

IGS Vahrenheide/Sahlkamp –www.igsvs.de

Klassenfahrt der 6d vom 26. bis zum 30.04.2010  
Jugend-, Gäste- und Seminarhaus Gailhof / Am Jugendheim 7 / 30900 Wedemark

**Wir sind ein supertolles Team!**



**Tagesberichte, Spielbeschreibungen und eine gruselige  
Geschichte - verfasst von den Mitreisenden:**

## Klassenfahrt der 1.Tag (Mo. 26.04.2010)

Wir treffen uns um 10:45 Uhr am Ernst-August-Denkmal. Um 11:00 Uhr heißt es Abschied nehmen und ab zum Bahnsteig 2! Die S-Bahn 4 bringt uns in ca. 30 Minuten nach Mellendorf – und wer hat seine Fahrkarte vergessen? Nicola! Der Automat streikt – Frau Laup hilft netterweise aus! Glück gehabt!

In Mellendorf beschließen wir, die zwei Kilometer nach Gailhof zu Fuß zurückzulegen. Ob wir wohl schneller sein werden als der Bus? Tatsächlich schafft es circa die Hälfte der Klasse in 20 Minuten bis zum Jugend- und Gästehaus. Die andere Hälfte wird auf dem letzten Stück des Weges vom Bus überholt. Für einige war dieser kleine Marsch eine richtige Herausforderung! Im Jugendheim wartet schon das Mittagessen. Es gibt Hühnerfrikassee mit Reis und als Dessert Rote Grütze mit Vanillesoße. Endlich werden dann die Zimmer verteilt. Die Mädchen bewohnen ein Extrahaus mit hübschen Zimmern, die Jungen sind etwas entfernt in Haus Nr. 3 untergebracht, in dem auch noch eine 5. Klasse aus Langenhagen wohnt. Es gibt eine Einweisung in die Hausordnung von der Heimleiterin Frau Gronau. Dann beginnt das Seminar. Unsere Teamer heißen Sven, Rainer und Bilge. Und natürlich ist da noch Elvis, das Redetier – es bestimmt, wer gerade reden darf.

An diesem Nachmittag spielen wir diese Spiele:

- Kugellager,
- Bingo,
- Zeitungspatschen,
- Aktion Hochwasser.

Dann machen wir eine Abfrage zum Klassenklima und bekommen einen Auftrag für die ganze Woche. Der Auftrag heißt: Tue jemandem etwas Gutes – und zwar heimlich als „Stiller Freund“ oder „Stille Freundin☺☺“. Man zieht eine Karte, auf der ein Name aus der Klasse steht. Man sollte heimlich etwas Gutes für denjenigen tun, den man gezogen hat. Am Ende der Wochen wollen wir dann erraten, wer uns etwas Gutes getan hat. Nach dem Abendessen treffen wir uns in Gruppen zur Nachtaktion mit Sven und Rainer: Wir finden unseren Weg mit Hilfe der Wegbeschreibung zum Treffpunkt im Wald. Dort gibt es zwei Übungen im Dunkeln, bei denen wir unsere Angst überwinden müssen. An einer Schnur entlang tastet sich jeder blind über eine Strecke von ca. 100 Metern. Einige wählen eine Begleitung. Jetzt ist schon dunkel – nur der Vollmond scheint. Bei der zweiten Übung folgt jeder seinem Vordermann alleine im Abstand von einer Minute in den Wald bis zum Treffpunkt. ☺.

Um 22:30 Uhr ist Zimmerruhe. Zum Spiel des Tages wählen wir die Nachtaktion.

## Klassenfahrt der 2.Tag (Di. 27.04.2010)

Weckzeit ist 7:30 Uhr. Fast alle sind schon wach. Einige haben in der Nacht wenig geschlafen, weil sie noch an die Nachtaktion denken mussten und es Vollmond war. Nach dem Frühstück trifft sich die Klasse ohne die Teamer, denn das Seminar geht

erst heute Nachmittag weiter. Am Vormittag wollen wir nach Mellendorf gehen, dort ein Eis essen und jeder soll etwas Zeit für sich selber haben. Wir starten um 9:45 Uhr bei gutem Wetter. Die Sonne scheint! Unsere Tipps für die benötigte Zeit bis Mellendorf reichen von zehn bis 35 Minuten. Es geht los!

