LANDESJUGENDSCHÜTZENTAG 2023

WORKSHOP: SPIELE FÜRS TRAINING

WSJ

AUFBAU

- Allgemeine Aufwärmspiele
- Teambuilding
- Wartezeitüberbrückungsspiele
- Spiele während des Trainings

Dazwischen: Kognitions-/Koordinationsspiele

VERKEHRSPOLIZIST_TEIL 1

WSJ

ALLGEMEINE AUFWÄRMSPIELE

ENGEL UND TEUFEL

Material: keins

Durchführung:

- jeder Mitspieler sucht sich zwei Personen aus
- eine der beiden Personen ist der Teufel, der ihm böses tun möchte
- die andere Person ist sein „Schutzengel“
- der Spieler bewegt sich so über das Spielfeld, dass der Engel immer zwischen ihm und seinem Teufel ist

KARTENSTAFFELLAUF

Material: ein Kartenset (z.B. Skatkarten, Uno-Karten)

Durchführung:

- mithilfe der Spielkarten vier gleich große Gruppen einteilen
- alle Karten einsammeln und gut mischen; am anderen Ende der Spielfläche verdeckt verteilen
- pro Team läuft ein Spieler in Richtung der ausgelegten Karten und dreht eine Karte um
- eigenes Symbol? → Karte mitnehmen
- anderes Symbol? → Karte wieder verdeckt hinlegen
- zurücklaufen und nächsten Spieler abklatschen

Ende:

- das Team, das als erstes alle Karten gefunden hat, hat gewonnen

WSJ

FARBEN SAGEN

WSJ

BLAU

BLAU

ROT

GELB

LILA

SCHWARZ

SCHWARZ

GRÜN

BLAU

TEAMBUILDING

WSJ

SORTIERSPIEL

Material: keins

Durchführung:

- Gruppe muss sich untereinander nach einer bestimmten Vorgabe sortieren

Mögliche Ideen:

- Alphabet Vorname; Alphabet Nachname
- Geburtsdatum (Januar – Dezember)
- Körpergröße
- Schuhgröße

Variationen:

- ohne Sprechen
- auf einer Erhöhung (umgekippter Baumstamm, Langbank, …)

GORDISCHER KNOTEN

Material: keins

Durchführung:

- die Gruppe steht in einem Kreis
- Augen werden geschlossen und jeder greift blind zwei Hände

Ziel:

- Knoten lösen, ohne die Hände loszulassen

RÖHRENLABYRINTH

Material: Hula-Hoop-Reifen

Durchführung:

- die Gruppe steht im Kreis und hält sich an der Hand
- die gesamte Gruppe muss durch den Reifen durchsteigen, ohne die Hände loszulassen

Variationen:

- auf Zeit
- zwei kleinere Gruppen gegeneinander
- zweiter Reifen (andere Größe) in entgegengesetzter Richtung

WSJ

DER SCHNELLE BALL_TEIL 1

Material: Ball (z.B. Softball)

Durchführung:

- die Gruppe steht im Kreis
- der Ball wird jedem Mitspieler einmal zugeworfen → Reihenfolge merken!

DER SCHNELLE BALL_TEIL 2

Material: Tennisball

Durchführung:

- der Ball muss so schnell wie möglich in der festgelegten Reihenfolge mindestens eine Hand aller Teilnehmenden berühren
- es dürfen nie zwei Personen den Ball gleichzeitig berühren und der Ball darf nie den Boden berühren → falls doch, nochmal von vorne!
- die Aufstellung darf verändert werden
- die beginnende Person ist auch die letzte, die den Ball berührt

Variationen:

- Zeit messen / Zeit vorgeben
- Anzahl der Fehlversuche beschränken

WSJ

TEPPICHDREH

Material: eine Abdeckplane (alternativ Picknickdecke)

Durchführung:

- die Plane wird auf dem Boden ausgebreitet
- die gesamte Gruppe stellt sich auf die Plane
- die Plane muss umgedreht werden, ohne dass jemand den Boden berührt

