

Teambuilding Games:

Der große Eifall:

Es werden Kleingruppen gebildet, die ein rohes Ei so verpacken sollen, dass es einen Fall aus 4 Metern Höhe übersteht, ohne Rührei zu werden. Dafür stehen unterschiedliche Materialien zur Verfügung (Müllbeutel, Tesakrepp, ein Luftballon, Toilettenpapier (10 Blatt und leere Rolle), 4 Schaschlikspieße 3 A4 Blätter, etwas Watte, 3 Meter Bindfaden)

Für die Konstruktion haben die Gruppen 20 Minuten Zeit, dann kommt es zum großen Eifall.

Zählen:

Folgende Aufgabe ist zu lösen: Die Gruppe soll ohne Absprache versuchen einmal durchzuzählen. Es darf immer nur einer die Zahl sagen, sprechen mehrere Spieler gleichzeitig, muss wieder von vorn begonnen werden. Welche Zahl wird maximal erreicht?

Hula-Kreis

Es werden Kleingruppen gebildet. Jede Gruppe fasst sich an den Händen und bildet einen Kreis. An einer Stelle wird nun ein Hulahup-Reifen über die Arme gelegt. Nun sollen alle Nacheinander durch den Reifen steigen, ohne sich loszulassen. Drei Runden sind zu schaffen, wer ist erster?

Das Haus vom Nikolaus:

Es werden Kleingruppen gebildet. Die Gruppen erhalten ein 10 Meter langes Seil. Jeder der Spieler fasst an einer Stelle das Seil an und darf dieses auch nicht mehr loslassen. So sollen die Gruppen nun das Haus vom Nikolaus mit dem Seil herstellen. Wer schafft es am schnellsten?

Knoten im Seil:

Mit dem Seil geht es gleich weiter. Es wird zerschnitten, so dass 1 Meter lange Stücke entstehen. An diesen Stücken fassen sich nun alle an, es entsteht eine lange Kette aus Seilstücken und Menschen. Die Aufgabe besteht nun darin, in jedes Seil einen Knoten zu machen, ohne dass irgendjemand das Seil loslässt. Welche Gruppe schafft es am schnellsten?

Ballonturm:

Nun geht es in Kleingruppen wieder um eine Konstruktion. In einer Zeit von 15 Minuten sollen sie einen möglichst hohen Luftballonturm bauen. Folgendes Material steht dafür zur Verfügung: 15 Luftballons, eine Rolle Bindfaden, Eine Rolle Tesakrepp, ein Tageszeitung.

Wichtige Vorgabe ist: Das Tesakrepp darf die Luftballons nicht berühren. Welche Gruppe baut den höchsten Turm?

Murmelreise:

Jeder Spieler einer Kleingruppe bekommt zwei Toilettenpapierrollen. Es wird eine lange Kette gebaut. Durch diese Kette sollen nun zwei Murmeln eine Strecke von 10 Metern zurücklegen, ohne dass sie herunterfallen. Jeder Gruppe hat drei Versuche, ist das zu schaffen?

Wechselnde Identitäten:

Die Gruppe wird in 4 Kleingruppen unterteilt. Jede Gruppe erhält eine Farbe (Kreis an Brust geklebt). Jeder schreibt auf eine Karteikarte seinen eigenen Namen. Die Spieler setzen nun (nicht nach Farben sortiert) in das Stuhlquadrat. Ein Stuhl ist leer. Die Karteikärtchen werden gemischt und verdeckt verteilt. Die Aufgabe besteht darin, die Plätze zu wechseln, bis auf zwei Seiten des Quadrats nur noch Spieler je eine Farbe zu sehen sind. Für den Wechsel gelten folgende Regeln:

Der Spieler rechts von dem leeren Stuhl nennt einen Namen. Die Person, die dieses Namenskartchen besitzt, wechselt den Platz. Diese beiden Personen wechseln nun ihr Kärtchen.

Nun ist der nächste (der rechts vom Leeren Stuhl sitzt) an der Reihe, ruft einen Namen, .. die Kärtchen werden wieder unter diesen beiden getauscht.

Die Namenskartchen sind immer verdeckt zu halten und dürfen nur von ihren Besitzern gelesen werden.

