

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche
Vorstellen mit Gegenständen	In der Mitte liegen zahlreiche Gegenstände, empfehlenswert mindestens 30 Stück mit unterschiedlichstem Charakter aus verschiedenen Themenbereichen. Jeder Spieler wählt je nach Workshop - Thema zwei bis drei Gegenstände aus. Z.B. einen Gegenstand für eine Stärke, die man von ihm kennt und einen Gegenstand für eine Stärke, die eher versteckt oder noch unentdeckt ist. Anschliessend folgt die Vorstellungsrunde unter Einbezug der Symbole. Evtl. zusätzlich Stichwort auf Zettel notieren. Wichtig: Symbole zuerst nur gedanklich auswählen, erst wer an der Reihe ist, nimmt die Gegenstände zu sich. So können verschiedene Spieler den gleichen Gegenstand wählen. Variante: Jeder wählt einen Gegenstand und alle gehen kreuz und quer durch den Raum. Auf ein Signal bilden sich Paare, die einander erzählen, warum sie diesen Gegenstand gewählt haben. Danach freier Wechsel zu weiteren SpielerInnen.	Mind. 30 Gegenstände, für Variante etwa 10 Gegenstände mehr als Spieler	Kennenlernen, Reflexion, Einstieg, sich mit einem Thema vertraut machen
Name und etwas Typisches	Alle sitzen oder stehen im Kreis. Der Spielleiter beginnt und nennt seinen Namen und etwas Typisches für ihn, z.B. was er gerne macht, sein Lieblingstier, sein Lieblingsferienort etc. Was genau kann auch vor der Spielrunde abgemacht werden, z.B. alle nennen ihr Lieblingstier. Oder alle nennen etwas Passendes, das mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnt wie der eigene Vorname. Z.B. Sonja liebt die Sonne.	nichts	Namensspiel, Selbstwahrnehmung, Selbstbild, kennenlernen
Namenskreuzwortgitter	Jeder Spieler schreibt seinen Vornamen in grossen Blockbuchstaben senkrecht in die Mitte eines A4 - Blattes. Nun sucht er Mitspieler, die ihren Namen in Kreuzworträselform dazuschreiben können. Variante mit Buchstabenplättchen: Jedes Kind nimmt die Buchstaben seines Namens. Ein Kind beginnt, und legt seinen Namen in die Mitte. Das nächste Kind, mit mindestens einem identischen Buchstaben, legt seinen Namen gekreuzt dazu. Der identische Buchstabe wird zurück zum Vorrat gelegt. Danach ist ein nächstes Kind dran, das seinen Namen dazulegen darf. Schafft es die Klasse, alle Namen miteinander zu kreuzen?	Papier, Schreiber, für Variante Buchstabenplättchen, z.B. Bananagramms	Kennenlernen, Kontakt aufnehmen, Integration, Raumorientierung
Steinchenpoker	Dieses Spiel wird zu zweit gespielt. Jedes Kind bekommt 3 Steinchen. Ungesehen nimmt jedes entweder 0, 1, 2 oder 3 Steinchen in die eine Faust und beide strecken sich diese entgegen. Das eine schätzt, wie viele Steinchen sich total in den beiden Fäusten befinden. Das zweite gibt ebenfalls einen Tipp ab (gleiche Zahl geht nicht) und dann wird nachgezählt. Das Kind, das richtig geraten hat, darf eines von seinen Steinchen weglegen. Nun sind nur noch 5 Steinchen im Spiel. Wenn keines die Zahl errät, geht es mit der gleichen Anzahl Steine weiter. In der nächsten Runde nennt das andere Kind zuerst eine Zahl, usw. Wer zuerst kein Steinchen mehr hat, hat gewonnen.	3 Steinchen pro Spieler	Strategie, Logik, Rechnen, Wahrnehmung, Taktik, Einschätzung des Gegenübers, Kontakt, Feinmotorik

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche
Ich alleine	Jeder erzählt etwas von sich, das er als Einziger / als Einzige in der Runde gemacht/erlebt hat. Sollte er nicht alleine sein, meldet sich die Person und er/sie muss etwas Neues erzählen.	nichts	in Kontakt kommen, etwas von sich preisgeben
Wahrheit oder Lüge?	Jedes Kind notiert auf einem Blatt 3 Dinge über sich, davon müssen zwei wahr sein und eines davon gelogen. Danach werden die Zettel auf den Rücken geheftet. Die Kinder begegnen sich, lesen die 3 Aussagen und markieren mit einem Stift die Aussage, die sie für gelogen halten. Sind alle einander begegnet, werden die Zettel abgenommen und aufgeklärt, welche Aussagen richtig waren und welche falsch.	Papier, Filzstift	einander einschätzen, kennenlernen, Vermutungen, Wahrheit, Lüge
