

## Text 4: Warm-Ups & Streetgames

**Ziel** Warm-Ups & Streetgames sind leicht zu erlernen, brauchen wenig oder kein Material, können draußen gespielt werden und kommen überwiegend ohne Sprache aus. Sie eignen sich besonders als Eisbrecher und zum Kennenlernen, aber auch für Pausen. Im folgenden werden fünf Spiele vorgestellt, die sich als besonders geeignet erwiesen haben.

**Erfahrungen** Ein großer Vorteil dieser Spiele ist ihre vergleichsweise simple Struktur und Umsetzbarkeit sowie der Verzicht auf Sprache. Insofern eignen sie sich insbesondere für interkulturelle Angebote und Veranstaltungen. Konkret haben sich Streetgames während des Gamescamp United hervorragend bewährt, um die geflüchteten Jugendlichen mit den nichtgeflüchteten Teilnehmer\*innen zusammenzubringen. Trotz eingeschränkter Übersetzungsmöglichkeiten, waren die Spiele leicht verständlich und konnten von den TeilnehmerInnen durch „*learning by doing*“ verinnerlicht werden.

**Tipps & Tricks** **Einzel** oder **im Block**:

Die vorgestellten Spiele können je nach Bedarf und verfügbarer Zeit sowohl einzeln als auch in einem kompakten Block durchgeführt werden können. In der Regel ist eine komplette Runde in fünf, bei großen Gruppen auch erst nach ca. zehn Minuten beendet. Somit ist man bei der konkreten Ausgestaltung des Angebots auch recht flexibel.

**Proberunde:**

Für viele der vorgestellten Spiele bietet sich eine Proberunde an, um den Teilnehmenden die Möglichkeit zu geben, das Spielprinzip zu verinnerlichen.

### Ninja

Spieleranzahl: 5+

Material: -

Die Spieler\*innen stehen sich in einem Kreis gegenüber. Nach einem Countdown muss jede Person eine möglichst coole Ninja-Pose einnehmen. Der-/Diejenige mit der schönsten, ausgefallensten oder verrücktesten Pose darf beginnen, anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Sobald ein/e Spieler\*in an der Reihe ist, darf er/sie genau einen Schritt samt Angriff auf eine beliebige anderen Person ausführen. Wird dabei deren Hand berührt, scheidet diese aus. Sobald der/die Angreifer\*in die fließende Angriffsbewegung abgeschlossen hat, muss die Körperhaltung genauso bleiben. Der/die verteidigende Spieler\*in darf diesem Angriff ausweichen. Jedoch dürfen die Füße nicht bewegt werden. Auch die angegriffene Person muss nach dem Abschluss der Ausweichbewegung so stehen bleiben.

Wenn nur noch zwei Spieler\*innen übrig sind, kommen diese für das Finale in der Mitte zusammen und stellen sich Rücken an Rücken. Beide Spieler\*innen machen dann drei Schritte, drehen sich um und nehmen auf ein Signal hin ihre neue Ninja-Pose ein. Dann wird nach den üblichen Spielregeln das Finale ausgespielt.

### Turtle Wushu

Spieleranzahl: 5+

Material: kleine Geldstücke, Kronkorken / PET-Flaschendeckel oder ganz stilet: kleine Schildkrötenfiguren (Spielsteine)

Jede/r Spieler\*in bekommt einen Spielstein. Dieser muss auf dem Handrücken platziert werden. Zu Beginn kommen alle in einem Kreis zusammen und strecken den entsprechenden Arm, mit dem auch der Spielstein transportiert wird, nach vorn. Wenn sich alle Hände in der Kreismitte getroffen haben, machen alle Spieler\*innen drei Schritte zurück und sagen gemeinsam die magischen Worte „*Turtle Wushu*“. Dann beginnt das Spiel, dessen Ziel darin besteht, die Steine der anderen Spieler von deren Handrücken zu entfernen. Dies kann durch sanftes Schubsen oder Schlagen nach dem Arm oder der Hand geschehen. Wer seinen Spielstein auf diese Weise verliert, scheidet aus. Wer als letzter übrig bleibt, gewinnt das Spiel.

