



Alte & bekannte Spiele thematisch zu Italien bzw. Rom angepasst:

**Kennenlernspiele:**

- Ich packe meinen Koffer... + Name
- Alle die,...
- a destra - sinistra
- Kennenlernbingo
- Wilder Willi
- Rasender Reporter
- Ich bin... und denke das ist ...

**Einteilungsspiele:**

- Familie Rossi
- Autobahnspiel

**Bewegungsspiele:**

- Schweizer Gardist
- Busfahren
- Vatikanstadt
- Dieb, Touri, Schweizer Gardist
- Pinocchio
- Italienisches ABC
- Eisdiele
- Papst, Pizza, Eis
- Evolution der Offiziere
- Papstwahl
- Romrennen
- Duell der Schweizer Gardisten - Wildes Rom
- Diebe & Touristen

**Kooperationsspiele:**

- Wo ist meine Sonnenbrille
- Spathetti-Turm

**Ruhigere Spiele**

- Post aus Rom
- Comissario Brunetti

**Wissensspiel:**

- Vatikan Quiz



| Spiel                                   | Erklärung   | Material |
|---|---|----------|
| <b>1. Kennenlernspiele</b>              |   |          |
| <b>Ich packe meinen Koffer...+ Name</b> | Die TN sitzen in einem Kreis und die erste Person sagt „Ich bin der*die..., packe meinen Koffer und nehme mit...“ hier wird dann eine italienische Sache genannt, z.B. der Petersdom. Die nächste Person wiederholt das Gesagte von der vorhergehenden Person „Das ist der*die... und nimmt den Petersdom mit.“ Danach hängt er*sie an: „Ich bin... und nehme mit...“ Die Person die an der Reihe ist muss immer das Gesagte von den vorhergehenden Spieler*innen wiederholen, bis die letzte Person im Kreis einmal alles wiederholen darf.  | /        |
| <b>Alle, die...</b>                     | Die TN sitzen in einem Kreis und eine Person steht in der Mitte. Diese versucht einen Sitzplatz zu bekommen, indem sie z.B. „Alle, die einen älteren Bruder haben“ sagt. Alle Personen auf die das Gesagte zutrifft müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Nun hat die Person in der Mitte die Chance einen Sitzplatz zu ergattern. Hierbei ist es wichtig dass man sich nicht direkt auf den Platz des Nachbarn setzen darf sondern mindestens zwei weiter rücken muss. Nachdem sich die TN einen neuen Platz gesucht haben steht wieder eine Person in der Mitte, die sich einen neuen Satz ausdenken kann.<br>→ Die Spielleitung kann den Hinweis geben, dass keine äußerlich erkennbaren Dinge benannt werden dürfen z.B. Alle, die eine Jeans tragen. | /        |
| <b>a destra - a sinistra</b>            | Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Einer geht in die Mitte deutet auf jemanden aus dem Kreis und sagt eins der Kommandos: „a destra“, „a sinistra“, „a destra - a sinistra“. Bei „a sinistra“ (ital. für links) muss der *die Angedeutete schnell den Namen seines*r linken Nachbar*in, bei „a destra“ den Namen seines*r rechten Nachbar*in nennen. Ist die Reaktion zu langsam oder die Antwort falsch, muss er*sie in die Mitte. Bei „a destra - a sinistra“ tauschen alle die Plätze. Wer in der Mitte übrig bleibt, gibt das neue Kommando-   | /        |





|                          |  |  |
|--------------------------|--|--|
|                          | (Quelle: Spiele Highlight)   |  |
| <b>Kennenlernbingo</b>   | Jede*r TN bekommt eine Vorlage auf dem Eigenschaften bzw. Aussagen stehen. Während des Spiels gehen sie durch den Raum und suchen eine Person, auf die die Aussage bzw. Eigenschaft zutrifft. Hat man eine passende Person gefunden darf diese auf dem eigenen Zettel unterschreiben. Wer als Erstes ein Bingo hat (eine vertikale, diagonale oder senkrechte Reihe mit Namen voll hat) gewinnt.<br>Als erweiterbare Variante kann gespielt werden, wer zuerst alle Felder ausgefüllt hat.   | Stifte, so viele ausgedruckte Vorlagen wie TN<br><br>→Vorlage Kennenlernbingo siehe letzte Seite |
| <b>Wilder Willi</b>      | Die TN sitzen in einem Kreis und die erste Person sagt: „Ich bin der*die ...“ Nach dem Vornamen wird ein Wort genannt, das einen Bezug auf Italien hat. Dieses muss mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnen wie der Vorname der Person z.B. „Ich bin <b>P</b> eter <b>P</b> izza“. Die Person, die als Nächstes dran ist wiederholt das Gesagte von der vorhergehenden Person und hängt ihr eigenes an. So geht es einmal reihum bis die letzte Person alle Namen + italienischen Sachen wiederholen darf.   | /  |
| <b>Rasender Reporter</b> | Alle TN bekommen ein Blatt und schreiben den eigenen Namen oben drauf. Dieses wird zerknüllt und in die Mitte geworfen. Die Spielleitung gibt eine erste Frage vor. Jede*r nimmt sich zerknülltes Blatt aus der Mitte und interviewt die Person dessen Blatt er*sie gezogen hat. Es wird die jeweilige Antwort auf das Blatt geschrieben. Danach wird dies wieder zerknüllt und in die Mitte geworfen. Die Vorgehensweise wird mit ca. 4 -6 Fragen wiederholt.<br>Anschließend setzen sich alle TN in einen Kreis. Die erste Person zieht ein Blatt aus der Mitte und stellt die gezogene Person vor. Diese ist nun als nächstes dran ein Blatt zu nehmen und die Person, dessen Name auf dem Blatt steht, vorzustellen,... nach diesem Prinzip werden alle TN vorgestellt.<br>Mögliche Fragen sind:<br>- Warst du schon einmal in Italien?<br>Wenn ja, was war dein Highlight, wenn nein was ist deine Lieblingsstadt in Italien und Warum? | Pro TN 1 Blatt Papier und 1 Stift  |