Den Ortseingang erreichen wir in 20 Minuten, der Weg kommt uns schon sehr vertraut vor. Wir machen einen kleinen Abstecher in das Eissportstadion, das außerhalb der Saison als Inline-Skater-Bahn dient. Alle gehen auf die große Fläche und einige spielen Fangen! Dann geht weiter „in die Stadt“ bis zur Eisdiele. Eine Kugel Eis für jeden – ein Großauftrag. Keiner klagt, es scheint allen gut zu munden. In kleinen Gruppen erobern wir nun die Geschäftswelt. Besonders angesagt sind Lidl und Familia. Immerhin sind 19 Schüler/innen rechtzeitig fertig und treffen pünktlich an der abgemachten Stelle ein. Zum Mittagessen sind wir genau pünktlich wieder vor Ort, auch die „Nachhut“ hat es geschafft – angetrieben von Frau Pape! Es gibt Körner-Frikadellen, Möhren und leckere mellendorfer Kartoffeln. Liebesmäßig hat der Stadtausflug auch eine Überraschung gebracht ...

Nach der Mittagspause treffen wir wieder unsere Teamer. Das Thema heißt „Wir sind ein Team“. Zuerst halten wir Rückschau: Was hat gut geklappt im Miteinander? Und: „Was soll noch besser werden im Miteinander?“ Viele freuen sich über die gute Stimmung in den Zimmern. Die Jungen bedauern, dass sie nicht in das Mädchenhaus dürfen. Jetzt folgt das erste Spiel. Dabei spielen zwei Stofftiere die Hauptrolle: Das Wettrennen zwischen Elvis und Mikel. Danach teilt sich die Klasse in zwei Gruppen. Rainers Gruppe geht nach draußen und Svens Gruppe bleibt im Seminarraum. Beide Gruppen spielen nacheinander folgende Spiele, bei denen es um gute Zusammenarbeit geht:

- Eisschollenspiel
- Zeitungs-Turmbau-Spiel
- Spinnennetz-Spiel
- Rettet-Elvis/Mikel-aus-dem-Säure-Bad-Spiel

Alle Gruppen schaffen es, das Ziel zu erreichen, obwohl das Geschreie teilweise groß ist. Gegen 17:00 Uhr tragen wir im Sitzkreis zusammen, was für gute Teamarbeit wichtig ist und spielen das Abschluss-Spiel: Schoß-Sitzen. Dabei ist die Aufregung so groß, dass es laut wurde ... aber es soll Spaß gemacht haben. Nach dem Abendessen und dem heimlichen Einschleichen von drei Jungen ins Mädchenzimmer, geht es zum Joggen mit Herrn Partisch. Gleichzeitig kümmern sich andere um die Spielbeschreibungen. Am Abend dürfen Interessierte Fußball schauen (Champions-League-Halbfinale: Bayern München gegen Lyon: 3 :0). Andere spielen Spiele, Tischtennis oder sie krökeln. Die meisten Jungs mussten in der Nacht aufs Klo. Im Mädchenhaus wurden die Mädchen von Zimmer Nummer 5 von einer riesig netten Spinne angegriffen. Sie kamen knapp mit dem Leben davon.

## Klassenfahrt der 3.Tag (Mi. 28.04.2010)

Wie jeden Morgen wurden wir um 07.00 Uhr geweckt um uns für das Frühstück fertig zu machen. Nach dem Frühstück hatten wir ca. 30 Minuten Pause, damit wir unsere Zimmer aufräumen konnten. Um kurz vor 9.00 Uhr kamen Fr. Pape oder Hr. Partisch

und machten Fotos vom Zimmer und seinen Bewohnern. Anschließend mussten wir zum Seminarraum – Thema: Wir wir unsere Klassengemeinschaft verbessern können.

Zuerst spielten wir das Spiel „**Ich liebe alle die...**“. Dabei wurden wir langsam munter. Anschließend teilten wir uns in 2 Gruppen ein. Die 1. Gruppe ging zum Kistenklettern, während die 2. Gruppe frei, bzw. im PC-Raum arbeitete. Um 11.00 Uhr war Gruppenwechsel angesagt. Die Kistentürme waren zwar wacklig, aber alle machten mit und allen hat es Spaß gemacht. Insgesamt konnten 12 Kisten gestapelt werden. Zwei von uns schafften es, auf die letzte Kiste zu klettern (Anton und Hatun).

