



CORNELIUS SCHNEIDER

FLIEGEN

SPIELESAMMLUNG FÜR KINDER- UND JUNGSCHARGRUPPEN

Kurzbeschreibung:

Im Frühjahr 2017 erschien das HERRLICH-Magazin zum Thema „fliegen“ (HERRLICH 01/2017). Passend dazu findest du hier eine Spielesammlung, mit der du in deiner Kinder- oder Jungschargruppe eine lustige Stunde rund ums Fliegen gestalten kannst. Egal ob einzeln, in Kleingruppen, gegeneinander oder miteinander, ob als Stationslauf oder Gameshow, die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig! Und alles rund ums Thema „mit Fliegen fliegen“.

Kategorie / Umfang:

Spielesammlung / 7 Seiten

Zeitraumen:

je nach Auswahl

Gruppengröße / Mitarbeitende:

beliebig / mind. 1

Material:

siehe zu den einzelnen Spielen

Vorbereitungsaufwand:

je nach Spiel

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2017



#1 PAPIERFLIEGER BAUEN

Dauer:
kurz.

Vorbereitungsaufwand:
gering.

Material:
ein Blatt Papier pro TN, evtl. Zielscheibe.

Beschreibung:
Jede/r TN bekommt ein Blatt Papier und muss in x Minuten einen Papierflieger bauen, der dann anschließend fliegen darf. Es kann unterschiedliche Wertungen geben:

- Weite des Fluges messen!
- Dauer / zeitliche Länge des Fluges messen!
- Zielflug: z.B. als Kombination mit „Dosenwerfen“ oder möglichst dicht an einem festgelegten Ort landen.
- Kunstflug: Wie viele Loopings, Kurven, kreative Flugelemente schafft der Flieger?

#2 GRUPPENERLEBNIS- PAPIERFLIEGER

Dauer:
kurz.

Vorbereitungsaufwand:
gering.

Material:
ein Blatt Papier pro Gruppe.

Beschreibung:
Was kommt dabei heraus, wenn jede*r Teilnehmer*in der Gruppe genau einen Knick falten darf und dann das Papier an den Nächsten / die Nächste weitergibt? Während der Bauphase sollte absolute Stille herrschen, damit die Teilnehmenden sich nicht absprechen bzw. keine Tipps geben können. Eine weitere Herausforderung lässt sich einbauen, indem die Anzahl der Knicke vorgegeben wird.



Foto: complize / photocase.com

#3 BRAINSTORMING FLYING

Dauer:

kurz.

Vorbereitungsaufwand:

keiner.

Material:

keins.

Beschreibung:

Es treten mindestens zwei Gruppen in einem Brainflying-contest gegeneinander an. Die Leitung stellt eine Frage (siehe unten!) und abwechselnd bzw. der Reihe nach nennen die TN eine Antwort. Fällt ihnen keine Antwort mehr ein oder wiederholen sie eine bereits gesagte Antwort, scheiden sie aus. Gegebenenfalls spielt man so lange, bis nur noch eine Gruppe im Spiel ist oder bis niemandem mehr etwas einfällt. Mögliche Fragen:

- Gegenstände, die fliegen können (Flugzeug, Hubschrauber, Kanonenkugel ...)
- Personen / Figuren, die fliegen können (Biene Maja, Superman, Karlsson vom Dach, Harry Potter ...)
- Städte in Deutschland mit einem Flughafen (Frankfurt, Berlin, Helgoland ...)
- (schwer!!) unterschiedliche Fliegenarten (Schmeißfliegen, Dungfliegen, Bremsen ...; weitere Informationen z.B. unter <http://insektoid.info/fliegen/>)

#4 WIE IM FLUGZEUG

Dauer:

mittel.

Vorbereitungsaufwand:

mittel.

Material erste Runde:

Markierung für Bereich, evtl. Decke.

Material zweite Runde:

Tomatensaft, Toastbrot, Schale, ggf. Lappen.

Material dritte Runde:

Strümpfe pro Gruppe, ggf. Luftballons.

Beschreibung:

Erste Runde: Beinfreiheit: Im Flugzeug ist die Beinfreiheit äußerst gering. Dies erleben die Teilnehmenden ganz praktisch nach: Sie sollen sich so eng wie möglich auf den Boden setzen, ohne dass sie einander berühren dürfen! Dabei muss mindestens der Po den Boden berühren (also kein Hinhocken). Dies kann bereits als Wettkampf von verschiedenen Gruppen gespielt werden: Welche Gruppe benötigt weniger Platz? Welche Gruppe schafft es schneller, sich in einen bestimmten Bereich zu setzen.

