

Spiele

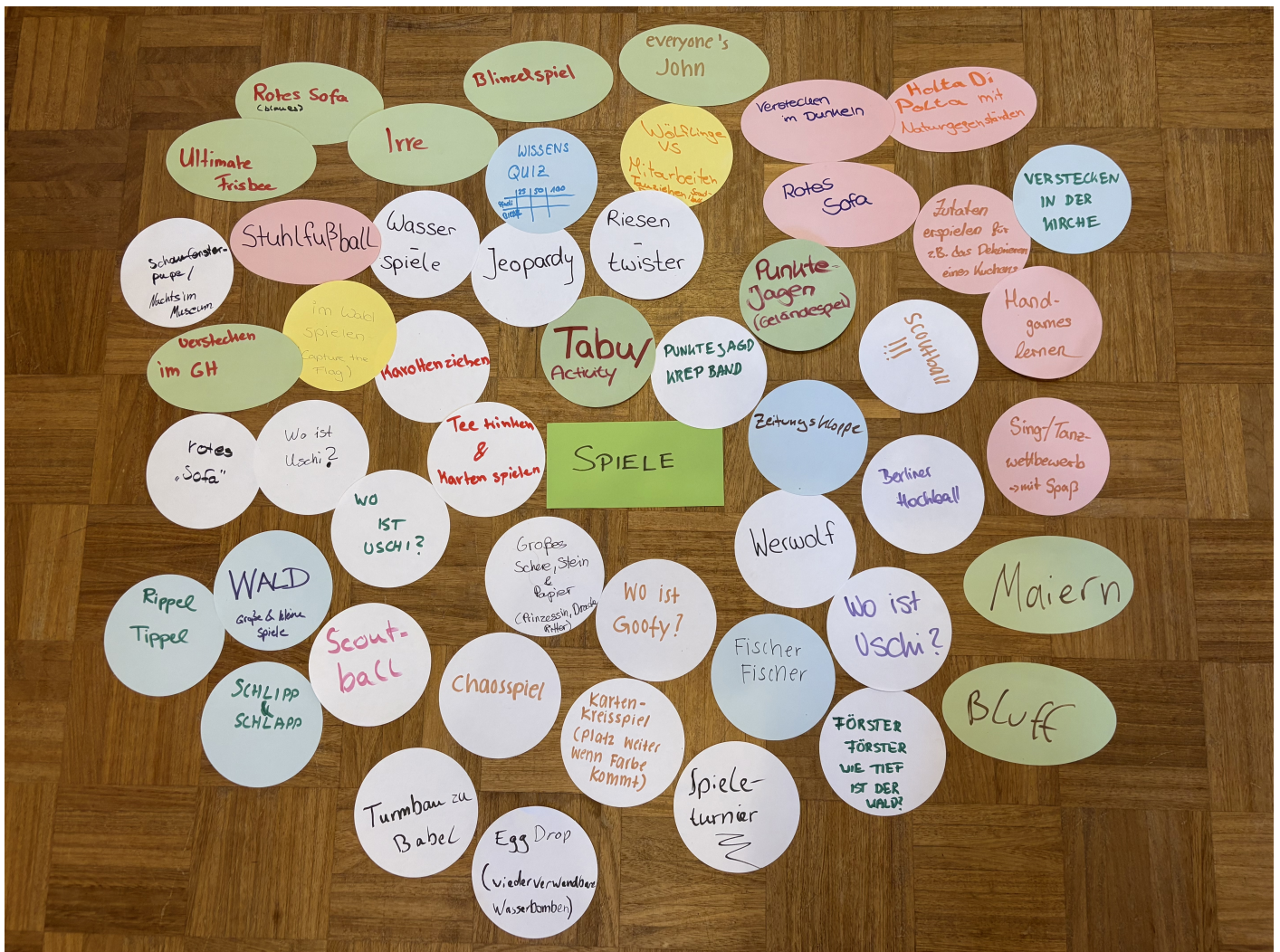
Spiele sind ein fester Bestandteil unseres Gruppenlebens. Sie sorgen nicht nur für gute Laune, sondern fördern auch Kreativität, Teamgeist und Bewegung. Ob als **vollständige Gruppenstunde** mit thematischem Schwerpunkt oder als **kurzer Lückenfüller zwischendurch** – Spiele bringen Schwung in jede Runde und schaffen wertvolle Gemeinschaftserlebnisse.

