Zeichen. So kann der Suchende nach und nach die Paare herausfinden.

Kotzendes Känguru

für 10 – 30 Spieler

Die Spieler stehen in einem Kreis. Der Spielleiter stellt einige der unten aufgeführten Figuren mit den entsprechenden Bewegungen vor. Ein Freiwilliger begibt sich in die Mitte des Kreises, zeigt auf einen Mitspieler und nennt eine Figur. Dieser Spieler muss nun zusammen mit seinem linken und rechten Nachbarn die genannte Figur darstellen. Unterläuft einem der Spieler dabei ein Fehler oder reagiert zu langsam, muss er in die Mitte wechseln. Bei der Darstellung der Figuren ist auf den Mindestabstand zu achten und es sind Masken zu tragen. Das Spiel wird im Freien oder in einem ausreichend großen Raum gespielt!

Elefant:

Der mittlere Spieler stellt mit seinen Armen den Rüssel des Elefanten dar. Die beiden Nachbarn deuten mit ihren Armen die großen Ohren an.

Toaster:

Der linke und der rechte Nachbar stehen sich mit ausgestreckten Armen gegenüber. Der mittlere Spieler stellt das Toastbrot dar, das auf der Stelle hüpfet.

Mixer:

Der Spieler in der Mitte legt seine Zeigefinger auf die Köpfe seiner Nachbarn. Diese drehen sich dabei wie Rührstäbe um sich selbst.

Waschmaschine:

Der linke und rechte Nachbar stellen mit ihren Armen das Gehäuse einer Waschmaschine dar. Der mittlere Spieler dreht darin seinen Oberkörper und den Kopf.

Kotzendes Känguru:

Der mittlere Spieler deutet mit seinen Armen den Beutel des Kängurus an. Die beiden Nachbarn täuschen geräuschvoll das Erbrechen in diesen Beutel vor.

Paare finden

Material: Zettel mit Namen

Der Spielleiter verteilt an die Spieler je einen Zettel mit einem Namen von einer bekannten Person oder Figur. (Er hat sich vorher die Hände gründlich gereinigt und hält Abstand!). Die Paare müssen sich nun zusammenfinden, in dem sie sagen, wer sie sind. Schwieriger ist es, wenn sie es nicht sagen, sondern irgendwie anders darstellen. Paare könnten sein: Marta und Maria, David und Goliath, Maria und Josef, Romeo und Julia etc.

Hygienemaßnahmen: siehe „Kotzendes Känguru“

Kooperation**Sonntagsmaler**

ab 6 Personen

Material: Flipchart

Es werden zwei Teams aus den Teilnehmern gebildet. Es kommt jeweils einer nach vorne und muss einen vorgegebenen Begriff an die Tafel zeichnen, den nur er kennt (z. B. Kerze, Grab, Ministrant, Kelch...). Während des Zeichnens müssen nun die 2 Teams versuchen, als erstes zu erraten, was der Maler dort an die Tafel zeichnet. Welche Gruppe es als erstes errät bekommt einen Punkt. Wer am Ende mehr Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Achte darauf, dass die Abstandsregel eingehalten wird. Jeder Maler sollte einen eigenen Stift haben oder er wird bei der Weitergabe desinfiziert.

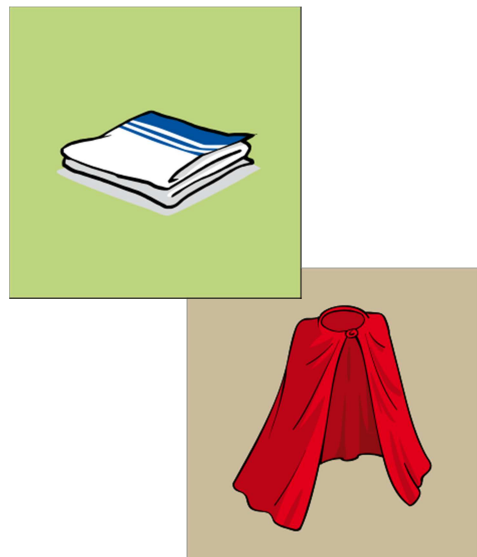
Wissen & Spaß

Heiligen-Memory

Das Memory besteht aus 14 Darstellungen von Heiligen und 14 Darstellungen der zugehörigen Attribute. Aus Gründen der Hygiene werden die Karten nur von einem dazu bestimmten Kind umgedreht und angefasst.

Es kann in verschiedenen Varianten gespielt werden:

Wenn man die 28 Karten des Memory zwei Mal ausdruckt kann man ganz normal Memory spielen und je zwei gleiche Karten suchen. Anspruchsvoller ist es, wenn zu jedem Heiligen das passende Attribut gefunden werden soll. Damit das besser gelingt, können zur Vorbereitung alle Karten sichtbar ausgelegt werden. Die Kinder wählen jene Heilige aus, die sie kennen, suchen das passende Attribute dazu und erzählen, was sie von dem Heiligen wissen. Der Gruppenleiter ergänzt am Ende das, was den Kindern nicht geläufig war. Dann werden die Karten gemischt und umgedreht. Los geht's!



Sie finden das Memory zum Ausdrucken hier:
www.bja-augsburg.de/Dioezesanstelle/Aktuelles/Holyween