

E₁ N₁ T₁ S₁ C₄ H₂ E₁ I₁ D₁ E₁ N₁

J₆ U₁ N₁ G₂

D₁ R₁ A₁ U₁ S₁ S₁ E₁ N₁

M₃ I₁ T₇ B₃ E₁ S₁ T₁ I₁ M₃ M₃ E₁ N₁

Spiele, Aktivitäten und Methoden

Zusammengestellt von der:

Deutsche
Wanderjugend



E₁ R₁ L₂ E₁ B₃ N₁ I₁ S₁

1 Kennenlernspiele	1	Taschenrechner	13
Namensboffer	1	Zentimeterarbeit	14
Souvenir-Suche	1	Formel 1	14
Soziogramm	1	Wikinger Football	14
Landkarte	2	4 Sinneserfahrungsspiele	14
Wer hat schon einmal...	2	Wer hören kann, kommt nah heran	14
Wäsche aufhängen	2	Welcher war's?	14
Computer kaputt	2	Geruchslabyrinth	15
Simone, ein Ei	3	Über Stock und Stein	15
Count down	3	Wahrnehmungs-Rallye	15
Spannendes, Geheimes	3	Pirschpfad	16
Krokodil kaut Käse	3	Falter und Fledermaus	16
Hochstapelei	3	Die 7 Geheimnisse	17
Pantomime-Interview	4	Labyrinth	17
2 Bewegungsspiele	4	5 Naturerlebnisspiele	18
Hallo! - Wie geht's?	4	Blinder Seilparcours	18
Fahnen erobern	4	Mikrobilder – Rätsel	18
Kuhstall	4	Früchte/Knospen von Bäumen	18
Fingerfangen	5	Tierpantomime	18
Wolf und Schaf	5	Fühlen – Riechen – Schmecken	19
Stühle hoppen	5	Rasselmemory	19
Atomspiel	5	Kameraspiel	19
Krähen und Eulen	6	Veränderungen entdecken	19
Reaktionsspiel	6	Schnüffelschatzsuche	19
Blinder Dirigent	6	Zwergendörfer	19
Oma, Jäger, Wolf	6	Haben Laubbäume Nadeln?	20
Reifenjagd	7	Baum bauen	20
Blätter im Wind	7	Natur Bingo	21
Pferderennen	8	Vernetzungsspiel	22
Toaster, Elefant und Palmen	8	Walddetektiv/-in	22
Wäscheklammern fangen	9	Entdecke und Verstecke	23
Virenfrei	9	Lebensspuren	23
Jamaquacks	9	Das Wald ABC	23
Salemaleikum	9	Tierweitsprung	23
3. Kooperationsspiele	10	Naturmemory auf dem Weg	24
Händedruck	10	6 Geländespiele und Rallyes	24
Gordischer Knoten	10	50 Fragen Spiel	24
Ökomemory	10	Frühstück im Baum	24
Group Juggling	11	Die Takatuka Insel	24
Blinder Mathematiker	11	Fotorallye	26
Das Netz	11	7 Schneespiele	26
Eisschollen	12	Körperabdrücke im Schnee	26
Elektrischer Zaun	12	Blind Figuren treten	26
Schokoladenfluss	12	Schneeball-Transport	27
Säureteich	12		

Balltreiben	27	10 Ideen zur Gruppeneinteilung	30
Schneesturm	27	11 Das Material	32
Gletscherspaltenüberquerung	28	Wurfgegenstände	32
8 Reflexionsaktivitäten	28	Blindentücher	32
Diashow	28	Schaumstoffröhre	32
Entwicklungsfluss	28	Platzhalter (Gummipad)	32
Flaschenreflexion	29	12 Quellen der Spiele:	32
9 Spaß- und Auflockerungsspiele	29	Fragen für das 50 Fragenspiel	33
Lachschlange	29	13 Literatur	34
Schimpfwörter ABC	29		
Wusch Wasch	30		
Grummeln	30		

1 Kennenlernspiele

Namensboffer

Ein Namensspiel mit Bewegung

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: Schaumstoffröhre oder gerollte Zeitung

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Ein/e Freiwillige/r nimmt den Platz in der Kreismitte ein. Die Spielleitung beginnt das Spiel, indem sie einen Namen der im Kreis stehenden Teilnehmer/-innen aufruft. Die Person in der Mitte hat nun die Aufgabe, die genannte Person mithilfe der Schaumstoffröhre abzuschlagen. Die benannte Person kann sich vor dem Abschlagen retten, indem ein anderes Gruppenmitglied aufgerufen wird. Wird die genannte Person abgeschlagen, bevor sie einen anderen Namen sagen konnte, wechselt sie den Platz mit der Person in der Kreismitte. Regeln: Die Teilnehmer/-innen, die im Kreis stehen, dürfen nicht wegspringen, wenn sie abgeschlagen werden sollen, lediglich die verbale Flucht nach vorn ist erlaubt. Wer wegspringt, muss sofort in die Kreismitte.

Souvenir-Suche

Kennenlernspiel, bei dem gute Beobachtungsgabe entscheidend ist.

Anzahl: ab 5 Personen

Spieldauer: 15 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Material: Gegenstände, die die Teilnehmenden bei sich haben

Wenn sich die Teilnehmer/-innen schon mit Namen kennen, kann man ein Souvenirspiel machen. Jede/r Teilnehmende nimmt dem/der rechten Nachbarn/-in einen Gegenstand ab, z. B. Schlüssel, Uhr, Schuh oder andere Dinge. Jetzt werden alle Gegenstände in die Kreismitte gelegt. Dann werden 3-5 Spieler ausgelost, die nun die Souvenirs "wieder an die Person" bringen müssen.

Zunächst muss jede/r stillschweigend den überreichten Gegenstand annehmen - erst wenn alle versorgt sind, beginnt die große Tauschaktion, um den eigenen Gegenstand wieder zu bekommen.

Soziogramm

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ab 10 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Material:

Die Gruppe teilt sich nach Kriterien, die der/ die Spielleiter/-in nennt, auf. Dabei können Gruppenteilungen zu 50/50, wie auch Gruppenbildungen und Reihen zu beliebigen Kriterien gebildet werden. Die Abfrage bietet sich gerade bei Gruppen an, die sich zumindest schon beim Namen kennen.

Der/die Gruppenleiter/-in fordert die Teilnehmenden auf, sich z. B. nach Augenfarbe zusammenzufinden.

Die Teilnehmenden laufen daraufhin durcheinander und suchen Gleichgesinnte.

Mit der Abfrage können auch Erwartungshaltungen an die Gesamtveranstaltung abgefragt werden.

Damit die Spielleitung die Gruppe besser kennen lernt, können die Teilnehmenden gebeten werden, sich in einer Reihe, z. B. nach der Dauer ihrer Gruppenzugehörigkeit, aufzustellen.

- Alle mit der gleichen Augenfarbe gehen zusammen
- Alle, die im gleichen Monat Geburtstag haben
- Alle, die gleiche ... Geschwisterzahl, T- Shirt Farbe, Hobbies, Leibspeise, ...
- Alle, die ähnliche Ziele/Befürchtungen/Wünsche ... für den Workshop haben
- Optimist/Pessimist
- Musikinstrumente spielen/ nicht spielen
- Auslandsaufenthalte
- Klopapierfalter oder - knüller
- Sternzeichen, ...
- Alle, die schon einmal sitzen geblieben sind oder einen Verweis erhalten haben
- ... gerne Nasenbohren, Bravo lesen, TV-Soaps schauen,....

Auswertung:

Nach jeder Runde werden alle gefundenen Gruppierungen nach ihren Themen gefragt. Natürlich ist es clever, hier schon ein paar Fragen zu stellen, die zum Thema des Workshops passen.

Die Teilnehmer/-innen finden sich anhand persönlicher Kriterien in „Gleichgesinnten-Gruppen“ zusammen.

Landkarte

Anzahl: ab 6 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter ab: 8 Jahre

Material:

Ähnlich dem Soziogramm geht es auch bei der Landkarte um eine Zuordnung. Die Leitung stellt sich in die Mitte des Raumes und gibt den Ausgangspunkt, z. B. den Ort, an dem die Veranstaltung stattfindet, und die Himmelsrichtungen vor. Die Teilnehmer/-innen sind nun dazu aufgefordert, sich in ihren Heimatort im Verhältnis zu dem Ausgangspunkt zu stellen. Die Himmelsrichtungen können vorgegeben werden oder der Abstimmung der Teilnehmer/-innen überlassen werden. Weitere Kriterien können genannt werden (Urlaubsort, bevorzugtes Land, etc.). Nachdem sich alle platziert haben, wird der Ort abgefragt.

Wer hat schon einmal...

Kennenlernen und Bewegung in einem

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: min. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: Papier, Gummipads (Flache runde oder eckige Gummimatten, ähnlich einem Mousepad), Tücher etc., um Plätze zu markieren.

Alle Spieler/-innen stehen im Kreis und markieren ihren Platz mit einem Gummipad oder Ähnlichem. Eine Person verlässt ihren Platz im Kreis und stellt sich in die Mitte (mit Platzmarkierung). Ziel der mittig stehenden Person ist es, einen Platz im Kreis zu ergattern. Sie überlegt sich etwas, was sie selbst schon einmal getan hat, ihr passiert ist, danach fragt sie die Mitspielenden: Wer hat schon einmal...unter freiem Himmel geschlafen? Diejenigen, die angesprochen sind, wechseln möglichst schnell ihren Platz. Jetzt hat die Person in der Mitte die Möglichkeit, einen Platz im Kreis zu erlangen und eine andere Person geht in die Mitte.
Regeln: Beim Platzwechsel darf nicht der Platz gewählt werden, der rechts oder links neben dem eigenen liegt. Es darf in dieser Runde auch nicht auf den eigenen Platz zurückgegangen werden.

Wäsche aufhängen

Kooperationsspiel/Kennenlernspiel/

Integrationspiel

Altersangaben: ab 6 bis 10

Gruppengröße: ab 10

Dauer: ca. 1,5 Std.

Material: große Papierbögen, Stifte, Klebesachen, Schere, Schnur, Wäscheklammern

Ort: drinnen oder auch draußen

Jeder/e stellt zwei Wäschestücke für sich her: Dazu legt sich einer/e auf einen großen Papierbogen und ein/e Partner/-in malt den Umriss des Pullovers und der Hose nach. Beide Teile werden dann ausgeschnitten (oder gerissen) und mit vielen Infos über sich bemalt, beklebt und beschrieben. Dann wird eine Schnur quer durch den Raum gespannt und zuerst alle Pullover nebeneinander und dann alle Hosen aufgehängt. Die Gesamtgruppe soll nun den jeweiligen Personen eine Pullover-Hose-Kombination zuordnen. Ist eine Kombination richtig zugeordnet worden, erklärt der bzw. die "Wäschebesitzer/-in" die aufgeschriebenen oder gemalten Informationen. Danach kann dann der nächste Rateversuch stattfinden. Dieses Spiel ist eine lustige Form, allen in der Gruppe etwas über sich mitzuteilen.

Computer kaputt

Kennenlernen

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: min. 10 Minuten

Alter: ab 7 Jahre

Der/die Anleiter/-in berichtet, dass er/sie vor Beginn des Spieltages die eingeschickten Unterlagen der Teilnehmer/-innen verloren hat. Nunmehr sind keinerlei persönliche Daten der Teilnehmer/-innen mehr vorhanden, die nun neu aufgenommen werden müssen. Zunächst nimmt der/ die Leiter/-in die Daten über das Alter auf. Hierzu werden die Teilnehmer/-innen aufgefordert, sich dem Alter nach aufzustellen. Anschließend werden die Namen neu aufgenommen, also müssen sich die Teilnehmer/-innen in alphabetischer Reihenfolge aufstellen. Der/die Anleiter/-in kann sich noch weitere Themen ausdenken, nach denen sich die Teilnehmer/-innen sortiert aufstellen sollen.

Simone, ein Ei

Anzahl: ab 10 Personen

Spieldauer: min. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: diverse Gegenstände, die gut gefangen werden können, z. B. Ball, Stofftier, Teebeutel usw.

Alle Spieler/-innen stehen im Kreis. Ein Gegenstand wird nach einer willkürlichen Reihenfolge der im Kreis Stehenden zugeworfen. Der Werfer hat folgendes zu sagen, bevor er den Gegenstand zur nächsten Person wirft: „Simone (Name des Empfängers), ein Ball (je nach Gegenstand)“, der/die Empfänger/-in hat daraufhin zu fragen: „Was ist?“, darauf der/die Werfer/-in: „Ein Ball“, der/die Werfer/-in wirft den Ball dem/der Empfänger/-in zu und dieser/e bedankt sich für den Gegenstand: „Danke, Paul (Name des/r Werfers/-in)“. Zuletzt muss der Gegenstand wieder dem/der ersten Werfer/-in zugeworfen werden. Um das Spiel etwas lebendiger zu gestalten, können mehrere Gegenstände ins Spiel gebracht werden. Allerdings müssen die Gegenstände immer in der gleichen Reihenfolge zugeworfen werden. Variante: Kann auch als Kooperationsaufgabe gespielt werden. Siehe Group Juggling

Count down

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: min. 10 Minuten

Alter: ab 7 Jahre

Kennenlernen und Bewegung in einem

Die Gruppe bewegt sich durch einen Raum oder ein abgestecktes Feld. Wenn ein/e Mitspieler/-in stehen bleibt, müssen alle anderen ebenso stehen bleiben und einfrieren. Im Vorfeld wird sich darüber geeinigt, ob nachfolgend versucht wird, nacheinander durchzuzählen oder die Namen nacheinander aufgesagt werden müssen. Sobald zwei Mitspieler/-innen gleichzeitig anfangen zu reden, müssen die Spieler/-innen sich wieder in Bewegung setzen und das Ganze beginnt von Neuem. Die ganze Angelegenheit kann noch mit Musik im Hintergrund begleitet werden.

Spannendes, Geheimes

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Material: Fragebogen, Stifte

Die Mitspieler/-innen bekommen einen erstellten Fragebogen, der je nach Alter variiert werden kann, ausgeteilt. Nun stellen sich die Mitspieler/-innen die Fragen gegenseitig, wobei jede/r Mitspieler/-in jede auf dem Fragebogen befindliche Frage nur jeweils einmal beantworten darf, d. h. jede/r muss sich genau merken, welche Frage er/sie schon beantwortet hat und welche nicht. Im Anschluss werden die einzelnen Teilnehmer/-innen anhand des Fragebogens nacheinander vorgestellt.

Krokodil kaut Käse

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Alle Spieler/-innen stehen oder sitzen im Kreis. Nun ist es die Aufgabe der Mitspieler/-innen sich einen Satz mit drei Worten auszudenken. Der Satz muss den eigenen Namen, ein Verb und ein Hauptwort beinhalten. Die Wörter wiederum müssen immer mit dem Anfangsbuchstaben des eigenen Namens beginnen, z. B. Katja kauft Kuchen. Die nachfolgenden Mitspieler/-innen müssen die vorangegangenen Sätze wiederholen und anschließend den eigenen Satz hinzufügen, sodass sich je nach Teilnehmer/-innen eine sehr lange „Satzschlange“ bildet und das Gedächtnis ziemlich gefordert ist.

Hochstapelei

Anzahl: ab 10 Personen

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Alle Mitspieler/-innen sitzen in einem Kreis auf Stühlen und fangen an, nacheinander selbst ausgedachte Fragen, die eindeutig mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können, an alle anderen Mitspieler/-innen zu stellen. Kann die Frage von einem selbst mit einem „Ja“ beantwortet werden, so muss im Kreis der Sitzplatz um eine Position nach rechts verlegt werden. Muss die Frage von einem persönlich mit „Nein“ beantwortet werden, so muss im Kreis ein Platz nach links gerückt werden. Da die Mitspieler/-innen die unterschiedlichen Fragen auch unterschiedlich beantworten, kann es

natürlich passieren, dass teilweise mehrere Spieler/-innen plötzlich auf einem Stuhl übereinander sitzen.

Pantomime-Interview

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Material: Decke

Es bilden sich Paare, die sich an einen gemütlichen, ungestörten Ort zurückziehen. Dort teilt Spieler/-in in einer kurze Pantomime seinem/r Partner/-in drei Dinge nach Wahl von sich mit (z. B. Hobby, Beruf, Vorzüge, Abneigungen...). Rückfragen sind nur pantomimisch erlaubt. Danach werden die Rollen gewechselt. Nach ca. 10-15 Minuten trifft sich die ganze Gruppe wieder. Alle haben nun reihum die Gelegenheit, der Gruppe ihre/n Spielpartner/-in mit Worten vorzustellen und die drei Dinge zu berichten. Der/die jeweilige Partner/-in kann bei Bedarf ergänzen und korrigieren, falls beim Pantomime-Interview etwas missverstanden wurde.

