

# 54 schnelle Spiele für eine starke Klassengemeinschaft

## Inhalt

### Kennenlernen:

- 1 Begrüßungsrituale
- 2 Ellenbogengesellschaft
- 3 Ameisenbär
- 4 Freund/Freundin gesucht
- 5 Vernetzt
- 6 Luftballon
- 7 Schneeballschlacht
- 8 Kugellager
- 9 Aufstellung
- 10 Ich sitze im Grünen
- 11 Morsezeichen
- 12 Zipp-Zapp

### Vertrauen:

- 13 Fotosession
- 14 Blindschleiche
- 15 Hindernislauf
- 16 Roboterspiel
- 17 Schlossbesuch
- 18 Tragbar
- 19 Vertrauenskreis
- 20 Mumienspiel
- 21 Regenmassage
- 22 Rückendeckung
- 23 Ruheraum
- 24 Wogende Welle
- 25 Rückwärtslauf
- 26 Waschstraße

### Kooperation/Gemeinschaft:

- 27 Museumsstück
- 28 Sitzkreis
- 29 Einbrecher – Ausbrecher
- 30 Weltkugel
- 31 Gordischer Knoten
- 32 Telegraf
- 33 Gruppentwist
- 34 Raupenlauf
- 35 Der bewegte Kreis (Röhrenlabyrinth)
- 36 Rettende Insel
- 37 Grenzübertritt
- 38 Das umgedrehte Schwungtuch
- 39 Zeitungstransport
- 40 Pferderennen
- 41 Kopiergerät
- 42 Teampuzzle
- 43 Gemeinsam nach Jerusalem
- 44 Gruppenmandala

### Kommunikation:

- 45 Geburtstagskreis
- 46 Bierdeckelspiel
- 47 Transporter
- 48 Bauklötzespiel
- 49 Verknottetes Seil
- 50 Maulwurf
- 51 Lügendetektive
- 52 Ballonfahrt
- 53 Familie Meier
- 54 Autogrammspiel

\* Wir verwenden in unseren Werken eine genderneutrale Sprache. Wenn keine neutrale Formulierung möglich ist, nennen wir die weibliche und die männliche Form. In Fällen, in denen wir auf Grund einer besseren Lesbarkeit nur ein Geschlecht nennen können, achten wir darauf den unterschiedlichen Geschlechtsidentitäten gleichermaßen gerecht zu werden.