



## Gruppendynamikspiele

Während bei den Kontaktspielen die Begegnungen der einzelnen Gruppenmitglieder nur kurz und flüchtig sind, können sich die Kinder bei den folgenden Spielen besser kennen lernen. Ziel ist es, das Gruppengefühl zu stärken und Vertrauen in die Gruppe zu entwickeln. Nur in einer entspannten Atmosphäre mit einer positiven Grundstimmung aller Teilnehmer zueinander sind kreative Prozesse möglich. Um Ideen entwickeln zu können, muss ich mich öffnen können, ohne Angst davor zu haben, mich zu blamieren oder ausgelacht zu werden.

Bei den folgenden Spielen kann sich jedes einzelne Kind als Teil der Gruppe erfahren, seinen Platz im Gruppengefüge erleben und variieren. Wer ist dominant? Wer kann sich flexibel in die Gruppe einfügen? Wer hat Schwierigkeiten, sich auf andere einzulassen? Wer hat Angst vor Körperkontakt? Wer ist schüchtern oder rücksichtslos? Sämtliche Verhaltensmuster und Persönlichkeitsmerkmale, die im menschlichen Miteinander vorkommen, können in den Spielen sichtbar werden. Wo sonst erlebt man das Wesen eines Menschen deutlicher als im Spiel?

Die Spiele in diesem Kapitel helfen auf spaßige, körperbewusste, teilweise bewegungsintensive Art dabei, eine Gruppe zu bilden. Selbstverständlich gibt es über die hier genannten Spiele hinaus noch viele andere, die den Gruppenbildungsprozess unterstützen. Zahlreiche Spiele aus dem *New Games*-Bereich sind beispielsweise ebenfalls gut geeignet.

Da eine gut funktionierende Gruppe die Basis für kreative Theaterarbeit ist, sollten Sie sich ausreichend Zeit nehmen für die Entstehung Ihres Teams und zunächst viel mit den Kindern spielen. Die folgenden Vorschläge sind unterteilt in Spiele mit viel Bewegung, die den ganzen Raum benöti-



gen, Spiele in Kreisaufstellung und Spiele, die eher ruhig verlaufen.

### • Fang mich!

Ein Fangspiel, bei dem der Fänger versucht, ein Kind aus der Gruppe abzuschlagen. Man kann sich vor dem Fänger retten, wenn man schnell jemanden umarmt. Die Gruppenmitglieder können sich auch gegenseitig helfen, indem sie sich den Verfolgten mit offenen Armen anbieten. Hat der Fänger einen Spieler abgeschlagen, ist dieser der neue Fänger.

### • Rette mich, wer kann

Alle gehen durch den Raum. Plötzlich sinkt ein Mitspieler mit lautem Stöhnen, Seufzen oder Jammern („Aaaaah!“) ganz langsam zu Boden. Sofort stürzen alle zu ihm hin und stellen ihn wieder auf. Daraufhin geht er wieder ganz normal durch den

Raum. Schon wieder bricht ein Mitspieler – oder sogar zwei – laut stöhnend zusammen und alle stürzen hin und stellen ihn wieder auf. Bei diesem Spiel sollte niemand wirklich zu Boden sinken, da die Gruppe hoffentlich immer vorher reagiert.

### • Au ja!

Alle gehen durch den Raum. Ein Mitglied der Gruppe ruft laut eine Bewegungsaufgabe, z.B.: „Lasst uns alle rückwärts laufen!“ Alle rufen daraufhin „Au ja!“ und führen diese Bewegungsaufgabe so lange aus, bis die nächste Bewegungs-idee in den Raum gerufen wird. Dabei können auch lustige Anweisungen erteilt werden, z.B. Redensarten wie jemanden an der Nase herumführen, eine Kurve kratzen, jemanden den Buckel hinunterrutschen.

### • Bodyguard

Die Kinder bilden Vierer- oder Fünfergruppen. Es werden ein Star, zwei bis drei Leibwächter (Bodyguards) und ein Fan bestimmt. Der Fan versucht, ein Kleidungsstück (z.B. Hut, Schal, Gürtel) des Stars zu erhaschen, die Bodyguards haben die Aufgabe, dies zu verhindern.

### • Kommando „Bimperle“

Das bekannte, lustige Tischspiel wird in ein Bewegungsspiel umgewandelt. Der Spielleiter gibt die Kommandos, die von allen befolgt werden. Kommando „Bimperle“ bedeutet: Alle laufen durch den Raum. Kommando „Bock“ bedeutet: Alle stellen sich wie beim Bockspringen hin, d.h. der Oberkörper wird nach vorne gebeugt, die Hände auf die Oberschenkel gestützt. Kommando „Doppelbock“ bedeutet: Immer zwei Mitspieler stellen sich hintereinander in Bockstellung auf. Die Kommandos dürfen aber nur dann befolgt werden, wenn auch das Wort „Kommando“ genannt wird. Wird nur die Anweisung

„Bock“ gerufen, darf keiner dieses Kommando ausführen. Wer es trotzdem tut, wird neuer Spielleiter. Es können beliebige Kommandos erfunden werden, z.B. Hampelmann, Storch, Kröte.

### • Kommissar Kugelblitz

Alle gehen durch den Raum, jeder observiert völlig unauffällig eine Person. Sobald der Spielleiter „Alarmstufe Rot!“ ruft, ist jeder in erhöhter Aktionsbereitschaft, bewegt sich aber weiterhin unauffällig durch den Raum, die observierte Person im Blick. Auf das Kommando „Zugriff!“ saust jeder zu seiner Person hin und hält sie mit beiden Händen an den Schultern fest. Es kann sein, dass einige Kinder gar nicht zu ihrer Person hinkommen, da sie selbst ‚Opfer‘ sind und bereits gepackt wurden. Das Spiel ist lustig, braucht aber meist zwei bis drei Durchgänge, bis alle den Ablauf erfasst haben.

### • Blödeln

Alle bewegen sich langsam durch den Raum, bis ein Mitspieler eine komische Fortbewegung beginnt, die alle sofort nachmachen. Das geht so lange, bis der betreffende Spieler stehen bleibt und „einfriert“. Auch das machen alle nach und sie bleiben so lange eingefroren stehen, bis der nächste Spieler eine komische Fortbewegung beginnt.

### • Auf der Hut

Alle haben einen Hut auf und gehen damit gemütlich durch den Raum. Jetzt versucht jeder, den Mitspielern die Hüte vom Kopf zu ziehen, den eigenen aber aufzubehalten. Die Spieler, die ihren Hut verloren haben, ärgern sich lautstark und ausdrucksvoll, setzen ihren Hut wieder auf und weiter geht's.