|  |   |   |
|--|---|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Was ist deine Lieblingseissorte?</li> <li>- Was ist dein schönstes Erlebnis in Italien oder das du mit Italien in Verbindung bringst?</li> <li>- Wenn du die Möglichkeit hättest mit dem Papst ein paar Worte zu wechseln, welche wären es?</li> </ul>   |   |
| <b>Ich bin... und denke das ist...</b> | <p>Die Gruppe steht/ sitzt im Kreis. Die erste Person hält den Stift in der Hand und sagt „Ich bin ... und denke das ist der Papst.“ Der Stift wird weitergegeben und die nächste Person wiederholt das vorher Gesagte. „Das ist... und er*sie denkt das ist der Papst. Ich bin... und denke das ist das Kolosseum.“ So wird der Stift einmal Reihum gegeben und die jeweilige Person, die dran ist muss das vorher Gesagte wiederholen, bis der Stift einmal herum gegeben wurde. Wichtig ist nur, dass die Interpretation des Stiftes etwas mit Rom zu tun hat.</p>   | Stift                                     |
| <b>2. Einteilungsspiele</b>            |   |   |
| <b>Familie Rossi</b>                   | <p>Es werden Lose vorbereitet, auf denen Mitglieder auf denen die Mitglieder der Familie Rossi in unterschiedlicher Schreibweise stehen. Pro Teilnehmer*in gibt es einen Zettel, pro gewünschte Kleingruppe eine Schreibweise.<br/>                 Familienmitglieder: Papa, Mama, Sohn, Tochter, Dackel, Oma, Opa, Tante, Onkel<br/>                 Nachnamen: Rossi, Rossy, Rossie, Roßi, Roßy, Roßie.<br/>                 Jede*r Teilnehmer*in zieht ein Los und öffnet es noch nicht. Erst wenn jede*r eines hat, öffnen alle Teilnehmer*innen gleichzeitig ihr Zettel und schreien laut ihren Familiennamen. Aufgabe ist es nun, alle Mitglieder der eignen Familie zu finden und sich zu einem Familienfoto zusammenzustellen. Die anfängliche Verwirrung ist dabei gewollt.<br/>                 (Quelle: Spiele Highlight)</p> | Zettel mit Familiennamen und -mitgliedern |
| <b>Autobahnspiel</b>                   | <p>Die Spieler sind italienische Autos: Fiats, die auf der Autobahn fahren. Je voller die Autobahn ist, desto „hektischer“ fahren die Autos, da sie so schnell wie möglich</p>  | Musik                                     |





|                           |  |               |
|---------------------------|--|---------------|
|                           | <p>an ihr Ziel - Rom kommen möchten. Ein*e Teamer*in ruft nun die verschiedenen Größen von Fahrgemeinschaften auf z.B. „Im Fiat zu fünf“. In diesem Fall suchen sich also fünf Personen zusammen. Nach kurzer Zeit löst sich die Fahrgemeinschaft wieder auf und der*die Teamer*in ruft die nächste Fahrgemeinschaftsgröße. Am Ende wird die Zahl genannt, die der Größe der Kleingruppe entspricht, die man braucht.<br/>                 (Quelle: Spiele Highlight)</p>  |               |
| <b>3. Bewegungsspiele</b> |  |               |
| <b>Schweizer Gardist</b>  | <p>Die Mitspieler*innen bilden einen Stehkreis. Zwei Personen befinden sich in der Mitte des Kreises. Eine Person im Kreis nimmt die Rolle des „Papstes“ und die andere die eines „Schweizer Gardist“ein. Die Aufgabe des Schweizer Gardist ist es den Papst zu beschützen, denn die Personen, die im Kreis außen herum stehen probieren den Papst mit einem Ball abzuwerfen. Der Papst darf sich frei im Kreis bewegen und ausweichen, am besten sollte er sich hinter dem Schweizer Gardist verstecken. Dieser versucht mit vollem Körpereinsatz den Ball von dem Papst abzuwenden.<br/>                 Wird der Papst getroffen, so geht dieser in den Kreis zurück und der Schweizer Gardist wird zum Papst und der*die Werfer*in wird zum Schweizer Gardist. Das Spiel geht so lange weiter bis der*die Spielleiter*in es beendet.</p> | 1-2 Softbälle |
| <b>Busfahren</b>          | <p>Alle TN sitzen in einem Stuhlkreis. Eine Person wird von der Spielleitung ausgewählt, die in der Mitte steht. Der leere Platz stellt nun eine Lücke dar, die von der Person, die links von dem leeren Platz sitzt gefüllt werden muss. Diese setzt sich auf den freien Stuhl und sagt: „Ich fahre Bus.“ Daraufhin muss der dessen linker Nachbar auf den nun frei gewordenen Stuhl nachrücken und „Über Nacht!“ rufen. Die dritte Person setzt sich anschließend auf den leeren Platz und sagt „Nach Rom.“ Die vierte Person klopft nun mit der Hand auf den nun freien Stuhl und sagt einen Namen von der Person, die sich nun</p>   | /             |