2 Bewegungsspiele

Hallo! - Wie geht's?

Laufspiel um einen Kreis, bei dem man sich grüßt

Anzahl: 8 bis 20 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Alle fassen sich an den Händen. Eine/r läuft außen um den Kreis herum. Diese Person sucht sich eine andere Person im Kreis aus, indem sie ihr während des Laufens auf die Schulter tippt. Die angetippte Person läuft in die entgegengesetzte Richtung. Sobald die beiden aufeinander treffen, begrüßen sie sich freundlich: „Hallo, wie geht's?“ Der/die Angesprochene antwortet: „Danke, gut!“. Nachdem das letzte Wort gefallen ist, laufen beide Personen schnell zu der Lücke im Kreis. Wer von den beiden den Platz in der Lücke verpasst, läuft weiter und sucht eine neue Person aus.

Die Begrüßung auf anderen Sprachen und anderen Formen spielen.

Das Spiel eignet sich gut für den Start, z. B. am Morgen oder nach der Mittagspause.

Fahnen erobern

Etwas komplexeres und bewegungsintensives

Fangspiel, welches gut im Wald gespielt werden kann

Anzahl: 10 - 24 Personen

Spieldauer: ab 20 Minuten

Alter: ab 7 Jahre

*Material: Seile zur Gefängnis- und Feldmarkierung
2 Halstücher und Stöcke für Fahnen*

Das Feld wird in zwei Hälften geteilt, am besten mit Seilen. Dabei sollte das Feld nicht zu klein sein. In der jeweils linken hinteren Ecke der Spielfelder wird ein Gefängnis markiert und in der rechten hinteren Ecke wird eine Fahne platziert. Ziel ist es, die Fahne der gegnerischen Gruppe ins eigene Feld zu bringen. Aber das ist nicht so einfach! Im gegnerischen Feld kann man gefangen werden und kommt ins Gefängnis. Die gefangenen Mitglieder der eigenen Gruppe können durch Handschlag befreit werden. Alle Befreiten und der/die Befreier/-in muss zunächst in das eigene Spielfeld zurückkehren (dort darf man nicht gefangen werden), d. h. vom Gefängnis aus darf die Fahne nicht direkt geholt werden. Die Teilnehmer/-innen im Gefängnis können ihren Teamkollegen/-innen bei der Befreiung helfen, indem sie sich auf den Boden Richtung Heimatspielfeld legen und eine lange Schlange bilden. Das Spiel ist beendet, sobald eine Gruppe die Fahne der Gegner erobert hat und in das eigene Spielfeld getragen hat.

Kuhstall

Anzahl: ab 10 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Die Gruppe teilt sich in Dreier-Teams auf. Ein oder zwei Personen sollten übrig bleiben. Jeweils ein Dreier-Team bildet einen Kuhstall. Der Kuhstall setzt sich aus dem Stall zusammen, hierfür fassen sich zwei des Teams an den Händen, mit dem Gesicht nach innen gerichtet, die Kuh (dritte Person) stellt sich (zwischen die Hände) in den Stall. Das Ziel der Person, die jetzt noch ohne Kuhstall ist, besteht darin einen Platz in einem Kuhstall zu bekommen, sei es als Teil des Stalls oder als Kuh. Um die bestehenden Kuhställe aufzulösen und somit die

Chance auf einen Platz zu haben, können drei verschiedene Kommandos gegeben werden.

1. Stall: Die Personen, die den Stall darstellen, trennen sich und suchen sich jeweils eine neue Kuh (die stehen bleibt und sich – wie Kühe halt – bemerkbar macht).
2. Kuh: Alle Kühe verlassen ihren Stall und suchen sich einen neuen.
3. Kuhstall: Alle Teilnehmer/-innen geben ihre Position auf und suchen sich eine neue, als Kuh oder Teil des Stalls.

Witziges Chaos-Spiel rund um die Tierwelt.

Fingerfangen

Kurze Auflockerung für zwischendurch

Anzahl: ab 5 Personen

Spieldauer: 5 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Alle strecken ihre linke Hand zum/r linken Nachbarn/-in hin, mit der Handfläche nach oben. Der Zeigefinger der rechten Hand wird nun in die offene Handfläche des/r rechten Nachbarn/-in gestellt. Auf ein Kommando der Spielleitung hat jede/r die Aufgabe den Finger des/r linken Nachbarn/-in zu fangen und den eigenen rechten Finger wegzuziehen.

Wolf und Schaf

Lustiges, kurzweiliges Fangspiel

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Jeweils zwei Teilnehmer/-innen finden sich zu einem Paar zusammen. Die Paare verteilen sich mit etwas Abstand im Raum oder auf der Wiese. Ein Paar trennt sich wieder, eine/r übernimmt die Rolle des Schafes, der/die andere wird zum Wolf. Der Wolf hat nun die Aufgabe, das Schaf zu fangen. Das Schaf hat aber die Möglichkeit, sich vor dem Wolf zu retten, in dem es sich bei einem der herumstehenden Paare einhakt. In dem Moment, in dem sich das Schaf an ein Paar angestellt hat, wird die Person, die jetzt am Rand der Dreier-Gruppe steht, in das Fangspiel mit einbezogen. Das bedeutet, der/die neue Spieler/-in wird zum Wolf und der „alte“ Wolf zum Schaf – die Rollen tauschen bei jedem Spieler/-innenwechsel. Wird ein

Schaf gefangen, bevor es sich retten konnte, tauschen die Rollen sofort.

Stühle hoppen

Ein Bewegungsspiel auch für Drinnen

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: Stühle, Anzahl: ein Stuhl weniger als Teilnehmer/-innen

Zwei Stuhlreihen werden gegenüber aufgestellt. Der Abstand zwischen den beiden Stuhlreihen sollte etwa einen Meter betragen. Bis auf eine (je nach Gruppengröße auch zwei) Person setzen sich alle Teilnehmer/-innen hin. Aufgabe der stehenden Person ist es, ebenfalls einen Sitzplatz zu ergattern. Alle sitzenden Teilnehmer/-innen dürfen nicht länger als 5 Sekunden auf einem Stuhl sitzen bleiben, dann müssen sie mit einem/r Teilnehmer/-in der gegenüberliegenden Stuhlreihe tauschen. Um den Platztausch zu initiieren, können sich die Teilnehmer/-innen mit Blicken verständigen. In dem Moment, wo Plätze getauscht werden, kann die „stehende“ Person die Chance nutzen, sich auf einen freien Stuhl zu setzen.

Atomspiel

Bewegungsspiel, bei dem sich Kleingruppen zusammenfinden

Anzahl: ab 10 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: evtl. Musik

Alle gehen im Kreis herum. Nach kurzer Zeit ruft der/die Spielleiter/-in: "Zwei Atome". Sofort bilden alle Teilnehmer/-innen Zweiergruppen und stellen sich in dieser Gruppe vor. Übriggebliebene Teilnehmer/-innen gesellen sich zum/r Spielleiter/-in. Dann gehen alle erneut auseinander- bis zum Kommando: "Drei Atome". Alle Teilnehmer/-innen versammeln sich in Dreiergruppen und stellen einander vor. Das Spiel kann solange gespielt werden, bis sich ein großes Atom gebildet hat, so stehen alle Teilnehmer/-innen zusammen und das nächste Spiel kann erklärt werden.

Diese Aktivität kann auch genutzt werden, um willkürliche Kleingruppen zu bilden.
Das Atomspiel kann man auch gut mit Musik untermalen.

Krähen und Eulen

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: min. 10 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Material: drei Seile oder andere Gegenstände zum Linie markieren. Gute Lügen und Wahrheiten

Krähen und Eulen ist ein Fangspiel für zwei Teilgruppen. Die Gruppe wird in zwei Teilgruppen, in Eulen und Krähen, die sich in zwei Reihen gegenüber aufstellen, aufgeteilt. Die Eulen reagieren auf Wahrheit, die Krähen auf Lügen, d. h., wenn die Leitung eine Aussage macht, z. B. „Alle Rosen sind rot!“ muss jede Gruppe schnell entscheiden, ob dies eine wahre oder gelogene Aussage ist. Diese Aussage ist gelogen, daher müssen die Krähen die Eulen fangen und die Eulen müssen sich hinter der Ziellinie in Sicherheit bringen. Bei wahren Aussagen fangen die Eulen und die Krähen laufen weg.
Wie viele Aussagen gemacht werden, entscheidet die Spielleitung. Wahrheit und Lüge entscheiden darüber, wer fangen muss.

Reaktionsspiel

Anzahl: mindestens 2 Spieler/-innen

Alter: ab 8 Jahren

Spieldauer: 10 Minuten

Ort: breiter Weg, Wiese

Hilfsmittel: Pflanzenteile, Fundstücke aus dem Wald

Einstieg:

Als Walddetektiv/-in muss man im Wald oft schnell handeln. Man braucht eine schnelle Auffassungsgabe und muss gute Reaktionen haben. Das wollen wir mit diesem Spiel einmal üben.

Beschreibung des Spielverlaufs:

Man legt eine Wegstrecke von etwa 25 Metern fest, die ziemlich breit ist. Die beiden Enden (Ziele) werden gut markiert (Linie auf dem Boden, zwei Rucksäcke usw.). In der Mitte versammelt sich die Gruppe. Der/die Spielleiter/-in zeigt Pflanzenteile oder Fundstücke und macht dazu eine Aussage (z. B. dies ist von einer Eiche, dies ist eine Feder usw.). Ist die

Aussage richtig, laufen alle Teilnehmer/-innen zum rechten Ende (Ziel) der Wegstrecke; ist sie falsch, läuft man zur linken Seite. Wer zur falschen Seite läuft, erhält Minuspunkte oder andere Kennzeichen (z. B. einen Klecks Sonnencreme auf die Nase oder eine Blume ins Haar usw.)

Tipps:

- Nicht zu viel Wettkampf-Charakter hineinbringen.
- Das Spiel eignet sich besonders, wenn man vorher Pflanzenkenntnisse geschult hat.

- Darauf achten, dass die Laufstrecke keine Stolperfallen (Wurzel, Steine) enthält.

Spiel aus: Walderlebnisspiele, mit Märchen und Detektivspielen den Wald entdecken.

Blinder Dirigent

Ein/e "blinde/r" Fänger/-in muss nach Gehör platztauschende Mitspieler/-innen fangen.

Anzahl: 8 bis 20 Personen

Spieldauer: ca. 5 Minuten

Alter: ab 7

Material: Tuch zum Verbinden der Augen

Es wird ein Sitzkreis gebildet (Stehkreis geht notfalls auch). Zu Beginn wird der/die "Blinde Dirigent/-in" bestimmt, seine/ihre Augen verbunden und in die Kreismitte gestellt (evtl. noch ein paar Mal um seine eigene Achse drehen oder es wechseln alle die Plätze). Der/die Blinde Dirigent/-in nennt nun zwei Namen. Diese beiden Personen müssen die Plätze tauschen, möglichst geräuschlos, denn der/die "Blinde Dirigent/-in" versucht dabei, zumindest eine/n der beiden zu orten und zu berühren. Gelingt ihm/ihr das, wird der/die Erwischte neue/r Dirigent/-in.

Erfahrungen mit dem Spiel:

Ein ruhigeres oft spannendes Spiel, das auch beim Zuschauen Spaß macht. Das ist bei einer großen Gruppe nicht unwichtig, da immer nur drei Personen zur gleichen Zeit in Aktion treten.

Oma, Jäger, Wolf

Fangspiel mit Figuren aus dem Märchenland, bei dem man schon mal verwechselt, wer wen jagen soll.

Anzahl: 8 bis 40

Spieldauer: min. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: Markierung für das Spielfeld

Es bilden sich zwei gleich große Mannschaften. Jede Mannschaft hat sich geheim ausgesucht, welche der Figuren (Oma, Jäger, Wolf) sie darstellen möchte. Nun stellen sich die Mannschaften an einer Linie gegenüber auf. Auf ein einheitliches Zeichen hin stellt jede/r die Figur seiner/ihrer Mannschaft dar. Nun ist entscheidend, schnell zu erfassen, wer nun wen jagt. Das Prinzip ist wie folgt: Die Oma jagt den Jäger, der Jäger den Wolf und der Wolf die Oma. Alles klar?! Dann kann's ja losgehen. Wer von einer Person der jagenden Mannschaft berührt wurde, wechselt danach in diese. Wer es schafft, über eine vorher bestimmte Grundlinie zu laufen, ohne berührt zu werden, verbleibt in seiner Mannschaft und die nächste Runde kann beginnen. Neue Figur aussuchen usw.

Wie werden die Figuren dargestellt: die Oma hat einen imaginären Stock in der Hand und zittert. Der Jäger legt sein imaginäres Gewehr an und ruft „päng“. Der Wolf reißt sein Maul auf, brüllt und hebt seine Klauen über den Kopf.

Variationsmöglichkeiten:

Auch bekannt mit den Figuren: Ritter, Prinzessin, Drache. Man kann sich auch beliebige Figuren überlegen.

Reifenjagd

Ein Wettrennen mit Hulla-Hup-Reifen, bei dem es keine Verlierer gibt.

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: 20 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: min. zwei Hulla-Hup-Reifen (unterschiedlich groß oder leicht biegsam)

Die Gruppe steht im Kreis und hält sich an den Händen. Ein Hulla-Hup-Reifen wird in dem Kreis aufgenommen und geht einmal herum. Die Spieler/-innen dürfen ihre Hände nicht von denen ihrer Nachbarn/-innen lösen. So hebt sich ein/e Spieler/-in z. B. den Reifen über den Kopf, um dann mit den Füßen durchzusteigen. So oder ähnlich kann es gemacht werden. Der Reifen macht einmal die Runde. Beim nächsten Durchgang wird ein zweiter Reifen hinterher geschickt, der den ersten Reifen einholen soll.

Die Reifen können auch gleichzeitig losgeschickt werden, nur in unterschiedliche Richtungen. Die

Personen, bei denen die Reifen aufeinandertreffen, müssen überlegen, wie sie das Problem lösen. Dafür ist es wichtig, dass die Reifen ineinander passen, d. h. unterschiedlich groß sind oder flexibel.

Besonders nett ist hierbei das Fehlen von Verlierer/-innen und Gewinner/-innen trotz einer Konkurrenzsituation, da man gegen sich selbst spielt.

Blätter im Wind

Bewegungsspiel / Lockerungsspiel

Altersangaben: ab 4 Jahre

Ort: drinnen & draußen

Man stelle sich vor, es ist gerade Herbst. Die Kinder stellen Blätter an einem Baum mit weit ausladenden Ästen dar. Der Baum wird mit Seilen auf dem Boden gelegt oder mit Kreide aufgemalt. Der/die Spielleiter/in macht Windgeräusche, indem er/sie mit einem Schlegel über ein Tamburin streicht. Zuerst ist der Wind ganz leicht und die Kinder wiegen sich ganz sanft. Dann wird er stärker und stärker, bis ein Blatt nach dem anderen losgelöst wird und durch die Luft wirbelt. Die Kinder sollen tanzen, sich drehen und durch den Raum springen, ohne sich zu berühren. Der Wind nimmt ab, die Blätter fallen zu Boden, wo sie einen Haufen bilden, in den der Wind wieder hinein fährt und alles erneut aufwirbelt. Nun sollen sich alle vorstellen, dass es zu regnen beginnt und die Blätter zum Boden gedrückt werden und schwer liegen bleiben. Die Sonne trocknet sie wieder und die Kinder (Blätter) werden erneut durch den Wind umhergewirbelt.

Pferderennen

Ein gutes Spiel zum Warmwerden, auch für sehr große Gruppen geeignet

Anzahl: ab 6 Personen bis 50

Spieldauer: 5 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Der/die Spielleiter/-in erzählt im Stil eines/r Radio-reporters/-in den Verlauf eines Pferderennens und alle machen dazu die vorher abgesprochenen und eingeübten Bewegungen. Wichtig ist, dass alle möglichst eng im Kreis zusammensitzen. Es beginnt damit, dass die Pferde zu den Startboxen geführt werden (mit den Händen auf die Oberschenkel schlagen, im Tempo an das Rennen der Pferde angepasst). Die letzten Wetten werden abgeschlossen (tuscheln - wetten - wetten - wetten), die Jockeys steigen auf (Bewegung auf dem Stuhl andeuten), die Pferde scharren unruhig mit den Hufen (Bewegung mit der Hand auf dem Oberschenkel nachmachen) und dann wird der Startschuss gegeben, woraufhin die Pferde loslaufen (schneller auf die Schenkel klopfen). Nun verläuft das Rennen durch einen Parcours mit einigen Hindernissen und Stationen, die durch die/den Spielleiter/-in in freier Reihenfolge kommentiert werden:

- Links- Rechtskurve - alle legen sich in die Kurve
- Hindernis - alle rufen Hui oder bei Doppeloxer Hui Hui (und gehen mit dem Oberkörper andeutungsweise nach oben)
- Holzbrücke - mit Fäusten auf die Brust trommeln
- Wassergraben - mit Fingern am Mund blubbern
- Gras: Hände aneinander reiben
- vorbei an der Tribüne: Anfeuerungsrufe (Yeah)
- vorbei an verirrten Fußballfans (Ole ole ole ole)
- Vielleicht noch eine Bahnschranke (Ding, ding, ding - und mit Zeigefingern Bahnschranke imitieren)
- Durch einen Tunnel, alle ducken sich
- Zielgerade: noch schneller auf die Oberschenkel schlagen
- und Zielfoto (lächeln) und das Ziel (großer Jubel und Klatschen)
- Variationsmöglichkeiten:

Der Ablauf sowie die Gestaltung können variiert und auch durch weitere Ereignisse ergänzt werden.