Boot falten:

Es werden Kleingruppen gebildet, die nun wieder in einer Zeit von 20 Minuten etwas konstruieren sollen. Dieses Mal geht es darum, etwas zu bauen, das im Wasser möglichst viele Nägel transportiert ohne unterzugehen. Dafür stehen folgende Materialien zur Verfügung:

5 DinA4 Blätter und 2 Meter Tesakrepp.

Die Boote oder ähnliche Konstruktionen werden dann in eine Wanne mit Wasser gestellt. Nun wird getestet welches am meisten Nägel aushält, bevor es untergeht.

Immer im Viereck rum

Jeder der Gruppe hat die Augen verbunden. Alle halten sich an einem Seil fest und müssen nun versuchen ein Quadrat zu bilden. Anschließend noch einen Kreis. Welcher Mannschaft gelingt dies am besten? Ggf. kann das Quadrat oder der Kreis auf dem Boden vorgezeichnet werden und ein Eckpunkt/Startpunkt/Ausgangspunkt festgelegt werden.

Spinnennetz Aus Seilen wird ein Netz hergestellt, welches zwischen 2 Bäumen oder Pfosten gespannt wird. Es ist nun die Aufgabe, dass alle Mitglieder von der einen Seite auf die andere Seite des Netzes wechseln müssen. Natürlich darf das Netz nicht berührt werden und jede Netzöffnung darf nur einmal gewählt werden. Beim Durchgehen ist darauf zu achten, dass niemand herunterfällt. **Sinn:** Gemeinsam eine Strategie entwickeln, gemeinsam das Problem angehen und lösen, keiner kann das Problem alleine bewältigen

Aufstehen Zwei Personen sitzen mit angewinkelten Beinen Rücken an Rücken und müssen versuchen gemeinsam aufzustehen, ohne die Arme zu Hilfe zu nehmen. **Sinn:** aufeinander abgestimmtes Handeln führt zum Ziel

Schenkelsitz/Kniesitz Alle stehen ganz dicht hintereinander in einem geschlossenen Kreis. Es soll versucht werden, dass jeder sich auf die Schenkel/Knie der hinteren Person setzt. Ist gar nicht so einfach und leicht kann der ganze Kreis an irgendeiner Stelle auseinander brechen.

Skilaufen 2 Holzbretter mit Schlaufen für jeweils 3-4 Personen dienen als Skier. Gemeinsam muss die Gruppe nun auf den Skiern eine Strecke von ca. 5-15 Metern einmal hin und wieder zurück laufen. Die Zeit wird gestoppt. **Sinn:** aufeinander abgestimmtes Handeln bzw. die Bewegungsabläufe führen zum Ziel

Eng verbunden Um die Gruppe wird möglichst eng ein Seil gebunden. Die Gruppe muss nun zusammengehalten durch das Seil laufen, Aufgaben bewältigen und lösen. **Sinn:** Bei diesem Spiel geht es um Koordination der Bewegungsabläufe. Achtung: bei diesem Spiel kann es dazu kommen, dass durch Übereinanderfallen der Personen es leicht Verletzte geben kann. Dies geschieht umso mehr je unkoordinierter die Gruppe sich fortbewegt.

Achtung hier kommt ein Karton! Die Gruppe erhält einen Karton (Bananenkarton, Umzugskarton). Auf diesem sollen alle Platz finden - egal wie es die Gruppe anstellt. Welche Möglichkeiten die Gruppe hat, wird der Gruppe nicht mitgeteilt. **Sinn:** die Gruppe muss gemeinsam eine Lösung für das Problem finden. Ein Spiel für Denker, für Leute mit Ideen.

Miteinander Die Gruppe stellt sich in einer Reihe auf und bekommt immer einen Luftballon zwischen Bauch und Rücken zur vorderen Person geklemmt. Die Gruppe muss sich nun fortbewegen, ohne die Luftballone zu verlieren. **Sinn:** Bewegungskoordination, Gruppengefühl

Wasserbecher und Wasserflasche Dieses Spiel ist schwer und erfordert einiges an Konzentration und Koordination. Es gibt aber auch ein paar einfachere Variationen, die ggf. für jüngere Kinder gewählt werden können. Auf dem Boden wird ein Kreis von 2-3 Metern eingezeichnet. Mitten im Kreis steht eine Flasche mit Wasser, daneben ein leerer Becher (mit Rand). Der Kreis selbst darf nicht betreten werden. Immer zwei Personen bekommen eine Schnur und stellen sich im Kreis gegenüber auf. Mit Hilfe von den Schnüren muss nun die Gruppe versuchen das Wasser aus der Flasche in den Becher zu bekommen. Ist der Becher (halb) gefüllt, dann muss der Becher vom Kreis in einen anderen Kreis oder auf einen nahe gelegenen Tisch transportieren. **Sinn:** Abstimmung, Koordination, Konzentration. Leichtere Variante: Die Flasche wird oben und unten mit einem Seil bereits fixiert (4 Seilenden in Summe werden gehalten). Ebenso wird der Becher durch 2 Seile (also 4 Seilenden können gehalten werden) verbunden. Jetzt geht es nur noch darum, dass die Koordination der Bewegungsabläufe "Kippen, Einschenken, Halten, Heben, Transportieren und Bewegen" stimmen.

