

1. Menschliche Kamera

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Bei diesem Vertrauensspiel führt eine "sehende" Person eine "blinde" zu etwas besonders Sehenswertem, und lässt den Partner die Augen für einige Zeit öffnen.

Spielverlauf

Die Spieler finden sich in Paaren zusammen. Jedes Paar einigt sich darauf, wer zuerst blind ist, und wer führt. Die sehende Person führt nun ihren Partner zu einem ausgewählten Ort und richtet ihre "Kamera" auf etwas besonders Sehenswertes. Wenn sie den Kopf sanft arrangiert hat, kann sie den Auslöser drücken (leicht am Ohrläppchen ziehen); dann erst darf der Partner die Augen für einige Zeit öffnen und das Bild genießen.

Während des Spiels soll nicht gesprochen werden. Außerdem sollen verschieden nahe und weite Aufnahmen gemacht werden. Jeder hat drei (fünf) Aufnahmen, dann wird gewechselt.

Material

keines

2. Stadt - Land - Fluss

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 10 Spieler im Alter von 8 bis 100 Jahren.

Sehr bekanntes Spiel, bei dem zu einem gewählten Buchstaben passende Begriffe aus verschiedenen Kategorien gefunden werden müssen.

Spielverlauf

Jeder Mitspieler erhält einen der vorbereiteten Zettel und einen Stift. Nun wählt jemand willkürlich einen Buchstaben aus dem Alphabet aus. Nun müssen alle möglichst schnell zu jeder Kategorie einen Begriff auf das Blatt schreiben. Derjenige, der zuerst fertig ist, beendet die Runde ("Stopp!" rufen!).

Nun werden die einzelnen Begriffe aus den Kategorien verglichen. Für einen Begriff, den andere auch haben, erhält man zwei Punkte, für einen Begriff, den sonst keiner hat, fünf; wenn man den einzigen Begriff in einer Kategorie hat, erhält man zehn Punkte.

Material

- je Spieler einen Zettel
 - je Spieler ein Stift
-

3. Streichholzspiel

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Ein einfaches Spiel, bei dem man Streichhölzer auf eine Flasche stapeln muss

Spielverlauf

In die Mitte des Raumes (oder auf den Tisch) wird eine leere Flasche gestellt. Alle Mitspieler bekommen eine Anzahl von Streichhölzern. Nun muss jeder Spieler nacheinander ein Streichholz auf die Flasche legen, ohne dass die anderen bisher gelegten herunterfallen (ähnlich wie Jenga). Bei wem der Stapel schließlich fällt, der scheidet aus (oder gibt ein Pfand ab). Man glaubt kaum, wieviele Streichhölzer man stapeln kann!

Bemerkungen

Wenig Aufwand, viel Spaß, hohe Spannung.

Material

- 1 Flasche
- mehrere Packungen Streichhölzer

4. Tisch-Minigolf

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Ein Tischtennisball muss durch einen Parcours gepustet werden.

Spielverlauf

Der Tischtennisball wird an den Anfang des Parcours gelegt und darf dann nicht mehr berührt werden, er wird nur noch durch Pusten fortbewegt.

Material

- Tischtennisbälle
- Bastelmaterial für Parcours

5. Zählen mal anders

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 100 Jahren.

Konzentrationsübung mit Zahlen. Versprecher garantiert!

Spielverlauf

Es wird festgelegt, wie weit man zählt. Oft reicht es völlig, bei 50 aufzuhören. Dann einigt man sich auf die Zahl, die beim Aufzählen nicht mehr genannt werden darf. Meistens fängt man einfach mit der 5 an. Statt der Zahl wird ein Wort gesagt, z.B. "Bing" Allerdings muss auch jede Zahl die die 5 enthält (15, 25..) und durch 5 teilbar ist (10, 15...) durch das Wort ersetzt werden. Danach wird normal weitergezählt. Wer sich verspricht oder nicht mehr weiter weiß, fliegt raus. Der erste fängt an, danach geht es reihum weiter. 1, 2, 3, 4, Bing, 6, 7, 8, 9, Bing, ... Danach kann man es mit schwierigeren Zahlen versuchen. Schwieriger wird es je kleiner die Zahl ist.

Bemerkungen

Variation: Man kann es noch zusätzlich erschweren, indem man die Begriffe für die Zahl und durch die Zahl teilbare Zahlen trennt für 4: 1, 2, 3, Bing-Bong, 5, 6, 7, Bong, 9, 10, 11, Bong, 13, Bing, ...) oder mehrere Zahlen auf einmal nimmt für 4 u. 5: 1, 2, 3, Bing, Bing, 6, 7, Bing, 9, Bing...

Material

keines

6. 123

1 2 3 ist ein sehr einfaches Konzentrationsspiel, für das weder Material noch Vorbereitung benötigt werden. Es spielen prinzipiell zwei Spieler gegeneinander; natürlich können mehrere Zweiergruppen gleichzeitig spielen.

Material

Es wird kein Material benötigt.

Ablauf

Die beiden Spieler nennen fortlaufend die Zahlen 1, 2 und 3. Dabei nennen sie immer abwechselnd eine Zahl; nach "3" wird wieder mit "1" fortgesetzt:

Spieler 1: "eins"

Spieler 2: "zwei"

Spieler 1: "drei"

Spieler 2: "eins"

Spieler 1: "zwei"

...

Dies bedarf schon einiger Konzentration und sollte kurze Zeit geübt werden. Anschließend werden - hintereinander, mit etwas Übungszeit dazwischen - die Zahlen jeweils durch Bewegungen ersetzt. Statt "eins" schnippt man mit den Fingern, statt "zwei" klatscht man in die Hände und statt "drei" hüpfte man. Nach der ersten Ersetzung lautet die Reihenfolge also:

Spieler 1: *Schnippen*

Spieler 2: "zwei"

Spieler 1: "drei"

Spieler 2: *Schnippen*

Spieler 1: "zwei"

...

Letztendlich werden überhaupt nur mehr die Bewegungen ausgeführt.

Spieler 1: *Schnippen*

Spieler 2: *Klatschen*

Spieler 1: *Hüpfen*

Spieler 2: *Schnippen*

Spieler 1: *Klatschen*

7. 7. Zeichnen nach Ansage

Zwei Partner A und B sitzen einander gegenüber, A bekommt ein Bild, welches sich aus geometrischen Figuren zusammensetzt. A beschreibt nun in Worten und nach Möglichkeit unter Gebrauch der mathematischen Bezeichnungen das, was er sieht. B versucht das, was ihm angesagt wird, in eine Zeichnung umzusetzen. B darf keine Fragen stellen. Nach einer bestimmten vorgegebenen Zeit wird das Ergebnis mit dem Original verglichen und die Fehler werden besprochen. Die mathematischen Formulierungen sollten exemplarisch verdeutlicht werden.

Danach Partnerwechsel!

Diese Übung kann man auch mit Formplättchen oder Papier und Stift durchführen.

Ziele:

- Konzentriertes Zuhören
- Pflege der mathematischen Sprachkompetenz
- Zeichnerisches Umsetzen der mathematischen Sprache
- Überlegte Formulierung
- Wiederholen der ebenen bzw. räumlichen Geometrie