Toaster, Elefant und Palmen

Witziges Spiel, in dem Figuren gestellt werden und möglichst keine Fehler gemacht werden sollten

Anzahl: 10 – 20 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Zu Anfang werden die Figuren in der Gruppe vorgestellt. Zunächst nicht mehr als drei, da es sonst nur verwirrt. Im Laufe des Spiels können weitere Figuren eingeführt werden. Die Mitspielenden stehen in einem Kreis, eine/r macht den/die Freiwillige/n in der Mitte. Er/sie deutet auf eine/n der im Kreis Stehenden und ruft z. B. "Toaster!". Daraufhin müssen der/die Angesprochene (M) sowie die beiden Nachbarn/-innen (R und L) den "Toaster" darstellen: R und L fassen sich an beiden Händen um M herum, M springt als Toastbrot nach oben und ruft „bing“. Andere "Figuren": Fisch: M öffnet und schließt stumm den Mund, R und L lassen mit den Händen "Luftblasen" aufsteigen. Die in der Mitte stehende Person zeigt nacheinander auf weitere Personen, in der Hoffnung, eine im Kreis stehende Person macht einen Fehler. Dann werden die Plätze getauscht.

Huhn: M legt gackernd ein Ei, R und L fangen es mit den Händen auf

Ente: M streckt die Arme aus und imitiert den Schnabel einer Ente mit Geräusch (quak, quak) R und L wackeln dazu mit dem Hinterteil.

Elefant: Der/die mittlere Spieler/-in greift sich mit der rechten Hand an die Nase und steckt den linken Arm durch den dadurch entstehenden Ring (Elefantenrüssel); die beiden seitlichen Mitspieler/-innen bilden die Elefantenohren, dazu rufen alle "Trörööö!"

Affe: Der/die mittlere Spieler/-in trommelt sich mit den Fäusten auf den Bauch, die anderen beiden entlausen derweil seinen/ihren Kopf. Alle machen Affengeschrei ("Uh Uh Uh!")

Fisch: Der/die mittlere Spieler/-in öffnet und schließt ständig stumm den Mund, die anderen beiden bilden mit ihren Händen die Flossen und sagen "Blubb! Blubb!".

Palme: Der/die mittlere Spieler/-in streckt die Arme senkrecht nach oben, die anderen beiden strecken die Arme jeweils nach außen. Dazu machen sie das Geräusch "Wusch".

Waschmaschine: Die beiden äußeren Spieler/-innen fassen sich so mit den Armen aneinander, dass ein Kreis vor dem/der mittleren Spieler/-in entsteht, der/die darin den Kopf kreisen lässt (svw. Headbanging);

Mixer: Die drei Leute stehen auf, der/die Mittlere hält die ausgestreckte Arme über die Köpfe der Nachbarn/-innen, Zeigefinger nach unten, während die beiden anderen sich um die eigene Achse drehen:

Feuerwehr: Der/die mittlere Spieler/-in macht die Bewegung, an einem waagrecht stehenden Lenkrad zu drehen, die anderen beiden halten ihren jeweils äußeren Arm nach oben und drehen dabei die u-förmig geformte Hand, der/die eine sagt: "Blaulicht, Blaulicht, Blaulicht", der/die andere sagt: "Lalü lala, lalü lala".

Exhibitionist/-in (Für die etwas älteren Spieler/-innen): Der/die Mittlere steht auf und macht die typische exhibitionistische Handbewegung (Öffnen der Jacke), während die beiden anderen verschämt zur Seite gucken und empört "Oooooooooh!!!!!" rufen.

Wäscheklammern fangen

Ein turbulentes Spiel um die Jagd nach Wäscheklammern

Anzahl: 8-50 Personen

Spieldauer: 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: 3-5-mal so viel Wäscheklammern wie Teilnehmende

Zu Beginn erhält jede/r Spieler/-in 3 (bei weniger Spielern/-innen bis zu 5) Wäscheklammern, die gut sichtbar an der Kleidung angebracht werden. Auf ein Startzeichen versucht nun jede/r, den anderen so viele Klammern wie möglich abzunehmen, um sie dann wiederum an seiner/ihrer Kleidung anzubringen. Wer nach einer vorher festgelegten Zeit (z. B. 3 Minuten) die meisten Klammern hat, gewinnt.
Variante:

Mit farbigen Klammern können auch zwei oder mehrere Mannschaften gegeneinander spielen. Weil dann hinterher aber alle Wäscheklammerfarben gut verteilt sind, sollten die Spieler/-innen einer Mannschaft vorher noch anders gekennzeichnet werden, z. B. mit einem farbigen Punkt auf der Nase.

Virenfrei

Kurzweiliges und bewegungsintensives Spiel

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: Zeitungspapier oder Softbälle, Seile zur Spielfeldmarkierung, Wecker oder Stoppuhr

Die Teilnehmer/-innen werden in zwei Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft bekommt eine der zwei vorbereiteten Spielfeldhälften. Jede/r Spieler/-in bekommt zwei Zeitungsseiten, die er/sie dann zu einem Papierball formt. Man stellt den Wecker auf eine bestimmte Zeit (je nach Alter und Kondition der Spieler/-innen). Es geht darum, nach Ablauf der Uhr so wenig wie möglich Papierbälle im eigenen Spielfeld zu haben. Die Bälle werden auf das Spielfeld der Gegner/-innen geworfen. Es gewinnt, wer beim Klingeln des Weckers weniger Papierbälle auf seiner Hälfte hat.

Jamaquacks

Anzahl: 8-25 Spieler/-innen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Es wird ein Kreis im Stehen gebildet. Etwa ein Drittel der Mitspieler/-innen begeben sich in die Mitte des Kreises. Die Mitspieler/-innen in der Mitte des Kreises halten sich mit den Händen an ihren Knöcheln fest, gehen rückwärts, halten die Augen geschlossen und sagen leise permanent „quack“. Die Mitspieler/-innen, die den Kreis bilden, müssen eine Lücke lassen. Die Jamaquacks (Mitspieler/-innen in der Mitte des Kreises) müssen nun versuchen die Lücke nach draußen zu finden. Laufen sie gegen die Mitspieler/-innen, die den Kreis bilden, dürfen diese den Jamaquack nicht nach draußen lassen. Nur wenn ein Jamaquack die Lücken entdeckt hat, darf er durchgelassen werden. Dieser fängt nun ganz laut an zu quacken, um den anderen Jamaquacks zu signalisieren, wo sich die Lücke befindet. Diese folgen nun dem lauten Ruf des Jamaquack und finden so den Weg nach draußen.

Salemaleikum

Laufspiel

Anzahl: 8-16 Spieler/-innen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 10 Jahre

Material: Softball oder Tuch

Wir befinden uns im Vorderen Orient. Eine Karawane von Nomaden/-innen versammelt sich nach einem langen Tagesmarsch rund um das Lagerfeuer. Ein/e einsame/r Wanderer/-in kommt vorbei und möchte einen Platz am Lagerfeuer.

Alle Spieler/-innen stehen im Kreis und halten beide Hände hinter dem Rücken. In der Kreismitte brennt symbolisch ein wärmendes Lagerfeuer (Tuch).

Spieler/-in 1 geht als einsame/r Wanderer/-in mit einem Softball in der Hand außen um den Kreis herum. Irgendeinem/r „Nomaden/-in“ drückt er/sie den Ball in die Hände. Der/die Nomade/-in dreht sich um, beide verschränken die Hände, verbeugen sich kurz und begrüßen sich mit einem ehrwürdigen „Salemaleikum“. Dann läuft jede/r schnell in entgegengesetzter Richtung außen um den Kreis herum. Der/die Wanderer/-in läuft in derselben Richtung weiter wie bisher, der/die Nomade/-in aus dem Kreis läuft in die andere Richtung.

Wenn sie sich wieder treffen, halten sie an und machen das bewährte Begrüßungsritual. Wer als erste/r beim freien Platz ankommt, hat Glück und kann sich am Lagerfeuer wärmen. Der/die andere Spieler/-in beginnt als einsame/r Wanderer/-in wieder von vorne.

3. Kooperationsspiele

Händedruck

Leichtes Kooperationsspiel zum Einsteigen

Anzahl: ab 10 Personen

Spieldauer: 15 Minuten

Alter: ab 10 Jahre

Material: Würfel, Gegenstände z. B. Ball, Schlüssel, Stein, Ast etc.

Zwei gleich große Gruppen werden gebildet. Die Gruppen sitzen mit dem Rücken aneinander in einer Reihe. (Gruppe 1 mit Rücken an Gruppe 2). Die Gruppen fassen sich untereinander alle mit den Händen über Kreuz an. Am Ende der Gruppenreihe liegt ein Gegenstand, der von der letzten Person mit geschlossenen Augen gut gefasst werden kann. An der anderen Seite steht der/ die Spielleiter/-in. Alle Teilnehmer/-innen, außer die, bei denen der/die

Spielleiter/-in sitzt, haben die Augen geschlossen. Der/die Spielleiter/-in würfelt. Bei einer 2 oder einer 4 wird die Information durch Händedruck weitergeleitet, bis sie der/die letzte Spieler/-in erhält, diese/r greift nach dem Gegenstand. Die Mannschaft, die gewonnen hat, darf eine/n aus ihrer Reihe aufstehen lassen, diese/r kann dann würfeln. So werden die Reihen immer kürzer. Wer als erste Mannschaft durch ist, hat gewonnen.

Gordischer Knoten

Ein großes Knäuel aus Menschen muss entwirrt werden

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Die Teilnehmer/-innen bilden einen großen Kreis, alle strecken ihre Hände nach vorne aus. Auf ein Kommando gehen alle in die Kreismitte und jede Hand ergreift eine fremde. Man muss darauf achten, dass man nicht beide Hände von der gleichen Person erwischt. Es ist ein Knoten entstanden, der nun entknotet werden soll, ohne dass die Hände losgelassen werden dürfen. Manchmal entstehen ineinander verschlungene Kreise, die unentknotbar sind.

Variationen: Spiel mit verbundenen Augen, ratsam in kleineren Gruppen. Bei großen Gruppen kann man auch ein Team-Wettbewerb daraus machen.

Ökomemory

Anzahl: 8-14 Personen

Spieldauer:

Alter: ab 11 Jahren

Material: 10-16 Blätter, Steine, Zweige etc. mindestens zwei Gegenstände mehr als Teilnehmer/-innen, zwei Tücher

Diese Aktivität sollte draußen stattfinden. Der/ die Spielleiter/-in breitet die Gegenstände auf einem Tuch aus und lässt den teilnehmenden Personen Zeit, sich eine Taktik zu überlegen. Wenn er/sie das abdeckende Tuch fortnimmt, haben die Teilnehmer/-innen zwei Minuten Zeit, um sich die Dinge mit ihren Besonderheiten einzuprägen. Danach werden die Gegenstände wieder zugedeckt. Aufgabe der Gruppe ist es, alle gezeigten Materialien in einer bestimmten Zeit zusammenzutragen.

Group Juggling

Eine Jonglage mal anders

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Alter: ab 8 Jahren

Material: diverse Wurfgegenstände, Ball, Gummitier, etc., 2-3 rohe Eier

Das Spiel beginnt, indem der/ die Spielleiter/-in den Namen eines/r Teilnehmenden nennt und einen der zahlreich vorhandenen Wurfgegenstände zuwirft. Diese Person verfährt nun genauso, sodass jedes Gruppenmitglied den Gegenstand einmal gefangen und geworfen hat. Der letzte Wurf geht zurück an den/die Spielleiter/-in. Dies sollte wiederholt werden, da sich jede/r die Reihenfolge der Zuwürfe merken muss. Sitzt das einigermäßen, bringt der/ die Spielleiter/-in weitere Wurfgegenstände in den Umlauf. Aufgabe ist es nun, die Gegenstände möglichst nicht auf den Boden fallen zu lassen. In der Regel funktioniert dies nicht, da immer einige die Aufgabe weniger ernst nehmen. Um den Ernstcharakter zu erhöhen und die Herausforderung zu steigern, kann ein rohes Ei in die Jonglage eingebaut werden.

Reflexionsideen: Die Kreisjonglage kann auch für den Umgang der Gruppenmitglieder untereinander stehen. Mit einigen Teilnehmer/-innen (hier robuste Gummitiere) wird nicht so zimperlich umgegangen, andere sind sensibler, mit ihnen sollte ein anderer Umgang gepflegt werden.

Blinder Mathematiker

Kooperationsaufgabe mit verbundenen Augen

Eher kognitiv, weniger Bewegung

Anzahl: ab 6 Personen

Spieldauer: je nach Gruppe ca. 20 Minuten

Alter: ab 10 Jahre

Material: Ein Seil min. 10 Meter lang, Augenbinden für jede/n Teilnehmende/n

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Alle Teilnehmer/-innen verbinden sich mit einem Tuch die Augen. Vor den Teilnehmer/-innen auf dem Boden liegt ein Seil, die Enden sind zusammengeknotet, sodass ein Seilkreis entsteht. Die Teilnehmer/-innen bekommen nun die Aufgabe erklärt. Aus dem Seilkreis ist ein Quadrat zu formen, ohne dass die Teilnehmer/-innen dabei sehen können. Das Seil

muss immer mit mindestens einer Hand berührt werden. Die Augenbinden werden erst dann abgenommen, wenn die Gruppe meint, zu einem Ergebnis gekommen zu sein und das Seil wieder auf dem Boden abgelegt hat.

Die Aktivität kann in einer zweiten Runde gesteigert werden. Die Gruppe soll nun einen fünfzackigen Stern stellen. Falls sich in der Gruppe ein Führungsteam herausgebildet hat, welches die Ideen vorlegt und die Situation dominiert, können einige Teilnehmer/-innen stumm gemacht werden. Der Gruppe wird dann mitgeteilt, dass in der zweiten Runde einige Teilnehmer/-innen sich nicht mehr verbal mitteilen können. Den Ausgewählten wird durch ein Tippen auf die Schulter deutlich gemacht, dass sie nicht mehr reden dürfen.

Reflexionsthemen:

Kommunikation, Ärger, Frustration, Führung, Beteiligung aller Teilnehmer/-innen

Das Netz

Kooperationsaufgabe, die Vorausschau bedarf

Anzahl: ab 6 Personen

Spieldauer: min. 30 Minuten

Alter: ab 12 Jahre

Material: Verschiedene Seile und Schnüre, zwei Bäume

Zwischen zwei Bäumen, Pfosten oder Wänden wird aus den Seilen und Schnüren ein vertikales Netz geknüpft und gespannt. Das Netz hat unterschiedlich große Öffnungen (mindestens so viele Öffnungen wie Gruppenmitglieder).

Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, von der einen Seite des Netzes auf die andere Seite zu gelangen. Für den Übergang dürfen nur die Öffnungen im Netz benutzt werden und jede Öffnung darf nur einmal genutzt werden. Dabei darf das Netz nicht berührt werden. Wird das Netz berührt oder eine Öffnung mehrmals genutzt, muss die Gruppe von vorn beginnen.

Sicherheitsregeln: Dadurch, dass das Netz vertikal gespannt ist, liegen einige Öffnungen zwangsläufig höher als 1 Meter. Um diese Öffnungen zu nutzen, müssen die Teilnehmer/-innen durchgereicht werden. Dies darf erst dann geschehen, wenn mindestens auf jeder Seite zwei Personen stehen, die Hilfestellung geben können. Es darf nicht durch die Löcher gesprungen werden.

Hinweise: In dieser Aufgabe kommt es zwangsläufig zu engem Körperkontakt. Gibt es in der Gruppe, Personen, die damit Probleme haben, sollte die Aktivität nicht unbedingt gemacht oder besonders intensiv vorbereitet werden. Gerade bei Pubertierenden kann es zwischen Jungen und Mädchen kompliziert werden. Mädchen werden oft in die passive Rolle gedrängt und, ob sie wollen oder nicht, nach Größe und Gewicht eingeordnet und durchgereicht. Es geht dabei nicht immer sensibel zu!

