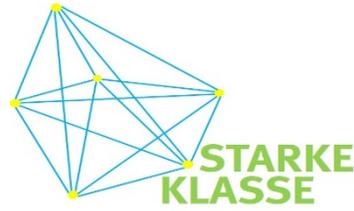


# Ideen des Monats

## April



# Gordischer Knoten



(soziale Aktivität für die Gruppe)

- **Material:**

- keins

- ***Durchführung:***

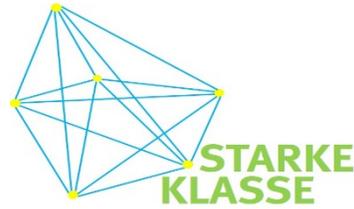
Dieses Spiel kann sowohl drinnen als auch draußen gespielt werden. Einen Gewinner gibt es nicht, vielmehr geht es um die Bewegung, das Miteinander und den Spaß am Ausprobieren.

Alle Kinder stellen sich in einem engen Kreis auf, Gesichter zueinander gedreht. Nun strecken alle ihre Hände nach vorne und greifen jeweils mit beiden Händen eine andere Hand (evtl. auch mit geschlossenen Augen). Es sollte darauf geachtet werden, dass man nicht die Hand des direkten Nachbarn greift und auch nicht beide Hände ein und derselben Person. Sind alle Hände gereicht entsteht automatisch ein wirrer Händeknoten der nun entwirrt werden muss, ohne den anderen loszulassen. Wichtig: Nicht aufgeben! Es gibt auf jeden Fall eine Lösung.

Alternativ kann eine große Klasse auf in 2-3 kleinere Gruppen aufgeteilt werden, bevor der Gordische Knoten in der Großgruppe gelöst wird.

# Spiegelungen

(soziale Aktivität für die Gruppe)



## • Material:

- Mehrere Mützen
- Evtl. CD Player mit CDs die unterschiedliche Stimmungen widerspiegeln.

## • Durchführung:

Die Gruppe wandert im Raum herum. Die Spielleiterin bzw. der Spielleiter hat eine Mütze in der Hand. Sobald sie diese einer Person aufsetzt, müssen alle anderen möglichst genau das nachmachen, was diese Person gerade macht. Nach einiger Zeit kann die Spielleiterin bzw. der Spielleiter die Mütze der Person wegnehmen und einer anderen aufsetzen. Nach und nach können aber auch weitere Mützen ins Spiel gebracht werden. Alle anderen haben dann die Auswahl, welche der Mützenträgerinnen oder welchen der Mützenträger sie spiegeln wollen.

### Variante A:

Eine einfachere Form dieses Spiels kann so aussehen, dass jeweils zwei Spielerinnen oder Spieler sich zusammentun und einander im Wechsel spiegeln.

### Variante B:

Kurze Musikintervalle mit wechselnden Stimmungen werden eingespielt. Jeweils bei Musikwechsel wird die Mütze weitergegeben und der oder die jeweilige Trägerin bzw. Träger versucht dazu passende Bewegungen für die anderen vorzugeben.

*Quelle: Gilsdorf, R. & Kistner, G. (2004). Kooperative Abenteuerspiele 2. Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung.*