Variation:

- Plane so oft wie möglich falten (ggf. davor Tipp abgeben)

WSJ

FLUSSÜBERQUERUNG

Material: pro Gruppe etwas weniger Zeitungspapier als Mitglieder (alternativ Teppichfliesen)

Durchführung:

- die Gruppe muss gemeinsam versuchen, einen Fluss (abgesteckte Strecke) zu überqueren
- die Mitspieler dürfen nur auf den Step Stones laufen → Boden darf nicht berührt werden

Variation:

- Anzahl der Zeitungen kann verändert werden

WSJ

CODEKNACKER

Material: Zahlen von 1-30 auf Papier; Schnur oder Seil, um das Spielfeld abzugrenzen

Aufbau:

- die Zahlen im Spielfeld verteilen

Durchführung:

- die Gruppe muss die Zahlen von 1-30 in der richtigen Reihenfolge berühren
- nach jeder Berührung muss das Spielfeld komplett verlassen werden
- es dürfen nie zwei Spieler gleichzeitig im Spielfeld sein
- hat man eine Zahl berührt, ist man für die nächsten zwei/drei/… Zahlen gesperrt

MENSCHENUNO

Material: Kartenset (Skatkarten, Uno-Karten)

Durchführung:

- jede Person bekommt eine Farbe zugeteilt
- die ´gesamte Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis
- der Ansager sitzt in der Mitte und dreht immer die oberste Karte vom Stapel um
- alle Spieler mit dieser Kartenfarbe dürfen einen Platz weiter rutschen (immer nur die vorderste Person)

Ziel:

- den Ausgangsplatz erreichen

BOMBENSICHERUNG

Material: Plane, Wasserglas

Durchführung:

- kleine Geschichte zur Aufgabe erzählen
- das mit Wasser gefüllte Glas mithilfe einer Plane an den Zielort bringen
- das Glas darf nicht umfallen → die Plane muss immer komplett gespannt sein

Variationen:

- zusätzliche Hindernisse einbauen
- die Gruppe darf nicht miteinander reden
- Weinglas statt normalem Glas

WSJ

VERKEHRSPOLIZIST_TEIL 2

WSJ

WARTEZEITÜBERBRÜCKUNGSSPIELE

WSJ

DAS WANDERENDE TEMPOPÄCKCHEN

Material: eine Packung Papiertaschentücher

Durchführung:

- die Gruppe bildet einen Kreis und steht sehr eng aneinander (Schulter an Schulter)
- eine Person steht in der Mitte
- eine Packung Papiertaschentücher wird hinter ihrem Rücken weitergegeben
- die Person im Kreis versucht herauszufinden, wo das Päckchen gerade ist

Variationen:

- „Münze unterm Tisch“ (Münze wird unter dem Tisch weiter gegeben und auf ein Kommando müssen alle ihre Hand flach auf den Tisch legen)

WSJ

KOTZENDES KÄNGURU

Material: keins

Durchführung:

- die Gruppe bildet einen Kreis
- eine Person steht in der Mitte und gibt die Kommandos
- die Person, auf die gezeigt wurde, stellt mit den Personen links und rechts von sich das Genannte dar

Kommandos::

- „kotzendes Känguru“: mit den Armen einen Beutel formen, die beiden anderen Personen „kotzen“ hinein
- Mixer: Arme hoch, die beiden anderen Personen drehen sich im Kreis
- Toaster: die beiden äußeren Personen bilden mit ihren Armen ein Viereck um die mittlere Person, diese springt einmal hoch wie ein fertiges Toastbrot
- Waschmaschine: die beiden äußeren Personen bilden mit ihren Armen einen Kreis, die mittlerw Person steckt ihren Kopf durch und macht „headbanging“
- James Bond: die beiden links und rechts sind die Bond-Girls, die James anhimmeln

WSJ

KUHSTALL

Material: keins

Durchführung:

- die Mitspieler gehen zu dritt zusammen
- zwei bilden mit ihren Händen einen Stall, der dritte ist die Kuh, die im Stall sitzt
- auf das Kommando „Die Kühe sind los“ suchen sich alle Kühe einen neuen Stall
- bei „Achtung, Einsturzgefahr!“ wechseln die Hütten
- auf das Kommando „Erdbeben“ wechseln alle den Platz, dabei können auch neue Rollen eingenommen werden

BEWEGUNG UND SPRACHE

aufstehen

hüpfen

SPRINGEN

gehen

GEHEN

laufen

HÜPFEN

gehen

SCHWIMMEN

WSJ

hinsitzen

SPIELE WÄHREND DES TRAININGS

BIATHLON

Material: Markierungshütchen, Bälle, Ziel (z.B. großer Karton)

Vorbereitung:

- Laufweg markieren

Durchführung:

- entweder in Staffelform oder als Einzelwettbewerb
- die Teilnehmer laufen zum Schießstand und haben drei Versuche
- für jeden Wurf, den sie nicht getroffen haben, muss eine Strafrunde absolviert werden
- entweder auf Zeit (z.B. 5 min oder so lang, bis die richtigen Schießstände wieder frei sind) oder eine Anzahl vorgeben, wie oft jeder laufen/werfen muss

Variation:

- Dosenwerfen

WSJ

ZEITUNGSLAUF

Material: sehr viel Zeitungspapier, Kleb

Durchführung:

- Zeitungspapier aneinander kleben und am Schluss ringförmig zusammenkleben
- Zweier-/Dreierteams (je nach Größe des Zeitungsrings) versuchen, gemeinsam eine Strecke zu laufen
- dabei dürfen sie den Zeitungsring nicht verlassen
- der Zeitungsring darf aber auch nicht kaputt gehen!

WSJ

BIS 30 ZÄHLEN

Material: keins

Durchführung:

- alle Mitspieler stehen im Kreis
- gemeinsam wird versucht, bis 30 zu zählen
- es darf immer nur eine Person sprechen
- eine Person darf nicht zwei Zahlen hintereinander sagen
- sollten zwei Personen gleichzeitig sprechen, fängt die Gruppe wieder bei 0 an

MENSCHENSCHLANGE

Material: keins

Durchführung:

- alle Teilnehmer stehen nebeneinander und halten sich an den Händen (kein Kreis!)
- der Schlangenkopf (erste Person) beginnt, über die Hände der anderen drüber zusteigen
- die anderen folgen
- die Hände dürfen nicht los gelassen werden (sonst neu beginnen)
- wenn alle wieder so stehen wie am Anfang, ist das Spiel vorbei

DETEKTIV

Material: keins

Durchführung:

- alle Teilnehmer stehen im Kreis, einer in der Mitte
- die Person in der Mitte prägt sich den Kreis genau ein und schließt dann die Augen
- zwei Personen tauschen den Platz
- die Person öffnet die Augen wieder und versucht herauszufinden, wer den Platz getauscht hat

Variation:

- jede Person im Kreis überlegt sich eine Pose, eine Person verändert die Pose

WSJ

MENSCHENMEMORY

Material: keins

Durchführung:

- zwei Ratende, die vor der Tür warten
- die anderen gehen paarweise zusammen und überlegen sich jeweils eine Bewegung
- die Ratenden versuchen herauszufinden, wer die gleiche Bewegung macht
- pro gefundenem Paar gibt es einen Punkt

EVOLUTION

Material: keins

Durchführung:

- alle Mitspieler sind zu Spielbeginn eine Amöbe (unterste Stufe)
- zu zweit zusammen gehen und „Schere-Stein-Papier“ spielen
- der Gewinner steigt eine Stufe auf, der Verlierer ab
- man darf nur Mitspieler herausfordern, die auf der selben Stufe sind

Stufen:

- Amöbe (am Boden kriechen)
- Fisch (stehend, Schwimmbewegung)
- Vogel (Flügelbewegung mit den Armen)
- Dinosaurier (gebeugter Gang, Hände mit Klauen erhoben
- Gorilla (mit Fäusten auf die Brust trommeln)
- Mensch (gewonnen)