Eisschollen

Rettung von einzelnen Eisschollen auf das Festland

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: min. 30 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Material: Zeitungen, Gummipads oder kleine Bretter

Durch einen plötzlichen Wärmeeinbruch bricht die Eisdecke des Sees, den die Gruppe gerade überqueren wollte. Jede/r steht plötzlich auf einer einzelnen Scholle (Gummipads oder Zeitungen). In der Mitte des Spielfeldes liegt das Festland. Dort müssen alle zusammenkommen, um sich zu retten.

Als Hilfsmaterialien dienen lediglich die eigenen „Eisschollen“. Beim Aufbau des Spieles (der/die Spielleiter/-in verteilt die Schollen auf dem Gelände, bevor die Gruppenmitglieder kommen) sollte darauf geachtet werden, dass – je nach Gruppengröße – mindestens einmal zwei Eisschollen sehr dicht nebeneinanderliegen. Von dort startet die Rettung der Gruppe. Die Teilnehmer/-innen müssen sich selbst einen Weg überlegen, wie sie sich retten können.

Elektrischer Zaun

Kooperationsspiel, bei dem die ganze Gruppe über ein Seil steigen muss

Anzahl: ab 6 Personen

Spieldauer: etwa 20 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Material: ein Seil, etwa 2,5 Meter lang

Die Gruppenmitglieder fassen sich alle an den Händen. Für die Dauer der Aktivität sind sie in dieser Reihenfolge damit „aneinander gebunden“. Die Spielleitung spannt ein Seil in etwa 1,20 Höhe (bei jüngeren Kindern niedriger). Die ganze Gruppe muss als Gesamtes über das Seil, ohne dieses zu berühren

und ohne den Kontakt zueinander zu verlieren. Sollte der Kontakt zu einzelnen Teilnehmer/-innen unterbrochen werden, muss die ganze Gruppe von vorne beginnen. Ebenso, wenn der Zaun berührt wird. Sicherheit: Die Gruppe sollte darauf hingewiesen werden, dass bei „wildem“ Aktionen, Springen mit Anlauf etc., andere leicht verletzt werden können. Reflexionsmöglichkeiten: Was könnte solch ein Hindernis sein? Welche Hindernisse gibt es z. B. in der Gruppe?

Schokoladenfluss

Die Gruppe muss den Schokofluss überqueren, ohne Kontakt zu verlieren

Anzahl: ab 6 Personen

Spieldauer: je nach Gruppe 20 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Material: Holzbretter, Gummipads oder Fußbodenstücke (ca. 20x20 cm), zwei Seile

Mit Hilfe der Seile wird auf dem Boden ein Fluss markiert. Die Breite entspricht in etwa der Größe der Gruppe in Metern. Die Teilnehmer/-innen haben die Aufgabe den reißenden Schokoladenfluss zu überqueren, als Hilfsmittel dienen lediglich die Kekse (Bretter). Die Kekse tragen aber nur dann Personen, wenn sie in ständigem Körperkontakt sind. Sobald der Körperkontakt verloren geht (das Brett wird geworfen oder liegt unberührt im Flussabschnitt), kommt das kekssüchtige Schokomonster (Spielleiter/-in) und klagt den Keks. Der Schokofluss darf außer mit den Keksen nicht berührt werden, sonst besteht die Gefahr, dass die Person sofort versinkt und den Zuckertod stirbt. In diesem Fall muss die Gruppe sofort an das Ausgangsufer zurück und die Person ist gerettet.

Die Aufgabe ist dann gelöst, wenn alle am anderen Flussufer angekommen sind.

Reflexionsthemen: Rollenaufteilung, Umgang miteinander, Regeln ernst nehmen, Lösungsfindung, Kommunikation untereinander.

Säureteich

Alle Teilnehmer/-innen müssen – nicht nur im übertragenen Sinn – an einem Strang ziehen

Anzahl: ab 10 Personen

Spieldauer: min. 20 Minuten

Alter: ab 10 Jahre

Material: Zwei Seile, wenn vorhanden Klettergurt und Karabiner, Holzbrett, Becher/ Tasse mit Wasser, Augenbinden

Die Gruppe befindet sich auf einer Wanderung entlang eines Säureteiches. Einzig ein direkt am Teich stehender Baum deutet auf die alte Landschaft hin. Die senkrecht aufsteigenden Dämpfe des Teiches lassen die Mitspieler/-innen erblinden, falls sie damit in Kontakt kommen (sich über den Teich beugen). Lediglich ein Augenschutz (Tuch) kann vor vollkommener Blindheit schützen. Leider sind die Getränke der Gruppe in den Teich gefallen und treiben nun auf einem Holzbrett in der Teichmitte. Der Teich ist so groß (ca. 10-15 Meter, markiert durch ein Seil), sodass die Spieler/-innen vom Ufer nicht an den Becher reichen können. Die Gruppe muss nun mit den zur Verfügung gestellten Hilfsmitteln (ein Seil min. 20 Meter, dem Gurt, einem Karabiner, dem Blindentuch und dem am Teich stehenden Baum) den Becher retten. Dabei darf von dem kostbaren Getränk nichts verschüttet werden.

**Taschenrechner
oder Sieben Schritte zur Problemlösung**

*Kooperationsspiel mit überdimensionalem Taschenrechner, guter Absprache und viel Bewegung
Anzahl: ab 8 Personen
Spieldauer: min. 20 Minuten
Alter: ab 6 Jahre
Material: 30 durchnummerierte bzw. beschriftete Karten (min. 20x20 cm), Seil, als Kreis gelegt mit min. Durchmesser 5 m, Seil als Startlinie/ Ziellinie, Stoppuhr*

Mit Hilfe eines Seils wird ein Kreis gelegt (Durchmesser etwa 5 Meter), darin werden 30 durchnummerierte/beschriftete Karten verteilt. Dies stellt den überdimensionalen Taschenrechner dar. Die Teilnehmer/-innen stehen an einer Startlinie soweit von diesem Kreis entfernt, dass sie keinen Einblick haben (ca. 40 - 50 Meter). Die Aufgabe der Gruppe besteht nun darin, die Worte im Kreis so schnell wie möglich abzutippen. Dazu darf immer nur eine Person im Kreis sein, nie mehrere Personen gleichzeitig. Die Zahlen müssen in der richtigen Reihenfolge abgetippt werden und dürfen auch nicht doppelt berührt werden. Die Leitung nimmt die Zeit, sobald die erste Person die Startlinie überschritten hat, und stoppt die Zeit, sobald die letzte Person wieder zurück ist. Jeder Fehler (Doppelung beim Tippen oder mehrere Personen im Kreis) bedeutet 5 Sekunden Strafzeit zusätzlich zur benötigten Zeit. Die Gruppe hat insgesamt 5 Versuche die optimale Zeit zu erreichen. Zwischen den Durchläufen können die Teilnehmer/-innen sich beraten und eine Taktik überlegen.

Variation: Für Jugendliche oder Erwachsene kann die Aufgabe unter dem Begriff „Sieben Schritte zur Problemlösung“ gespielt werden.

Der Aufbau ist sehr ähnlich, nur dass anstelle der Zahlen die untenstehenden Worte auf den Zetteln notiert werden. Die Regeln gelten hier ebenso, jeder Wortzettel darf nur einmal berührt werden, höchstens eine Person gleichzeitig im Kreis. Diesmal bekommt die Gruppe etwa drei Zettel mit der Reihe der Wörter als Hilfsmittel.

Reflexionsthemen: Effektivität, Ressourcennutzung, Lösungswege, Flexibilität, Kommunikation, Entscheidungen treffen.

Sieben Schritte zur Problemlösung Schritt 1	mögliche Informationen Schritt 3	Wähle die beste Lösung Schritt 6
Beschreibe das Problem Schritt 2	Analysiere & Interpretiere die Informationen Schritt 4	Starte den Lösungsversuch Schritt 7
Sammele	Entwickle Lösungen Schritt 5	Reflektiere & verarbeite die Lösung

Zentimeterarbeit

Kooperationsspiel, bei dem viel Geschick notwendig ist

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: min. 15 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Material: Zollstock, diverse Gegenstände wie Bonbon, Stift, kleiner Ball usw.

Es werden zwei Gruppen gebildet. Jede Gruppe erhält einen Zollstock und diverse Gegenstände. Jede Gruppe muss nun versuchen, die Gegenstände auf dem ausgeklappten Zollstock zu platzieren und einen abgesteckten Parcours abzulaufen. Doch jedes Gruppenmitglied muss sich an dem Zollstock festhalten und kein Gegenstand darf vom Zollstock fallen. Fällt ein Gegenstand herunter, muss der Parcours wieder von Beginn an abgelaufen werden. Sieger ist die Gruppe mit der schnellsten Zeit.

Formel 1

Kooperationsspiel

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: Absperrband, Augenbinde

Es wird ein Formel-1-Parcours abgesteckt. Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Ein/e Mitspieler/-in der Gruppe bekommt die Augen verbunden und muss nun mit verbundenen Augen durch Ansagen der Mitspieler/-innen den Parcours schnellstmöglich ablaufen. Läuft der/die Formel-1-Fahrer/-in jedoch über die Linie, muss er/sie wieder von vorne anfangen. Die schnellste Gruppe hat gewonnen.

Variation: Mit Bobbycar o. ä. fahren.

Wikinger-Football

Kooperationsspiel

Anzahl: 8 - 25 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Material: 1 Beachball, 1 Seil zur Spielfeldmarkierung

Schon die alten Wikinger kannten ein originelles Footballspiel gekannt...

Die Spielfläche wird in der Mitte durch eine Markierung in zwei Felder geteilt. Es bilden sich zwei „Wikinger-Teams“, die durch die Mittellinie des Spielfeldes voneinander getrennt sind. Team 1 beginnt mit dem „Abkick“, d. h. ein/e Spieler/-in schießt oder wirft den Ball über die Mittellinie in das Feld von Team 2. Dort fängt ein/e Spieler/-in den Ball. Der Rest von Team 2 bildet hinter dem/r Fänger/-in eine Reihe und gibt den Ball nach hinten abwechselnd über den Kopf und zwischen den Beinen weiter. Wenn der Ball beim letzten Wikinger angekommen ist, ruft dieser laut „Stopp“. Genau so lange hat der/die Wikinger/-in von Team 1, der den Abkick gemacht hat, Zeit, möglichst viele „Home-Runs“ zu schaffen. Dazu muss er/sie nach dem Abkick um das gesamte Team herumlaufen, das sich ganz eng zusammengestellt hat. Jede Umrundung des eigenen Teams ist ein „Home-Run“ und zählt einen Punkt. Das Spiel wird bis 25 Punkte gespielt.

4 Sinneserfahrungsspiele

Wer hören kann, kommt nah heran

Zum Schärfen der Sinne, Hören

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: Naturmaterialien, wie großer Stein o.Ä.

Alle stellen sich mit geschlossenen Augen in lockerer Ansammlung auf. Eine/r entfernt sich von der Gruppe lautlos und lässt einen schweren Stein, einen dicken Holzpflock oder ein kräftiges Rindenstück zu Boden fallen. Die Mitspieler/-innen nähern sich dem Gegenstand und bleiben stehen, wenn sie selbst meinen, noch etwa einen halben Meter davon entfernt zu sein. Stehen alle, dürfen die Augen geöffnet werden. Wer die geringste Entfernung zum Gegenstand hat, darf als Nächste/r einen Gegenstand fallen lassen.

Welcher war's?

Zum Schärfen der Sinne, fühlen

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: Steine in verschiedenen Größen

Alle schließen die Augen und bekommen von der Spielleitung einen Stein in die Hand. Diesen betastet jede/r, spürt die Besonderheiten heraus. Dann werden alle Steine wieder eingesammelt. Zusammen mit einigen zusätzlichen Steinen, die niemand ertastet hat, werden alle Steine miteinander vermischt und in der Mitte wieder ausgeschüttet. Jede/r soll nun den eigenen Stein wieder erkennen.

Geruchslabyrinth

Zum Schärfen der Sinne, riechen

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: Stoffreste vom selben Stoff, Duftstoffe von Pflanzen oder ätherische Öle, Wollknäuel

Die Betreuer/-innen legen mit Stoffresten, die mit verschiedenen ätherischen Ölen getränkt wurden, eine Duftspur. Dabei achten sie darauf, dass jede Spur einen zusammenhängenden Weg ergibt, der die anderen Wege je nach Schwierigkeitsgrad einmal oder mehrmals kreuzt. Da die Stofffetzen alle gleich aussehen und nur ihr Geruch etwas über den Weg aussagt, ist der Verlauf der einzelnen Spuren nur mit der Nase herauszufinden.

Die Kinder werden nun zu Ameisen. Sie suchen den Weg zu ihrem Ameisenhaufen, der jeweils durch einen bestimmten Geruch gekennzeichnet ist. In kleinen Kolonnen oder einzeln müssen sie an einem Startbaum zuerst den eigentlichen Beginn ihrer Spur finden und dieser dann bis zum Ende folgen.

Über Stock und Stein

Sensibilisierungsspiel / Spiel zur Förderung d. Kreativität

Altersangaben: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 5 - 10 Personen

Dauer: unter 10 Minuten

Ort: drinnen

Barfuß (pantomimisch) geht die Wanderung über moosige und harte, warme, heiße und kalte Böden über spitze Steine und durch dürres Laub.....(Der/die Spielleiter/-in regt mit diesen Aussagen die Fantasie

der Spieler/-innen an) Das Spiel ist eine gute Methode für ein Ausdruckstraining.

Wahrnehmungs-Rallye

Zum Schärfen aller Sinne

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: Filmdosen, Schuhkartons, Stoffbeutel, diverse Duftstoffe, wie Kaffeepulver, Gewürze, diverse Materialien, wie Wolle, Laub zum Fühlen, diverse Materialien zum Hören, wie Laub, Linsen o. Ä., diverse Lebensmittel wie Obst, Nüsse u. a.

Die Wahrnehmungsrallye ist ein Rate-Rundgang, der im Raum oder im freien Gelände stattfinden kann. Mehrere Sinne werden angesprochen: Schmecken, Riechen, Fühlen, Hören. Bei dieser Rallye wird der Sehsinn, der in der Regel am stärksten beansprucht wird, ausgeschaltet. Die Augen werden verbunden. Ein Seil wird durch ein möglichst abwechslungsreiches Gelände gespannt. An den Stellen, wo sich Stationen befinden, um die verschiedenen Sinne anzusprechen, werden Knoten ins Seil geknüpft.

Geruchsdosen: alte Filmdosen mit verschiedenem Inhalt wie Pfefferminztee, Gewürzen, Kaffee, Knoblauch...

Testkästen: In mehrere Schuhkartons wird an zwei gegenüberliegenden Seiten je ein Loch geschnitten. In die Kartons werden unterschiedliche Dinge gelegt (Zapfen, Stein, Wolle, Laub,...).

Horch-Säckchen: Stoffbeutel mit Laub, Muscheln, Löffeln, Reis, Linsen ... füllen, die beim Schütteln unterschiedliche Geräusche erzeugen.

Geschmacksdosen: alte Filmdosen mit verschiedenem Inhalt wie Obst, Nüsse, Gemüse... füllen

Im Anschluss an den Parcours müssen die Teilnehmer/-innen aufzählen, was sie gerochen, getastet, gehört und geschmeckt haben.

WICHTIG: Bitte bei den Teilnehmer/-innen im Vorfeld evtl. Allergien abfragen, bevor der Geschmackstest durchgeführt wird.

Variante zum Riechen: Die Teilnehmer/-innen erhalten zum Beispiel zehn Duftproben, deren Anfangsbuchstaben des Rätsels Lösung ergeben.

Variante zum Hören: Bei diesem Spiel heißt es, genau hinzuhorchen. Jeweils zwei schwarze Film Dosen werden mit dem gleichen Inhalt (Salz, Hirse, Wasser, Nägel, Korken...) gefüllt, der sich bei Schütteln im Klang gut von den anderen unterscheidet. Die Gruppe soll nun gemeinsam die gleich klingenden Döschen herausfinden und deren Inhalt erraten.