Balanceakt Eine Person muss ohne den Boden zu berühren von einem Punkt zu einem anderen Punkt gelangen. Die restlichen Gruppenmitglieder helfen dabei mit, indem immer 2 Personen eine stabile Stange (max. ca. 2 Meter lang, ca. 10 cm dick), oder eine Bierstischbank in ca. 50-60cm Höhe halten und die Person nun von einer Stange/Bank zur nächsten läuft/balanciert. Variante: wurde über eine Stange/Bank bereits balanciert, dann dürfen sich diese Mitspieler nicht wieder vorne anstellen. Anschließend ist das nächste Gruppenmitglied dran und läuft zum nächsten Punkt weiter. Wie weit kommt die Gruppe insgesamt? **Sinn:** Gleichgewicht, Konzentration

Murmelbahn Die Gruppe(n) bauen eine Murmelbahn. Dabei sollen zwei Murmeln gleichzeitig starten, jedoch verschiedene Wege gehen und in jeweils vorgegebener Zeit sich treffen/oder ins Ziel eintreffen. Der Bau der Murmelbahn kann mit Holz, mit Sand, oder im Winter mit Schnee erfolgen. Als Murmel können Glasmurmeln, kleine/große Plastik-, Golf- oder Tennisbälle verwendet werden. **Sinn:** gemeinsame Lösung eines (technischen) Problems, Kreativität, Ideenfindung

Rettende Insel 1-2 Tische stehen im Raum verteilt. Jedes Gruppenmitglied bekommt eine Teppichfliese (oder auch einen Stuhl) und alle setzen sich im Raum verteilt darauf. Die Teppichfliese/der Stuhl stellen jeweils eine Eisscholle dar, welche allerdings zu schmelzen beginnt. Die Gruppe muss nun versuchen auf die Tische zu gelangen (=rettende Insel) ohne mit den Füßen den Fußboden zu berühren. Variante: die Eisscholle darf nur von einer Person in Anspruch genommen werden. Die Eisscholle darf nur bewegt werden, wenn sich niemand darauf befindet. **Sinn:** Koordination, gemeinsame Hilfe, Abstimmung der Problemlösung

Schreien-Gröhlen-Kreischen Zwischen Mannschaft A, die sich aufgeteilt in einer Entfernung von ca. 20 Metern befindet sich Mannschaft B. Die eine Mannschaftshälfte von Gruppe A bekommt nun Begriffe gesagt, die sie der anderen Mannschaftshälfte zurufen muss. Die gegnerische Mannschaft B versucht durch lautes Geschrei dies zu verhindern. Wie viel Wörter können innerhalb einer fest definierten Zeit übermittelt werden? Anschließend wird gewechselt.

Reise nach Jerusalem mal etwas anders Stühle werden wie bei der Reise nach Jerusalem in einer Reihe Rücken an Rücken aufgestellt. Die Jugendlichen gehen im Kreis um die Stuhlreihe. Bei Musikstopp springt jeder auf einen Stuhl. Dabei ist es egal, ob 1, 2 oder mehr Personen auf einem Stuhl stehen. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen. Ziel des Spiels ist es, dass alle der Gruppe auf den übrigen Stühlen Platz finden und die Gruppe gemeinsam dieses Ziel erreicht. Das Spiel ist aus, sobald einer aus der Gruppe nicht mehr auf den übrigen Stühlen gehalten werden kann. **Sinn:** nur gemeinsam ist das Ziel zu erreichen, durch Zusammenhalt, durch einander Festhalten

Blinde Wasserbombe Einem Mitspieler werden die Augen verbunden und er erhält einen Helm mit einem spitzen Dorn. Eine zweite Person dirigiert den Mitspieler zu einem hängenden Wasserballon. Dieser muss nun versuchen den Ballon zum Platzen zu bringen. Ein Kommunikationsspiel mit Wassereffekt.

