

# „Brückenbau“

Ort:	wenn möglich ein Raum für jede Gruppe
Gruppengröße:	mind. 15 Personen
Alter:	ab 10 Jahren
Dauer:	60 Minuten
Material:	Pappe, Klebstoff, Tasse, Papier, Stifte

## Spielablauf:

Es werden zwei Gruppen gebildet, die von 2 Räumen aus und nur durch Briefkontakt miteinander in Verbindung tretend, eine gemeinsame Aufgabe erfüllen müssen: sie sollen eine Brücke aus Pappe bauen, die eine leere Tasse tragen kann. Nach der Planungsphase kommen die beiden Gruppen in einem Raum zusammen und jeder beginnt von seiner Seite mit dem Brückenbau. Bei der gemeinsamen Diskussion und Analyse dieser Übung im Plenum können exemplarische Fehler und auch Fehlverhalten bei der Planung und bei der Durchführung festgestellt werden. Hierbei werden sowohl gruppeninterne Kommunikations- und Verhaltensmuster sichtbar, als auch die Fähigkeit und Bereitschaft, mit externen Kooperationspartnern zu kommunizieren.



## „Das Paradies der Sinne“ – Hintergrund und Durchführung

*Bei diesem Sinnesspiel, geht es um das Erleben des Geschmack – und Tastsinns, wenn einer der sieben Sinne geraubt wird. Daher werden dem Spieler die Augen verbunden, noch bevor er das Spielfeld sehen kann und du die Spielregeln erklärst.*

*Vertrauen steht bei diesem Spiel im Vordergrund!*

<b>Spieleranzahl:</b>	mind. 5 (umso mehr Spieler, umso mehr Zeit muss eingeplant werden)
<b>Spieldauer:</b>	Bei 20 Teilnehmern sollten mindesten 1,5 Stunden eingerechnet werden (Spieldauer kann durch die Größe des Spielfeldes variieren)
<b>Material:</b>	Kreppband so viele Schalen wie Kreuzungen Lebensmittel nach Bedarf Augenbinden

### Spielregeln:

- ✓ Verbinde dem Mitspieler die Augen.
- ✓ Die Augenbinde darf bis zum Erreichen des Ziels nicht abgenommen werden.



- ✓ Der Spielleiter führt dich zum Ausgangspunkt, wo du dich in eine hockende oder kniende Position begibst. So lässt sich der Parcours am leichtesten bewältigen.
- ✓ Auf dem Boden ist ein Spielfeld ( Schachbrett ) mit Kreppband aufgeklebt. Dabei sind Kreuzungen entstanden, auf denen du kleine mit Lebensmitteln gefüllte Schalen finden wirst. Koste sie und versuche zusätzlich durch Tasten und Riechen heraus zu finden, was es ist! Wenn du es weißt, dann behalte es für dich und stelle dir das Wort vor.
- ✓ Befindet sich in diesem Wort ein „r“ dann geht's du an dieser Kreuzung nach rechts.
- ✓ Befindet sich in diesem Wort ein „l“ dann geht's du an dieser Kreuzung nach links.
- ✓ Befindet sich in diesem Wort ein „r“ und ein „l“ dann überlege welcher der beiden Buchstaben zuerst auftaucht und schlage diese Richtung ein.
- ✓ Befindet sich in diesem Wort weder ein „r“ noch ein „l“, dann geht es an dieser Kreuzung geradeaus.
- ✓ Solltest du einmal nicht weiter wissen, verharre auf der Stelle und hebe die Hand. Es wird jemand kommen und dir helfen.
- ✓ Du findest den Weg durch Tasten!
- ✓ Wenn du die Schokolade erkennst, hast du das Ziel erreicht und darfst nun die Augenbinde abnehmen.

***Tip:*** Es sollte immer jemand den Spieler am Ziel entgegennehmen und ihn fragen, wie lang sich die Strecke für den Spieler angefühlt hat, die gerade zurück gelegt wurde. Danach kann die Augenbinde abgenommen werden und sich ein Bild über die tatsächlich zurückgelegte Strecke gemacht werden!



- ✓ Während des gesamten Spiels darf ausschließlich geflüstert werden, um den Spielablauf nicht zu stören, und die Spieler nicht zu verunsichern!
- ✓ Derjenige der den Parcours beendet hat, wird automatisch Helfer und unterstützt den Spielleiter beim Anleiten und hilft den Parcoursabsolventen.

Nachdem Spiel sollte sich stets eine Auswertung anschließen. Bei einer solchen Reflexion ist darauf zu achten, dass immer nur eine Frage gestellt wird, damit die Spieler einen konkreten Konzentrationspunkt haben. Es ist hierbei durchaus möglich, dass es einen Moment Schweigen geben kann, bevor sich jemand traut zu antworten. Diese Stille ist nicht schlimm, lasst sie zu und wartet bis ihr eine Antwort bekommt. Danach kann sich die nächste Frage anschließen.

**Mögliche Reflexionsfragen könnten sein:**

- Wie ist es euch ergangen? / Wie habt ihr euch gefühlt?
- Beschreibt einmal das Gefühl, sich ohne Augenlicht den Weg zu bahnen!
- Hat sich jemand unwohl gefühlt? Begründe deine Aussage.
- Was hat euch an der Übung gefallen?