Erkennungsspiel	Jeder Mitspieler notiert gut lesbar auf einem Zettel ein Tier (oder eine Comicfigur / Märchenfigur), eine Pflanze, ein Werkzeug und eine Farbe die zu ihm passen. Die Zettel werden gemischt und wieder verteilt. Egal, wenn man den eigenen Zettel wieder bekommt. Der erste Zettel wird laut vorgelesen. Jeder notiert sich, wem er diesen Zettel zuordnet. Wer hat richtig geraten? Variante: Die Spielleiterin zieht alle Zettel ein und liest sie vor.	2 Zettel und 1 Schreiber pro Person	Selbst- und Fremdwahrnehmung, Empathie
Getroffen!	Alle stellen sich in einer Reihe auf. Ein Spieler macht ein paar Schritte nach vorne und wendet seinen Rücken den anderen zu. Ein Spieler wirft einen Softball nach ihm. Dieser dreht sich um (ob getroffen oder nicht) und versucht zu erraten, wer geworfen hat. Dann kommt der nächste Spieler dran. Ideal als Einstieg, um das Thema Verdächtigungen zu thematisieren.	Softball	Wahrnehmung, Verdächtigungen
Teamwork	Die Teilnehmenden sitzen im Kreis. Ein Teilnehmer zieht ein Wortkärtchen aus dem Sack. Er beschreibt den anderen den Begriff zusammen mit seinem Nachbarn, indem sie gemeinsam einen Satz bilden. D.h. der erste Spieler nennt das erste Wort des Satzes. Der zweite Spieler nennt das zweite Wort des Satzes, usw. Die anderen dürfen laufend raten. Variante mit Punkten: wer richtig rät bekommt einen Punkt, ebenso die beiden Erklärer. Danach ist das nächste Team dran. Variante: die Kinder notieren selber Wörter auf Kärtchen, welche dann einer anderen Gruppe zum Spielen übergeben werden. Variante für jüngere Kinder: Zwei Kinder erklären gemeinsam ein Wort, indem sie sich Satz für Satz abwechseln.	Kärtchen mit Wörtern	Kooperation, Empathie, Kommunikation, Merkfähigkeit

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche
Rückenmalen	Jeweils 3 - 5 Spieler setzen sich hintereinander. Dem hintersten Spieler wird eine einfache Zeichnung gezeigt, die er nun mit dem Finger auf den Rücken des vor ihm sitzenden Spielers zeichnet. Dieser gibt sie weiter an den Spieler vor ihm usw. Der Vorderste zeichnet auf ein Blatt oder die Tafel, was er gespürt hat. Die beiden Zeichnungen werden verglichen. Wie unterschiedlich sind die beiden Bilder? Warum wohl? Variante für kleinere Kinder: Einfache Bilder und Symbole sind auf Bildkarten aufgezeichnet und liegen offen vor dem einen Kind. Das andere Kind zeichnet ihm eines der Symbole auf den Rücken. Das vordere Kind zeigt die entsprechende Karte und benennt das Symbol/Bild. Z.B. Kreis, Sonne, Blume, Baum etc.	Vorlagen mit Symbolen, Papier, Schreiber	Konzentration, Hautsinn, kinästhetische Wahrnehmung, Kommunikation, Gerüche, Vorstellungsvermögen, Merkfähigkeit, Empathie
Spontanes Zählen	Ziel ist es, gemeinsam auf 20 zu zählen. Es dürfen sich nie zwei Spieler gleichzeitig melden, ansonsten muss wieder bei 1 begonnen werden. Variante: alle stehen auf und versuchen nacheinander abzusitzen. Wenn zwei gleichzeitig absitzen, müssen alle wieder aufstehen. Bei beiden Varianten darf es weder der Reihe nach gehen, noch dürfen Abmachungen und Zeichen gemacht werden.	nichts	Zählen, Wahrnehmung, Kooperation, Achtsamkeit, Rücksichtnahme, gemeinsames Ziel erreichen, Integration
Mal mal!	Zwei Spieler sitzen so, dass sie sich gegenseitig nicht aufs Blatt sehen können. Z.B. Rücken an Rücken oder mit einem Sichtschutz. Einer beschreibt genau, was er malt und mit welcher Farbe. Der andere Spieler hat die Aufgabe, genau zuzuhören und nach der Beschreibung seines Partners zu malen. Am Schluss wird verglichen. Variante: alle hören einem Sprecher zu.	Papier, Schreiber, evtl. Farbstifte, Sichtschutz	auditive Wahrnehmung, zuhören, Konzentration, Gehörtes umsetzen, intermodale Verbindung (hören/tun gleichzeitig)
