Mögliche Kurzspiele

**Zauberstab**

Material: ein leichter Stab (z. B. Gardinenstange, Zollstock)
Gruppengröße: 4 bis 14 Personen
Durchführungszeit: 5 bis 60 Minuten
Beschreibung: Mindestens vier Teilnehmer stellen sich gegenüber und strecken ihren Zeigefinger. Ein leichter Stab wird auf diesen abgelegt und die Teilnehmer versuchen den Stab auf zwei Gegenständen (z. B. Gläser) abzulegen. Dabei darf der Kontakt aller Teilnehmer zum Stab nicht verloren gehen. Der Finger muss gestreckt bleiben und der Stab darf nicht festgehalten werden. Bemerkung: Umso mehr Teilnehmer, desto schwerer ist die Durchführung.

**Kleinstes Haus**

Material: Seil oder Klebeband oder andere Hilfsmittel, um Grenzen zu markieren
Gruppengröße: ab 6 Personen
Durchführungszeit: 15 bis 50 Minuten
Beschreibung: Die Teilnehmer werden in Gruppen von ca. sechs Personen aufgeteilt. Für jede Gruppe wird mit Klebeband ein Viereck auf den Boden geklebt, in dem die Teilnehmer bequem Platz finden. Die Gruppen haben jetzt die Aufgabe, ihr Viereck innerhalb einen vorgegebenen Zeit möglichst so klein zu gestalten, dass gerade noch alle Teilnehmer darin Platz finden. Wenn sich die Teilnehmer einer Gruppe mindestens 5 Sekunden in ihrem kleinen Haus aufhalten können, ohne dass der Boden außerhalb der Markierungen berührt wird, wertet der Spielleiter die Aufgabe als gelöst. Gewonnen hat die Gruppe mit dem kleinsten Haus.

**Corporate Identity**

Material: kein
Gruppengröße: ab 4 Personen
Durchführungszeit: 10 bis 20 Minuten
Beschreibung: Aufteilung der Gruppe in drei oder vier Teile Jede Gruppe muss sich ein Geräusch mit einer Bewegung ausdenken (möglichst lustig). Die anderen dürfen davon nichts mitbekommen die Gruppen kommen zusammen und stellen ihre Zeichen nacheinander vor. Dabei wiederholen die andern Gruppen jeweils das vorgestellte Zeichen. die Gruppen gehen wieder auseinander und müssen sich eines der vorgestellten Zeichen aussuchen. die Gruppen kommen wieder zusammen und stellen gleichzeitig AUF DREI ihre Wahl vor. Ziel ist es, dass sich alle wortlos auf das gleiche Zeichen einigen! Auswertung: Wie sehr ist eine Konkurrenzsituation entstanden? Ist eine Gewinner/Verlierer-Atmosphäre entstanden? Wie wird "Gewinnen" definiert? Wie schwer war es, das "eigene" Zeichen aufzugeben? Wie wichtig ist es im Team, der Beste zu sein? Welche Form von Anerkennung können/sollen sich Teammitglieder untereinander geben?

**Countdown**:

Alle stehen im Kreis und versuchen, angefangen bei der Zahl der Teilnehmer, runterzuzählen. Wenn zwei zur gleichen Zeit eine Zahl sagen, wird von vorne begonnen. Immer wieder neu anfangen bis es Klappt.

Beim 2. Mal mit Augen zu.

**Menschenschach**

Ein Spielfeld wird bestimmt (ca. 20m x50m). Zwei Gruppen stehen sich in einer Reihe gegenüber. Abwechslungsweise darf jmd aus der Gruppe hüpfen. Man darf nur nach vorne oder auf die Seite hüpfen. Das Ziel ist es, hinter die Linie der gegnerischen Mannschaft zu kommen. Es darf nicht gesprochen werden und nur einer der Gruppe darf hüpfen. Falls zwei miteinander hüpfen, müssen beide wieder zur Ursprungslinie zurück. Wenn man hüpft und von seinem Standort einen Gegner berühren kann, muss dieser wieder zurück zur Ursprungslinie. Für dieses Spiel braucht es einen Spielleiter, der jeweils angibt, welche Seite hüpfen darf.