

Partizipative Spiele – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Partizipative_Spiele/

Archiviert am: 2025-09-19 23:54:56

Bei der Landes LeiterInnen Tagung 2017 in Niederösterreich gab Christa Sieder einen Workshop zum Thema **Partizipative Spiele**. Dies ist die Liste der kurzweiligen Spiele.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung der Spiele](#)
 - [1.1 Tauschgesellschaft](#)
 - [1.2 Umzug – Neubau – Erdbeben](#)
 - [1.3 Gemeinsam zur Mitte](#)
 - [1.4 Hände fühlen](#)
 - [1.5 Käse bombe](#)
 - [1.6 Stille Mal-Post](#)
 - [1.7 Pantomime-Stille-Post](#)
 - [1.8 Riesenmaschine](#)
 - [1.9 Löwen aufwecken](#)
 - [1.10 Stopp – Los](#)
 - [1.11 Ballrunde](#)
 - [1.12 Das ist meine Nase!](#)
 - [1.13 Spion zu Spion](#)
 - [1.14 Summ-Spiel](#)

Beschreibung der Spiele

Tauschgesellschaft

Jede/r wählt einen Satz, eine Stimmung oder eine Fortbewegungsart, herumgehen, per Händeschütteln wird miteinander getauscht.

Umzug – Neubau – Erdbeben

Drei Leute bauen miteinander ein Haus – zwei geben sich die Hände und formen das Dach, Person drei steht darunter. Eine Person hat kein Haus und kann nun folgende Kommandos verwenden, um doch auch einen Platz zu bekommen:

Umzug: alle Personen im Haus wechseln den Platz

Neubau: die zwei „Häuser-Personen“ wechseln den Platz

Erdbeben: alle Häuser samt BewohnerInnen formieren sich neu

Gemeinsam zur Mitte

Alle TN stehen in einem großen Kreis; das Ziel ist es, sich in einem kleinen Kreis in der Mitte zu treffen. Immer nur eine Person darf einen Schritt in die Mitte machen – wenn mehrere zugleich einen Schritt machen, müssen alle zurück zum Start.

Hände fühlen

Zwei Personen setzen sich gegenüber und ertasten gegenseitig die Hände bis zum Ellenbogen. Nach ein paar Minuten verteilen sich alle im Raum und schließen die Augen. Ziel ist es, die Person wieder zu finden – allerdings ohne schauen, nur durch Ertasten der Hände und Arme.

Käsebomben

Es spielt jeder gegen jeden. Die Spielleitung zählt laut einen Countdown (10, 20, 30... abwärts). Ziel ist es, nicht im Besitz der Käsebomben zu sein, wenn der Countdown aus ist. Die Käsebomben darf nicht geworfen werden. Man kann sie weitergeben, indem man eine/n MitspielerIn damit berührt. Diese/r muss sie annehmen! Bei vielen SpielerInnen auch mehrere Käsebomben.

Stille Mal-Post

Die Gruppe setzt sich mit gleicher Blickrichtung dicht hintereinander auf den Boden. Die hinterste und die vorderste Person erhalten je einen Bogen Papier und einen Stift. Die hinterste zeichnet eine einfache Form auf ihr Papier, die sie anschließend mit dem Finger auf den Rücken der Person überträgt, die vor ihr sitzt. Diese gibt die Zeichnung ohne Rückfrage (eine Wiederholung ist erlaubt) wiederum auf den Rücken der Person vor ihr weiter usw. Die vorderste Person überträgt das, was ihr auf den Rücken gezeichnet wurde, auf ihren Papierbogen. Dann werden die beiden Formen verglichen.

Pantomime-Stille-Post

Im Sitzkreis werden - schweigend - "gedachte" Gegenstände, z.B. ein heißer Topf, ein Stein, ein nasser Schwamm, eine Eistüte o. ä. pantomimisch weitergegeben. Die jeweils letzte Spielerin muss den Gegenstand - entsprechend ihrer Vermutung - laut benennen. Alle Personen im Kreis können die Augen offen halten, oder werden mit dem Finger angetippt wenn sie dran sind und öffnen die Augen erst dann.

Riesenmaschine

A beginnt in der Kreismitte mit einer einfachen, gut wiederholbaren Bewegung. B kommt und baut sich mit seiner/ihrer eigenen Bewegung als neuer Maschinenteil dazu, C kommt dazu usw. - bis alle TN gemeinsam eine riesige, sich unablässig bewegende Maschine gebaut haben. Abschließend Bewegungstempo verlangsamen, bis sie stehen bleibt.

Löwen aufwecken

Eine Person ist der Löwe, sie liegt in der Mitte und schläft. Die anderen versuchen, den Löwen aufzuwecken – indem sie ihn rufen, berühren, kitzeln... der Löwe kann selbst bestimmen wann es ihm zu viel wird, dann springt er auf und versucht, die Personen zu fangen, die ihn aufgeweckt haben. Wenn es ihm gelingt eine Person zu fangen, dann wird sie der neue Löwe.

Stopp – Los

Bewegung frei im Raum.

1. Stufe: alle stehen, eine/r sagt „los“ – alle gehen, eine/r sagt „stopp“ – alle stehen.
2. Stufe: wie oben, aber wer „los“ sagt, geht auf eine ganz bestimmte Art und Weise los, die alle imitieren sollen. Wer „stopp“ sagt, bleibt in irgendeiner Position stehen, die ebenfalls von allen imitiert werden soll.
3. Stufe: wie oben, nur wird nicht mehr „stopp“ und „los“ dazu gesagt – erfordert noch mehr Aufmerksamkeit!

Ballrunde

Zwei gleichartige Gegenstände (z.B. Besen, Bälle...) starten an sich gegenüberliegenden Stellen in einem Teilnehmerkreis und müssen so schnell wie möglich weitergegeben werden. Niemals dürfen beide Gegenstände zur selben Zeit bei einer Person sein. Geschieht dies, scheidet diese aus.

Das ist meine Nase!

Im Kreis. A zeigt auf sein/ihr Ohr und sagt "das ist meine Nase!", B zeigt dann auf seine/ihre Nase und meint "das ist mein Knie!", C zeigt aufs Knie... usw. Auch in Kleingruppen oder paarweise möglich.

Spion zu Spion

Alle sind Mitglieder eines Geheimdienstes – jede Person sucht sich eine andere Person aus, die sie beim Herumgehen möglichst unauffällig beobachtet. Beim Ruf „Spion zu Spion!“ versucht jede/r, den/die Beobachtete/n schnell zu ergreifen!

Summ-Spiel

Alle SpielerInnen sitzen im Kreis, ein/e Freiwillige/r geht hinaus. Nun einigt man sich auf eine einfache Aufgabe, die er/sie erfüllen soll, z.B. Erika die Halskette abnehmen und sie Peter umhängen. Er/sie wird wieder hereingerufen – er/sie weiß nur, dass eine Aufgabe zu erfüllen ist. Der Kreis der SpielerInnen, der leise summt, wird immer dann einmal laut summen, wenn er/sie einen Teil der Aufgabe richtig erfüllt hat. Mit dieser Anweisung geht er/sie von einem zum anderen, um den Anfang seiner Aufgabe aufzuspüren. Wenn er/sie bei Erika ist, wird das Summen plötzlich laut – er/sie weiß nun: hier soll ich etwas tun. Das Summen ist wieder leise. Er/sie probiert weiter, berührt Erikas Schuhe, ihre Armbanduhr, ihre Brille, ihre Halskette - lautes Summen. Wenn die Aufgabe geschafft ist, wird das Summen durch Applaus ersetzt.