Bauen nach Gehör	Die Kinder setzen sich paarweise zusammen und stellen einen Sichtschutz auf. Das eine Kind nimmt sich ein paar Streichhölzer, das andere eine Vorlage. Das Kind mit der Vorlage erklärt nun dem anderen, wie es die Streichhölzer hinlegen soll. Anschliessend vergleichen und danach Rollenwechsel. Variante: Jedes Kind hat die gleichen Bausteine. Eines baut hinter dem Sichtschutz und erklärt dem anderen wie. Variante für kleinere Kinder: eines baut sichtbar ein Gebilde, das andere baut es nach.	Streichhölzer, Vorlagen, Sichtschutz, für Variante: Bausteine	Konzentration, Logik, Kommunikation, Zuhören, Rückfragen
Gemeinsamkeiten im Kreis	Alle sitzen im Kreis und schliessen die Augen. Die Spielleiterin stellt Fragen. Z.B.: wie viele Kinder tragen eine Brille? Jedes Kind entscheidet sich. Nach dem Öffnen der Augen wird nachgezählt. Wer hat richtig geraten? Weitere Beispiele: wie viele haben schwarze Schuhe, tragen eine Jacke, tragen keinen Schmuck. Variante: Vorlieben, Eigenschaften, Fähigkeiten. Allenfalls mit Handerheben zum Erkennen geben. Variante: nach dem Zählen beurteilen, sind es viele, wenige oder gleich viele?	nichts	Wahrnehmung, Konzentration, Vorstellungsvermögen, Schätzen, Mengen, allg. Zahlenbegriff

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche
Wäsche- klammer - feingefühl	Es wird zu zweit gespielt. Ein Spieler schliesst die Augen, der andere heftet sorgfältig 5 Wäscheklammern an dessen Kleidung. Sind alle 5 Klammern befestigt, darf der "blinde" Spieler sie entfernen, dabei müssen die Augen geschlossen bleiben. Hat er nichts gespürt, darf er sich abtasten um die Klammern zu finden.	5 Wäsche- klammern pro Paar	Konzentration, Wahrnehmung, Ruhe, Zählen, Feinmotorik, Merkfähigkeit
Flugzeug und Pilot	Es werden Paare gebildet. Einer bekommt die Augen verbunden, er ist das Flugzeug. Der andere ist der Pilot und hat die Aufgabe, das Flugzeug zu steuern. Das Flugzeug geht langsam durch den Raum, immer geradeaus, bis der Pilot auf die linke oder rechte Schulter tippt. Jetzt dreht sich das Flugzeug ein Viertel nach rechts oder links, je nach dem wo er angetippt worden ist. 2 x tippen = 180 Grad Drehung. Da noch andere Flugzeuge unterwegs sind, gilt es gut aufzupassen. Notbremse: Stopp rufen. Variante: mit offenen Augen spielen.	nichts	Koordination, Orientierungsfähigkeit, Vertrauen, Reaktionsfähigkeit, Wahrnehmung
Wettermassage	Es wird zu zweit gespielt. Einer spielt das Wetter auf dem Rücken des anderen: 1. Nieselregen: mit den Fingerspitzen Klavierspielen 2. Dicke Regentropfen: Zeige- und Mittelfinger "platschen" zusammen auf den Rücken 3. Landregen: Geschwindigkeit der Bewegung wird schneller 4. Platzregen: Mit der ganzen Hand klopfen 5. Wind: Mit flachen Händen über den Rücken streichen 6. Sturm: Körper hin- und herschaukeln 7. Sonnenschein: Hände fest aneinander reiben, dann flach auf den Rücken legen. Eine Weile liegen lassen. Dieses Spiel nur einsetzen, wenn in der Gruppe schon genügend Vertrauen vorhanden ist. Variante: einer legt sich auf den Bauch. Mehrere Wettermacher kauern um ihn herum und geben dem Liegenden eine Wettermassage. Andere Variante: Im Kreis, jeder dem vorderen Kind.	nichts	Körperwahrnehmung, Integration, Achtsamkeit, Rücksicht, es sich gut gehen lassen
Deckenball	Alle halten ein Leintuch wie ein Sprungtuch fest und lassen einen leichten Ball darauf rollen und hüpfen. Nach einer Weile wird versucht, den Ball 10 Mal hüpfen zu lassen. Schwierige Variante: Zwei Gruppen werfen einander den Ball zu.	Leintücher, Bälle, für kleine Gruppen Badetücher	Kooperation, gemeinsames Ziel erreichen, Führung, Integration, Zusammenhalt