Zweite Runde: Flugzeugkost: Wenn man schon so eng im Flugzeug sitzt, tut eine Stärkung gut! Die Gruppe bekommt eine flache Schale Tomatensaft und pro TN eine Scheibe trockenes Toastbrot. Ziel ist es, den kompletten Tomatensaft leer zu machen, indem das Toast wiederholt eingetunkt und dann gegessen wird. Die Schale darf nicht direkt ausgetrunken werden.

Dritte Runde: Stützstrümpfe-WC: Man sitzt lange bewegungslos rum und das Blut sackt immer mehr in die Füße. Doch dann drückt der Tomatensaft in der Blase und man muss so schnell es geht zur Toilette rennen. Dazu gibt's einen wunderbaren Stationslauf: Ein TN zieht sich so schnell es geht Stützstrümpfe bzw. Kniestrümpfe an, rennt zu einem Stuhl, setzt sich und rennt zurück zu seiner Gruppe, zieht die Strümpfe aus und der/die Nächste macht es ebenso. Möglicher Knalleffekt: Auf dem Stuhl liegt ein aufgeblasener Luftballon, der zum Platzen gebracht werden soll.

#5 ALLE VÖGEL FLIEGEN HOCH

Dauer:

kurz.

Vorbereitungsaufwand:

gering.

Material:

keins.

Beschreibung:

Der Klassiker! Alle sitzen in einer Runde und eine Leitungsperson sagt: „Alle Vögel fliegen hoch!“ Dabei heben alle ihre Hände in die Höhe. So lässt die Leitungsperson unterschiedliche Tiere hoch fliegen und nimmt dabei jeweils die Hände in die Luft. Die Teilnehmenden müssen aufmerksam zuhören, denn heben sie ihre Hände mit in die Höhe bei Tieren, die nicht fliegen können, scheiden sie aus der Spielrunde aus.

#6 FLIEGEN-KLATSCHEN-HOCKEY

Dauer:

kurz.

Vorbereitungsaufwand:

mittel.

Material:

4–6 Fliegenklatschen, Tischtennisball (+ Ersatzbälle).

Beschreibung:

Es spielen zwei Teams gegeneinander. Entweder 1 gegen 1; 2 gegen 2 oder max. 3 gegen 3. Jede Mannschaft hat einen Stuhl als Tor. Mit der Fliegenklatsche versuchen sie einen Tischtennisball ins Tor (= unter den Stuhl) der Gegner zu bringen. Der Ball darf nur mit der Klatsche berührt werden. Wird der Ball mit einem Körperteil (z.B. Fuß) berührt, hat die gegnerische Mannschaft Ballbesitz. Es wird entweder auf Zeit oder bis zu einer bestimmten Toranzahl gespielt.

#7 DAS FLIEGENDE EI

Dauer:

lang.

Vorbereitungsaufwand:

mittel.

Material:

ein rohes Ei pro Gruppe, Verpackungsmaterialien (z.B. Strohhalm, Papier, Klebeband, Plastiktüte ... Was halt so da ist!).

Beschreibung:

Jede Gruppe bekommt ein rohes Ei und jeweils die gleichen Materialien (s.o.). Die Aufgabe besteht darin, das Ei so zu verpacken, dass es nicht kaputt geht, wenn es möglichst weit geworfen wird. Gewonnen hat die Gruppe, deren unzerstörtes Ei am weitesten geflogen ist.

Tipp:

Am besten wird es draußen auf einem harten Boden geworfen!

#8 LASS DICH FLIEGEN: VERTRAU- ENSSPIEL

Dauer:

kurz.

Vorbereitungsaufwand:

gering.

Material:

keins.

Beschreibung:

Ein Klassiker unter den Vertrauensspielen! Wer möchte, kann sich fliegen und von den anderen Gruppenmitgliedern auffangen lassen. Sei es 1 zu 1, wenn man sich nach hinten fallen lässt, oder von einem Stuhl / Tisch rückwärts in die ausgestreckten Arme der gesamten Gruppe.

#9 MURMEL- RAMPE

Dauer:

mittel.

Vorbereitungsaufwand:

mittel.

Material:

Murmeln, Maßband (und es hilft, wenn Papier, Klebeband, etc. zur Verfügung gestellt wird). Ideal sind alte Rollen Faxpapier!

Beschreibung:

Jede Gruppe bekommt eine Murmel und soll eine Rampe bauen, so dass ihre Murmel möglichst weit fliegt. Dazu dürfen sämtliche Materialien genutzt werden, die das Gemeindefeuerhaus zur Verfügung hat und es keinen Einspruch der Mitarbeitenden gibt. Es sollte zu Beginn geklärt sein, wie lange die Teilnehmenden für den Bau der Rampe Zeit haben.

#10 WER FLIEGT DENN DA?

Dauer:

kurz.

Vorbereitungsaufwand:

mittel.

Material:

Bilder von Fliegen.