Pirschpfad

Anzahl: ab 2 Personen

Ort: Waldweg mit angrenzenden Bäumen und Sträuchern; Wegrand, bis unten begrünzte Bäume, wenn man kleinere Gegenstände aufhängt (bei Tiersilhouetten oder -präparaten offener Waldrand)

Dauer: 20 Minuten

Material: 8 – 10 Gegenstände an Bindedraht oder Tiersilhouetten bzw. Tierpräparate, evtl. Papier und Bleistift

Einstieg: Wir bewundern oft den/die Förster/-in, Jäger/-in oder Naturfreund/-in, wenn er/sie mit uns durch den Wald geht und uns auf viele Dinge hinweisen muss, die wir übersehen. Oft sehen diese Menschen Tiere oder deren Spuren lange vor uns. Diese Fähigkeit ist ihnen nicht angeboren, sondern sie haben sie sich lange antrainiert. Denn Beobachten muss man lernen und kann man auch üben. Dies wollen wir nun einmal auf einem Stück Weg machen.

Beschreibung des Spielverlaufs:

Der/die Spielleiter/-in hat vor der Veranstaltung unbemerkt für die Teilnehmer/-innen 8 – 10 Gegenstände entlang des Weges versteckt. Der Weg kann 50 m, aber auch 500 m lang sein. Das hängt von der Größe der Gegenstände ab. Man sollte, wenn man einen Gegenstand entdeckt hat, den nächsten noch nicht sehen können. Die ersten Gegenstände sind groß oder auffallend gefärbt und lassen sich leicht entdecken, später wird es schwerer. Der Beginn und das Ende des Pirschpfades werden gut gekennzeichnet und erklärt. Den Teilnehmer/-innen muss erklärt werden, worauf sie achten sollen (z. B. Gegenstände, die nicht in den Wald gehören, oder Pflanzenteile, die sich am falschen Platz befinden, oder Tiersilhouetten oder -präparate) und wo sich diese befinden (z. B. etwa in Augenhöhe aufgehängt, am Wegrand aufgestellt oder bis 50 m tief im Wald versteckt). Die Teilnehmer/-innen gehen dann einzeln

den Weg ab und schreiben sich die Reihenfolge der entdeckten Gegenstände auf. Beim Einsammeln der Gegenstände kann man die Ergebnisse überprüfen.

Tipps:

- Keine auffälligen Bewegungen machen
- Auch mal rückwärts schauen
- Es können auch 1 – 2 ganz schwere Aufgaben sein

aus: Walderlebnisspiele; Mit Märchen und Detektivspielen den Wald entdecken

Falter und Fledermaus

Anzahl: ab 15 Personen

Ort: ebene, hindernisfreie Fläche (keine Sturzgefahr)

Dauer: 10 Minuten und länger

Material: Augenbinden

Einstieg:

Die Fledermaus ist ein ganz besonderes Tier. Sie ist nicht nur ein Säugetier mit Fell, das fliegen kann, sondern kann dies auch bei absoluter Dunkelheit, wobei es auch noch jagt. Die Fledermaus benutzt dazu das Echolot-System. D. h. sie stößt einen Laut aus und fängt dann das Echo wieder ein. Anhand des Echos kann die Fledermaus feste und bewegliche Hindernisse in der Luft und auch ihre Größe erkennen. Wie das funktioniert und wie schwer es für uns Menschen ist, wollen wir mit dem folgenden Spiel kennenlernen.

Beschreibung des Spiels:

Die Gruppe bildet einen Kreis und stellt damit eine Höhle dar. Der/die Spielleiter/-in bestimmt nun die Fledermaus, der mit einer Augenbinde die Augen verbunden werden. Nun werden noch je nach Größe des Kreises 3-5 Nachtfalter bestimmt. Auch diese stellen sich in den Kreis. Die „blinde“ Fledermaus muss nun versuchen, so viele Falter wie möglich zu fangen. Ein Falter ist gefangen, wenn ihn die Fledermaus berührt. Damit die Fledermaus die Falter „orten“ kann, müssen diese immer „bat“ (englisch: Fledermaus) antworten, wenn die Fledermaus „Falter“ ruft. Die übrigen Teilnehmer/-innen („Höhlenwand“) achten darauf, dass kein Falter, aber auch nicht die Fledermaus, die Höhle verlässt. Die Höhlenwand darf keine Geräusche von sich geben.

Tipps:

- Je nach Untergrund, z. B. Laub, Gras, Nadelstreu, Steine usw., muss der Kreis größer oder kleiner gemacht werden.
- Wenn die Fledermaus nicht erfolgreich ist, sollte man den Kreis kleiner machen, um den Aktionsradius der Falter einzuschränken.
- Das Spiel eignet sich bei kalter Witterung hervorragend zum Aufwärmen der Teilnehmer/-innen.

Die 7 Geheimnisse

Anzahl: Für Gruppen von 10 – 30 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Ort: In einer ruhigen und abwechslungsreichen Landschaft (z. B. Park, Waldlichtung, Burg..)

Dauer: 45 – 60 Minuten

Material: Augenbinden

Beschreibung des Spiels:

Die Teilnehmer/-innen bilden Paare. Ein günstiges Auswahlkriterium ist z. B., sich mit jemanden zusammensetzen, mit dem man gerne einmal etwas Neues ausprobieren möchte. Ein/e Partner/-in ist zunächst der/die Führer/-in, der/die andere Geführte/r. Der/die Führer/-in hat die Aufgabe, seine/n Partner/-in die 7 Geheimnisse der jeweiligen Umgebung (Geschichte) entdecken zu lassen. Da diese/r die Geheimnisse nicht sehen kann, gilt es, die anderen Sinnesempfindungen stärker ins Spiel zu bringen: Fühlen, Riechen, Hören evtl. auch Schmecken. Zu diesem Zweck führt er/sie den/die Partner/-in behutsam durch die Gegend, hält jeweils bei einem (selbst gewählten) Geheimnis an, macht den/die Partner/-in darauf aufmerksam und lässt ihm/ihr genügend Zeit, dieses zu erfühlen oder anderweitig wahrzunehmen. Schließlich kehrt er/sie zum Ausgangspunkt zurück, der/die Geführte nimmt die Augenbinde ab und versucht nun, die Geheimnisse offenen Auges wieder zu finden, wobei der/die Führer/-in seine/ihre Entdeckungen bestätigt oder korrigiert. Dann werden die Rollen getauscht.

Variante:

Noch intensiver ist diese Übung, wenn beide Partner/-innen bei der Entdeckungsreise schweigen.

Kommentar:

Erfahrungsgemäß ist die Zeit, die sich die Paare bei dieser Entdeckung lassen, sehr unterschiedlich. Um dies etwas einzugrenzen, sollte man eine Richtzeit, z. B. 10 Minuten für das Wahrnehmen und 10 Minuten für das Wiederfinden, vorgeben. Auch diese Zeit wird in der Regel von einigen Paaren überschritten werden, weil sich während der Reise oft eine überraschend intensive Atmosphäre ergeben kann. Wenn man nicht soviel Zeit hat, sollte man lieber die Zahl der Geheimnisse reduzieren, als gegen Ende einige zum Abschluss drängen zu müssen.

Labyrinth

Anzahl: für Gruppen von 5 – 20 Pers.

Alter: ab 8 Jahre

Ort: draußen, im Wald

Schwerpunkt: Entscheidung, Kooperation

Material: 4 - 6 alte Seile oder Schnüre

Vorbereitung:

In einem ebenen Waldstück wird mit Hilfe von Schnüren oder Seilen ein Labyrinth gespannt. Die Schnüre stellen die Wände des Irrgartens dar, d. h. es darf weder über sie gestiegen noch darunter durchgeklettert werden.

Beschreibung:

Allen Teilnehmern/-innen werden die Augen verbunden, dann werden sie einzeln in das Labyrinth geführt. Aufgabe der Gruppe ist es, wieder aus dem Irrgarten herauszufinden. Wer den Ausgang gefunden hat, hat folgende Optionen: Er/sie kann die Augenbinde abnehmen und als Zuschauer/-in die Bemühungen der anderen beobachten. Er/sie kann aber auch „blind“ bleiben, wieder in den Irrgarten zurückkehren und versuchen, anderen Teilnehmern/-innen den richtigen Weg zu weisen.

Variationen:

1. Im Irrgarten können zusätzlich Gegenstände wie z. B. Bälle versteckt werden, die von der Gruppe eingesammelt werden.
2. Die Gruppe soll eine detaillierte Karte des Irrgartens zeichnen. Sie wird dafür zum Eingang des Irrgartens geführt, darf in das Labyrinth rein- und rausgehen und an einem Ort außer Sichtweite die

Augenbinde abnehmen und die Wege auf einer Karte einzeichnen.

3. Beide Variationen können auch kombiniert werden.

5 Naturerlebnisspiele

Blinder Seilparcours

Hier sind unsere unterentwickelten Sinne gefragt: Tasten und Hören. Der Sehsinn, der in der Regel am stärksten beansprucht wird, wird ausgeschaltet, d. h., die Augen werden verbunden. Ein Seil wird durch ein möglichst abwechslungsreiches Gelände gespannt (zum Beispiel im Wald über Baumstämme, unter Ästen hindurch, über Moos). An den Stellen, wo sich die Teilnehmer/-innen mehr Zeit lassen sollen zum Tasten und Riechen, kann ein Knoten ins Seil geknüpft werden. Barfuß auf die Tastreise zu gehen, ist noch einprägsamer. Das Seil kann dabei auch durch einen kleinen Bach führen oder durch sumpfiges Gelände. Wichtig ist an dieser Station, viel Zeit zu lassen und eventuell jedes Kind einzeln zu begleiten, auch damit sich niemand verletzt.

Mikrobilder – Rätsel

Bei dieser Aufgabe geht es darum, einen anderen „Blick“ zu entwickeln und für andere Dimensionen zu sensibilisieren: Die Lupe eröffnet neue Perspektiven. 20 verschiedene Vergrößerungen von Naturgegenständen sind zu erkennen: Insektenaugen, Moos, Rinde, Schmetterlingsflügel, Borkenkäferspuren usw.

Früchte/Knospen von Bäumen

Dieses Spiel erfordert genaues Hinschauen. Den Teilnehmern/-innen werden mind. 5 verschiedene Früchte (im Herbst) bzw. Knospen (im Winter) von den Bäumen vorgelegt, die auf dem Gelände wachsen. Sie sollen dazu jeweils die Blätter oder die entsprechenden Bäume suchen. Wir können an dieser Station das, was die Teilnehmer/-innen über die Bäume oder Sträucher wissen, austauschen und durch weitere Informationen ergänzen.

Tierpantomime

Diese Aufgabe kann verschieden gestaltet werden, je nach Teilnehmer/-innenzahl in der Gruppe. Die Kinder bekommen Kärtchen mit Tieren, die sie pantomimisch (ohne Geräusche) darstellen sollen. Sie können abwechselnd allein oder besser zu mehreren zusammen, den anderen die Tiere vorspielen. Dadurch tauschen sich die Kinder in der Vorbereitung

der Pantomime darüber aus, was sie über die jeweiligen Tiere wissen und überlegen gemeinsam, wie sie das Tier am besten darstellen können.

Fühlen – Riechen – Schmecken

Ohne den Sehsinn nehmen wir Alltägliches ganz anders wahr. Den Teilnehmer/-innen werden die Augen verbunden. Ihnen werden hintereinander verschiedene Dinge zum Fühlen, Riechen oder Schmecken gegeben. Es sollten möglichst viele Naturgegenstände sein (zum Beispiel Nüsse, Wolle, Kräuter, Rinde). Man kann die Objekte je nach Lebensraum auswählen. Es ist wichtig zu warten, bis alle Teilnehmer/-innen ein Ding gefühlt, gerochen oder geschmeckt haben, damit die Gruppe gemeinsam raten kann.

Eine schöne Variante ist ein Riechrätsel: Zum Beispiel erhalten die Teilnehmer/-innen 10 Duftproben, deren Anfangsbuchstaben des Rätsels Lösung ergeben.

Rasselmemory

Bei diesem Spiel muss genau hingehört werden. Jeweils zwei schwarze Film Dosen werden mit dem gleichen Inhalt (Salz, Hirse, Wasser, Nägel, Korken usw.) gefüllt, der sich beim Schütteln im Klang gut von den anderen unterscheiden lässt. Die Gruppe soll nun gemeinsam die gleich klingenden Döschen herausfinden und deren Inhalt erraten. Wichtig auch bei diesem Spiel wieder: Zeit, Ruhe und Aufmerksamkeit.

Kameraspiel

Die Teilnehmer/-innen gehen paarweise auf Fotojagd. Eine/r ist die Kamera, der/die andere der/die Fotograf/-in. Diese/r führt die Kamera, deren Augen geschlossen sind, zu ausgewählten Motiven (Baum, Sonnenstrahl, Blüte usw.) richtet das Objektiv darauf (die Augen der Kamera) und betätigt den Auslöser (durch leichtes Drücken am Ohr der Kamera). Diese öffnet kurz die Augen und schießt ein Foto. Nach drei Fotos wechseln Kamera und Fotograf/-in die Rollen. Nachdem die Kameras ihre fotografierten Ausschnitte in der Umgebung wieder gefunden haben, „entwickeln“ sie durch Malen ihre schönsten Fotos.

Veränderungen entdecken

Jetzt genau hinzuschauen! Es sollen Veränderungen, Eingriffe, Störungen eines „natürlichen Gefüges“ erkannt werden. In einem überschaubaren, abgesteckten Gelände (mit einem Seil) werden zehn verschiedene Veränderungen vorgenommen. Je natürlicher und vielfältiger das Gelände ist, desto interessanter wird die Aufgabe für die Teilnehmer/-innen: „In diesem Naturgelände sind 10 Eingriffe durch den Menschen sichtbar. Findet sie heraus.“ Mögliche Veränderungen sind zum Beispiel eine Steinpyramide, verknotete Blätter, ein Eichenblatt im Ahorn, versteckter Müll, ein Stock im Boden usw. Dabei dürfen keine Tiere oder Pflanzen beschädigt werden.

Schnüffelschatzsuche

Hier ist noch einmal der Riechsinn gefragt, denn ebenso, wie viele Tiere eine feine Nase für Essbares haben, gehen wir an dieser Station auf Schnüffelschatzsuche. In der Vorbereitung werden Eicheln, Bucheckern, Blätter oder ähnliche Naturgegenstände, die am Boden liegen, mit ätherischen Duftölen markiert (Achtung: Die Duftöle erst auf Watte träufeln, dann auf die Gegenstände reiben und nicht zu viel Öl auftragen, damit der Schatz nicht schon von weitem riecht!) und in ca. 50 cm Abstand auf dem Boden so ausgelegt, dass sie zu einem Schatz führen. Die Gruppe hat die Aufgabe den Schatz riechend zu finden und den Duftmarken bis zum Schatz zu folgen. Eine schwierige Variante besteht darin, den Teilnehmer/-innen zusätzlich die Augen zu verbinden.

Zwergendörfer

In einem abwechslungsreichen Gelände wohnen zuweilen noch Zwerge. Die Gruppe hat die Aufgabe, ein Dorf mit allem zu bauen, was ein Zwergenclan so braucht. Man kann den Teilnehmer/-innen eine Suchliste geben, anhand derer sie Naturmaterialien in der Umgebung sammeln, die für den Zwergenhausbau geeignet sind. Die Teilnehmer/-innen nehmen die Perspektive der Zwerge ein und es entstehen wahre Kunstwerke an Behausungen für Waldbewohner/-innen.

Haben Laubbäume Nadeln?

Bei diesem Spiel werden Aussagen zu Bäumen oder allgemein zur Natur gemacht

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: Auf einer ebenen Fläche von ca. 3 x 10m, auf der die Kinder gut rennen können, wird ein Feld abgesteckt und in der Mitte eine Linie gezogen

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die eine Gruppe kämpft für die Wahrheit – die andere liebt die Lügen. An der Mittellinie stehen sich die beiden Parteien gegenüber. Sagt die Spielleitung eine Unwahrheit, z. B. „die Fichte hat rote Beeren“, müssen die Lügner/-innen versuchen, die Wahrheitsliebenden zu fangen. Diese sind erst in Sicherheit, wenn sie am Ende ihres Spielfeldes angekommen sind. Wer gefangen wurde, wechselt die Gruppe. Wird die Wahrheit gesagt, fangen die Wahrheitsliebenden die Lügner/-innen. Die Fragen können im Schwierigkeitsgrad sehr variieren. Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis die Teilnehmer/-innen keine Lust mehr haben oder eine komplette Gruppe eingefangen wurde.

Baum bauen

Anzahl: für 12 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Ort: ebene Fläche

Hilfsmittel: Holzscheibe mit Jahresringen. Die Erklärungen zu den einzelnen Baumteilen werden für Kinder nachvollziehbar, wenn sie vor dem Spiel auf einer Baumscheibe sehen können, welche Schicht sie darstellen werden.

