

Sammlung von Spiel- und Gruppenstundenideen

Gruppenstunden draussen

Sport

- Olympiade
- Waldfussball / -basketball
- OL
- Velotour

(Gelände-)spiele

- Leiterlispiel (Kinder als Spielfiguren/je nach Feld gewisse Aufträge erfüllen)
- Foto-OL (mit Fotos von Gebäuden, LeiterInnen, ...)
- Heissluftballonwettflug (alle bekommen die nötigen Materialien und los geht's)
- Schatzsuche
- Schnitzeljagd
- Mammutjagd (Jutesack stellt Mammut dar, Fänger müssen einen Kreis ums Mammut bilden, Beschützer können den Jutesack entfernen)
- Sternmarsch mit Aufträgen

Pioniertechnik

- Abkochen mit Handicap (z.B. nur eine Hand)
- Abseilen (nur mit erfahrenen LeiterInnen!!!)
- Knoten lernen und anschliessend anwenden
- Biwakieren
- Sauna bauen (und natürlich benutzen)
- Morsen, Funken
- Gruppenplatz bauen

Diverses

- Elefantengruppenstunde (oder andere Gruppenstunde zu einem Thema)
- Bachstauen
- Zwergästtli bauen (kleine Gebäude aus Ästchen, Blättern, Moos, ...)
- Waldsofa
- Gruppenausflug
- Sagexböötli
- Spurensuche
- eigene Zivilisation entwickeln
- Mister X (eine Person in einem bestimmten Gebiet suchen, Person gibt ab und zu seinen Standort bekannt)

Gruppenstunde drinnen

Basteln

- Stadtwettbau (wer hat zuerst eine Stadt mit allen notwendigen Gebäude (LeiterIn überlegt sich im Voraus was nötig ist, sagt es den Tn aber nicht)
- Tonen
- Fimo
- Moosgummi (auch verteilt über Gruppenstunden, jedes Mal ein neues Teil)
- Filzen
- Papierschöpfen
- Marmorpapier
- Batik
- Salzteig

- Schmuck basteln
- Spiel erfinden und basteln
- Wettbasteln
- Pflanzen säen und beobachten
- Kugelbahn durchs ganze Pfarreiheim
- Fasnachtskostüm, Fasnachtswagen
- Musikinstrumente
- Fenster bemalen (mit Farben die sich entfernen lassen!!!)

Kochen

- Gritibänz
- Schoggifondue

Spiele

- Hausolympiade
- Gruppenstunde in der Turnhalle
- Quiz mit Jubla-Fragen
- Brettspiele

Diverses

- Casino
- Tanzen
- Hörspiel
- Theater
- Gruppenposter / -fahne / - T-Shirt
- Geschichte malen
- Malen nach Musik
- Fernsehshow nachspielen (1,2 oder 3; Herzblatt; Wetten dass ..?; ...)
- Jubla-Disco (mit alkoholfreien Drinks)
- Chlausabend

Einstiegs- und Schlussspiele

- Montagsmaler
- Schoggispiel
- Zeitungsschlacht (Personen im Kreis rufen einen Namen, der Aufgerufene einen nächsten usw. Person in der Mitte versucht mit Zeitung, den aufgerufenen zu treffen)
- Zitiglase
- Fünfliederklopfen
- Menschenmemory (eine Person draussen, übrige suche paarweise ein Zeichen, Person klopft jemanden auf die Schulter -> dieser macht Zeichen -> Pärchen finden)
- Fruchtsalat (Spielleiter gibt allen einen Früchtenamen, Person in der Mitte sagt eine Frucht -> entsprechende Personen müssen einen neuen Platz suchen, Person in der Mitte versucht ebenfalls einen Platz zu ergattern; bei „Fruchtsalat“ müssen alle Platz tauschen)
- Häsch dini Nochburä gern? (Person in Mitte fragt jemanden im Kreis; ja: die beiden Nachbarn des Befragten wechseln den Platz; nein: „Wen hast du dann gerne?“ – „Alle mit ...“ (z.B. roten Schuhen) -> entsprechende Personen tauschen die Plätze; Person in der Mitte versucht in beiden Fällen einen freien Platz zu ergattern)
- Chum mit – gang weg
- Kreissitzen (alle sitzen auf Stühlen im Kreis, jeder bekommt eine Jasskarte und merkt sich die Farbe; Spielleiter zieht Karten und sagt die Farbe, wer eine Karte der entsprechenden Farbe hatte, rückt einen Stuhl nach rechts, bzw. sitzt dem Nachbarn rechts auf die Knie; wer jemand auf den Knien hat, darf man nicht nach rechts rücken; Ziel: einmal im Kreis herum kommen)
- Minenspiel (alle halten sich im Kreis fest, in der Mitte liegt ein Blatt (Mine) das nicht berührt werden darf -> auf Kommando beginnen alle zu ziehen)