PAPIERFLIEGER BASTELN

Material: pro Mitspieler ein Blatt Papier

Durchführung:

- jeder bastelt einen Papierflieger
- der Flieger, der am weitesten fliegt, hat gewonnen

Variante:

- der Flieger, der am nächsten am Schießstand landet, hat gewonnen

ZITRONENSUCHEN

Material: pro Mitspieler eine Zitrone

Durchführung:

- jeder Mitspieler bekommt eine Zitrone
- Zitrone fünf Minuten lang genau anschauen
- danach kommen alle Zitronen in einen Topf
- jeder versucht, seine eigene Zitrone wiederzufinden

BUCHSTABENSALAT

Material: kleine Zettel, Stift

Vorbereitung:

- Kärtchen vorbereiten (auf jedes Kärtchen kommt ein Buchstabe eines Wortes)
- die Kärtchen im Raum verteilen (gerne auch verstecken)

Durchführung:

- die Gruppe sucht zunächst alle Kärtchen
- dann versuchen sie, die Buchstaben zu einem Wort zusammenzulegen

WSJ

LIPPENLESEN

Material: Blatt, Stift

Durchführung:

- paarweise zusammengehen
- Spieler 1 überlegt sich ein Wort, dass er lautlos (aber möglichst deutlich) ausspricht
- Spieler 2 versucht das Wort zu erraten und schreibt es auf
- Tipp: Spieler 1 sollte sich sein Wort auch aufschreiben
- beliebig häufiger Rollentausch

GITTERRÄTSEL

Material: Rätselblatt, Stift

Durchführung:

- jeder Teilnehmer versucht allein, möglichst viele Begriffe in einem Gitterrätsel zu finden

Sportschießen

P	E	M	B	Z	E	B	I	E	H	C	S	L	E	I	Z	X	L	W	O
R	E	L	A	K	L	S	C	H	R	O	T	F	L	I	N	T	E	R	E
E	K	L	O	S	W	H	B	U	B	N	E	Q	Z	S	N	N	M	H	G
S	F	S	O	T	J	Q	M	T	H	Y	D	D	A	P	B	O	G	E	N
S	P	O	R	T	S	C	H	I	E	S	S	E	N	A	J	A	T	W	R
J	C	O	N	Y	S	I	I	B	S	B	R	C	U	T	H	Y	D	E	J
S	V	H	R	G	V	I	P	D	M	B	V	A	C	R	C	I	L	G	G
K	C	D	W	T	K	J	P	T	B	L	A	S	R	O	H	R	I	T	P
P	S	H	T	A	P	Y	N	R	H	F	K	T	O	N	W	U	M	H	P
E	F	P	I	O	R	I	D	E	E	C	J	H	Y	E	A	Q	T	C	V
L	U	U	F	E	F	Z	S	H	F	U	I	E	B	N	F	Z	W	I	K
O	E	O	F	E	S	P	P	T	N	X	E	L	C	H	R	O	E	L	D
T	T	Z	F	S	I	S	Q	U	O	Z	X	F	O	U	B	O	E	C	M
S	J	E	T	X	L	L	M	E	L	L	U	D	L	E	N	T	W	L	O
I	N	S	C	J	P	O	D	A	N	V	E	K	Q	L	S	X	S	U	U
P	L	E	P	X	U	U	F	Q	T	T	E	O	E	S	E	E	I	S	L
T	O	A	C	O	G	J	C	D	E	T	P	R	Q	E	R	N	I	R	H
F	M	E	W	U	R	G	Q	F	A	L	E	Q	U	Q	U	E	H	N	W
U	P	N	E	T	S	U	R	B	M	R	A	Q	J	N	T	Z	G	C	W
L	D	N	A	T	S	S	S	E	I	H	C	S	M	I	V	S	O	W	S

Diese Wörter sind versteckt:

