



Spiel: Herr Günter

3

Cybermobbing
Jugendliche

3 Cybermobbing

Spiel: Herr Günter

Wir machen jetzt ein **Bewegungsspiel**.

Es heißt „Herr Günter“.

Dafür müssen wir erstmal Platz machen.

Die Tische und Stühle stellen wir jetzt gemeinsam an den Rand des Raumes.

Ich warte, bis alle Tische und Stühle an den Rand des Raumes geräumt sind.

Jetzt stellen wir uns gemeinsam in einem Kreis auf.

Ich warte, bis alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Kreis stehen.

Jetzt erkläre ich die **Spielregeln**.

In der Mitte des Kreises steht eine Person.

Wir nennen sie „Herr Günter“.

Herr Günter muss versuchen, eine Person aus dem Kreis anzufassen.

Dann darf Herr Günter Teil des Kreises werden.

Die Person, die Herr Günter angefasst hat, geht nun in die Mitte und wird der neue Herr Günter.

Herr Günter muss aber eine bestimmte Person anfassen.

Vorher muss jemand den Namen dieser Person sagen.

Wenn ich als Herr Günter auf jemanden von euch zugehe, müsst ihr also schnell den Namen von jemand anderem aus der Gruppe sagen.

Dann darf ich euch nicht anfassen.

Und ich muss zu der Person gehen, von der der Name gesagt worden ist.

Wenn diese Person es schafft, einen Namen aus der Gruppe zu sagen, bevor ich sie anfasse, dann muss ich wieder weitergehen.

So lange bis jemand aus dem Kreis es nicht schafft, einen Namen zu sagen, bevor ich ihn anfasse.

Dann tausche ich mit der Person, die ich angefasst habe, den Platz.

In der Mitte steht dann ein neuer Herr Günter. Und das Spiel startet neu.

Die Person, die aus der Mitte kommt, darf dann den ersten Namen sagen.

Es ist also schlau, immer Namen von Personen zu sagen, die möglichst weit weg von euch stehen.

Dann hat Herr Günter den längsten Weg und wir haben mehr Zeit einen neuen Namen zu finden.

Gibt es von euch noch **Fragen** zum Spiel?

Bei Fragen erkläre ich Teile des Spiels nochmal.

Bevor wir starten, sagt jeder nochmal seinen Namen.

Dann wissen wir alle, welche Namen wir nennen können, um Herrn Günter möglichst weit laufen zu lassen.

Ich sage meinen Namen und zeige jedem im Kreis an, den eigenen Namen zu sagen.

Dann geht es jetzt los.

Ich stelle mich in die Mitte des Kreises und bin in der ersten Runde Herr Günter.

Ich sage meiner pädagogischen Begleitung, dass sie mir nach fünf Minuten Bescheid geben soll.

Dann spielen wir das Spiel.

Nach fünf Minuten beende ich das Spiel.

Das war das Spiel „Herr Günter“.

Jetzt räumen wir unsere Tische und Stühle wieder zurück und setzen uns.

Ich warte, bis alle wieder an ihren Tischen sitzen.

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages