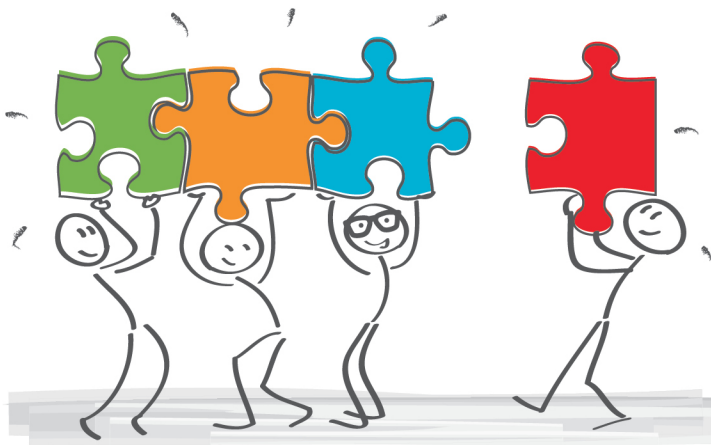


Norbert Stockert

Die 50 besten Spiele für mehr Teamgeist

für 8- bis 12-Jährige



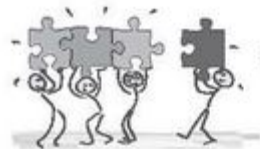
**DON
BOSCO**

MiniSpielothek

Inhalt

- 09 Spiele, um den Teamgeist zu wecken
- 10 Autogrammjagd
- 11 Autogrammsuche
- 12 Autogrammstunde
- 14 Namensballons
- 15 Die Namen kreuzen
- 16 Namensrunde
- 17 Platz nehmen
- 18 Schritte zur Mitte
- 19 Ich auch!
- 20 Wer hat schon einmal?

- 21 Spiele, um sich als Team zu finden
- 22 Wer ist da?
- 23 Wer fehlt?
- 24 Wer bleibt übrig?
- 26 Wer passt zu mir?
- 27 Wo geht's lang?
- 28 Zuordnung
- 30 Zimmersuche
- 31 Wörtersalat
- 32 Entflechten
- 33 Vernetzung



Wer bleibt übrig?

Die Spieler stehen im Stuhlkreis. Die Spielleitung heftet einem beliebigen Spieler ein Blatt mit dem Namen eines anderen Spielers auf den Rücken und zeigt der Gruppe zuvor, welcher Name dort notiert ist. Aufgabe des Spielers mit dem Blatt ist es, herauszufinden, um wen es sich dabei handelt. Dazu stellt er der Gruppe Fragen in Bezug auf die gesuchte Person, ohne aber Namen zu nennen. Er versucht derart, den Betreffenden im Ausschlussverfahren zu identifizieren.

Beispiel

Nehmen wir an, auf dem Blatt steht „Anna“. Fragt er beispielsweise: „Ist es ein Junge?“, so setzen sich alle Jungs und die Mädchen bleiben stehen, da Anna ja ein Mädchen ist. Fragt er weiter: „Hat sie blaue Augen?“, so setzen sich alle Mädchen, die keine blauen Augen haben. Die Spieler antworten dabei nicht, sondern bleiben stehen, wenn das Gefragte auf sie zutrifft und setzen sich, wenn es nicht zutrifft. So kommt der Suchende dem Gesuchten immer näher, bis dieser als Einziger noch steht.