## MMSSS (Massively Multiplayer Schnick Schnack Schnuck)

Spieleranzahl: 20+

Material: -

MMSSS funktioniert nach dem bekannten Schnick-Schnack-Schnuck-Prinzip. Die Spieler\*innen finden sich zu Paaren zusammen und spielen gegeneinander Stein-Schere-Papier. Wer verliert wird zum „*Fan*“ des Gewinners und feuert diesen künftig in den weiteren Duellen an, indem er laut dessen Namen ruft. Sollte er ein Duell verlieren, schließen sich beide dem neuen Sieger an und werden zu seinen Fans. So dünnt sich die Spielerzahl immer weiter aus, bis nur noch zwei Duellanten übrig sind, die beide eine vermutlich große Anzahl Fans hinter sich versammelt haben, von denen sie angefeuert werden. Um die Spannung zu erhöhen, kann der Spielmodus im finalen Aufeinandertreffen der beiden Kontrahenten auch variiert werden. In dem Fall wird derjenige zum Sieger erklärt, wer zuerst drei Runden Schnick-Schnack-Schnuck für sich entscheiden konnte.



## Peng!

Spieleranzahl: mindestens 8      Material: -

Die Spieler\*innen stellen sich in einem Kreis auf. Eine Person steht in der Mitte und ist Spielleiter\*in. Diese/r muss während des Spiels plötzlich auf eine beliebige Person zeigen. Die betreffende Person muss sich nun möglichst schnell ducken. Die beiden Nebenspieler\*innen müssen sich schnell zueinander drehen, mit ihren Händen eine Pistole formen, auf den/die jeweils andere zeigen und laut „Peng!“ rufen. Wer das zuerst schafft verbleibt im Spiel, der/die andere scheidet aus. Ebenso scheidet auch die Person aus, auf die zu Beginn gezeigt wurde, wenn sich diese nicht schnell genug duckt, bevor die beiden Nebenspieler\*innen aufeinander schießen. Das Spiel endet, wenn nur noch ein/e Spieler\*in übrig ist und somit das Spiel gewonnen hat. Eine weitere Variante ergibt sich, wenn die Spieler\*innen bereits die Namen der anderen kennen. Dann entfällt die Spielleitung in der Mitte und es wird immer nur der im Uhrzeigersinn der Name von beliebigen anderen Spieler\*innen gerufen.

## All Bananas United

Spielerzahl: 5+      Material: -

All Bananas United ist weniger ein Spiel als vielmehr ein klassischer Eisbrecher und Performance. Alle Teilnehmer\*innen stehen im Kreis. Eine Person gibt fortan verschiedenste Anweisungen mit denen ein Bananenshake zubereitet wird. Die erste Anweisung lautet beispielsweise „*peel bananas, peel peel bananas*“. Die Leitung bewegt sich in die Mitte des Kreises, trägt die Anweisung per Sprechgesang in normaler Lautstärke vor und macht auch eine entsprechende Geste (in diesem Fall das Schälen einer Banane) vor. Dann müssen die übrigen Teilnehmer\*innen diesem Muster folgen. Sind alle wieder an ihrem Platz wiederholt die Spielleitung die Anweisung nochmal. Diesmal aber brüllend und mit deutlich wilderer Gestik. Hier darf man sich ruhig die Seele aus dem Leib schreien und ordentlich Dampf ablassen! Anschließend ahmen die Teilnehmer\*innen dies erneut nach. Die folgenden Anweisungen sind dann: „*slice bananas, slice slice bananas*“, „*mash bananas, mash mash bananas*“, „*mix bananas, mix mix bananas*“, „*drink bananas, drink drink bananas*“, usw. Selbstverständlich können die Anweisungen und Gesten nach Belieben erweitert und variiert werden.

---

### Über den Autor:

**Sven Keil** studierte in Dresden Soziologie und Kommunikationswissenschaften und befasste sich in seiner Abschlussarbeit mit Urban Gaming. Seitdem wirkt er als freier Mitarbeiter an verschiedenen medienpädagogischen Projekten mit dem Schwerpunkt Games mit.

Dieser Text entstand im Rahmen des Projekts Gamescamp United. Veranstaltet wurde das Gamescamp United von einem Verbund aus medienpädagogischen Institutionen und Initiativen (in alphabetischer Reihenfolge): Initiative Creative Gaming, Institut Spielraum/TH Köln, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, Mediale Pfade, medien+bildung.com, Medienkulturzentrum Dresden, Medienzentrum Rheinland des LVR, Spawnpoint – Institut für Computerspiel, Spielbar.de, Spieleratgeber NRW/Computerprojekt Köln e.V., Stadtjugendausschuss e. V. Karlsruhe. Die Koordination für die Herausgabe der OER-Materialien übernahm das Medienkulturzentrum Dresden. (Download Link: <http://www.medienkulturzentrum.de/seminar/gamescamp-united-spielen-verbindet/>)

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

