



Mädchen  
/ Jungen

Alter  
offen

Personen  
10–30

Dauer  
15 Min.

Indoor /  
Outdoor

# Der Wind weht über GUT DRAUF



## Spielidee

Spielerisches Kennenlernen der Teilnehmenden (TN) und deren Bezug zu den zentralen GUT DRAUF-Inhalten.

## Umsetzung

Alle sitzen im Kreis auf ihren Stühlen. In der Kreismitte steht eine Person, die keinen Stuhl hat. Sie ruft nun „Der Wind weht über alle, die ...“ und fügt Merkmale zum Ernährungs-, Bewegungsverhalten oder zur Stressregulation an, die sie in der Gruppe vermutet. Beispiele für Aussagen:

- Der Wind weht über alle,
- ... die sich beim Joggen entspannen!
- ... die gerne Pommes essen!
- ... die gerne Fußball spielen!
- ... die Veganer sind!

Alle diejenigen verlassen ihren Platz, wenn das genannte Merkmal auf ihr Verhalten zutrifft und suchen sich einen neuen, freien Platz. Auch die Person aus der Mitte hat dabei die Chance, nun einen freien Platz zu finden.

Die Person, die nicht schnell genug einen freien Platz findet, bleibt übrig und in der Mitte stehen.

Nun ist es an der „neuen“ Person in der Mitte, sich eine „neue“ Aussage auszudenken und diese zu benennen.

### Zu beachten:

Die TN sind (je nach beobachtetem Sozialverhalten) darauf hinzuweisen, dass keine Aussagen gemacht werden, die eine Person in ihrem Verhalten bloßstellen oder „lächerlich machen“.

Die Struktur des Spiel bedingt, dass in der Mitte immer wieder neue Personen sind, die Aussagen zu Verhaltensmerkmalen machen müssen. Dies kann zum Stress in der Mitte führen, weil sie keine Aussage finden. Hier sollte die Spielleitung aktiv werden und ggf. Ideen ins Ohr flüstern.

### Variationen:

Bei der Variante „Applaus“ soll sich die Person in der Mitte eine Aussage überlegen, die sie als einmaliges Mitglied der Gruppe kennzeichnet. Sie sagt dazu: „Ich bin die einzige, die ...“

Sind Personen im Kreis, auf die dieses Merkmal auch zutrifft, machen diese den Stuhl frei. Ist die Person in der Mitte tatsächlich die einzige Person mit dem entsprechenden Merkmal, spenden die anderen im Kreis Applaus.

## 📌 ZIELE

- Verknüpfung eines Bewegungsspiels mit Kennenlerninformationen der TN zum Ernährungs-, Bewegungsverhalten und zur Stressregulation
- Kreativität bei Formulierung der Fragen
- Soziale Kompetenz bei Fragestellung
- Reflexion des eigenen Gesundheitsverhaltens

## 🕒 VORBEREITUNG

- Stuhlkreis (oder andere Standortmarkierungen für die TN)

## ✂️ MATERIALIEN

- Stühle oder andere Markierungen wie Kisten, Hocker, Teppichfliesen

## 👉 TIPP/INFO

- Die Aktion eignet sich sehr gut in neuen Gruppen zum themenorientierten Kennenlernen in Bewegung