Die Gruppe stellt zusammen einen Baum dar. Die Aufstellung erfolgt folgendermaßen:

Kernholz

2 kräftige Spieler/-innen übernehmen die Rolle des Kernholzes. Sie stellen sich Rücken an Rücken. Ihre Rolle besteht darin, groß und stark da zu stehen. Dies ist das Kernholz, der innere Kern des Baumes. Es ist die Aufgabe des Kernholzes, den Stamm stabil und aufrecht zu halten, sodass die Blätter oben an das Sonnenlicht gelangen. Das Kernholz war einmal lebendig, aber die vielen kleinen Röhren, aus denen es besteht und in denen früher das Wasser nach oben

transportiert wurde, sind jetzt durch extra Einlagerungen stabilisiert.

Wurzeln

2 - 3 Kinder spielen die Wurzeln. Sie setzen sich mit dem Gesicht nach außen an das Kernholz und geben saugende Geräusche von sich.

Ihr seid Wurzeln und verankert den Baum fest und sturmsicher in der Erde. Durch starkes Saugen sorgt ihr dafür, dass der Baum genügend Wasser aus der Erde bekommt.

Als Zeichen dafür macht ihr „schlüpf“.

Wasserholz

Mehrere Spieler/-innen hocken sich in einem Kreis mit dem Gesicht zur Mitte um das Kernholz und halten sich an den Händen fest.

Ihr seid das Wasserholz des Baumes und zieht das Wasser aus den Wurzeln bis in die höchsten Zweige. Ihr seid die wirksamste Pumpe der Welt und könnt Hunderte von Litern Wasser am Tag heben! Als Zeichen des Wassertransportes macht ihr „huuuuuuu“ und geht aus der Hocke hoch.

Zuckerholz

Mehrere Spieler/-innen bilden einen Kreis um das Wasserholz herum, ebenfalls einander an der Hand haltend und mit dem Gesicht nach innen.

An der Innenseite von euch ist das Kambium. Der Teil vom Baum, der wächst. Er stellt jedes Jahr eine neue Schicht Wasserholz und Zuckerholz her. Ihr selbst seid das Zuckerholz. Ihr transportiert die Nahrung, die von den Blättern „gekocht“ wird, in die anderen Teile des Baumes bis zu den Wurzeln. Als Zeichen des Zuckertransportes von oben nach unten macht ihr „Mmmh!“ und geht in die Hocke.

Anleitung für alle: Hat jedes Kind seinen Platz eingenommen, wird im Chor geübt:

Wassersaugen der Wurzeln: „Schlüpf“

Wassertransport: „Huuuuuu“

Zuckertransport: „Mmmh“

Borke

Die restlichen Spieler/-innen bis auf ein Kind übernehmen die Rolle der Borke. Mit dem Gesicht nach außen bilden sie einen festen Kreis um den Baum.

Ihr seid die Borke und schützt den Baum vor vielen Gefahren (Feuer, Insekten, Temperaturveränderungen, Tieren und Menschen). Ihr seid die standfesten Verteidiger/-innen. Hört ihr diesen Ton?

Borkenkäfer

Ein Kind übernimmt nun die Rolle des Borkenkäfers und ruft: „Ich bin ein Borkenkäfer – ich will doch mal testen, ob ich nicht durch euch hindurch an das leckere Innere komme!“

Die Rindenleute versuchen nun, den Borkenkäfer abzuwehren.

Gleichzeitig geben die unterschiedlichen Baumbausteine ihre zugewiesenen Geräusche ab.

Natur-Bingo

Ort: überall

Dauer: beliebig, solange die Teilnehmer/-innen Spaß daran haben

Material: vorbereitete Karten, Nüsse, Steine, Muscheln usw., eventuell Preise

Eignung: 3 oder mehr Personen ab 8 Jahren

Vorbereitung:

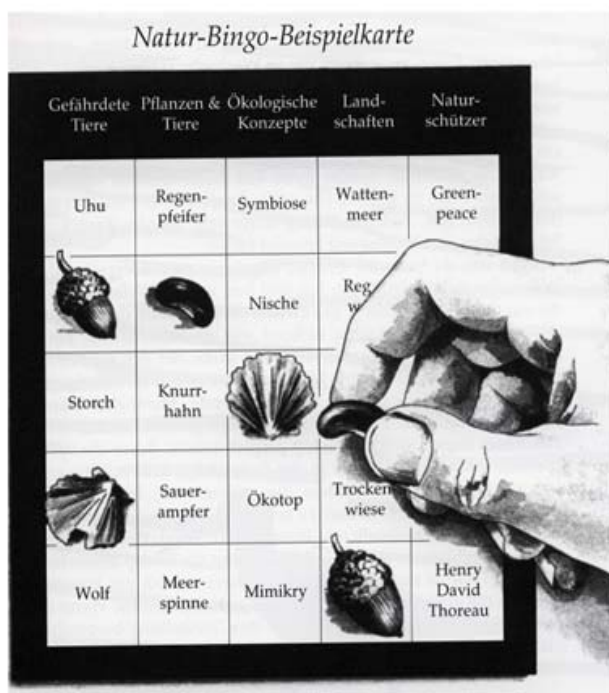
Der/die Spielleiter/-in sollte zunächst einmal Oberbegriffe für natürliche Gegenstände sammeln. Für das Beispiel hier sind das folgende Sammelnamen:

Gefährdete Arten, Pflanzen und Tiere, ökologische Konzepte, Aktivitäten in der Natur, Landschaften und Naturschützer/-innen. Jede Kategorie sollte mindestens acht bis zehn Gegenstände oder Personen enthalten. So könnte zum Beispiel eine Karte unter der Überschrift „Naturschützer/-innen“ fünf der folgenden Persönlichkeiten enthalten: Franz von Assisi, Greenpeace, Konrad Lorenz, Jacques

Costeau, Dianne Fossey, Horst Stern, Mary Austin, Aldo Leopold. Fertige so viele Karten, wie es Spieler/-innen gibt. Jede Karte sollte nur einmal da sein. Man muss noch für jedes Thema ein kleines Kärtchen machen. Auf diesem Kärtchen stehen das Thema und der Oberbegriff. Beachte die Beispiel-Bingokarte mit den fünf verschiedenen Oberbegriffen und Themen für jede Kategorie.

Beschreibung des Spielverlaufs:

Teile die Bingo-Karten aus und sage den Spieler/-innen, dass du jetzt eins der kleinen Kärtchen ziehen wirst, zunächst den Oberbegriff nennst und dann das Thema. Zum Beispiel: „Landschaften, Savanne.“ Die Spieler/-innen markieren ihre Karten mit Bohnen, Steinen usw. und der/die Spieler/-in gewinnt, der/die als Erste/r fünf Plätze in einer Reihe belegt. Natürlich ruft der/die Gewinner/-in „Bingo!“. Gewinnen kann man mit einer Fünfer-Reihe, senkrecht, waagrecht oder diagonal. Lasse den/die Gewinner/-in seine/ihre Fünfer-Reihe zur Kontrolle noch einmal nennen. Um das Auffinden der Gegenstände der gewinnenden Karte zu vereinfachen, legst du am besten die kleinen Kärtchen in die dazugehörige Spalte, wenn du sie vorliest. Für einen noch größeren Lerneffekt kannst du den Oberbegriff mitteilen, dann über das Thema informieren oder eine Geschichte erzählen, bevor du es benennst. Zum Beispiel könntest du bei dem Oberbegriff „Gefährdete Arten“ sagen: „Wegen Überjagung sind von uns nur noch sechs von hundert übrig geblieben, wir leben in den Ozeanen.“ Die Spieler/-innen versuchen dann, den Gegenstand der Geschichte zu erraten (hier Blauwale). Die Kategorie der Naturschützer/-innen ist gut geeignet, um motivierende Ideen dieser Frauen und Männer, die engagierte Fürsprecher/-innen für die Erde waren, weiterzugeben. Zum Beispiel: „Wie Wind und Sonnenuntergang wurde die Natur als selbstverständlich angenommen, bis der Fortschritt anfang sie zu vertreiben. Jetzt müssen wir uns die Frage stellen, ob ein noch höherer Lebensstandard die Preisgabe der ungebändigten und freien Natur wert ist.“ (Aldo Leopold) Für die Kategorie Landschaften könntest du Gedichte oder Textpassagen vortragen. Lasse die Spieler/-innen kurz nachdenken, bitte sie dann zu raten. Wenn sie nicht darauf kommen, gibst du die richtige Antwort.



Du kannst die Mitspielenden noch mehr einbeziehen, indem sie in Gruppen selbst die Hinweise zusammenstellen, eine Gruppe per Kategorie.

Vernetzungsspiel

Ort: draußen, große ebene Fläche

Schwerpunkt: Verdeutlichung des Ökosystems

Material: Tier- bzw. Pflanzenkarten,

1 Wäscheklammer, 1 lange Kordel

Eignung: Gruppen ab 8 Personen

Vorbereitung: Jedes Gruppenmitglied bekommt verdeckt eine Karte auf den Rücken geheftet, auf der ein Tier, eine Pflanze oder auch ein Element dargestellt ist.

Beschreibung des Spiels:

Durch Fragen, die sich mit Ja oder Nein beantworten lassen, müssen die Teilnehmer/-innen gegenseitig erraten, was sie darstellen. Wenn alles erraten ist, stellen sich die Teilnehmer/-innen im Kreis auf und stellen sich gegenseitig mit drei kurzen Sätzen vor. Z. B. „Ich bin der Stichling. Die Männchen betreiben die Brutpflege und große Fische haben vor mir Angst wegen meiner drei Stacheln auf dem Rücken.“ Nach der Vorstellung fängt der/die Leiter/-in mit der Frage an: „Wer ist von mir bzw. von wem bin ich abhängig?“ und sucht sich einen in der Gruppe aus, zu dem eine Abhängigkeit besteht. Die Abhängigkeit wird durch die Kordel markiert, die zwischen den Abhängigen gespannt wird, bis am Ende alle im Netz eingespannt sind. Dann wird das Netz der Abhängigkeiten auf Spannung gebracht und es wird erklärt, wie stabil ein ökologisches Netz ist. Alle können daran ziehen und keiner fällt um, das Netz federt sehr viel ab. Was passiert aber, wenn eine Art ausstirbt? Ein Lebewesen wird bestimmt, welches ausstirbt und lässt das Netz los. Das Netz bricht zusammen und wird instabil.

Interessante Fragen dazu sind:

Wo steht der Mensch im Netz?

Was passiert bei wenigen Arten mit der Stabilität?...

Walddetektiv/-in

Ort: Wald, Waldränder, Bach usw. mit möglichst vielen Tierspuren

Dauer: 30 – 40 Minuten

Material: evtl. Becherlupen, Fähnchen zum Markieren

Eignung: für beliebig viele Personen

Einstieg: Ein Waldspaziergang wird von Kindern oft als langweilig empfunden, weil sie keine Tiere sehen.

Die meisten Tiere sind dämmerungs- und/oder nachtaktiv und können sich zudem noch gut verstecken oder sind gut getarnt. Auch der Jäger/-in, Förster/-in oder Waldlehrer/-in sieht tagsüber selten Tiere. Deshalb achten sie besonders auf die Spuren, die Tiere hinterlassen. Sie können als „Walddetektive/-innen“ aufspüren, wo welche Tiere etwas gemacht haben. Ich möchte euch jetzt zu Walddetektiven/-innen ausbilden. Sucht Spuren, die Tiere hinterlassen haben. Ich versuche dann, euch diese Spuren zu erklären.

Beschreibung des Spielverlaufs:

In einem abgegrenzten Gebiet erhalten die Kinder die Möglichkeit, nach Tierspuren zu suchen. Wenn nötig, erhalten die Kinder dazu ein Fähnchen, um die Fundstelle zu markieren. Die Kinder erhalten 10 Minuten Zeit, um sich umzusehen. Wenn man die Tierspur aufheben und tragen kann (z. B. angefressene Fichtenzapfen, Buchenblatt), wird sie eingesammelt. Alle anderen Spuren werden an Ort und Stelle besprochen. Dazu wird die Gruppe wieder versammelt. Es ist oft sinnvoll, die Teilnehmer/-innen auf mögliche Tierspuren hinzuweisen (z. B. Fraßspuren, Tierwohnung, Losung und Kot).

Tipps:

- Gegebenenfalls ortskundige/n Fachmann/frau fragen (Jäger/-in, Förster/-in u.ä.).
- Im Winter kann man viele Spuren und Fährten auch von „kleinen Tieren“ finden und vergleichen.

Entdecke und Verstecke

Anzahl: für Gruppen ab 8 Personen

Ort: großes Gelände mit unterschiedlicher Landschaftsumgebung (z. B. Wald – Wiese)

Dauer: ca. 30 Minuten

Erklärung des Spielverlaufs:

Die Teilnehmer/-innen werden in zwei Gruppen aufgeteilt und bekommen die Aufgabe, typische Materialien aus ihrer Umgebung zu sammeln (Waldgruppe: Tannenzapfen, Moos, Äste usw., Wiesengruppe: Gräser, Steine, Erdbrocken usw.). Aus diesen Gegenständen sollen nun ca. 30 cm große Tiere gebastelt werden, auch Fantasiefiguren sind möglich, man sollte es aber als Tier erkennen. Anschließend werden die Figuren auf dem Feld versteckt und die andere Gruppe muss sie finden.

Tipp:

Es ist auch möglich, die Materialien schon bei einer vorhergehenden Wanderung einzusammeln und anschließend damit zu basteln. So können die Tiere noch ein wenig sorgfältiger gestaltet werden.

Lebensspuren

Eignung: für Gruppen

Ort: Wald

Dauer: ca. 30 Minuten

Material: unterschiedliche Naturmaterialien, Taschenmesser, Augenbinden, Schnüre

Beschreibung des Spielverlaufs:

Wie teilt sich Leben mit? Reduziert auf unsere direktesten Wahrnehmungen kommt die Gruppe darauf, dass man Leben anhand von Formen, Farben, Klängen und Gerüchen erkennen kann.

Ladet die Gruppe ein, auf Entdeckungsreise zu gehen nach diesen Lebensspuren.

Eine Möglichkeit für die nun folgende Gruppenaufteilung in 3 oder 4 Gruppen ist die mittels unterschiedlicher Naturmaterialien (z. B. Kiefernzapfen, Holzstücke, Rinde), die in einem kleinen Säckchen durch die Runde gehen. Jede Kleingruppe erhält nun den Auftrag, die Welt der jeweiligen Lebensspur, also Klänge, Gerüche, Form und Farbe zu erkunden. Anschließend soll die Kleingruppe nach einer Möglichkeit suchen, den anderen Gruppen diese Lebensspur zu präsentieren, wobei die Kleingruppe dabei freien

Gestaltungsspielraum hat. Die Kleingruppen sollten sich dafür einen eigenen, genügend weit von den anderen Gruppen entfernten Platz suchen. Zugelassene Hilfsmittel sind ein Taschenmesser, Augenbinden und Schnur.

Das Wald ABC

Anzahl: ab 12 Personen

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Material: Briefumschläge mit geschriebenen Wörtern oder Sätzen, bunte Karteikarten (z. B. Vorsicht, Versteckt euch o.ä.)

Die Kinder bilden mehrere Kleingruppen mit 3 - 6 Personen. Die Spielleitung teilt an jede Gruppe einen Umschlag aus. Jeder Umschlag enthält einen Satz oder ein Wort.

Außerdem erhält jede Gruppe 1 - 5 Joker (Karteikarten) für schwierige Buchstaben.

Auf ein Startsignal hin öffnet die jeweilige Gruppe ihren Umschlag, liest den Satz und versucht schnellstmöglich aus Naturmaterialien den Satz zu buchstabieren. D. h. die Kinder müssen zu jedem Buchstaben des Satzes ein Ding aus der Natur finden, das mit dem gleichen Buchstaben anfängt. Alle Dinge nebeneinander gelegt, ergeben dann mit ihren Anfangsbuchstaben die Worte und damit den Satz. Im Anschluss versuchen die Kinder herauszufinden, wie der Satz der Gruppe lautet.

Tierweitsprung

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: Maßband, Abbildungen von Tieren

Mit einem Maßband wird eine ast- und steinfreie Sprungbahn markiert. An den Rand legen die Kinder jeweils zur entsprechenden Sprungweite die Bilder der Waldtiere.

Nun wird ausprobiert: Springt ein Kind so weit wie der Hirsch? Oder eher so weit wie ein Hase?

Tier	Sprungweiten
Eichhörnchen	90 cm
Fuchs	2,80 m
Rothirsch	11 m
Waldmaus	70 cm
Heuschrecke	2 m
Floh	60 cm

Naturmemory auf dem Weg

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Alter: ab 6 Jahre

Material: großes Tuch

Alle versammeln sich im Kreis. Unter einem Tuch haben wir verschiedene Gegenstände versteckt, die typisch für den Lebensraum sind, den wir erkunden, und die sich auf dem Weg dorthin wieder finden lassen. Die Teilnehmer/-innen schauen sich gemeinsam die Dinge an, nennen deren Namen und tauschen sich aus, was sie darüber wissen. Sie sollen sich alles gut einprägen, denn nun wird das Tuch wieder darüber gedeckt und die Aufgabe lautet, die Gegenstände entlang des Weges wieder zu finden. Am Ende des Weges können wir im Kreis mit geschlossenen Augen den Dingen in unseren Händen nachspüren, indem wir sie in der Runde herumgeben.