|                                       |  |               |
|---------------------------------------|--|---------------|
|                                       | <p>dort hinsetzen soll. Somit ist der Platz reserviert und nicht mehr für die Person in der Mitte verfügbar. Die aufgerufene Person läuft dann zu dem Platz und setzt sich hin. Es entsteht ein neuer freier Platz. Dieser muss wieder nachdem vorherigen Beispiel versucht werden zu schließen. Der*Die Spieler*in in der Mitte muss hingegen versuchen einen leeren Platz zu ergattern bevor dieser besetzt ist. Schafft er*sie dies muss die Person, für den der freie Platz ursprünglich gedacht war, in die Mitte gehen.</p>  |               |
| <b>Vatikanstadt</b>                   | <p>Zu Beginn bilden sich Dreier-Gruppen. Zwei Personen bilden zusammen ein Haus. Hierfür nehmen sie sich an den Händen und strecken ihre Arme nach oben, sodass die Form eines Daches entsteht. Dies steht symbolisch für den Petersdom. Die dritte Person stellt zwischen die beiden und soll den Papst darstellen. Damit das Spiel funktioniert darf die Aufteilung der Gruppe nicht aufgehen. Es müssen 1-2 Personen übrig bleiben. Die Person/en, die übrig ist/sind kann nun ein Kommando sagen. Die Kommandos sind: „Papst“, „Petersdom“ und „Vatikanstadt“. Bei „Papst“ wechseln alle „Päpste“ den Petersdom. Bei „Petersdom“ bleiben die „Päpste“ stehen und die Personen, die den Petersdom dargestellt haben, suchen sich eine*n neuen Partner*in mit der*dem sie den Petersdom darstellen. Bei „Vatikanstadt“ wechseln alle Personen in einen neuen Petersdom mit einem Papst. Dabei müssen sie ihre Rollen nicht beibehalten. Die übrig gebliebenen Person/en versuchen während den Wechsels als Petersdom oder als Papst wieder ins Spiel zu kommen. Die Person/en die nach dem Kommando übrig sind, geben das neue Kommando.</p> | /             |
| <b>Dieb, Touri, Schweizer Gardist</b> | <p>„Dieb, Touri, Schweizer Gardist“ basiert auf dem Spiel „Schnick-Schnack-Schnuck“: Im Freien oder in einer großen Halle werden mit den Seilen eine Mittellinie und zwei Außenlinien markiert. Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft berät, welche Figur sie gemeinsam als gesamte Kleingruppe wählen und vorführen</p>  | mehrere Seile |





|                         |   |          |
|-------------------------|---|----------|
|                         | <p>will. Haben sich die Mannschaften beraten, stellen sie sich parallel jeweils einen Meter von der Mittellinie entfernt gegenüber auf und führen ihre Figur auf ein Startzeichen der Spielleitung einander vor:<br/> <b>Dieb:</b> Sich die Hände reiben und dabei diebisch Lachen „Hehehehe!“<br/> <b>Touri:</b> Man hält eine imaginäre Kamera in der Hand und schießt ganz viele Fotos und sagt dabei „Klickklickklick!“<br/> <b>Schweizer Gardist:</b> Man steht kerzengerade da, hält in der einen Hand eine Lanze und mit der anderen Hand salutiert man</p> <p>Nun gilt die Regel:<br/>         Dieb sticht Touri, denn dieser raubt den*die Urlauber*in aus. Touri sticht Schweizer Gardist, denn dieser nervt den Schweizer Gardisten mit seinen Fotos. Schweizer Gardist sticht Dieb, denn dieser nimmt den*die Verbrecher*in fest.</p> <p>Die Spieler*innen der beiden Mannschaften müssen nun blitzschnell entscheiden, ob sie gerade Gewinner*innen oder Verlierer*innen dieser Runde sind. Als Verlierer*innen rennen sie schnell hinter ihre eigene Linie, als Gewinner*innen rennen sie hinter den Verlierer*innen her und versuchen diese abzuschlagen, bevor sie hinter ihrer eigenen Linie sind. Alle abgeschlagenen Gegner*innen werden sogleich in die eigene Mannschaft integriert. Die nächste Runde beginnt</p> <p>Die Gruppen beraten sich erneut in verschiedenen Ecken des Raumes und treffen sich danach wieder an der Linie für eine neue Runde.</p> <p><i>Tipp:</i> Genügend Auslauf hinter den Außenlinien einberechnen, damit kein Spieler mit voller Wucht gegen die Wand rennt.<br/>         (Quelle: Spiele Highlight)</p> |          |
| <p><b>Pinocchio</b></p> | <p>Alle Mitspieler hüpfen als die Marionette Pinocchio lachen und laut „yuhuu“ rufend über ein vorgegebenes Spielfeld. Je nach Gruppengröße gibt es einen oder mehrere</p>  | <p>/</p> |