Von klassischen Geländespielen über kreative Gruppenspiele bis hin zu schnellen Reaktionsspielen ist für jede Situation etwas dabei. So entstehen lebendige Momente, die verbinden, Energie freisetzen und oft ganz nebenbei wichtige soziale Fähigkeiten stärken.

- [Ideensammlung Spiele](#)
- [Turmbau zu Babel](#)
- [Wer bin ich: Tierbestimmung](#)
- [Bestimmungsspiel](#)
- [Geländespiel mit Wolle am Arm](#)
- [Everyone is John](#)
- [Harry Potter Quiz \(aus Pfadi Weihnacht 2025\)](#)

Ideensammlung Spiele

Anbei die Ideensammlung aller Gruppenstunden-Ideen im Bereich Spiele vom Mitarbeiterwochenende 04.10.2025.



Turmbau zu Babel

Allgemein

Alter:	{Wölflinge, Sipplinge}
Personenanzahl:	Min. 2
Ort:	Drinne und drauen
Schnelle Gruppenstunde ohne Vorbereitung:	Ja
Autor:	Melf

{Pflege die Tags "Alter", "Ort" und "Schnelle Gruppenstunde" in der rechten Seitenleiste. Orientiere dich an anderen Eintrgen.}

Material

Folgendes Material wird bentigt:

- Verschiedene Bastelmaterialien, dem sind keine Grenzen gesetzt

Vorbereitung

Baumaterialien raussuchen

Durchfhrung

Entweder werden Teams eingeteilt, die dann gegeneinander spielen oder alle spielen gemeinsam

Die Aufgabe ist es mit den gegebenen Materialien den hchstmglichen Turm in einem vorgegeben Zeitraum zu bauen.

Am Ende muss der Turm ohne festgehalten zu werden stehen bleiben

(Um das Ganze interessanter zu machen kann noch ein Gegenstand vorgeben der den Höchsten Punkt des Turmes sein soll, oder nur spezielle Baumaterialien stellen wie Spaghetti und tape etc.)

Impressionen

Füge ein paar Bilder an.

Anhänge

{Anhänge fügst du in der rechten Seitenleiste hinzu.}

Wer bin ich: Tierbestimmung

Allgemein

Alter:	{Wölflinge, Sipplinge}
Personenanzahl:	4 oder mehr
Ort:	{Dringen}
Schnelle Gruppenstunde ohne Vorbereitung:	{Ja,}
Autor:	Jara

Material

Folgendes Material wird benötigt:

- Papier und Stift
- Klebeband oder Wäscheklammer
- noch anschaulicher: Tierbilder
- Optional: Tierlexikon oder Naturführer zur Unterstützung

Vorbereitung

Tiere auswählen:

Schreibe die Namen bekannter Tiere auf kleine Karten, oder drucke sie vorher aus. Später können die Kinder sich auch gegenseitig welche ausdenken.

- Für jüngere Kinder kannst du einfache Tiere nehmen (z. B. Hund, Katze, Fisch).
- Für ältere Kinder oder Tierkenner dürfen es auch genauere Bezeichnungen sein (z. B. Drossel, Seeadler, Regenwurm).

Durchführung

Spielidee

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Fragen die eigene „Tier-Identität“ zu erraten. Jedes Kind erhält den Namen eines Tieres auf einer Karte, die es selbst jedoch nicht sehen kann. Die Karte wird beispielsweise mit einer Wäscheklammer oder Tesafilm auf der Stirn befestigt.