- Hol-dä-Socke (alle halten sich im Kreis, eine Person rennt herum und schlägt auf ein Händepaar -> diese beiden Personen rennen in entgegengesetzter Richtung um den Kreis, kriechen zwischen den Beinen der Person durch, die sie geschlagen hat und versuchen den Socken in der Kreismitte zu berühren; der Verlierer muss um den Kreis rennen und neu beginnen)
- Ja-Nein-Spiel (Person in Kreismitte stellt andere Fragen, auf welche nie mit „ja“ oder „nein“ geantwortet werden darf, wer reinfällt muss in die Mitte)
- Sensus (Diskussionsspiel, kann auf der Arbeitsstelle ausgeliehen werden)
- Ablegä-Schiäbä (Kartenspiel; Ziel: ein Quartet zu haben, d.h. z.B. alle Könige; pro Person ein Quartet nehmen, mischen, alle Karten verteilen; auf Kommando legen alle eine Karte ab und schieben sie nach rechts; wer ein Quartet hat, nimmt von der Tischmitte einen zuvor bereitgelegten Gegenstand; jetzt dürfen alle Gegenstände vom Tisch nehmen; da es einen zu wenig hat, verliert derjenigen, der keinen erhält)
- Sockenkampf (alle gegen alle; wer hat am Ende noch mindestens einen Socken an)
- Peter ruft Paul / Chef ruft Vize (Klatsch-Spiele)
- Stuhlwettrennen (zwei Mannschaften, Spieler jeweils auf einer Stuhlreihe, hinterster Spieler nimmt den Stuhl hinter sich und gibt ihn nach vorne; Ziel: eine bestimmte Strecke zurücklegen)
- Evolution (Ei – Huhn – Affe – Mensch; Auf- und Abstieg in Evolution durch Schäre-Stein-Papier zwischen zwei auf gleicher Stufe (z.B. zweier Hühner), wer Mensch ist, ist fertig)
- Gordischer Knoten
- Tarantula (auch Katz und Maus; Personen stehen in Reihen und halten sich, auf Kommando der Maus drehen sich alle um 90°; Option: ein König übernimmt das Kommando)
- (alle stehen im Kreis und merken sich eine andere Person; auf Kommando rennen alle los und versuchen dreimal um die Person herumzurennen)
- Blinzlä (Kreis aus Pärchen die hintereinander stehen, hintere Person hat Hände hinter dem Rücken, eine freie Person im Kreis blinzelt vorderen Personen zu, dieser Versuche zur blinzeln Person zu rennen, derjenige der hinten stehen, kann versuchen, die vordere Person zu fangen; gelingt es nicht, muss er blinzeln)

Spiel vor allem für Kinder mit Aufmerksamkeitsdefizit

- Drohgebärden von Tieren nachmachen
- Schauspielern (Nachahmen des Gruppenleiters)
- Schreimauer (zwei Personen versuchen sich einen Satz zuzurufen, die anderen verhindern dies durch schreien)
- Schreipegel (Gruppenleiter sagt etwas ganz leise, der nächste etwas lauter und so weiter)
- Fortsetzungspantomime (wie oben aber mit übertreiben von Gesten)
- Zeitlupenkampf (ein ganz normaler Kampf, aber ohne schnelle Bewegungen)

Da gibt's weiter Ideen

- mö
- ideejubla
- Bibliothek (auch auf der Arbeitsstelle)
- Schub
- J+S-Handbuch
- ältere LeiterInnen
- Kinder
- Internet
 - o <http://www.jubla.ch/service/gruppenstunden/>
(hier gibt's auch noch viele weitere Links)
 - o <http://www.cevizoo.ch/elemente/index.htm>
 - o ...