## „Das Spinnennetz“

Ort:	überall spielbar, 2 Pfosten oder Bäume werden benötigt
Gruppengröße:	6 bis 20 Personen
Alter:	ab 10 Jahre
Dauer:	25 – 40 Minuten
Material:	Kletterseil / Arbeitsleine

### Spielablauf:

Mit Hilfe von einem Seil und Arbeitsleine wird zwischen 2 Bäumen oder Pfosten ein Netz mit entsprechenden Zwischenräumen (je nach Zahl der Mitspieler) gespannt. Die Aufgabe besteht darin, die gesamte Gruppe durch das Netz auf die andere Seite zu bringen, ohne dieses zu berühren. Dabei darf jedes Loch nur einmal passiert werden. Berührt jemand das Netz, müssen alle wieder auf die Ausgangsseite zurück.

An dieses Spiel muss sich eine Auswertungsrunde anschließen.



# „Der Eierfall“

Ort:	überall spielbar
Gruppengröße:	10 bis 50 Personen
Alter:	12 – 60 Jahre
Dauer:	45 – 90 Minuten
Material:	Eier, Strohhalme, Klebeband, Naturmaterial,, Luftballons, Tonpapier, Plane

## Spielablauf:

Ein rohes Ei soll einen freien Fall aus mind. 3 m Höhe unbeschadet überstehen.

Die Spieler werden in Kleingruppen von 4 - 5 Spielern eingeteilt. Jede Kleingruppe erhält die folgenden Materialien: 1 rohes Ei, 25 Strohhalme und 1,25 m Klebefilm. Die Aufgabe besteht nun darin, das Ei mit diesen Materialien so einzupacken, dass es einen Sturz aus 2,50 m Höhe unbeschadet übersteht. Dafür dürfen jedoch nur die angegebenen Materialien verwendet werden. Jede Gruppe erhält für die Konstruktion ihres „Ei-Rettungs-Systems“ 30 - 40 Minuten Zeit. Nach dieser Zeit darf an dem eigentlichen System nicht mehr gebaut werden, die Gruppe hat jetzt nochmals 5 - 10 Minuten Zeit, sich einen Namen und eine gute Präsentation für ihr Rettungssystem zu überlegen. Danach treffen sich alle Kleingruppen und präsentieren sich gegenseitig ihre „Ei-Rettungs-Systeme“.

Sollten die Eier den Sturz nicht überstehen, so kann man das Spiel wiederholen. Haben die Eier den Sturz unbeschadet überstanden, so kann man sich an größere Höhen wagen.



# „Der Eierkran“

Ort:	am Boden
Gruppengröße:	10 bis 20 Personen
Alter:	ab 10 Jahren
Dauer:	10 – 20 Minuten
Material:	Glasflasche, 1 Ei bzw. Tischtennisball, so viele Schnüre wie Teilnehmer (1 – 2 Meter lang)

## Spielablauf:

Zunächst werden die Schnüre sternförmig an den Ring gebunden. Danach soll der Ring noch um den Flaschenhals passen (nicht zu locker).

Die Flasche wird in die Mitte des Raumes auf den Boden gestellt und das Ei danebengelegt. Der Ring mit den Schnüren wird ebenfalls daneben aufgelegt. Die Spieler erhalten folgende Aufgabe: ihr müsst das Ei auf dem Hals der Flasche ablegen. Dabei dürft ihr natürlich weder das Ei noch die Flasche berühren. Als Hilfsmittel dürft ihr lediglich die Schnüre benutzen. Diese dürft ihr aber jeweils nur ganz am Ende anfassen.

Der folgende Ablauf wird den Spielern nicht beschrieben, darauf werden sie aber (hoffentlich) schnell kommen: Die Spieler setzen sich nun im Kreis um die Flasche, in dem Abstand, den die Schnüre zum Ring haben. Jeder Spieler nimmt eine der Schnüre in die Hand. Durch geschicktes, gemeinsames ziehen kann der Ring beliebig im Raum bewegt werden. Dadurch wird zuerst das Ei auf dem Ring abgelegt (etwa durch Andrücken an die Flasche). Anschließend wird das Ei auf die Flasche gehoben. Durch die Länge der Schnüre kann der Schwierigkeitsgrad variiert werden. Wer Katastrophen durch kaputte Eier fürchtet, kann auch einen kleinen Ball verwenden.



## „Der Schatz im Säuresee“

Ort:	draußen, mit großem Baum und möglichst weichem Untergrund (Wiese/ Baum)
Gruppengröße:	mind. 10 Personen
Alter:	ab 12 Jahren
Dauer:	je nach Gruppe 15 – 45 Minuten
Material:	großer Baum, ein langes Seil/Slagline, ein Schatz (Tüte Gummibärchen o.ä.)