Marktschreier 2 Gegenspieler müssen sich "marktschreierisch" betätigen. Beide müssen etwa 60 Sekunden lang sich gegenseitig anschimpfen, oder gleiche Ware anpreisen, sich gegenseitig niedermachen. **Sinn:** Reflexion welche Mittel wurden jeweils eingesetzt und warum war das wohl so.

Besser als Eddy Murphy Zwei Personen sitzen sich gegenüber. Jeder hat die Aufgabe dem Gegenüber etwas zu erzählen - egal was. Nur keiner von beiden darf eine Pause einlegen, sondern muss ununterbrochen erzählen. Ausgeschieden ist die Person, die abbricht und eine Pause einlegt (Atempausen sind erlaubt). **Sinn:** Manche reden gerne und lassen anderen keine Chance.

Gruppe und Außenseiter Ziel: was erlebt und was fühlt ein(e) Außenseiter(in) Es wird ein Kind aus der Gruppe ausgewählt, das über ein ausgeprägtes Selbstvertrauen verfügt. Dieses Kind übernimmt die Rolle des "Außenseiters". Der Rest der Gruppe spielt: "Treffen, Begrüßen, Unterhalten". Alle Gruppenmitglieder laufen dabei durch den Raum, schütteln sich die Hände, begrüßen sich (auch Umarmen) und unterhalten sich. Das Außenseiterkind geht ebenfalls durch den Raum und versucht, mit den anderen in Kontakt zu kommen. Die Gruppenmitglieder wehren jeden Kontaktversuch ab und weichen dem Außenseiterkind aus. Besondere Hinweise:

In der Gruppe sollte ein hohes Maß an Vertrautheit vorhanden sein. Die Außenseiterrolle kann einige Male gewechselt werden. Auf keinen Fall sollte dabei ein Kind gewählt werden, das in der Gruppe eine Randstellung oder andersartig schwierige Stellung einnimmt.

Ballonreise Mehrere Personen befinden sich in einem Ballon. Der Ballon beginnt zu sinken. Da bereits alles schon über Bord geworfen wurde geht es nun darum, wer von den Fluginsassen abspringen muss. Bei diesem Spiel geht es um Argumente und um die Argumentationskunst. Wer ist wichtiger - wie und gegen wen bilden sich Mehrheiten. sobald ein Mehrheitsbeschluss gefasst wurde muss diejenige Person von Bord. Anschließend kann es in die nächste Runde gehen. Im Anschluss an das Spiel findet eine Gruppenreflexion statt wo jeder seine Beobachtungen darlegt. Wie haben sich die einzelnen Personen verhalten und miteinander/gegeneinander agiert/argumentiert? In diesem Spiel können Gruppenbeziehungen und die Rolle des Einzelnen in der Gruppe deutlich hervortreten. Es sollte aber auch darauf geachtet werden, dass keiner durch irgendwelche Aussagen sich verletzt fühlt.

Blinder GriffBei 3 Mannschaften (Äpfel, Zitronen, Apfelsinenmannschaft) läuft jeweils eine Person mit verbundenen Augen auf einen Tisch zu. Dort liegen mehrere Äpfel, Zitronen und Apfelsinen. Es dürfen nur die eigenen Obstsorten mitgenommen werden. Die jeweilige Obstsorte muss in einen Korb gelegt werden. Die anderen Gruppenmitglieder können durch Zurufe dirigierend eingreifen.

ZusammenhaltJeweils 2 Mitspieler tun sich zusammen. Entweder zwischen die zwei Handaußenflächen, oder Zeigefinger, oder Knien wird ein Bierdeckel (oder ein Blatt Papier, oder ein Stift, oder ein Holzklötzchen) geklemmt. Beide müssen sich nun so durch den Raum bewegen, ohne dass der zwischen den beiden geklemmte Gegenstand herunterfällt. Je besser sich beide koordinieren können und aufeinander reagieren umso kühner können die Aufgaben werden. Es könnte auch versucht werden mit verbundenen Augen die Aufgaben zu erfüllen.