Spielablauf

Ein Kind beginnt und stellt den anderen Mitspielenden Fragen, um herauszufinden, welches Tier es ist. Die Fragen dürfen nur so gestellt werden, dass sie mit „**Ja**“, „**Nein**“, „**Vielleicht**“ oder „**Ich weiß es nicht**“ beantwortet werden können. Ziel ist es, durch logische Überlegungen und Beobachtung der Antworten die richtige Tierart zu erraten.

Beispiele für Fragen sind:

- „Bin ich ein Wirbeltier?“
- „Kann ich fliegen?“
- „Lebe ich im Wasser?“
- „Bin ich ein Raubtier?“
- „Bin ich in der Nacht aktiv?“

Sobald ein Spieler glaubt, die richtige Lösung zu wissen, darf er fragen:

„**Bin ich ein ...?**“

Stimmt die Antwort, darf er die Karte abnehmen und ist aus dem Spiel.

Das Spiel lässt sich in beliebige Kategorien erweitern.

Wer bin ich: Pfadfinder Schenefeld, Wölflinge, eigene Sippe, Zeltarten

Lernziele

Neben dem spielerischen Spaß vermittelt das Spiel Wissen über Tiere und schult wichtige Fähigkeiten:

1. **Aufgeschlossenheit:** Kinder lernen, offen zu bleiben und nicht vorschnell zu urteilen.
2. **Unterscheidungsvermögen:** Sie üben, Informationen zu verarbeiten und logisch zu kombinieren.
3. **Anteilnahme:** Die Kinder helfen sich gegenseitig und unterstützen einander beim Erraten.



Bestimmungsspiel

Allgemein

Alter:	{Wölflinge, Sipplinge}
Personenanzahl:	6 oder mehr
Ort:	{Park, Wald}
Schnelle Gruppenstunde ohne Vorbereitung:	{Nein}
Autor:	Jara

Material

Folgendes Material wird benötigt:

- 7-10 unterschiedliche (möglichst heimische) Pflanzenteile
- ein Mitarbeiter der ein paar Pflanzenteile bestimmen kann

Vorbereitung

Vor Spielbeginn sammelt die Spielleitung etwa **7 bis 10 verschiedene Pflanzenteile** von Bäumen und Sträuchern (z. B. Blätter, Zweige, Samen, Früchte). Diese werden in einer Reihe in der Mitte des Spielfeldes ausgelegt.

Spielidee

Ziel des Spiels ist es, Pflanzenteile wie Blätter, Blüten, Samen oder Zweige den richtigen Baum- oder Straucharten zuzuordnen. Dabei treten zwei Gruppen gegeneinander an und versuchen, möglichst schnell die richtigen Pflanzenstücke zu erkennen.

Durchführung

Die Kinder werden in **zwei gleich große Gruppen** eingeteilt, die sich mit einem Abstand von etwa zehn Metern gegenüber aufstellen. Beide Gruppen zählen durch, sodass sich jeweils Spielpaare mit derselben Zahl bilden (z. B. zwei „Einsen“, zwei „Zweien“ usw.).

Die Spielleitung nennt den **Namen eines Baumes oder Busches** sowie eine **Zahl**.

Beispiel: „Die nächste Pflanze ist eine Buche – die Zahl ist 3!“

Daraufhin rennen die beiden Spieler mit der jeweiligen Zahl in die Mitte und versuchen, den richtigen Pflanzenteil (z. B. einen Buchenzweig) zu finden.

Punktevergabe

- Wer das richtige Objekt zuerst erkennt und aufhebt, erhält **2 Punkte** für seine Gruppe.
- Wird ein falscher Pflanzenteil gewählt, werden **2 Punkte abgezogen**.