6 Geländespiele und Rallyes

50 Fragen Spiel

Kooperationsspiel

Anzahl: ab 8 - 30 Personen

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Material: 1 Würfel, 1 Seil von 6 m Länge, 50 vorbereitete Fragen (siehe Ende des Kapitels Spiel)

Im Team sollen möglichst schnell einige Fragen gefunden und beantwortet werden...

In einem gut abgegrenzten Gebiet 50 Fragekarten verteilen. An einem zentralen Punkt des Spielfeldes mit dem Seil einen „Startkreis“ markieren.

Es bilden sich Teams zu 3 - 4 Spieler/-innen. Jedes Team würfelt zu Beginn eine „Startzahl“. Diese Zahl ist die Nummer der ersten Fragekarte, die das Team im Gelände suchen und beantworten muss. Auf ein Zeichen laufen alle gleichzeitig los.

Team 1 sucht z. B. die Zahl 5. Wenn es die Karte gefunden hat, überlegt es möglichst schnell eine Antwort und läuft dann wieder zum/r Spielleiter/-in zurück. Dort stellen sich alle Spieler/-innen in den Startkreis hinein und beantworten die Frage. Bei einer richtigen Antwort wird die nächste gewürfelte Zahl zu der Ersten addiert. Bei einer falschen Antwort wird die gewürfelte Zahl subtrahiert. Das Ergebnis ist die Nummer der nächsten Fragekarte.

Gewonnen hat jenes Team, das als erstes genau die Fragekarte 50 erreicht und beantwortet hat.

Die Schwierigkeit der Fragen muss auf jeden Fall auf die jeweilige Zielgruppe abgestimmt werden.

Frühstück im Baum

Anzahl: für Gruppen von 5 – 10 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Ort: ein Baum mit zahlreichen stabilen Ästen oder mehrere nah zusammenstehende Bäume.

Dauer: beliebig

Material: Speisen und Getränke aus biologischem Anbau, Geschirr, Besteck, Körbe, Seile zum Sichern und Transportieren.

Beschreibung der Aktion:

Die Spielleitung sucht einen Baum oder mehrere Bäume mit genügend stabilen Ästen aus. Jede/r sucht sich einen Platz, auf dem er/sie gut sitzen kann. Die Teilnehmer/-innen sollten nacheinander klettern. Wenn der Baum hoch ist, empfiehlt es sich sogenannte Standsicherungen an den Sitzplätzen anzubringen. Mit Schlauchband kann sich jede/r festmachen und droht nicht herunterzufallen. Mit dem Frühstück wird erst begonnen, wenn alle Gruppenmitglieder ihren Platz gefunden haben. Jetzt heißt es, ein System zu entwickeln, wie der Proviant weitergereicht werden kann. Durch Werfen und Fangen oder lieber per Seilwinde? Gespräche über die Zeiten, als unsere Vorfahren noch in den Bäumen lebten, bieten sich an.

Reflexionsfragen:

Ist jeder satt geworden?

Hat sich jeder sicher gefühlt?

Würdet ihr gerne öfter mal was Verrücktes tun?

aus: JBN; aufmüpfig für die Umwelt, Projekte, Spiele und Aktionen mit Zwölf- bis Fünfzehnjährigen

Die Takatuka-Insel

Im Folgenden sind die Grundbausteine einer Rallye auf einer Donauinsel beschrieben. Sie lassen sich beliebig erweitern, beispielsweise um eine Gewässergüteuntersuchung oder eine Vogelexkursion. Die auflockernden Aktionsstationen sind auf jedes beliebige Geländespiel übertragbar. Wissensstationen werden dem jeweils vorhandenen Naturraum angepasst.

Ein zu Beginn der Rallye ausgeteiltes Quiz fragt spielerisch ab, was die Teilnehmer/-innen inhaltlich von der Inselexkursion behalten haben.

Das Takatuka-Insel-Quiz*Die große Gefahr – Segen und Fluch*

Von jedem Fluss geht eine große Gefahr aus. Dazu kommt es vor allem im Frühjahr und bei lang anhaltenden Regenfällen.

- Vor welchen Gefahren musst du dich unter solchen Umständen besonders in Acht nehmen?
- Welchen Nutzen birgt diese Gefahr jedoch in sich?

Was für dich eine Gefahr darstellt, bedeutet für sehr viele Pflanzen und Tiere die Lebensgrundlage! Durch dieses Ereignis bedingt, entsteht ein einzigartiger Lebensraum. Dort findest du dicht beisammen so viele verschiedene Tiere und Pflanzen, wie du sie sonst auf keiner Wiese und in keinem Wald finden wirst.

- Wie heißt dieser Lebensraum?

Steter Tropfen höhlt den Stein

Wenn du barfuss über die Insel gehst, läufst du an manchen Stellen angenehm auf weichem Sand und Matsch, an anderen über große und kleine Kiesel.

- Welche Geschichten können dir diese Kiesel über ihre Herkunft erzählen?
- Warum gibt es eigentlich Kiesel, Sand und Ton?

Vom Nutzen der toten Pflanzen

Obwohl er sein Leben schon lange ausgehaucht hat, war sein Ende nicht vergeblich.

Der dicke, tote Stamm ermöglichte es einem ehemaligen Bewohner/-innen der Insel, sein Haus dort zu bauen.

- Wie hieß dieser großartige Baumeister?
- An wen hat er seine Behausung weiterverschenkt?
- Woran hast du erkannt, dass ein Nachmieter eingezogen ist?

Der Kindesmord – Wer war der Mörder?

Eine Insel, so denkt man vielleicht zunächst, wäre ein sicheres Zuhause vor bösen Räufern. Diesem Irrtum erlag auch ein Inselbewohner. Denn der Feind kam über die Lüfte.

- Wer wurde von dieser Familientragödie heimgesucht?
- Welche Fakten wiesen auf das Verbrechen hin?
- Was war passiert?
- Wer war der Mörder?

Ein einzigartiger Schatz an der Donau

Nicht nur auf der Insel, sondern auch im Fluss pulsiert das Leben. Darüber etwas zu erfahren, ist gar nicht so einfach. Von einigen Bewohnern des Flusses findest du jedoch leicht Spuren. Es handelt sich um Muscheln und Schnecken, deren leere Schalen und Gehäuse am Inselstrand angespült werden.

- Welche Muscheln und Schnecken konntest du finden?

Sicher war darunter auch eine Kostbarkeit, die es fast nur noch an diesem Fluss gibt. Etwa eine Schnecke mit einem sehr klangvollen Namen.

- Wie lautet ihr werter Name?
- Welche Ansprüche hat sie an die Qualität ihres Zuhauses?

Lasst doch alle gemeinsam ihren Namen erschallen!

Aktionsstation - Blind am Tastseil

Die Teilnehmer/-innen tasten sich einzeln nacheinander an einem gespannten Seil entlang. Dazu werden ihnen die Augen verbunden. Einmal steht ein Baum im Weg, beim nächsten Schritt bringt eine Bodenmulde die Spieler/-innen aus dem Gleichgewicht. Wer nicht vorsichtig einen Schritt vor den anderen setzt, fällt auf die Nase. Die Streckenwahl wird selbstverständlich an das Gruppenalter angepasst.

Wissensstation – Fließgeschwindigkeit und ihre Folgen

Ein selbst gebautes Modell verdeutlicht, wie sich die Fließgeschwindigkeit eines Gewässers auf seine Transportfähigkeit auswirkt. Dazu werden mit dem Uferkies zwei Flussverläufe angelegt: einmal mit geradlinigem, das andere Mal mit gewundenem Verlauf. Der Wasserfluss wird mit Gießkannen erzeugt.

Die Teilnehmer/-innen ermitteln die unterschiedlichen Fließeigenschaften durch Beobachtung und indem sie die Zeit messen. Anschließend können sie den Flussverlauf verändern und feststellen, welche Folgen das hat.

Die Konsequenzen einer Flussbegradigung werden beschrieben:

- Fließgeschwindigkeit und Transportfähigkeit des Gewässers erhöhen sich
- Das Flussbett vertieft sich
- In der Umgebung sinkt der Grundwasserspiegel
- Die Vegetation der Umgebung verändert sich

- Die Lebensbedingungen und der gesamte Lebensraum verändern sich

Varianten: Je nachdem, welche Zusammenhänge gezeigt werden sollen, kann das Modell beliebig variiert werden. Eingebaute Staustufen verdeutlichen die Folgen für den Fluss. Verschieden große Kieselsteine beeinflussen die Tiefe des Flussbettes. Pflanzen und Tiere werden in Miniaturen nachgebildet.

Aktionsstation – Kletterseil

Die Paddel des Boots sind beim letzten Hochwasser im Baum hängen geblieben. Da muss mindestens ein/e GruppenteilnehmerIn am Seil hochklettern, um sie wieder zurückzubekommen.

Aktionsstation – Schaffung eines Auenkunstwerks
Die Teilnehmer/-innen suchen sich Materialien, die ihnen zum Bau eines natürlichen Kunstwerks geeignet erscheinen: Steine, Äste, Lehm, Wasser, Blätter...

Den Abschluss bildet gemütliches Grillen.

aus: JBN; Aufmüppig für die Umwelt, Projekte, Spiele und Aktionen mit Zwölf- bis Fünfzehnjährigen

Fotorallye

Anzahl: für Gruppen von 8 – 18 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Ort: in einer abwechslungsreichen Landschaft

Dauer: 2 – 3 Stunden

Material: Fotos, topographische Karten, evtl. Fahrräder

Beschreibung der Aktion:

Die Gruppe erwandert anhand einer Karte eine genau bezeichnete Strecke. Entlang dieses Weges hat der/die Spielleiter/-in im Rahmen der Vorbereitung zahlreiche Fotos geknipst, die er/sie zu Beginn der Wanderung der Gruppe übergibt. Auf den Fotos sind markante Objekte und Landschaftsausschnitte (viele Nah- und einige Weitwinkelaufnahmen), die irgendwann im Laufe der Wanderung vom Weg aus zu sehen sind. Die Bilder sind jedoch nicht geordnet. Es sollten etwa doppelt so viele Bilder da sein wie Teilnehmer/-innen. Während der Wanderung

müssen die Motive ausfindig gemacht und die Fotos in eine chronologische Reihenfolge gebracht werden. Dazu ist neben aufmerksamer Beobachtung eine gemeinsame Planung und beständige Kommunikation erforderlich.

Variante A:

Die Fotos können auf der Rückseite mit Buchstaben beschriftet werden, die in der richtigen Reihenfolge einen Lösungssatz ergeben, der am oder für das Erreichen des Ziels von Bedeutung ist.

Variante B:

Besonders interessant ist die Fotorallye im Rahmen einer Fahrradtour, da aufgrund der Entscheidung über Tempo und Stopps die Kommunikation innerhalb der Gruppe noch stärker gefordert ist.

7 Schneespiele

Körperabdrücke im Schnee

Art der Aktivität: Spielerisch, Kennenlernen

Gruppengröße: ab 4 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Material: Augenbinden, Papier und Stift

Jeder Körper ist unverwechselbar, aber erkenne ich seinen Abdruck auch im Schnee wieder?

Durchführung: Jede/r Teilnehmer/-in lässt sich rücklings in den Schnee fallen und hinterlässt so einen genauen Abdruck des Körpers.

Varianten: Den Teilnehmer/-innen werden die Augen verbunden, sodass sie nicht wissen, wie der eigene Abdruck aussieht. Der/die Spielleiter/-in notiert sich, welcher Abdruck zu welcher Person gehört. Nachdem alle ihren Abdruck hinterlassen haben, werden die Augenbinden abgenommen. Gemeinsam wird die Reihe der Abdrücke abgegangen und die Abdrücke den richtigen Namen zugeordnet.

Es können auch zwei Gruppen gebildet werden. Jede Gruppe stellt verdeckt ihre Abdrücke her und die andere Gruppe muss möglichst viele Abdrücke richtig zuordnen. Abdrücke können auch von den Füßen, dem Gesicht usw. gemacht werden.

Blind Figuren treten

Art der Aktivität: aktiv, partnerschaftlich, zum Thema Kommunikation

Alter: ab 6 Jahren

Gruppengröße: ab 4 Personen
Zeitbedarf: min. 20 Minuten
Ort: ebene, unberührte Schneefläche.
Material: Augenbinden, aufgezeichnete Figuren.

Auf einer möglichst ebenen, unberührten Schneefläche sollen die Teilnehmer/-innen Figuren in den Schnee treten. Durch Zuruf oder stummes Führen können die „Blinden“ geleitet werden. Durchführung: Die Gruppe teilt sich in 2er Teams auf. Jedes Team bekommt eine Augenbinde. Ein/e Teampartner/-in verbindet sich die Augen, während der/die andere Teampartner/-in einen Zettel, auf dem die Figur abgebildet ist, die von dem/r Blinden getreten werden soll. Die Person mit den verbundenen Augen weiß nicht, welche Figur im Schnee entsteht.

Variante: Die Aktivität kann verbal oder nonverbal durchgeführt werden. Je nach Angaben des/der Spielleiter/-in werden die „blinden“ Personen durch Zurufen ohne Berührung oder durch nonverbales Führen am Arm geleitet.

Bevor die Augenbinden gelüftet werden, können die „Blinden“ einen Tipp abgeben zu ihrer Figur. Mehrere Durchgänge und Wechsel in den Teams sind möglich. Die Schwierigkeit kann von Durchgang zu Durchgang gesteigert werden.

Schneeball-Transport

Schneebälle werden mit verschiedenen Gegenständen transportiert. Eine Hindernisstrecke erhöht den Reiz und die Schwierigkeit.
Art der Aktivität: aktiv, lustig, Kooperationsaufgabe für die Gruppe
Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 8 Personen
Zeit: etwa 45 Minuten
Material: Zweige, Fähnchen, Stoppuhr, Löffel, Holzstäbe, Brettchen, Flaschen, usw.

Durchführung: Die Gruppe erhält die Aufgabe, eine Anzahl von Schneebällen über eine abgesteckte Strecke zu transportieren, ohne die Schneebälle fallen zu lassen. Die Schneebälle dürfen nicht mit dem Körper berührt oder gehalten werden. Als Transporthilfe können Löffel, Holzstäbe, Bretter oder Flaschen benutzt werden. Jedes Gruppenmitglied bekommt einen Gegenstand in die Hand. Solange eine Person einen Schneeball übernimmt, darf sie

nicht mehr laufen oder gehen. Fällt ein Schneeball runter, scheidet er aus. Die Strecke kann unter Büschen, über Baumstämme oder Zäune und kleine Mauern führen. Je kurviger und verzwickter, desto spannender wird die Aufgabe für die Gruppe. Varianten: In den Streckenverlauf kann eine Wurfstrecke eingebaut werden, Zum Fangen können Netze oder Tücher benutzt werden. Für die Gruppe kann auch ein Zeitlimit gesetzt werden.

Balltreiben

Art der Aktivität: aktivierend, lustig, Gruppenspiel mit Bewegung.
Gruppengröße: ab 8 Personen
Alter: ab 6 Jahre
Material: Wasserball oder Luftballon, Markierungen für das Spielfeld

Schneesturm: Einen Wasserball oder Luftballon mit Schneebällen über die gegnerische Grenzlinie treiben
 Durchführung: Gespielt wird in zwei Gruppen auf einem Spielfeld von ca. 8 m x 15 m, welches mit Seilen oder Ästen markiert wird. Die 8 m Seiten dienen als Ziellinien. Die Gruppen stellen sich nochmals 1,5 - 2 m hinter den Ziellinien auf. In die Mitte des Spielfeldes wird ein Wasserball gelegt. Jede Gruppe muss nun versuchen, durch gezielte Schneeballwürfe den Wasserball hinter die gegnerische Linie zu treiben. Hierfür gibt es einen Punkt. Die Gruppe, die zuerst zehn Punkte erzielt hat, hat gewonnen. Die Schneebälle sollten etwa Faustgröße haben, ein Vorrat sollte auch nicht angelegt werden.