|                          |  |   |
|--------------------------|--|---|
|                          | <p>Gepettos (Schreiner, der Pinocchio gebaut hat), deren Aufgabe es ist, die Pinoccios zu erschrecken. Sie schleichen sich an einen Pinocchio an, rufen laut „Buh!“ und strecken die Hände aus. Ein erschreckter Pinocchio bleibt stehen und weint so lange, bis ein anderer Pinocchio die Person tröstet, indem sie in den Arm genommen wird. Danach hüpf die Person einfach weiter!</p> <p>Das Spiel ist zu Ende wenn alle Pinoccios traurig sind oder die Spielleitung das Spiel beendet. (Quelle: Spiele Highlight)</p>  |   |
| <b>Italienisches ABC</b> | <p>Für das Spiel werden die TN in mindestens 2 Gruppen eingeteilt. Nun bekommt jede Gruppe die Aufgabe zu jedem Buchstaben des Alphabets mindestens einen Begriff zu schreiben, der mit dem Thema Italien, Rom und Vatikan zu tun hat. Um etwas Bewegung in das Spiel zu involvieren wird das Blatt mit dem Alphabet an die Wand geklebt oder auf den Boden gelegt. Die einzelnen Gruppen müssen sich in einiger Entfernung hinter eine Linie stellen. Nun darf immer nur eine Person aus der Gruppe nach vorne rennen und einen Begriff seiner Wahl aufschreiben. Die nächste Person aus dem Team darf erst loslaufen, wenn der*die vorherige wieder zurück hinter der Linie ist. Die Gruppe, die zuerst zu jedem Buchstaben einen Begriff gefunden hat, gewinnt.</p> <p>Nun werden die Begriffe der einzelnen Alphabete aus der Gruppe vorgelesen. Die Aufgabe der Spielleitung ist es nun, die Begriffe, die nicht allen bekannt sind, von der Gruppe erklären zu lassen.</p> | <p>Stifte, pro Gruppe ein DIN A3 Blatt mit allen Buchstaben des Alphabets untereinander</p> |
| <b>Eisdiele</b>          | <p>Etwa je fünf Spieler*innen erhalten eine typisch italienische Eissorte z.B. Limone (Zitrone), Crema (Sahne), Fragola (Erdbeere), Cioccolato (Schokolade), Pistacchio (Pistazie), Stracciatella (Vanille mit Schokostückchen). Zur Einteilung werden die 5 Mitspieler*innen nach Eissorten „abgezählt“. Ein*e Spieler*in steht in der Mitte des Stuhlkreises und ruft eine Eissorte. Alle Spieler*innen dieser Sorte wechseln die Plätze. Dabei versucht die Person in der Mitte einen Stuhl zu bekommen, wodurch ein*e andere*r Spieler*in in der Mitte übrig bleibt</p>  | /   |







|                                 |   |          |
|---------------------------------|---|----------|
|                                 | <p>und die nächste Sorte ruft. Es dürfen auch mehrere Sorten gleichzeitig aufgerufen werden. Bei „Eisdiele“ wechseln alle Spieler*innen den Platz.<br/>                 ( Quelle: Spiele Highlight)</p>   |          |
| <p><b>Papst, Eis, Pizza</b></p> | <p>Für dieses Spiel gibt es immer drei Akteure, die miteinander eine lustige Figur nachstellen.<br/>                 Am Anfang werden drei Figuren ausgewählt und den Mitspieler*innen vorgemacht, z.B.<br/> <b>Eis:</b> Die zwei Äußeren drehen sich zur Mitte und fassen sich an den Händen und bilden die Waffel. Die mittlere Person formt mit seinen*ihren Händen eine Kugel über dem Kopf.<br/> <b>Pizza:</b> Alle drei Personen nehmen sich an der Hand und stellen sich mit ausgestreckten Armen in einem Kreis auf, sodass die Form einer runden Pizza entsteht.<br/> <b>Papst:</b> Eine äußere Person kniet sich auf alle Vier und stellt das „Papamobil“ dar (das Auto mit dem der Papst immer unterwegs ist). Die Person in der Mitte setzt sich vorsichtig auf den Rücken der knienden Person und stellt so den Papst dar, der in seinem Auto sitzt. Die dritte Person stellt sich mit verschränkten Armen hinter die beiden und soll einen Bodyguard darstellen.</p> <p>Alle stellen sich im Kreis auf. Ein*e Freiwillige*r stellt sich in die Mitte des Kreises, zeigt auf eine beliebige Person (oder ruft ihren Namen) und nennt dazu die Figur, die dargestellt werden soll z.B. „Luka, Pizza!“. Nun sind Luka und sein*ihre linke*r und rechte*r Nachbar*in dran. Diese drei müssen die Aufgabe so schnell wie möglich bewältigen.<br/>                 Die Person in der Mitte achtet darauf, ob ein*e Mitspieler*in dabei einen Fehler macht oder zu langsam ist. Denn er*sie will ja aus der Mitte raus und wer bei einem Fehler erwischt wird, muss selbst in die Mitte. Die Person in der Mitte darf die Geschwindigkeit, mit der er*sie Personen aufruft selbst bestimmen, also auch schnell hintereinander Aufgaben verteilen. So kommt mehr Action ins Spiel. Wenn das Spiel mit den ersten drei</p> | <p>/</p> |