Um ca. 12.15 Uhr waren wir fertig und es ging zum Mittagessen. Zum Mittagessen gab es Würstchen mit Nudelsalat und zum Nachttisch Milchreis. Danach hatten wir Pause bis 14.00 Uhr. Dann mussten wir wieder in den Seminarraum und es stand Vertrauen auf unseren Plan. Zuerst spielten wir im Sitzkreis das Spiel „**Ein Sturm zieht herüber.**“

Danach gab es die Übung mit dem Stuhl. Eine Person musste sich ohne sich umzusehen auf einen Stuhl setzen. Diesen Stuhl hat der Partner so aufgestellt, dass es sicher möglich ist. Seine Ansage war: „Du kannst dich sicher hinsetzen!“ Nun ging es draußen im Sonnenschein weiter! Es gab weitere Übungen, um uns besser zu vertrauen. Die nächste Übung war sich in die Hände des Partners fallen zu lassen. Später gingen wir wieder rein und hatten erstmal Pause. In der Zeit haben die Teamer alles aufgebaut für die neue Übung, die **Masterübung!** In dem Raum standen Cola-, die als Treppe aufgebaut waren (3 Kisten hoch). Alle setzten sich in den Kreis und kamen zur Ruhe. Die Teamer erklärten uns die neue Aufgabe und teilten uns in drei Gruppen ein. Hatun war die erste: Sie bestieg den Turm und ließ sich wie ein Baum fallen – und die anderen fingen sie mit ihren Armen auf. Viele trauten sich, sich auffangen zu lassen, aber manche hatten auch Angst. Zur Belohnung gab es dann die **IGELBALL-Massage**. Später waren dann alle beim Abendessen. Um ca. 19.00 Uhr trafen wir uns wieder zum Joggen. Manche gingen auch nur 1 Runde. Die Jogger schafften 2 Runden, Herr Patisch schaffte es drei Runden zu joggen.

Alle gingen wieder zurück und duschten. Manche mussten auch danach in den PC-Raum und Spiele beschreiben, die wir an den Tag gespielt haben. Um ca. 22.00 Uhr war Bettruhe.

## Klassenfahrt der 4.Tag (29.04.2010)

Wie jeden Morgen wurden wir von Frau Pape oder Herrn Partisch geweckt, damit wir pünktlich zum Frühstück kamen. Nach dem Frühstück hatten wir 30 Min. Pause. Die Zimmer wurden von Frau Pape oder Herrn Partisch kontrolliert. Ca. 15 Min. nach 9.00 Uhr gingen wir in den Seminarraum.

Als erstes spielten wir das **Tresorspiel**. Ziel des Spieles war es das Lösungswort „Wir sind ein supertolles Team“ zu schreiben, indem man nacheinander auf die richtigen Buchstaben tippt (Buchstaben liegen auf großen Blättern auf dem Boden). Als nächstes spielten wir „Ich mag an dir“. Dazu bereitete jeder ein Blatt mit seinem Namen vor. Wir sind ungefähr 5. Plätze weiter gerutscht und haben verschiedene Komplimente auf das Blatt geschrieben, das vor uns lag. Es mussten 5 Komplimente

auf jedem Blatt stehen. Damit war die Runde beendet. Als drittes spielten wir das Zuhörrollenspiel. Es gingen drei von uns raus. Das waren Christin, Nico und Patricia. Sie haben drei verschiedene Zettel bekommen auf denen Anweisungen standen, wie sie sich als Zuhörer verhalten sollten. Nacheinander kamen sie dann in den Raum und mussten ihre Rolle spielen, als ihnen einer von uns über sein Hobby berichtete. Es wurde deutlich, wie gutes Zuhören funktioniert. Um 12.00 Uhr waren wir beim Mittagessen. Es gab Nudeln mit Tomatensoße und als Nachtisch gab es Milchreis. Danach planten wir die Party und das Grillen. Manche von uns gingen ohne Erlaubnis in den Essraum und nahmen sich etwas zu essen und trinken.

Um 17.00 Uhr gingen wir Joggen. Herrn Partisch brach seinen Rekord. Einige kauften für die Party Einkäufe. Um ca. 18.30 Uhr begannen wir mit dem Grillen. Nach dem Grillen hielten wir uns noch draußen auf den das Wetter war wunderschön. Ab 20.00 Uhr gab es die heißersehnte Party. Nico war der DJ und Abbas und Anna waren die Zeremonienmeister. Alle tanzten und es blieben immer mindestens 20 im Raum, denn sonst wäre die Party abgebrochen worden. Zum Abschluss schauten wir uns die Fotos an, die wir bis dahin gemacht hatten.