Beispiele für Pflanzenteile

Ahorn:

- Blatt (typisch gelappt)
- „Nasenzwillinge“ (geflügelte Samen)

Eiche:

- Eichenblatt
- Eichel (Frucht mit Hütchen)

Buche:

- Buchenblatt (glatt und oval)
- Buchecker (dreikantiger Samen)

Birke:

- Birkenblatt (dünn, gesägt)
- kleine, hängende Kätzchen

Kastanie:

- Kastanienblatt (fingrig geteilt)
- Kastanie mit stacheliger Hülle

Fichte:

- Zweig mit Nadeln (spitz, einzeln angeordnet)

- Zapfen

Kiefer:

- Zweig mit langen, paarweise angeordneten Nadeln
- Kiefernzapfen

Linde:

- herzförmiges Blatt
- Frucht mit Flügel (kleines Blattanhängsel)

Esche:

- zusammengesetztes Blatt
- geflügelte Samen (Eschenflieger)

Hasel:

- Haselblatt (weich behaart, rundlich)
- Haselnuss

Holunder:

- zusammengesetztes Blatt
- schwarze Beeren oder Blütendolden (je nach Jahreszeit)

Heckenrose (Wildrose):

- gefiedertes Blatt
- Hagebutte

Schlehe:

- kleines, gezähntes Blatt
- bläuliche Frucht

Johannisbeere:

- drei- bis fünflappiges Blatt
- Beeren

- **Frühling** → **Blüten**
- **Sommer** → **Blätter**
- **Herbst** → **Früchte, Samen**
- **Winter** → **Zweige und Rinde**

Ziel und Lerneffekt

Das Bestimmungsspiel vermittelt auf unterhaltsame Weise Kenntnisse über heimische Bäume und Sträucher. Die Kinder lernen, verschiedene Pflanzenarten anhand ihrer Merkmale zu unterscheiden und diese zu benennen. Neben der Wissensvermittlung stärkt das Spiel auch Reaktionsvermögen, Teamgeist und Konzentration.

Geländespiel mit Wolle am Arm

Allgemein

Alter:	Wölflinge und Sipplinge
Personenanzahl:	mindestens 20
Ort:	Draußen, Wald
Schnelle Gruppenstunde ohne Vorbereitung:	Ja
Autor:	Christoph Pries

Material

Folgendes Material wird benötigt:

- Wollknäuel mehrerer Farben (nicht reißfest)
- Absperrband

Vorbereitung

Im Wald werden die Wölflinge bzw. Sipplinge in gleich große Gruppen eingeteilt. Anschließend sucht sich jede Gruppe eine Stelle im Wald und markiert mit dem Absperrband einen Bereich als Lager. In diesem werden die Wollknäuel aufbewahrt. Jeder Spieler bekommt ein Wollband an den Arm gebunden.

Durchführung

Auf ein Signal geht das Geländespiel los und die Kinder bzw. Jugendliche können ausschwärmen. Jeder sollte versuchen die Wollbänder der Gegner vom Arm abzureisen. Die erbeuteten Bänder

müssen wieder in das eigene Lager gebracht werden. Jeder der sein Band verloren hat darf keine Bänder erobern und muss sich ein neues Band aus seinem Lager holen. Die Spieler können die feindlichen Lager suchen. Gelingt es ohne Verlust des Bandes ins Lager zu kommen, bekommen sie wieder ein Wollband der Gegner. Die Gruppe die am Ende am meisten Wollbänder im Lager hat, gewinnt das Spiel.

Everyone is John

Allgemein

Alter:	Sipplinge
Personenanzahl:	3-8
Ort:	Drinne
Schnelle Gruppenstunde ohne Vorbereitung:	Nein
Autor:	TFRN

Material

Folgendes Material wird benötigt:

- 6 seitige Würfel (mind. einer, besser einer pro Mitspieler*in)
- Zettel und Stifte

Vorbereitung

Regeln durchlesen (englisch): <https://rtwolf.github.io/Everyone-is-John/> (15 min)

Durchführung

Dies ist eine Art Rollenspiel, daher ist für rollenspielunerfahrene eventuell eine kleine Einführung für die eher freie Form dieses "Spiels" vonnöten und dass der Spielspaß von der Kreativität der Teilnehmenden abhängt.

