

Spiele, bei denen die Sprache keine große Rolle spielt...

Wichtig bei Spielaktionen mit mehrsprachigen Gruppen sind Spiele mit relativ einfachen Regeln und einer Spielfreude, die sich automatisch aus dem gemeinsamen Handeln ergibt. Besonders gut geeignet sind hierbei Spiele der sogenannten „New Games“.

Captain Video

Die Gruppe bildet einen Kreis. Eine Person steht in der Mitte, die anderen drehen sich mit dem Gesicht nach außen. Die Person in der Mitte überlegt sich 2-3 bestimmte Bewegungen, die sie mit ihren Armen, Beinen, dem Kopf oder dem ganzen Körper machen möchte. Dann tippt sie eine Person aus der Runde an. Die Person dreht sich zu ihr um und die Person aus der Mitte macht der anderen Person die Bewegungsabfolge vor. Die andere Person schaut nur zu und darf die Bewegungen nicht direkt nachahmen. Anschließend tauschen die beiden Personen die Plätze. Die neue Person in der Mitte tippt eine andere Person an und imitiert die Bewegungsabfolge genau so, wie sie diese behalten hat. Dann ist diese Person an der Reihe. Dies geht so weiter, bis die letzte Person aus der Runde die Bewegungsabfolge einmal vorgemacht wurde. Dann stellen sich die letzte Person und die erste Person gegenüber in die Mitte und machen zeitgleich die Bewegung vor – die erste Person so, wie sie diese zu Beginn vorgestellt hat und die letzte Person so, wie sie ihr zum Schluss vorgemacht wurde. Während des Spiels können die Spieler*innen, die bereits an der Reihe waren sich mit dem Blick zur Gruppe in den Kreis stellen und mitverfolgen, wie und wann sich die Bewegungen im Laufe des Spiels verändern. Sie dürfen aber nichts dazu sagen.

Knuddel-Fangen

Alle Spielenden versammeln sich auf einer ca. 10x10 Meter großen Spielfläche. Eine Person wird zum*zur Fänger*in bestimmt und bekommt einen weichen Gegenstand, mit dem sie die anderen berühren soll (der Gegenstand darf nicht geworfen werden). Die anderen Spieler*innen laufen weg, dürfen die Spielfläche aber nicht verlassen. Sollte der*die Fänger*in gefährlich nahe kommen, können sich die Spieler*innen in Sicherheit bringen, indem sie sich zu zweit umarmen. Sie können dann nicht abgeschlagen werden (Freio), müssen diese Umarmung aber spätestens nach drei Sekunden wieder lösen. Ob der*die Fänger*in diese Zeit abwartet oder sich anderen Spieler*innen zuwendet, bleibt ihm*ihr überlassen.

Tummelbahn

Die Spieler*innen stellen sich jeweils zu dritt hintereinander, fassen sich an den Schultern und tuckern fröhlich als Bimmelbahn umher – gerne auch mit Tuten und Schnaufen. Zusätzlich gibt es noch Spieler*innen, die alleine unterwegs sind. Diese sind die Tummelbahnen und versuchen, an eine der Bimmelbahnen hinten anzudocken indem sie die letzte Person auch mit beiden Händen an den Schultern fassen. Gelingt dies, muss die vorderste Person sich aus der Reihe lösen und nun ihrerseits versuchen als Tummelbahn an eine der anderen Bimmelbahnen anzudocken. Pro drei Bimmelbahnen kann es eine Tummelbahn geben.

Anmerkung: Sowohl Bimmelbahn als auch Tummelbahn sind übrigens keine Schnellzüge, d.h. die Spielenden dürfen sich nur gehend fortbewegen und nicht rennen.

Bello

Alle Spieler*innen verteilen sich auf einem klar eingegrenzten Spielfeld von c. 10x10 Metern. Eine Person ist der Hund „Bello“ und hat einen weichen Ball in der Hand. Bello versucht die anderen Spieler*innen mit dem Ball abzuwerfen (Wichtig: die Spieler*innen müssen unterhalb der Schulter getroffen werden. Kopftreffer zählen nicht). Solange Bello noch alleine ist, kann er*sie sich dafür auch frei bewegen. Sobald die erste Person abgeworfen wurde, wird sie auch zu „Bello“ und die Regeln ändern sich. Die beiden „Bellos“ dürfen sich jetzt nur noch ohne den Ball bewegen, d.h. sobald eine*r der beiden den Ball hat, muss er*sie stehenbleiben und von der Position aus werfen. Alle Personen, die von dem Ball getroffen wurden, werden automatisch auch zu Bello (auch wenn sie den Ball gefangen haben). Um den Überblick zu behalten kann die Person mit dem Ball jederzeit „Bello“ rufen und alle Bellos müssen mit lautem Hundegebell antworten. Die Person, die als letztes vor die Hunde gegangen ist, wird der*die Bello der nächsten Runde.