|                                       |  |  |
|---------------------------------------|--|--|
|                                       | <p>Figuren ins Laufen gekommen ist, werden nach und nach weitere Figuren eingeführt.</p> <p><b>Spanische Treppe:</b> Eine Person legt sich auf den Boden, die zweite Person kniet sich dahinter und die dritte Person stellt sich hinter die beiden.</p> <p><b>Schweizer Gardist:</b> Die drei Personen stellen sich in einem Kreis, sodass ihr Rücken nach innen zeigt und sie nach außen schauen. Zusätzlich müssen sie salutieren und einen imaginären Speer in der Hand halten.</p> <p><b>Forum Romanum:</b> Eine Person legt sich auf den Boden. Die anderen Personen stellen sich kerzengerade daneben. Es soll eine Ruine imitiert werden.</p> <p><b>Kolosseum:</b> Die äußeren Personen knien sich hin. Die Person in der Mitte imitiert mit den Armen einen Bogen zwischen ihren Köpfen.</p> <p>(Quelle: Spiele Highlight)</p>  |  |
| <p><b>Evolution der Offiziere</b></p> | <p>Nach dem Muster des Spiels „Schnick-Schnack-Schnuck“ steigen die Gewinner*innen in der Evolutionsstufe auf, die Verlierer*innen ab. Gewonnen haben alle, die es auf die Stufe des Offiziers geschafft haben. Alle Spieler*innen beginnen als Pferdeknecht, gehen auf eine*n Mitspieler*in zu und spielen: Schere gewinnt gegen Papier, Papier gewinnt gegen Stein und Stein gewinnt gegen Schere. Andere Figuren sind nicht erlaubt. Der*Die Gewinner*in steigt eine Evolutionsstufe auf und wird zum Soldat, der Verlierer bleibt Pferdeknecht. Der*Die Spielpartner*innen trennen sich und suchen durch die entsprechenden Laute und Bewegungen neue Gegner*innen, die sich ebenfalls in ihre jeweiligen Evolutionsstufen befinden. So steigen Gewinner*innen immer auf und Verlierer*innen immer ab, wobei Pferdeknechte nicht absteigen können, sondern Pferdeknecht bleiben. Wer sich bis zur Stufe des Offiziers gespielt hat, hat „gewonnen“ und setzt sich an den Rand. Ende des Spiels ist es, wenn nur noch etwa vier bis acht Mitspieler*innen in der Evolution stecken geblieben sind und kein wirkliches</p> | <p>Großes Blatt an der Wand mit den Entwicklungsstufen</p> |





|                  |  |   |
|------------------|--|---|
|                  | <p>Vorankommen mehr ersichtlich ist.</p> <p><i>Evolutionsstufen:</i><br/> <b>Pferdeknecht:</b> Imitiert die Bewegung als würde er*sie einen Stall mit einer Heugabel ausmisten und schnaubt vor Anstrengung<br/> <b>Soldat:</b> Salutiert jede Person die er*sie trifft<br/> <b>Reiter:</b> Galoppiert auf seinem*ihrem imaginären Pferd und wiehert<br/> <b>Unteroffizier:</b> Mit einem Arm hinter dem Rücken und mit erhobenem Zeigefinger herumlaufen und jede*n tadeln<br/> <b>Offizier:</b> „HippHippHuraaa“ rufen und sich an den Rand setzen<br/>                 (Quelle: Spiele Highlight)</p>   |   |
| <b>Papstwahl</b> | <p>Es steht die Wahl des neuen Papstes an. Der neue Papst wird durch ein Schnick-Schnack-Schnuck-Battle ermittelt. Jede*r sucht sich eine*n Gegner*in und spielt Schnick-Schnack-Schnuck. Es gibt nur die drei Figuren Schere, Stein und Papier. Schere sticht Papier, Papier sticht Stein, Stein sticht Schere, wie üblich. Es wird dreimal mit jedem*r Gegner*in gespielt, 2:1 oder 2:0 oder 3:0 gewinnt. Der*Die Gewinner*in sucht sich eine*n neue*n Gegner*in, der Verlierer wird zum Fan der*s Gewinner*in, schließt sich ihm*ihr an und feuert ihn*sie beim nächsten Duell mit lautstarken Rufen, Klatschen und Jubel an. Das geht immer so weiter, bis es am Schluss ein finales Duell mit zwei großen Fangruppen gibt und ein*e Gewinner*in ausgespielt ist. Diese Person ist der neue Papst.<br/>                 (Quelle: Spiele Highlight)</p> | / |
| <b>Romrennen</b> | <p>Das Spiel Romrennen lebt von der Animation der Spielleitung! Es geht darum, dass die Spielleitung die Kommandos ansagen und alle diese ausführen. Damit wird eine Gruppe simuliert, die durch Rom rennt. Alle stehen im Kreis dicht an dicht und beugen sich etwas nach vorne, sodass die Hände zu den Oberschenkeln reichen. Ein*e Spielleiter*in wird nun zur Begleitperson, die das Programm und die damit verbundenen Tätigkeiten ansagt. Die Aktivitäten werden mit Geräuschen und Körpereinsatz nachgespielt.</p>   | / |