Beschreibung:

Die Leitung sucht im Vorfeld Bilder von Fliegenarten und druckt diese aus. Entsprechend dazu wird der Name auf eine Karte geschrieben. Die TN sollen nun die richtigen Pärchen zusammenstellen. Alternativ ist das auch als Memory spielbar! Eine Übersicht von Fliegenarten inkl. Bildern ist auf <http://insektoid.info/fliegen/> zu sehen bzw. bei Google zu finden.

#11 UNNÜTZES FLIEGENWISSEN

Dauer:

kurz.

Vorbereitungsaufwand:

gering.

Material:

evtl. weitere Behauptungen finden.

Beschreibung:

Eine kleine Quizrunde zu unnützem Wissen rund ums Fliegen. Die Teilnehmenden raten, ob die Behauptung stimmt oder nicht. Beispielbehauptungen:

- Pilot und Co-Pilot kriegen auf Linienflügen nie dasselbe Essen. (stimmt)
- Flugtickets sind Sonntagmittags am günstigsten zu kaufen. (stimmt nicht, am Dienstagnachmittag ist es am günstigsten)
- Der kürzeste Linienflug dauert 27 Sekunden: von Westray nach Papa Westray in Schottland, 2,8 km. (stimmt)
- Der längste Nonstop-Flug dauert 8 Stunden und 40 Minuten von Stockholm nach Südafrika. (stimmt nicht, 15 Std und 25 Minuten von Sydney nach Dallas)
- Es gibt neun verschiedene Wege eine Fliege zu binden. (stimmt nicht)
- Fliegen starten ihren Flug rückwärts. (stimmt)
- Hummeln und einige Libellenarten können rückwärts fliegen. (stimmt)
- Eintagsfliegen leben länger als einen Tag. Sie verbringen etwa drei Jahre als Larve unter Wasser, bevor sie dann wenige Tage oder nur ein paar Stunden umherfliegen. (stimmt)
- Wasser kocht im Flugzeug erst bei 120°C. (stimmt nicht, es kocht bereits bei 90°C, durch den geringeren Luftdruck)
- Zugvögel fliegen von Süden nach Norden schneller als andersrum. (stimmt)

#12 FLIEGE BINDEN

Dauer:

kurz.

Vorbereitungsaufwand:

mittel.

Material:

Fliege oder alternativ dazu zurechtgeschnittene Tücher, Anleitungen (siehe HERRLICH 01/2017, 48f).

Beschreibung:

Die Teilnehmenden haben die Aufgabe, sich eine Fliege zu binden. Im Internet finden sich dazu Anleitungen (z.B.: www.fafigode - siehe auch HERRLICH 01/2017, 48f). Es empfiehlt sich, das als Leitungsperson vorher gut geübt zu haben, um ggfs. Hilfen geben zu können.



Foto: daaarta / photocase.com

#13 MONTAGS- FLIEGER

Dauer:

kurz.

Vorbereitungsaufwand:

kurz.

Material:

Stift, Papier, Liste von Fliegern.

Beschreibung:

Die Teilnehmenden bekommen von der Leitung einen „Flieger“ (Tier oder Gegenstand, der fliegt) genannt. Diesen sollen sie nun ...

... aufmalen oder

... mit verbundenen Augen malen oder

... aus einem Blatt Papier reißen

oder

... pantomimisch nachmachen oder

... das Geräusch nachmachen oder

... oder ...

Der Rest der Gruppe rät, um

welchen Flieger es gehen könnte.

Die Art und Weise, wie der Flieger dargestellt werden sollen, ist vom

Schwierigkeitsgrad des Fliegers und den Kompetenzen der Teilnehmenden abhängig!

#14 DRACHEN- BAU

Dauer:

lang.

Vorbereitungsaufwand:

groß.

Material:

je nach Bedarf.

Beschreibung:

Es gibt zahlreiche Anleitungen zum Drachenaufbau. Von einfachen Fensterbildern über kleine Flugdrachen bis zu komplizierten Lenkdrachen findet sich vieles im Internet. Damit kann man auch eine gesamte Stunde oder noch viel mehr verbringen. Vielleicht gibt es auch ein Drachenaufbauwochenende bei euch in der Nähe, das einen Ausflug wert ist. Die Internetsuche nach „Drachenaufbau mit Kindern“ ergibt gute Anleitungen.

#15 IRGENDWAS MIT DROHNEN

Dauer:

mittel.

Vorbereitungsaufwand:

mittel.

Material:

Drohne(n).

Beschreibung:

Wenn ihr eine Drohne habt oder jemanden kennt, der sie euch und euren Kids mal leiht, dann macht was Spannendes damit – sei es Zielflug mit sauberer Landung üben, ein Transport von Gegenständen oder ein kleines Rennen.