Das Setting ist hier zwar amerikanisch Minneapolis, stattdessen kann man es in einer (un-)spezifizierten deutschen Großstadt spielen lassen (Hamburg, Berlin, München, etc.).

Als GM (Spielleiter*in) ist es wichtig darauf zu achten, dass die einzelnen Stimmen (Spieler*innen) nicht zu lange dran sind und jede Person mal drankommen kann. Zur Erhaltung des Spielflusses sind die folgenden Regeln wichtig:

1. Bei Langweiligen Tätigkeiten/Untätigkeit von John "im Spiel" schläft er gerne mal ein, sodass eine Bieterunde startet, wer als nächstes drankommt
2. Die Situation in welcher John aufwacht ist erst nachdem bestimmt wurde wer drankommt zu beschreiben

Inspiration für Fertigkeiten der Stimmen (Voices):

1. Taschendiebstahl
2. Marathon laufen können
3. Nähen
4. Altchinesische Geschichte kennen

Inspiration für Startszenarien in denen John aufwacht (Spielleiter*in):

1. Im Wald
2. Im Glockenturm einer Kirche
3. Im Hörsaal einer Universität

Grundsätzlich kann der Startpunkt überall sein, am besten passt es natürlich irgendwie zu den Obsessionen, welche von den Spieler*innen (Stimmen) gewählt wurden.

Und wie immer gilt: die Realität, in der wir alle leben kennen wir schon, daher ist sie langweilig! Wenn z.B. eine Stimme um an etwas Geld zu kommen eine alte Dame beklaue will, wer sagt denn, dass Sie nicht Karate kann und ihn ausknockt? Oder von der Polizei ist und einer Spezialeinheit angehört, die gegen Taschendiebe vorgeht? Oder dass sie selber gerade was geklaut hat und John sich nun im Besitz von mit einem GPS-Tracker versehenen Diebesgut befindet?

Harry Potter Quiz (aus Pfadi Weihnacht 2025)

Allgemein

Alter:	Wölflinge/Sipplinge
Personenanzahl:	Gruppe
Ort:	nicht ortsgebunden
Schnelle Gruppenstunde ohne Vorbereitung:	Ja
Autor: HF	

{Pflege die Tags "Alter", "Ort" und "Schnelle Gruppenstunde" in der rechten Seitenleiste. Orientiere dich an anderen Einträgen.}

Material

Folgendes Material wird benötigt:

- Bogen mit Fragen - im Anhang
- Bogen mit Buchstabenfeld - im Anhang
- Bogen mit Lösung Buchstabenfeld - im Anhang
- Schreiber zum Abstreichen im Buchstabenfeld

Vorbereitung

Das Quiz war Spielstation bei der Pfadfinderweihnacht 2025; insofern ist es ratsam etwas Zeit zum Neuspielen verstreichen zu lassen.

Durchführung

Ein Verantwortlicher stellt die Fragen.

Für die Fragen 1 - 10 ist das Buchstabenfeld abzuarbeiten (umkringeln/durchstreichen, o.ä.). Hier bleiben die Buchstaben DUMBLEDORE übrig...das ist das Lösungswort zu diesem Block.

Danach können noch 10 weitere Harry Potter Wissensfragen gestellt werden. Hier geht es nur um die Beantwortung - kein Buchstabenblock w.o.

Impressionen

Füge ein paar Bilder an.

Anhänge

{Bilder kannst du über den Bilder-Button im Editor direkt im Text einbetten. Andere Anhänge (z.B. PDFs) fügst du in der Seitenleiste hinzu.}