|  |   |          |
|--|---|----------|
|  | <p>Bevor das Rennen anfängt erklärt die Spielleitung alle Kommandos und Bewegungen und üben diese einmal mit der ganzen Gruppe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Teilnehmenden laufen langsam durch Rom (langsames Klatschen auf die Oberschenkel)</li> <li>- Die Teilnehmenden rennen durch Rom (schnelles Klatschen auf die Oberschenkel)</li> </ul> <p>Das Klatschen auf die Oberschenkel wird nun immer fortgesetzt und von den anderen Kommandos kurz unterbrochen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eis essen (In der Hand eine imaginäre Eistüte halten und daran schlecken)</li> <li>- Papst grüßen (Förmlich winken)</li> <li>- Espresso trinken (In der einen Hand hält man die kleine Espressotasse, aus dieser trinkt man einen genüsslichen Schluck und mit der anderen Hand stellt man einen kleinen Teller dar, auf dem die Tasse normalerweise steht)</li> <li>- Schweizer Gardist imitieren (Salutieren)</li> <li>- Spanische Treppen besteigen (Die Knie schnell nacheinander hoch ziehen)</li> <li>- Spaghetti essen (Eine Spaghetti mit dem Mund aufschlüpfen)</li> <li>- Pizza backen (Den imaginären Pizzateig in die Luft werfen und mit der Hand herumwirbeln)</li> <li>- Fantribüne im Kolosseum (Lautes Jubeln und Stampfen)</li> </ul> <p>Diese Elemente mischt die Begleitperson nun beliebig zusammen, sodass spannende Erlebnisse in Rom entstehen.<br/>         (Quelle: Spiele Highlight)</p> |          |
| <p><b>Duell der Schweizer Gardisten - Wildes Rom</b></p> | <p>Wir sind im Wilden Rom! Alle schlüpfen in die Rolle eines Schweizer Gardisten und jede*r möchte der*die Beste im Lanzen-Duell sein. Dafür muss man immer bereit sein und schnell reagieren.</p> <p>Alle stehen im Kreis. Die Spielleitung ruft einen Namen. Dann treten sofort die gerufene Person und die beiden recht und links neben ihr in Aktion. Die gerufene Person</p>   | <p>/</p> |





|                                     |   |             |
|-------------------------------------|---|-------------|
|                                     | <p>duckt sich so schnell wie möglich. Die beiden rechts und links drehen sich zueinander, zücken ihre „Lanzen“ (ein Arm ausgestreckt) und rufen laut „Ha!“.</p> <p>Wer schneller ist, darf bleiben. Wer langsamer ist, verliert sein Leben und muss den Kreis verlassen. Sollt sich aber die Person zwischen den beiden zu langsam geduckt haben, muss diese den Kreis verlassen. Die anderen beiden bleiben.</p> <p>Immer die Person die verloren hat, ruft den nächsten Namen.</p> <p>Lanzen-Duell: Für den Fall, dass sich die aufgerufene Person schnell genug geduckt hat und die anderen beiden gleich schnell „Ha!“ gerufen haben, gibt es das Lanzen-Duell. Beide holen tief Luft und beginnen auf Kommando so laut und lange wie möglich „Haaaaa“ zu sagen. Wer zuerst Luft holt verliert das Duell. Nach und nach wird der Kreis immer kleiner. Es wird immer schwieriger zu überleben. Die letzten zwei Spieler*innen machen ein finales Lanzen-Duell.</p> <p>(Quelle: Spiele Highlight)</p> |             |
| <p><b>Diebe &amp; Touristen</b></p> | <p>Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen eingeteilt. Die eine Gruppe sind die Touristen, welche auf dem Boden sitzen und die Augen geschlossen haben. Die andere Gruppe sind die Diebe. Diese stehen in einigem Abstand zu den Touristen hinter einem langen Seil. Auf das Kommando der Spielleitung „die Touristen sonnen sich“ schließen die Touristen die Augen und die Diebe gehen zu den Touristen und „beklauen“ sie (um die Touristen herumschleichen). Irgendwann gibt die Spielleitung das Kommando „die Touristen stehen auf“. Erfolgt dieses Kommando, so müssen die Diebe ganz schnell wegrennen. Erst hinter der Linie sind sie wieder in Sicherheit. Die Touristen dürfen bei diesem Kommando die Augen öffnen, aufspringen und versuchen die Diebe zu fangen. Werden die Diebe vor ihrer Linie von den Touristen gefangen, so werden sie selbst zu Touristen.</p> <p>(Quelle: Spiele Highlight)</p>   | <p>Seil</p> |





#### 4. Kooperationsspiele

|  |  |                           |
|--|--|---------------------------|
| <p><b>Wo ist meine Sonnenbrille?</b></p> | <p>Die Spielleitung steht an der einen Seite des Spielfeldes. Alle anderen stehen auf der anderen Seite hinter einem Seil, das eine Querlinie bildet. Vor der Spielleitung liegt eine Sonnenbrille auf dem Boden. die Gruppe soll sich in die Rolle einer Räuberbande versetzen, die die Sonnenbrille klauen will und hat die Aufgabe die Sonnenbrille hinter die Linie zu bringen. Die Spielleitung dreht sich mit dem Rücken zu den anderen. Er ruft „Wo ist meine Sonnenbrille?“ und dreht sich nach dem Wort Sonnenbrille sofort zur Gruppe hin um.</p> <p>Währenddessen versuchen die anderen sich in die Richtung der Spielleitung zu bewegen ohne von dieser erwischt zu werden. Sobald sich die Spielleitung umgedreht hat, darf sich keiner mehr bewegen und muss in seiner Position einfrieren. Bewegt sich jemand aus der Gruppe, während die Spielleitung zu ihm schaut, wird die Person von der Spielleitung aufgerufen und muss wieder hinter die Linie. Gelingt es einem*r der Spieler*innen die Sonnenbrille zu schnappen. macht er*sie sich auf den Rückweg. Die Spielleitung, die bemerkt, dass die Sonnenbrille nicht mehr auf dem Boden liegt, darf nun raten, welche*r Spieler*in die Sonnenbrille gerade in den Händen hält. Die Spielleitung ruft einen Namen und diese*r Spieler*in muss seine Hände in die Luft halten. Hat er*sie die Sonnenbrille, muss die Gruppe von vorne beginnen. Hat er*sie es nicht, geht das Spiel weiter.</p> <p>Es ist nicht erlaubt, die Sonnenbrille unter der Kleidung zu verstecken. Die Sonnenbrille darf auch nicht geworfen werden oder zwischen den Beinen eingeklemmt werden. Die Sonnenbrille darf nicht durchgängig von der selben Person getragen werden. Sie darf maximal 2 mal hintereinander bei der selben Person sein.</p> <p>Tipp: Der Witz an dem Spiel ist, dass die Gruppe erst einmal darauf kommen muss, zu kooperieren. Einzelne Spieler*innen, die die</p> | <p>Sonnenbrille, Seil</p> |
|--|--|---------------------------|