Christin, Domenic

## Zimmeraufteilung

### **Jungen:**

Zimmer: Paddy, Abbas, Jan (63 King Boyzz)  
Zimmer: Herr Partisch (Lehrer-player)  
Zimmer: Sebastian, Nico (Gang)  
Zimmer: Marco, Mohammed, Domenic (Saustall)  
Zimmer: Lennert, Joundun, Anton (Cola-Gang)  
Zimmer: Tobias (Radio-boy)

### **Mädels:**

Zimmer: Patricia, Hatun, Annika, Nele (Spinnen)  
Zimmer: Tugce, Christin, Afet (Chiller-Girls)  
Zimmer: Lisa, Nicola (Lachflash)  
Zimmer: Anna, Hanna (Coole-Gang)  
Zimmer: Catharina, Jacqueline (Playmate)  
Zimmer: Frau Pape (Lehrer-Playerin)

P. Grabowiecki, 28.4.2010

## Die Spinne

Am Abend des 27.04.2010 waren vier Mädchen der Klasse 6d friedlich und müde in ihrem Zimmer. Sie ahnten nichts Böses und freuten sich auf ihre Nachtruhe. Plötzlich hallte ein lauter Schrei durch die Nacht: Die sonst so stille Nele, eines der vier Mädchen, hatte diesen Alarm ausgelöst.

Es war Vollmond und ca. 23.00 Uhr, als im Haus plötzlich starke Aufregung eintrat. Warum? Was war passiert? Eine riesige Spinne saß in der Ecke des Zimmers an der Decke. Sie hatte ca. 10 cm Durchmesser und war schwarz wie die Nacht. Es war wirklich eine Monsterspinne! Voller Furcht beschlossen die Vier, die Spinne zu erschlagen, doch keine wollte ihren Schuh dazu hergeben.

Also suchten sie Hilfe in dem Nachtbarzimmer: Sie baten harmlos darum, sich einen Schuh ausleihen zu dürfen. Die misstrauische Christin fragte: „Wozu braucht ihr denn den Schuh?“ Nele antwortete: „Um eine Spinne zu erschlagen.“ Sofort wollte Christin diesen Job übernehmen. Gelassen betrat sie mit ihrem Schuh das Zimmer. Doch als sie die Spinne sah, zog sie ihren Schuh ganz schnell wieder an und kreischte: „Das ist aber eine Monsterspinne, lebt sie überhaupt noch?“ „Weiß ich nicht!“ antwortete Annika, eine Bewohnerin des Spinnenzimmers. Christin pustete nach der Spinne, die Spinne fiel auf den Boden und verschwand hinter dem Spiegel.

Hatun, Patricia, Nele und Annika regten sich sehr auf und weigerten sich in diesem Raum zu schlafen! Doch auf dem Flur schlafen wollten sie auch nicht. Also wollte Fr. Pape sie umquartieren. Das wollten sie auch nicht, weil trotzdem eine alleine im Zimmer bleiben müsste. Also begannen sie die Spinne zu suchen. Das Bett wurde von der Wand abgerückt, die Matratze hochgehoben - doch vergebens. Leider blieb die Spinne, die Annika übrigens Spider taufte, unentdeckt. Also legten sich alle ins Bett und versuchten zu schlafen. Doch Hatun beschloss Wache zu halten. Plötzlich schrie Hatun aufgeregt: „Da krabbelt etwas!“ Nele sprang voller Aufregung in Patricias Bett. Die Monsterspinne war zurück, sie hatte sich hinter dem Spiegel versteckt und krabbelte nun an Annikas Bett hoch. Angelockt durch die Lautstärke stürmten Tugce, Christin und Afet in das Zimmer.

Annika wollte die Spinne nicht erschlagen. Also nahm Tugce kurz entschlossen Annikas Schuh und erschlug kaltblütig Spider, die Spinne. Beruhigt beerdigten die Mädchen Spider im Mülleimer. Jetzt war es schon ca. 0:05 Uhr und alle waren todmüde und wollten nur noch schlafen. Doch Hatun machte noch einen Taschenlampenfilm mit Frosch und Tiger. Es war sehr aufregend und lustig. Um 24.45 Uhr schliefen wir alle in Ruhe ein.