DeckenspielDie Gruppe nimmt auf einer Decke Platz. Die Decke kann ggf. soweit zusammengeschlagen werden, dass die Gruppe gerade noch so Platz hat (Schwierigkeitsgrad erhöht). Nun muss die Gruppe die Decke wenden, ohne die Decke zu verlassen.**Sinn:** Gegenseitig helfen und halten, abstimmen und koordinieren

Im Baum EssenWie wäre es einmal das morgendliche Müsli in einem Baum einzunehmen? Die Gruppe sucht sich einen geeigneten, leicht zu erklimmenden Baum. Müsli, Milch, Teller, Löffel werden nach oben befördert und gemeinsam wird begonnen. Noch schwieriger wird es mit Brot, Butter, Marmelade, die dann jeweils von Person zu Person gereicht werden müssen.**Sinn:** Gruppengefühl, Gemeinschaft

RaupenlaufDie Kinder stellen sich nacheinander als lange Schlange auf, jeder nimmt ein Bein des Vordermanns in die Hand, dann müssen alle dem ersten hinterherhüpfen. Der Erste sollte ein Mitarbeiter sein.**Sinn:** Gruppengefühl, Koordination und aufeinander abgestimmte Bewegungsabläufe führen zum Ziel

Stab absenkenEin Stab (Besenstiel) liegt auf den Fingern der Kinder, und muß abgesenkt werden ohne dass ein Kind den Stab nicht mehr berührt.**Sinn:** Koordination und aufeinander abgestimmte Bewegungsabläufe führen zum Ziel

Knödel OmaAlle Kinder stellen sich in einem großen Kreis auf, laufen dann aufeinander zu, bis alle dicht gedrängt stehen. Dann schließen sie die Augen, und fassen mit jeder Hand ein anderes Kind. Danach muß der Knoten wieder aufgemacht werden, bis wieder ein, oder mehrere Kreise entstehen, ohne die Hände zu lösen.**Sinn:** Koordination und Kommunikation führen zur Auflösung des (gordischen) Knotens

Papprohr-LaufEs gibt 2 Mannschaften mit je 2 Personen. Jede Mannschaft (2 Personen) bekommen ein Papprohr, dass ca. 1 Meter lang ist. Die 2 Personen die zu einer Mannschaft gehören, stellen sich hintereinander auf und klemmen sich das Papprohr, geringfügig oberhalb der Knie, zwischen die Beine/Schenkel. Dem Hintermann (der Hinterfrau) werden die Augen verbunden. In gleicher Art und Weise stellen sich natürlich auch die anderen Mannschaften/Pairungen auf. Nach dem Start muss schnellstmöglich eine Strecke (mit Wendepunkt) zurückgelegt werden. Die Hände dürfen nicht benutzt werden. Das Papprohr soll gemeinsam nur durch den Druck der Knie gehalten werden. In einem zweiten Durchgang werden die Rollen getauscht. Je nach vorhandener Zeit kann das Spiel in mehreren Durchgängen, mit unterschiedlichen Partnern/Partnerinnen gespielt werden. Statt einem Papprohr könnte man vielleicht auch einen Besenstiel benutzen.**Sinn:** Ziel dieses Spiels ist es, Vertrauen, Koordination und Verantwortung zueinander aufzubauen

BauenDer Gruppe wird Bau- oder Bastel-Material bereitgestellt. Aus dem Material kann die Gruppe irgendetwas bauen, allerdings ohne zu sprechen.

Pullover oder T-Shirt RallyeEin alter großer Pullover wird für dieses Spiel benötigt. Die erste Person zieht auf Kommando den Pullover an und fasst die Hände des nächsten Gruppenmitgliedes. Die restlichen Gruppenmitglieder helfen nun den Pullover der ersten Person abzustreifen und der nächsten Person überzustreifen ohne dass beider die Hände loslassen. Wie lange benötigt die Mannschaft dass auch das letzte Mannschaftsmitglied den Pullover angezogen bekam?

Die GruppenfütterungJedes Mannschaftsmitglied bekommt einen Löffel und eine Schale Müsli. Alle sitzen an einem (runden) Tisch. Ein Arm ist auf den Rücken zu nehmen, der andere Arm ist gebrochen und darf nur im 90-Grad Winkel bewegt werden. In dieser Stellung wird es unmöglich sein, dass sich jemand selber füttern kann. Die Müslishalen leer zu bekommen geht also nur dann, wenn jeder den Nachbarn füttert. Ein Schiedsrichter achtet darauf, dass jeder seine Arme auch wirklich steif und im 90-Grad Winkel bewegt.

Minenfeld mit MausefallenIn einem Spielfeld werden 10-20 Mausefallen platziert. Ein Blinder Mitspieler muss nun versuchen durch das Spielfeld zu laufen ohne eine Mausefalle zuzuschnappen zu lassen. Die übrigen Mannschaftsmitglieder dürfen ihm vom Spielfeldrand aus durch Kommandos helfen. Bei diesem Spiel sollte jeder Spieler feste Schuhe anhaben.

Bombe entschärfenDie Gruppe darf nicht näher als 3-4 Meter nah an das Objekt (=Bombe) herantreten. Ein Sicherheitsband dient als Markierung der Fläche, die nicht betreten werden darf. Als Bombe kann eine Kanne, Flasche, oder Kiste (Plattform) dienen. Diese wird mit 4 Schnüren angehoben, 20 Meter transportiert ohne den Boden zu berühren und in einem Ziel abgelegt.

Großeinsatz bei der Bay WatchMehrere Schwimmer müssen gerettet werden. Der Rettungsschwimmer wirft ein Seil einem Gruppenmitglied zu, dieser bindet sich das Seil um und lässt sich vom Rettungsschwimmer herziehen. Anschließend wird das Seil der nächsten Person zugeworfen, die das Seil ebenfalls fängt, sich umbindet und herziehen lässt. Wie schnell ist die Gruppe an Land gezogen?

KoordinationBei diesem Koordinationsspiel steht ein Kandidat mit jeweils einem Fuß auf einem Brett. An den 2 Brettern sind jeweils Seile angebracht. Der Kandidat hebt ein Bein an, die Gruppe zieht das Brett ein Stück in eine Richtung, die Person senkt das Bein wieder. Anschließend ist der andere Fuß an. Wie lange braucht die Gruppe um den Kandidaten über eine markierte Strecke zu bringen. Ein Schiedsrichter wertet jede Bodenberührung mit einem Minuspunkt.

Doppelrolle2 Personen liegen ausgestreckt auf dem Boden und berühren sich mit den Füßen. Beide müssen nun eine Strecke über den Boden rollen und immer mit den Füßen in Berührung bleiben. Bei diesem Spiel kommt es also darauf an, dass beide Partner in Kontakt bleiben und aufeinander abgestimmt zum Ziel gerollt wird.

Die TransportlösungEin Stein, oder ein großer Ball muss von Punkt A nach Punkt B befördert werden. Die Gruppe darf nur 5-6 Schnüre verwenden. Niemand darf eine Schnur mit 2 Händen berühren, jedoch mehrere Personen dürfen jeweils mit einer Hand eine Schnur berühren.

Geheime LockrufeImmer 2-3 Personen bilden eine Gruppe. Diese Gruppe vereinbart einen bestimmten Lockruf (Grunzen, Miauen, oder noch besser etwas ausgefalleneres). Anschließend bekommen alle Gruppen und deren jeweiligen Mitglieder die Augen verbunden, werden schön durcheinander gemischt und im Raum verteilt. Nun müssen sich alle Gruppenmitglieder wieder zusammenfinden. Es sind keine Berührungen erlaubt und auch keine anderen Laute oder Worte als der vereinbarte Lockruf.

Blind sortiertAllen Gruppenmitgliedern werden die Augen verbunden. Sie bekommen nun die Aufgabe sich der Größe nach, dem Alter nach, oder dem Alphabet nach sortiert nebeneinander zu stellen. Allerdings ist Sprechen nicht erlaubt. Wie schnell kann die Gruppe die gestellte Aufgabe lösen?

EisscholleDie ganze Gruppe muss sich auf ein großes Stück Papier stellen (können auch mehrere DIN 4 - Blätter sein). Sobald sich alle auf dem Papier befinden, wird von einem Außenstehenden nach und nach ein Stück vom Papier weggerissen. Dadurch muss die Gruppe zusammenrücken und gewinnt Zusammenhalt und Rücksichtnahme.
Eine Zusendung von J.B.

Arrangement von GegenständenZwei Personen sitzen mit dem Rücken zueinander an jeweils einem Tisch. Auf dem Tisch von Spieler 1 sind verschiedene Gegenstände aufgebaut (z.B. eine Tasse, ein Löffel, eine Kerze und eine Brille). Die gleichen Gegenstände befinden sich auch ungeordnet auf dem anderen Tisch. Spieler 1 muss jetzt dem Spieler 2 beschreiben, wie diese Gegenstände angeordnet sind und dieser muss seine eigenen Gegenstände auf seinem Tisch genauso arrangieren.