|                         |  |  |
|-------------------------|--|--|
|                         | <p>Sonnenbrille zuerst packen, verlieren das Spiel schnell. Der Clou ist, sich als Pulk zusammen zu tun, sodass die Spielleitung nicht sehen kann, wer die Sonnenbrille hat.</p> <p>Daher empfiehlt es sich, der Gruppe nach dem ersten oder zweiten Scheitern eine Planungszeit zu geben.<br/>                 (Quelle: Spiele Highlight)</p>   |  |
| <b>Spaghetti-Turm</b>   | <p>Die Großgruppe wird in mehrere Kleingruppen eingeteilt mit ca. 4 Personen pro Kleingruppe. Nun erhält jede Kleingruppe die Arbeitsanweisung: „Baut den höchstmöglichen freistehenden Turm. Auf dessen Spitze soll das Marshmallow sitzen.“ Hierfür hat jede Kleingruppe 20 Minuten Zeit. Das Marshmallow darf jedoch nicht zerteilt werden, die Spaghetti hingegen dürfen beliebig zerkleinert werden. In regelmäßigen Abständen gibt es eine kurze Zeitansage, sodass die Teilnehmer*innen die Zeit im Blick haben.</p> <p>Nach Ablauf der Zeit werden die Ergebnisse der Kleingruppen verglichen und die Gruppe mit dem höchsten Turm, wenn das Marshmallow auf der Spitze sitzt, gewinnt.</p>  | <p>pro Kleingruppe: 20 ungekochte Spaghetti, 1 Meter Schnur und Klebeband, 1 Marshmallow</p> |
| <b>5. Ruhige Spiele</b> |  |  |
| <b>Post aus Rom</b>     | <p>Alle Teilnehmer*innen sitzen im Kreis. Jede*r bekommt einen Zettel mit einer Zahl. Es gibt so viele Zahlen wie Teilnehmer*innen. Jede*r sollte sich die Zahl merken und nicht weitersagen. Ein*e Freiwillige*r geht in die Mitte des Kreises und setzt eine Augenbinde auf. Er ist der*die Postbote*in, der in seinem*ihrem Postamt die Post aus Rom verschickt. Er*Sie nennt zwei Zahlen aus dem Kreis, nicht seine*ihre eigene. Dazu gibt er*sie die Versandart bekannt, nämlich Brief, Paket oder Luftpost. Die beiden Teilnehmer*innen suchen sich mit Blicken und tauschen die Plätze wie in der Bestellung angegeben. Als Brief gehen sie auf zwei Beinen, als Paket krabbeln sie auf dem Boden, als Luftpost hüpfen sie auf einem Bein. Der*Die Postbote*in versucht ein „Paket“ oder ein „Brief“ oder eine „Luftpost“ mit seinen*ihren Händen zu erwischen.</p> | <p>Stuhlkreis, Augenbinde</p>  |





|                                   |   |  |
|-----------------------------------|---|--|
|                                   | <p>Erwischt er*sie seine*ihre Post, so wird diese zum*r Postbote*in. Das Spiel macht am meisten Spaß, wenn es im Raum ganz ruhig ist. Daher eignet es sich gut als Methode zum Runterkommen.</p> <p><i>Geschichte:</i> Vor langer langer Zeit gab es im alten Rom eine*n sehr ordentliche*n Postbote*in. In seinem*ihrem Postamt kümmert er*sie sich liebevoll um die Post und sorgt für eine strikte Ordnung. Dort gab es Briefe mit kleinen, silberglänzenden Flügeln, die weite Strecken zurücklegen konnten und vom Postbeamten als „Luftpost“ bezeichnet wurden. Außerdem gab es „Briefe“ mit langen, schlaksigen Beinen. Diese waren nur in der Lage, kurze Strecken zurückzulegen, da sich sonst ihre langen Beine verknoten konnten. Für schwere und sperrige Last gab es große „Pakete“, welche kleine, dicke Stummelfüße besaßen und über den Boden huschten. Doch der*die Postbote*in wurde alt und blind. Dies nutzen die Briefe, Pakete und die Luftpost aus um ihn zu ärgern. Sie machten sich Scherze daraus, Plätze zu tauschen um so seine Ordnung durcheinander zu bringen. Aus lauter Verzweiflung nummerierte der*die Postbote*in seine Poststücke durch und versuchte durch aufrufen zweier Nummern, die Poststücke zum Platztausch zu bewegen um sie einzufangen und wieder an den richtigen Platz zu bringen.<br/>         (Quelle Spiele Highlight)</p> |  |
| <p><b>Comissario Brunetti</b></p> | <p>Alle Spieler*innen stehen in einem Kreis, sodass sich alle sehen können. Ein*e Spieler*in begibt sich vor die Tür. Diese Person ist nun Comissario Brunetti (ein italienischer Detektiv), welcher den Mörder Bianchi entlarven soll. Die Spieler*innen im Kreis einigen sich nun wer Bianchi sein soll. Das Spiel beginnt, wenn Comissario Brunetti wieder hereingeholt wird und sich in die Mitte des Kreises stellt. Bianchi kann nun seine*ihre Mitspieler*innen ermorden, indem er*sie ihnen kurz die Zunge herausstreckt. Die ermordeten Spieler*innen fallen theatralisch und schreiend auf den Boden.</p>   |  |