Annika Sonntag und Nele Paukert, 28.04 2010

## Spielbeschreibungen

### Bingo

Material/Vorbereitung:

Man braucht einen Fragezettel mit 12 Fragen, die man mit Ja oder Nein beantworten kann und einen Stift. Die Lehrer kopieren dieses Blatt und teilen es aus.

Mitspieler:

Es müssen mindestens 4 Personen mitspielen! Ein Spielleiter, eine Liste

Ablauf:

Ein Lehrer teilt das kopierte Blatt an die Schüler aus. Dann fragen sich die Schüler/in gegenseitig ab. Wenn es eine Ja-Antwort gibt, geben sie das Blatt ihrem Partner und

lassen es unterschreiben. Dabei darf ein Name nicht mehr als dreimal vorkommen. Wenn man ein Bingo hat, geht er zum Spielleiter/in. Ein Bingo bedeutet, dass man eine Reihe mit Unterschriften voll hat – entweder eine WAAGERECHTE oder eine SENKRECHTE Reihe. Der Spielleiter führt eine Liste. Wer die meisten Bingos hat, ist der Gewinner.

Ziel: Das Ziel ist, möglichst viele Unterschriften in einer Reihe zu sammeln und sich dabei kennen zu lernen.

Regeln: Die wichtigste Regel ist ehrlich zu sein (sonst lernt man sich nicht richtig kennen).

Tipps: Ehrlichkeit, sonst lernt man andere nie kennen!

Anna-Lena Muchajer

## Zeitungspatschen

Material: Eine Zeitung

Vorbereitung: Die Zeitung zusammen rollen und einen Sitzkreis erstellen.

Mitspieler: Es dürfen bis 30 Mitspieler mitspielen.

Ablauf:

Zuerst stellt sich eine Person in die Mitte. Dann sagt eine andere Person den Namen eines Mitschülers. Die Person, die sich in der Mitte steht, muss die genannte Person mit der Zeitung berühren. Die Person, die genannt wurde, muss einen anderen Namen aus der Gruppe sagen. Wenn sie berührt wird, muss sie in die Mitte.

Ziel: Nicht mit der Zeitung berührt zu werden.

Regel: Nicht den Mitschüler kräftig zuschlagen.

S. Lernhard, J. Gul

## Aktion Hochwasser

MATERIAL: Wenn man 26 Spieler hat, braucht man 16 COCA-COLA-KISTEN; einen CD-Player mit Musik

MITSPIELER: mindestens 15

ABLAUF: Wenn die Musik spielt, geht man locker um die Kisten herum. Wenn die Musik stoppt, muss sich auf eine Kiste stellen. Alle Teilnehmer sollte es schaffen so auf einer Kiste zu stehen, dass niemand mehr den Boden berührt. Dann zählt der Spielleiter bis 3 und wartet bis niemand mehr spricht. Dann ist es geschafft. ES MUSS LEISE SEIN, SONST MUSS MAN wieder neu ZÄHLEN. Nun nimmt der Spielleiter zwei Kisten aus dem Spiel und die nächste Runde beginnt.

ZIEL: DAS ZIEL IST, DASS ALLE PERSONEN AUF DEN KISTEN EINEN PLATZ FINDEN UND ES RUHIG IST – je weniger Kisten im Spiel sind, desto schwieriger wird es! Zum Beispiel: 25 Spieler stehen auf 6 Kisten.

REGELN: KEINER darf den BODEN berühren, wenn bis drei gezählt wird.

TIPPS: MAN sollte ein KIND auf den HUCKEPACK nehmen.

Jan Apel, Marco Schulz, 27.4.2010

## Die Nachtaktion

### Material/Vorbereitung:

Für jede Gruppe eine Wegbeschreibung, Augenbinden, ein ca. 100 Meter langes Seil, zwei Taschenlampen

Mitspieler: Ca. 14 Pro Gruppe, ein Spielleiter

### Ablauf:

Die Gruppe muss mit der Wegbeschreibung den Treffpunkt im Wald finden (möglichst im Dunkeln). Am Treffpunkt wartet der Spielleiter mit der ersten Aufgabe. Jeder in der Gruppe bekommt eine Augenbinde. Der Spielleiter hat mit dem Seil eine Strecke von ca. 100 Meter von Baum zu Baum gespannt. Jeder muss sich leise am Seil entlang zum Ziel tasten.

