

WEGWEISER DURCH DIE KARTEI

Im Folgenden findest du einige nützliche Hinweise zum Gebrauch der Spielekartei.

FÄRBIGE RÄNDER

| | |
|-------------------|--|
| Hellgrüner Rand | „Who is Who“ – Spiele zum Kennenlernen (22 Stück) |
| Dunkelgrüner Rand | „Langsam wach ma zam“ - Vertrauensspiele für die Gruppe (19) |
| Türkiser Rand | „Ene meene mu“ – Gruppenteilungsspiele (11) |
| Hellblauer Rand | „All together“ – Gruppe erleben (22) |
| Dunkelblauer Rand | „Zur Sache“ – Mit Themen arbeiten (20) |
| Lila Rand | „Psst!“ – Stille Übungen (19) |
| Pinker Rand | „Host nix – mocht nix“ – Spiele ohne Material (21) |
| Roter Rand | „Bewegte Spiele“ – Spiele für Zwischendurch (19) |
| Oranger Rand | „Nonsense Spiele“ – Spiele zum Blödeln (19) |
| Gelber Rand | „Servus, pfiat Got“ – Abschluss- und Reflexionsspiele (15) |
| Grauer Rand | „Get in Action“ – Spielaktionen (14) |

LEERE KARTEIKARTEN

Dir ist sicher schon aufgefallen, dass manche Karteikarten leer sind. Dabei ist uns oder der Druckerei kein Fehler unterlaufen, sondern diese sind dafür gedacht, die Kartei durch deine eigenen Spielideen zu bereichern.

4

SYMBOLE AUF DER KARTEIKARTE

DECKBLATT

Jede der 11 Spielkategorien beginnt mit einem Deckblatt, das dir einen Überblick über den jeweiligen Bereich bietet. Hier findest du eine alphabetische Auflistung der Spiele, versehen mit Hinweisen über Spielort, Anforderungen an die Mitspielerinnen und Besonderheiten der Spiele. Im Folgenden verwenden wir MS als Abkürzung für Mitspielerin und SL als Abkürzung für Spielleiterin.

Das Diagramm zeigt ein Spieldeckblatt mit folgenden Beschriftungen:

- Karteinummer:** K10
- Spielname:** SPIELFEST ANSTRENG
- Angaben zu Alter, Anzahl, Dauer, Material:** ab 6, bis 60, ab 60 min, MATERIAL
- Beschreibung:** Ein Spielesfest umfasst alle möglichen Aktivitäten: vom Bewegen/Tänzen bis zum Malen/Schneidearbeiten. Alle MS haben die Möglichkeit, jeden Bereich kennenzulernen. Auf einer großen Wiese oder in einem großen Raum können die einzelnen Stationen aufgebaut sein. Jede kann jede Station erleben oder auch nicht. Damit aber nicht zu viele MS gleichzeitig bei derselben Station mitmachen, kann im folgenden die maximale Anzahl festgelegt werden. Wo ein Angebot kann es bei einem Spielesfest geben? Hier sind einige Anregungen:
 - Gruppenräufe
 - Hüpfspiele, Bodybuilding
 - verschiedene Bastelstationen
 - Relaxation mit ruhiger Musik
 - Legebereich
 - verschiedene Ballspiele
 - Theaterund natürlich jede Menge Spiele aus dieser Spielkartei
- Kategorienname:** GET IN ACTION

Soweit so gut. Wir hoffen, hier alle deine Fragezeichen ausgeräumt zu haben, und wünschen dir und deiner Gruppe zauberhafte Spielerlebnisse.

Die Arbeitsgruppe Spielekartei der Kath. Jungschar Diözese Linz

Franz Ackerl
Romana Kugler
Christa Laßberger
Judith Stütz
Margit Stütz
Bernhard Zopf

5

ALTER



ab 8

ANZAHL



11 - 50

DAUER



30 min

MATERIAL

**ANLEITUNG**

Wie du weißt, gibt es ja in China diese unendlich lange Mauer. Genau diese Mauer, macht dort das Fangenspielen ganz schön schwierig:

Die MS teilen sich in Kleingruppen zu mindestens drei Personen auf. (Optimal ist, wenn es z.B. drei Dreiergruppen oder vier Vierergruppen usw. gibt.)

Jede Gruppe bildet nun eine Reihe (Mauer) indem sich die MS die Hände reichen. Diese Mauern stellen sich hintereinander auf, sodass zwischen den Mauern noch genügend Platz zum durchlaufen frei bleibt. Zwei MS beginnen nun zwischen diesen Mauern fangen zu spielen - wie in einer Art Labyrinth.

Aber aufgepasst!

Kurz bevor die Gejagte vom Fänger erwischt wird, rufst du "Hilfe". Sofort werden die Mauern lebendig und jede MS dreht sich um eine Vierteldrehung nach rechts, sodass sie nun den MS die Hände geben kann, die ursprünglich vor und hinter ihr gestanden sind. Diese neuen Mauern haben natürlich der Fängerin den Weg versperrt und sie muss versuchen die Gejagte erneut zu erwischen. Sie kann nur hoffen, dass du nicht bald wieder "Hilfe" rufst und sich die Mauern erneut verändern.

TIPPS

Pass beim "Hilfe" rufen auf, dass eine MS nicht zu lange Fängerin ist und ganz erschöpft wird.