### Spielablauf:

Die Spielleitung legt aus dem langen Seil in der Nähe eines großen, stabilen Baumes einen großen Kreis, dessen Mitte nicht erreicht werden kann ohne hineinzutreten. In diese Mitte kommt ein Schatz. Das ist nun der Säuresee mit Schatzinsel, den die Gruppe weder mit dem Körper noch mit dem Seil berühren darf, da dies zum sofortigen Tod bzw. zur sofortigen Zerstörung des Seils und die Aufgabe von neuem begonnen werden muss. Die Aufgabe besteht darin, den Schatz aus der Mitte des Sees zu bergen. Einziges zugelassenes Hilfsmittel ist das Seil. Der See darf solange nicht berührt werden, bis der Schatz sicher außerhalb geborgen wurde.

Die gängigste Lösung besteht darin, das Seil fest an den Baum zu binden. Von allen in der Gruppe wird das Seil fest über den See gespannt (ohne diesen mit dem Seil zu berühren). Eine Person, die sich bereit erklärt, hangelt sich am Seil entlang und angelt den Schatz von oben aus dem See. Die Landung danach muss auch außerhalb des Säuresees erfolgen, sonst ist die Aufgabe nicht abgeschlossen und muss von neuem begonnen werden.



# „Der Sumpf“

Ort:	innen oder außen, genug Platz benötigt, um ein großes Spielfeld mit 10 x 10 Feldern einzurichten
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Alter:	ab 10 Jahren
Dauer:	30 Minuten
Material:	A4 Papier

## Spielablauf:

Der Spielleiter markiert ein Spielfeld auf dem Boden mit 10 x 10 Feldern (ein Feld = 1 A4 Blatt), nach Bedarf kann auch mehr genommen werden. Für sich zeichnet der Spielleiter das gleiche Feld auf ein Papier und markiert sich dort einen Weg, den die Teilnehmer dann auf dem echten Feld gehen müssen. Diesen Weg kennt allerdings nur der Spielleiter. Die Mitspieler können nur vorwärts oder seitwärts, nie diagonal. Der Weg darf auch mal ein Stück zurückgehen oder Sackgassen haben.

Vor dem Feld, das den „Sumpf“ darstellt, stehen die Teilnehmer Schlange und gehen nacheinander einzeln in den „Sumpf“. Weil sie den Weg nicht kennen werden sie versuchen, durch probieren den richtigen zu finden. Der Spielleiter ruft „Platsch“ wenn ein Mitspieler auf ein Feld tritt, das nicht zum Weg gehört und somit im Sumpf gelandet ist. Der Spieler der falsch gelaufen ist muss somit sein Spiel beenden und sich wieder an Ende der Schlange stellen. Der nächste Spieler beginnt. Das wird so lange fortgeführt bis die Gruppe am Ziel angekommen ist.



Herausforderung beim Erreichen des Ziels ist, dass alle Mitspieler nicht miteinander reden dürfen. Geräusche darf man aber von sich geben!

Gerade hier ist eine Auswertung unerlässlich, damit jeder die Möglichkeit hat seine Gedanken und Gefühle während des Spiels zu äußern.



# „Der Turmbau zu Basel“

Ort:	überall möglich, ein großer Tisch pro Gruppe wird benötigt
Gruppengröße:	ab 12 Personen
Alter:	ab 10 Jahren
Dauer:	60 Minuten
Material:	je Gruppe 1 Schere, 1 Rolle Tesafilm, 10 Blatt Papier, 1 Lineal oder Zollstock

## Spielablauf:

Die Spielleitung teilt die Spielenden in etwa gleich große Gruppen von bis zu 5 Personen auf und händigt jeder Gruppe die folgenden Materialien aus: 1 Schere, 1 Rolle Tesafilm, 10 Blatt Papier. Jede Gruppe soll nun einen Turm bauen und ihm einen Titel geben. Nach Ablauf einer Stunde werden die Türme ausgestellt und von den jeweils anderen Gruppen anhand einer vorher vereinbarten Skala bewertet. Punkte gibt es für die Höhe, die mit Hilfe eines Lineals oder eines Zollstocks gemessen wird. Punkte gibt es außerdem für die Stabilität, die man ermittelt, indem man einen Gegenstand auflegt. Und schließlich gibt es Punkte für die kreativste Gestaltung.

## Tipp:

Nach dem Spiel sollte unbedingt eine Besprechung und Auswertung mit den Spielenden stattfinden: Wie wurde die Strategie entwickelt? Wer hat Vorschläge eingebracht und wer setzte sich durch? Waren die Vorschläge sinnvoll? Wo gab es Schwierigkeiten?



# „Streichholzvorstellung“

Ort:	draußen oder auf feuerfestem Boden
Gruppengröße:	bis 30 Personen
Alter:	ab 10 Jahren
Dauer:	30 Sekunden pro Person
Material:	Streichhölzer

## Spielablauf:

Alle stehen oder sitzen im Kreis. Eine Schachtel wird herumgegeben. Wer die Schachtel hat entzündet ein Streichholz und stellt sich der Gruppe vor. Sobald das Streichholz ausgeht wird die Schachtel und damit auch das Wort an die nächste Person weitergegeben. Manchen geht das Streichholz schon sehr kurz nach dem Anzünden wieder aus. Man könnte der Person dann einen zweiten Versuch zugestehen...