|                        |  |  |
|------------------------|--|--|
|                        | <p>Comissario Brunetti hat drei Rateversuche, Bianchi zu entlarven. Er*Sie darf sich dafür beliebig viel Zeit nehmen. Gelingt es ihm*ihr, so hat er*sie gewonnen, schafft er*sie es nicht, gewinnt Bianchi.</p> <p>Übrigens: Die Mitspieler*innen müssen nicht dauernd zu Bianchi schauen, sonst ist es zu auffällig. Es reicht, wenn sie immer wieder einmal hinschauen.<br/>                 (Quelle: Spiele Highlight)</p>  |  |
| <b>6. Wissensspiel</b> |  |  |
| <b>Vatikan-Quiz</b>    | <p>Der Ablauf des Quiz erfolgt nach dem Prinzip der Show 1,2 oder 3. Die Blätter werden mit ausreichend Abstand an der Wand befestigt. Der Reihe nach werden die Fragen vorgelesen. Die Jugendlichen haben nach jeder Frage einen kurzen Moment Bedenkzeit um sich dann vor die Zahl zu stellen, von der sie denken, dass es die richtige Antwort ist. Die Spielleitung hat nicht nur die Aufgabe die Fragen vorzulesen und die Lösungen preiszugeben, sondern das Spiel auszuschnücken. Hierbei kann Hintergrundmusik hilfreich sein, die abläuft während die TN über ihre Antwort nachdenken. Sobald die Bedenkzeit vorbei ist wird die Musik ausgeschaltet. Die Bedenkzeit kann zusätzlich mit dem Spruch „1, 2 oder 3. Letzte Chance vorbei!“ signalisiert werden. Das Quiz kann als Wettbewerb stattfinden, sodass am Ende ein*e Gewinner*in feststeht oder ohne den Wettbewerbsgedanken. Wenn man sich für die Wettbewerbsvariante entscheidet, benötigt man kleine Klebepunkte, die die TN nach jeder richtigen Antwort bekommen. Für den*die Sieger*in gibt es zum Schluss eine kleine Belohnung</p> <p>Quizfragen:<br/>                 1. Wofür stand ursprünglich die Bezeichnung „Vatikan“?<br/>                 a) für eine Priesterschaft<br/>                 b) für eine Flussniederung<br/>                 c) für einen der 7 Hügel Roms</p> | 3 Blätter, auf die jeweils die Zahlen 1, 2 und 3 stehen<br>Evtl. Klebepunkte und Belohnung |





|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>2. Welches 25m hohe Monument steht inmitten des Petersplatzes?<br/>a) eine Christusstatue<br/>b) eine Madonna<br/>c) ein Obelisk</p> <p>3. Nach wie vielen Jahren wurde mit Benedikt XVI. wieder ein deutscher Papst gewählt?<br/>a) 125<br/>b) 482<br/>c) 343</p> <p>4. Welches Territorium außerhalb von Rom gehört ebenfalls zur Vatikanstadt?<br/>a) Castel Gandolfo<br/>b) Schiefer Turm von Pisa<br/>c) Hügel von Assisi</p> <p>5. Wo speiste und schlief Papst Leo XIII. bevor die Privatgemächer eingerichtet wurden?<br/>a) in der Bibliothek<br/>b) im Saal des hl. Johannes<br/>c) im Thronsaal</p> <p>6. Welches technische Gebäude befindet sich in den Gärten von Vatikanstadt?<br/>a) Bahnhof<br/>b) Technische Fachschule<br/>c) Elektrizitätswerk</p> <p>7. Womit wurde früher der Rauch erzeugt, der das Ergebnis einer Papstwahl bekannt gab?<br/>a) mit Holzkohle<br/>b) mit Stroh<br/>c) mit Pappe</p> <p>8. Wann beginnt die tägliche Morgenmesse des Papstes?<br/>a) um 6 Uhr<br/>b) um 7 Uhr<br/>c) um 8 Uhr</p> <p>9. Welche Aufgabe hat der Papst jeden Monat einmal im Sender Radio Vatikan?<br/>a) Er betet den Rosenkranz<br/>b) Er hält eine Predigt<br/>c) Er feiert Messe</p> <p>10. Wann erlangt Vatikanstadt als Staat seine Unabhängigkeit?<br/>a) 1877<br/>b) 1929<br/>c) 1977</p> |  |
|--|---|--|





|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>11. Welcher Baustil prägt das Aussehen des Petersplatzes?<br/>a) Romantik<br/>b) Gotik<br/>c) Barock</p> <p>12. Welches Hauptthema wählte Michelangelo für die Decke der Sixtinischen Kapelle?<br/>a) den Schöpfungsbericht<br/>b) Passionsgeschichte Jesu<br/>c) Jonaerzählung</p> <p>Lösungen:<br/>1c), 2c), 3b), 4a), 5 b), 6a), 7b), 8 b), 9a),<br/>10b), 11c), 12a)<br/>(Quelle: Alle Fragen stammen aus dem „Quiz-Spiel Vatikan“ von Uta und Dieter Bernecker)</p> |  |
|--|---|--|