PATRONENHUELSE SPORTSCHIESSEN LICHTGEWEHR

ZIELSCHEIBE BOGEN ARMBRUST PFEIL

SCHIESSSTAND SCHWARZPULVER SCHNELLFEUERPISTOLE

BLASROHR SCHIESSMATTE LICHTPISTOLE

SPORTPISTOLE LUFTPISTOLE SCHROTFLINTE

GITTERRÄTSEL

Material: Rätselblatt, Stift

Durchführung:

- jeder Teilnehmer versucht allein, möglichst viele Begriffe in einem Gitterrätsel zu finden

Sportschießen

P	E	M	B	Z	E	B	I	E	H	C	S	L	E	I	Z	X	L	W	O
R	E	L	A	K	L	S	C	H	R	O	T	F	L	I	N	T	E	R	E
E	K	L	O	S	W	H	B	U	B	N	E	Q	Z	S	N	N	M	H	G
S	F	S	O	T	J	Q	M	T	H	Y	D	D	A	P	B	O	G	E	N
S	P	O	R	T	S	C	H	I	E	S	S	E	N	A	J	A	T	W	R
J	C	O	N	Y	S	I	I	B	S	B	R	C	U	T	H	Y	D	E	J
S	V	H	R	G	V	I	P	D	M	B	V	A	C	R	C	I	L	G	G
K	C	D	W	T	K	J	P	T	B	L	A	S	R	O	H	R	I	T	P
P	S	H	T	A	P	Y	N	R	H	F	K	T	O	N	W	U	M	H	P
E	F	P	I	O	R	I	D	E	E	C	J	H	Y	E	A	Q	T	C	V
L	U	U	F	E	F	Z	S	H	F	U	I	E	B	N	F	Z	W	I	K
O	E	O	F	E	S	P	P	T	N	X	E	L	C	H	R	O	E	L	D
T	T	Z	F	S	I	S	Q	U	O	Z	X	F	O	U	B	O	E	C	M
S	J	E	T	X	L	L	M	E	L	L	U	D	L	E	N	T	W	L	O
I	N	S	C	J	P	O	D	A	N	V	E	K	Q	L	S	X	S	U	U
P	L	E	P	X	U	U	F	Q	T	T	E	O	E	S	E	E	I	S	L
T	O	A	C	O	G	J	C	D	E	T	P	R	Q	E	R	N	I	R	H
F	M	E	W	U	R	G	Q	F	A	L	E	Q	U	Q	U	E	H	N	W
U	P	N	E	T	S	U	R	B	M	R	A	Q	J	N	T	Z	G	C	W
L	D	N	A	T	S	S	S	E	I	H	C	S	M	I	V	S	O	W	S

Diese Wörter sind versteckt:

PATRONENHUELSE SPORTSCHIESSEN LICHTGEWEHR

ZIELSCHEIBE BOGEN ARMBRUST PFEIL

SCHIESSSTAND SCHWARZPULVER SCHNELLFEUERPISTOLE

BLASROHR SCHIESSMATTE LICHTPISTOLE

SPORTPISTOLE LUFTPISTOLE SCHROTFLINTE

SUDOKU

Material: Rätselblatt, Stift

Durchführung:

- jeder Teilnehmer versucht allein, das Sudoku zu lösen
- in jedem 9er-Feld, in jeder Reihe und in jeder Spalte darf jedes Wort nur einmal vorkommen

WSJ

SUDOKU

Material: Rätselblatt, Stift

Durchführung:

- jeder Teilnehmer versucht allein, das Sudoku zu lösen
- in jedem 9er-Feld, in jeder Reihe und in jeder Spalte darf jedes Wort nur einmal vorkommen

WSJ

KREUZWORTRÄTSEL

Material: Rätselblatt, Stift

Durchführung:

- jeder Teilnehmer versucht allein, das Rätsel zu lösen

MEMORY

Material: Memory-Spiel

Durchführung:

- bekannt ☺

VERKEHRSPOLIZIST_TEIL 3

WSJ

VIELEN DANK FÜR EURE AUFMERKSAMKEIT!

WSJ