Nun folgt die zweite Aktion:

Der Spielleiter verschwindet im Wald. Nach 1 Min. geht ihm einer alleine nach. Der jeweils nächste folgt, bis alle das Ziel erreicht haben. Der Weg ist ca. 150 Meter lang.

Ziel: Die Angst überwinden und stolz sein.

Jacqueline Hochheuser, 28.04.2010

## Eisschollenspiel

Material/ Vorbereitung: Man braucht für jeden Spieler eine leere Getränkekiste, Augenbinden und Klebeband.

Mitspieler: Man braucht mindestens 10 Spieler.

### Ablauf:

Die Kisten werden im Raum verteilt. Jeder Spieler sucht sich eine Kiste aus und stellt sich darauf. Niemand darf mit den Füßen den Boden berühren. Die Kisten darf man nur bewegen, wenn niemand darauf steht. Man darf die Kisten nur mit den Händen oder Füßen bewegen. Wenn man von der Kiste fällt, wird man blind und bekommt die Augen verbunden.

### Ziel:

Jede Kiste ist eine Eisscholle. Jeder Spieler ist ein Schiffsbrüchiger. Die Rettung ist eine Insel, die alle Mitspieler erreichen müssen. Diese Insel ist in einer Ecke mit einem Klebeband gekennzeichnet. Man darf nur auf die Insel springen, wenn man alleine auf einer Kiste steht. Wenn man auf der Insel angekommen ist, wird die Kiste, auf der man zuletzt stand, weggenommen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle auf der Insel angekommen sind.

### Tipps:

Man sollte sich gegenseitlich helfen und versuchen ohne Blinde anzukommen.

Hanna Schulz, 27.04.10



## Spinnennetz-Spiel

### Material/Vorbereitung:

Ein langes Plastikband und Wäscheklammern – mit dem Plastikband wird zwischen zwei Bäumen ein Netz mit drei Reihen und vier Zelle pro Reihe gespannt. So entsteht ein Spinnennetz mit 12 Löchern.

Mitspieler: 12 Mitspieler

**Ablauf:** Man bespricht zuerst, wie man durch die Löcher kommen kann und dann müssen alle Spieler nacheinander durch die Löcher kommen ohne das Plastikband zu berühren. Wenn jemand durch ein Loch gestiegen ist, wird dieses Loch mit einer Wäscheklammer gekennzeichnet. Es darf nicht mehr ausgesucht werden.

**Ziel:** Das Ziel ist es, dass alle auf der anderen Seite angekommen sind.

**Regeln:** Man darf das Plastikband nicht berühren und wenn man das Plastikband berührt, müssen alle von vorne anfangen.

**Tipps:** Man sollte die leichteren Mitspieler zuerst oben durch die Löcher tragen.

Lisa Stiel & Nicola Walterstein, 27.04.10

## Schoß sitzen

### Material/Vorbereitung:

Du brauchst ein Kartenspiel und einen Stuhlkreis.

Mitspieler: beliebig viele.

### Ablauf:

Jeder Schüler bekommt eine Karte und merkt sich das Zeichen (Herz, Karo, Piek, Kreuz). Der Spielleiter sammelt die Karten wieder ein. Er zieht eine Karte und ruft das Zeichen auf. Wer das Zeichen hat, rückt einen Platz weiter nach links. Dabei kommt es vor, dass man sich auf den Schoß eines anderen setzen muss, weil auf dem Platz schon jemand sitzt.

### Ziel:

Ein Schüler muss es schaffen, zehn Stühle weiter zu kommen.

**Regeln:** Wenn man jemanden auf seinem Schoß sitzen hat, darf man selbst nicht weiterrücken.

**Tipps:** Keine Berührungsgänge haben. Keine Karten tauschen.

Nele Paukert und Patricia Koziak, 28.04.2010

## Elvis-Wettrennen

**Material/Vorbereitung:** 2 Stofftiere, 1 Stuhlkreis

**Mitspieler:** min. 10 Mitspieler

**Ablauf:** Die Tiere werden im Sitzkreis so verteilt: Ein Tier bekommt der Spielleiter, das andere Tier bekommt die Person, die genau gegenüber sitzt. Jetzt werden die Tiere reihum gegeben und zwar in die gleiche Richtung. Allerdings wird dabei immer eine Person übersprungen, so dass nur jeder zweite das Tier bekommt.