Guckt hoch

Die Gruppe wird in zwei Gruppen geteilt. In beiden Gruppen stehen die Spieler*innen im Kreis und halten den Kopf gesenkt. Auf das Kommando „Guckt hoch“ heben alle den Kopf und schauen eine Person aus der Runde an (Wichtig: die Spieler*innen entscheiden sich spontan und müssen mit ihren Augen bei der Person bleiben, die sie zuerst angeschaut haben). Treffen sich die Blicke von zwei Spieler*innen müssen beide den Kreis verlassen und zur anderen Gruppe wechseln.

*Variante mit einem Kreis: Sobald sich zwei Spieler*innen anschauen, sinken beide tot zu Boden und scheiden für den Rest des Spieles aus. Dies ist aber nicht besonders tragisch, da es in der Regel nur wenige Minuten dauert, bis nur noch eine oder zwei Personen übrig bleiben.*

Sandmännchen

Alle Spieler*innen stellen sich mit dem Gesicht nach außen in einen engen Kreis und schließen die Augen. Die Spielleitung steht in der Mitte und tippt einer Person unauffällig an den Rücken – diese Person ist nun das Sandmännchen. Anschließend verteilen sich alle Spieler*innen auf dem Spielfeld und gehen ziellos kreuz und quer. Das Sandmännchen geht auch umher und zwinkert einzelnen Spieler*innen unauffällig zu. Wird ein*e Spieler*in angezwinkert kann er*sie noch 2-3 Schritte machen und muss dann schlafend zu Boden sinken. Der Rest der Gruppe versucht, das Sandmännchen zu entlarven bevor alle eingeschlafen sind. Wenn eine Person einen Verdacht hat, kann sie den Arm heben und kann dann nicht mehr in den Schlaf versetzt haben. Sobald zwei Personen den Arm heben wird das Spiel unterbrochen und die beiden Spieler*innen müssen auf ein Kommando hin auf die Person zeigen, die sie verdächtigen. Zeigen Sie auf verschiedene Personen, sinken beide sofort in einen Tiefschlaf und das Spiel geht weiter. Zeigen sie beide auf die gleiche Person und diese ist nicht das Sandmännchen geschieht das Gleiche. Nur wenn beide Personen auf die gleiche Person zeigen und diese ist auch wirklich das Sandmännchen, hat die Gruppe gewonnen und alle Schläfer*innen erwachen wieder.

Sardinen

Für dieses Spiel wird ein großes Gelände mit vielen größeren Versteckmöglichkeiten benötigt. Eine Person wird zur Sardine auserkoren. Wenn alle anderen Spieler*innen die Augen geschlossen haben,

entfernt sich diese Person heimlich und sucht sich ein gutes Versteck aus. Nachdem die anderen gemeinsam bis 50 gezählt haben, dürfen sie die Augen öffnen und sich auf die Suche nach dem Sardinchen machen. Ihre Aufgabe besteht allerdings nicht nur darin, diese Person zu finden, sondern diese auch möglichst unauffällig aufzuspüren und sich dann heimlich mit in das Versteck zu begeben, ohne dass die anderen Spieler*innen dies bemerken. Mit der Zeit kommen dann immer mehr Spieler*innen zu dem Versteck und alle stehen, sitzen oder liegen in dem Versteck wie die Ölsardinen in der Dose. Wenn nur noch wenige Spieler*innen auf der Suche sind, dürfen die Sardinen auch anfangen, ein paar Lockgeräusche zu machen, meistens geschieht dies aber schon automatisch.

Besonders reizvoll ist dieses Spiel im Dunkeln, allerdings nur, wenn die Spieler*innen keine Angst vor der Dunkelheit haben.

Quelle: Alle Spielideen stammen aus dem Buch „best of new games – Faire Spiele für Viele“ von Dale N. Le Fevre. Erschienen im Verlag an der Ruhr.