**Ziel:** Das eine Stofftier muss das andere überholen.

**Regeln:** Man darf nicht mehr als einen Nachbarn überspringen.

Man darf nicht seinen Nachbarn beim Weitergeben nicht stören, z.B. das Tier aus der Hand schlagen oder ähnliches.

A. Petrov, N. Sprengel  
B.

## Igelballmassage

**Material/Vorbereitung:**

Sitzkreis, Igelbälle, Augenbinden

**Mitspieler:**

Es muss eine gerade Zahl sein.

**Ablauf:**

Als erstes muss man einen Sitzkreis machen, anschließend muss man sich in zwei Gruppen einteilen. Jeder zweite Stuhl wird in die Mitte gerückt und umgedreht. Auf diesen Stühlen sitzen die Teilnehmer so, dass ihr Rücken nach außen zeigt und sie ihren Kopf auf der Lehne ablegen können. Sie bedecken ihre Augen mit einer Augenbinde und entspannen sich. Die Außenstehenden bekommen einen Igelball. Danach läuft ruhige Musik und man fängt an zu massieren. Der Spielleiter zeigt den Äußeren nach einigen Minuten, wie viele Plätze sie nach links gehen müssen. Dann massieren sie den nächsten Mitspieler. Dieser Wechsel findet dreimal statt. Beim letzten Partner malt der Masseur den Anfangsbuchstaben seines Vornamens auf den Rücken. Der Vordermann muss nun den Namen erraten. Dann wechseln die Gruppen die Plätze und es folgt die zweite Runde.

**Ziel:**

Das Ziel war sich etwas Gutes zu tun und sich zu entspannen.

**Regeln:**

Man darf nicht unter den Augenbinden gucken und man darf nicht sprechen.

**Tipps:**

Man sollte den ganzen Rücken massieren und nicht nur an einer Stelle. Man kann auch eine Sonne mit dem Igelball malen..

Hatun Iletmis, Tugce Cakmak, 28.04.10

## Sturm-Spiel

**Material:** ca. 25 Stühle im Sitzkreis

**Mitspieler:** die ganze Klasse, eine große Gruppe

**Vorbereitung:** Einen Sitzkreis aufbauen

**Ablauf:** ein Spiel-Leiter wird bestimmt

1. Stufe: Der Wind: in den Händen reiben
2. Stufe: Regen: mit dem Fingern auf den Stuhl klopfen
3. Stufe: Starker Regen: auf den Schoß klopfen
4. Stufe: Donner: auf den Schoß klopfen und mit den Füßen trampeln

Es wird ein Teilnehmer bestimmt, der anfängt. Er beginnt mit der ersten Stufe und der neben ihm Sitzende fängt auch mit der ersten Stufe an. Und so weiter, bis irgendwann alle den Wind ausführen. Dann startet der „Beginner“ mit der 2. Stufe. So geht es weiter, bis man beim Donnerwetter angekommen ist. Dann wird wieder mit der 3. Stufe begonnen, bis sie wieder komplett bei 1 aufhören.

Ziel: Eine sehr leise Klasse. Das „Sturm-Spiel“ wird gerne eingesetzt, damit es in der Versammlung ruhig wird.

Tipp: Immer auf den links sitzenden Nachbarn hören.

Tobias Beseler, 30.4.2010

## Ich mag an dir

Material/Vorbereitung: 1 Blatt und 1 Stift

Mitspieler: Eine ganze Klasse, ein Spielleiter

Ablauf: Man legt ein Blatt auf den Tisch mit einem Umschlag, auf dem der Name des Spielers steht. Dann rutscht man 3-4 Plätze weiter. Auf das Blatt, vor dem man dann sitzt, schreibt man ein Kompliment an die Person. Das Ganze wiederholt sich so lange, bis man 5 Komplimente geschrieben hat. Am Schluss werden die Briefe in den Umschlag gesteckt, zugeklebt und verteilt.

Ziel: Das Ziel ist es 5 Komplimente auf seinem Blatt zu haben und über die Mitspieler nachzudenken.

Regeln: Man darf das Wort nett nicht aufschreiben und man darf nicht reden. Das Kompliment muss sich speziell auf die Person beziehen.

Tipps: Die Komplimente müssen ehrlich sein und genau zur Person passen.

D. Pustal, M. Bradosty, 9.05.2010