Schneesturm

Die Gruppe muss blind den Weg „nach Hause“ finden.
Art der Aktivität: Kooperationsaufgabe, Sinneswahrnehmung und Orientierung. Bewegung und Alter: ab 8 Jahre
Material: Augenbinden
Ort: im Wald
aktivierend

Durchführung: Der/die Gruppenleiter/-in unternimmt einen kleinen Spaziergang (300 - 400 m) mit der Gruppe, unterwegs wird auf einige Besonderheiten hingewiesen, die sich die Gruppe merken soll. Z. B. „Hier liegt aber ein großer Baumstamm über dem Weg“ oder „Vorsicht, nicht an

den Dornen der Hecke hängen bleiben“ Auf diese Art wird der Gruppe Hinweise für den Rückweg gegeben. Am Ende können die Teilnehmer/-innen noch mal zurückschauen und bekommen dann die Augen verbunden. In dem plötzlich hereinbrechenden Schneesturm (man sieht vor lauter Schnee gar nichts) muss die Gruppe den Weg zum Ausgangspunkt zurückfinden. Dabei darf die Gruppe sich nicht aufteilen oder Alleingänge starten.

Varianten: Einige Gruppenmitglieder können, bevor es losgeht, von der restlichen Gruppe getrennt werden und am Wegesrand Position beziehen. Diese Gruppenmitglieder haben sich verirrt und müssen auf dem Weg zum Ausgangspunkt gesucht und mitgenommen werden.

Gletscherspaltenüberquerung

Auf der Reise durch die Winterlandschaft muss die Gruppe eine tiefe und breite Gletscherspalte überqueren.

Art der Aktivität: Kooperation, aktiv, Spaß

Gruppengröße: ab 8 Personen

Alter: ab 6 Jahre

Ort: ebene Fläche unter einem Baum mit starker Astgabel

Material: dickes Tau, Bandschlingen und Karabiner, Seile oder Äste, evtl. große Ringe.

Durchführung: Unter einem Baum mit starker und ausladender Astgabel wird mit Hilfe von Seilen oder Ästen die Gletscherspalte markiert. Sie sollte auf das Alter der Teilnehmenden und deren Körpergröße abgestimmt sein. An dem Ast wird ein Tau befestigt (am besten mit Bandschlingen und Karabinern), das bis etwa 70 cm auf den Boden herabreicht. Das Tau sollte vom Rand der Gletscherspalte nicht mit den Händen erreichbar sein. Die Gruppe hat nun die Aufgabe, mithilfe des Taus die Gletscherspalte zu überqueren, dazu muss erstmal das Tau aus der Mitte herausgeangelt werden. Als Hilfsmittel dient nur das, was die Gruppe dabei hat. „Stürzt“ ein Mitglied ab, kann es gerettet werden, in dem alle zur Startposition zurückgehen.

Varianten: Soll die Überquerung anspruchsvoller werden, kann die Fläche, auf der gelandet wird, zusätzlich durch Seile oder Ringe begrenzt werden. Als Landeplatz kann auch ein großer Schneehaufen genutzt werden.

Sicherheit: Um Verletzungen zu vermeiden, sollten die Teilnehmer/-innen nicht an das Tau springen, denn dies kann Hautabschürfungen und Verbrennungen an den Handflächen und Schulterzerrungen zur Folge haben.

8 Reflexionsaktivitäten

Diashow

Ort: im Seminarraum oder draußen

Schwerpunkt: Reflexion der Höhepunkte, der Tiefpunkte, der wichtigsten und witzigsten Begebenheiten.

Dauer: ca. 1,5 Stunden

Beschreibung:

Die Gruppe teilt sich in Kleingruppen von ungefähr vier bis fünf Personen auf. Innerhalb von 45 Min. bereitet jede Kleingruppe eine Live-Diashow mit lebendigen Protagonisten/-innen vor.

Dazu überlegt sich jede Kleingruppe zuerst, worin für sie bei der letzten Aktion oder des gesamten Seminars die Höhepunkte, die absoluten Tiefpunkte, die wichtigsten und die witzigsten Begebenheiten bestanden. Aus diesem Sammelsurium wählen sie vier, pro Situation einen, Momente aus und setzen sie in ein Standbild um. Als ob der/die Fotograf/-in just in dem entscheidenden Moment ein Dia geschossen hätte. Das Standbild wird mit den Teilnehmer/-innen der Kleingruppe nachgestellt. Nach den 45 Min. kommen alle Kleingruppen im Plenum zusammen und präsentieren sich gegenseitig die vier Dias. Natürlich gibt es dabei eine/n Präsentator/-in, von dem/der die Standbilder inklusive Schlussfolgerung („Und die Moral von diesem Bild ist...“) vorstellt werden.

Entwicklungsfluss

Ort: im Seminarraum oder draußen

Schwerpunkt: Verarbeitung und Vertiefung der Lernerhalte

Material: ein großes Blatt Papier (Pinwandbogen, Flipchart, Packpapier etc.) Stifte

Beschreibung:

Die Teammitglieder betrachten eine Aktivität unter dem metaphorischen Gesichtspunkt

„Entwicklungsfluss“ rückblickend mit Fragen wie:
Welches Boot haben wir uns ausgesucht (Tiefgang, Größe, Wendigkeit..)

Was war der Ausgangspunkt, der Hafen, von dem wir losgefahren sind?

Welche Verblockungen, Strudel, Piraten gab es unterwegs?

Worin bestanden die Haifischbecken?

Gab es sichere Zwischenhäfen und einsame Inseln zur Erholung?

Haben wir irgendwann – fast – Schiffbruch erlitten?

Dazu entwickelt die Gruppe ein gemeinsames Plakat, das den Verlauf des Entwicklungsflusses abbildet.

Kommentar/Diskussionsanregung

Auch als Einführung für eine Aktivität unter dem Aspekt „Was erwartet ihr?“

Variationen:

Eventuell kann diese Übung auch nur mündlich erfolgen. Dazu ist zunächst jedoch eine Einzelarbeit empfehlenswert, bei der jede/r Teilnehmer/-in für sich die obigen Fragen beantwortet. Die Fragen werden hierfür am besten auf einem Flipchart festgehalten. Nach der Einzelarbeit werden die Ergebnisse in der Gruppe diskutiert.

Flaschenreflexion

Ort: im Seminarraum oder draußen

Schwerpunkt: Reflexionsimpuls

Material: ein Trichter pro Aktivität, ein bis zwei

Flaschen oder durchsichtige Behälter,

Moderationskarten, pro Teilnehmer/-in ein Glas mit Wasser.

Beschreibung:

Die Flaschen werden in einer Reihe aufgestellt. Vor jede der Flaschen stellt die Seminarleitung eine gefaltete Moderationskarte mit dem Namen einer der Aktivitäten oder Situationen des Tages.

Jede/r Teilnehmer/-in bekommt ein Glas voll Wasser und kann dieses nun in die Flaschen verteilen. Er/sie kann das gesamte Wasser sowohl in eine Flasche als auch auf mehrere Flaschen aufteilen. Die Kriterien, die für die Menge des Wassers, das der einzelnen Aktion oder Situation zugeschüttet wird, können folgende Fragestellungen sein:

Welche Aktion, Situation hat dir am besten gefallen?
Bei welcher Aktivität warst du am meisten zufrieden mit dir?

Bei welcher Übung hattest du deinen größten Lernerfolg/neue Erkenntnisse?

Mit dieser Auswertung wird der Stellenwert, die Wirkung einer Aktivität sichtbar gemacht. Auf dieser Grundlage kann weiter diskutiert werden. Warum ist gerade diese Aktivität mit ihren Geschehnissen so nachhaltig, beeindruckend? Was ist dort mit der Gruppe, dem/der Einzelnen passiert?

9 Spaß- und Auflockerungsspiele

Lachschlange

Integrationenspiel / Kontaktspiel

Altersangaben: ab 3 bis 7 Jahre

Gruppengröße: ab 6 bis 10 Personen

Dauer: 5 Min.

Ort: beide

Eine/r beginnt und liegt auf dem Rücken am Boden, der/die nächste Mitspieler/-in legt den Kopf auf dessen/deren Bauch und die restlichen Mitspieler/-innen legen sich so im Kreis weiter. Der/die erste beginnt und sagt einmal "HA", der/die auf seinem/ihrem Bauch liegende sagt zweimal "HA" "HA", der/die Nächste dreimal und so geht es weiter. Kommt ein/e Spieler/-in zum Lachen, muss wieder von vorne angefangen werden. Schafft es die Runde ohne Lachen durchzuhalten?

Schimpfwörter ABC

Aufwärmenspiel / Spiel zur Lösung von Konflikten

Altersangaben: ab 8 bis 15 Jahren

Gruppengröße: ab 10 bis 30 Personen

Material: Musik

Ort: drinnen

Schimpfwörter "sollten" eigentlich nicht ausgesprochen werden. Schimpfen kann aber auch befreiend wirken. Alle Teilnehmer/-innen laufen zur Musik durcheinander im Raum umher. Wird die Musik gestoppt, wird vom/von der Spielleiter/-in eine Zahl zugerufen. Z. B.: bei 3 müssen sich die Teilnehmer/-innen in Gruppen zu 3 Leuten finden und sich nach Herzenslust beschimpfen, sie dürfen sich aber nicht berühren (wichtig!). Nach einiger Zeit

geht die Musik wieder an und alle laufen weiter. Verschärft wird das Spiel nach einigen Runden dadurch, dass zur Zahl ein Buchstabe gerufen wird. Und die Teilnehmer/-innen dürfen sich nur mehr mit Schimpfwörtern beschimpfen, die mit diesem Buchstaben beginnen. Das Spiel ist echt lustig, gut für Spannungsabbau, endet meist in Gelächter. Gut für Gruppen, die sich schon etwas kennen.

Wusch Wasch

Ein Spiel, das früher oder später im Chaos enden muss.

Anzahl: 8 Personen

Spieldauer: mind. 15 Minuten

Alter: ab 10 Jahre

Material: zwei unterschiedliche, kleine Gegenstände (ein Apfel und eine Zwiebel)

Die Gruppe sitzt in einem Kreis. Der/die Spielleiter/-in gibt den Apfel an den/die rechte/n Nachbarn/-in (A) mit dem Satz "Dies ist ein Wusch". A fragt den/die Spielleiter/-in zurück: "Was ist das?" Der/die Spielleiter/-in antwortet: ein Wusch. A gibt dem/der rechten Nachbarn/-in (B) den Apfel weiter und sagt zu B: "Dies ist ein Wusch." zurück: "Was ist das?", A fragt den/die Spielleiter/-in zurück: "Was ist das?" Der/die Spielleiter/-in antwortet: "Ein Wusch", A sagt zu B: "Ein Wusch." B gibt den Apfel dann an C weiter und sagt: "Dies ist ein Wusch". C fragt B: "Was ist das?" B fragt A: "Was ist das?" A fragt den/die Spielleiter/-in: "Was ist das?" Diese/r antwortet: "Ein Wusch" dann sagt A zu B: "Ein Wusch." usw... Nachdem der Apfel die ganze Runde gemacht hat, folgt eine neue Runde mit neuer Herausforderung. Das Spiel beginnt von vorne, nur mit dem Unterschied, dass der/die Spielleiter/-in, sobald er/sie den Apfel auf die Reise geschickt hat, die Zwiebel in die entgegengesetzte Richtung auf die Reise schickt, mit den Worten: "Dies ist ein Wasch." usw.

Grummeln

Ein Spiel zum Beobachten, Raten und Lachen für zwischendurch und den Abend.

Anzahl: 5 – 20 Personen

Spieldauer: min. 15 Minuten

Alter: ab 10 Jahre

Material: 1 Münze

Alle Teilnehmenden sitzen rund um einen Tisch. Eine Person wird zum/r ersten Sprecher/-in, die Münze bekommt ein/e Teilnehmer/-in. Alle Teilnehmer/-innen halten nun die Hände unter dem Tisch, die Münze wird nun beliebig hin und her gereicht, dabei murmeln alle laufend

"Grummelgrummelgrummel..." bis der/die Sprecher/-in eines der vier vereinbarten Signale ruft (frühestens nach 20 Sekunden). Die Teilnehmenden müssen nun sofort die Hände mit der gewünschten Haltung auf den Tisch legen. Dies gilt auch für die Person, die gerade die Münze in den Händen hält, sie sollte dabei jedoch darauf achten, dass die Münze nicht zu erkennen ist. Der/die Sprecher/-in rät nun, in welcher Hand sich die Münze vermutlich befindet und tippt dann auf die Person. Er/sie hat drei Versuche. Findet er/sie die Münze, so wird die erratene Person zur/m Sprecher/-in Errät er/sie es nicht, muss er/sie weiter raten.

Hier die vier Positionen:

Flieger: Hände von oben flach auf den Tisch klatschen.

Zeitung: Hände mit dem Handrücken zur Gegenmannschaft und die Hände mit geschlossenen Fingern wie eine aufgeschlagene Zeitung halten.

Turm: Beide Hände werden zu Fäusten geformt und auf dem Tisch übereinander gestellt.

Spinne: Mit allen zehn Fingerspitzen auf der Tischoberfläche aufsetzen, dabei den Handrücken möglichst hoch halten.

10 Ideen zur Gruppeneinteilung

Viele Spiele erfordern die Aufteilung der Spieler/-innen in Paare oder in Gruppen. Natürlich kann man die Spieler/-innen sich selbst aufteilen lassen oder aber einfach abzählen. Es gibt aber auch kreativere Varianten, die hier vorgestellt werden.

- Ein/e Helfer/-in nimmt halb so viele Seile oder Bänder, wie Mitspieler/-innen vorhanden sind, in der Mitte in seine Hand, sodass die Enden herunterhängen. Jede/r Spieler/-in nimmt sich eines der herunterhängenden Enden und hält es fest. Schließlich lässt der/die Helfer/-in die Seile los und die beiden Spieler/-innen, die jeweils das gleiche Seil in Händen halten, bilden ein Paar. Sollen größere Gruppen gebildet werden, so

können entsprechend viele Seile vorher in der Mitte zusammengebunden werden.

- Jede/r Spieler/-in bekommt ein Gummibärchen. Spieler/-innen mit gleicher Gummibärchen-Farbe bilden jeweils eine Gruppe.
- Schwarze Filmdosen für Kleinbildfilme werden mit unterschiedlichem Material gefüllt (Sand, Schrauben, Erbsen, Murmel, ...) Die Spieler müssen sich nach gleichen Schüttel-Geräuschen zu Gruppen zusammenfinden. In Zeiten der Digitalfotografie werden diese Filmdosen langsam knapp, ersatzweise können die gelben Behälter aus Überraschungseiern genommen werden.
- Verschiedene Bildmotive werden zu Puzzles zerschnitten. Je Gruppe ein Bildmotiv, je Teilnehmer/-in ein Puzzleteil. Die Teile werden gemischt und verteilt, die Gruppen finden sich, indem jede/r zuerst sein Puzzle und dann die richtige Stelle für sein Puzzleteil sucht.
- Jede/r Spieler/-in bekommt eine Karte aus einem Kartenspiel. Die Gruppen bilden sich nach Farbe (rot/schwarz: zwei Gruppen), nach Spielfarbe (Kreuz/Pik/Herz/Karo: vier Gruppen) oder nach Kartenwert (Neun/Zehn/Bube/Dame/König/Ass: sechs Gruppen, je nach Kartenspiel auch mehr). Sollen statt Gruppen Paare entstehen, so nimmt man Karten aus einem Memory-Spiel.
- Man verteilt an jede/n Spieler/-in einen Zettel, auf jedem Zettel stehen eine Familienposition und ein Nachname, z. B. Mutter Mayer, Sohn Bayer, Oma Gayer. Nun müssen sich die Familien zusammenfinden und der Familienposition nach auf einem Stuhl ordnen. Unten Opa, Oma, Vater Mutter, ältestes Kind, etc. Die Nachnamen sollten sehr ähnlich klingen, dies erhöht den Spaß (z. B. Mayer, Gayer, Rayer, Bayer). Die Gruppen bilden sich so schnell wie möglich auf Zurufen.
- Man überlegt sich pro Gruppe, die gebildet werden soll, eine Tierart z. B. Hund, Katze, Kuh, Känguru. Je nach Gruppengröße braucht man dann entsprechend viele Zettel mit der Aufschrift

der Tierart (z. B. bei 16 Leuten und gleich starken 4 Gruppen: 4 Hunde, 4 Katzen, 4 Kühe, 4 Kängurus). Die Zettel werden an die Spieler/-innen verteilt. Nachdem das Startkommando gegeben wurde, versuchen die Mitspieler/-innen durch entsprechende Grunz-, Muh-, Miau- o.ä. Laute sich zu finden und sich zu identifizieren. Sie dürfen dabei nicht sprechen, sondern nur nicken oder Kopf schütteln. Als zusätzliche Schwierigkeit kann noch eingebaut werden, dass man sich wie die Tiere fortbewegen muss (also zumeist auf allen Vieren).

- Oft stellt sich die Frage, ob sich die Gruppen selber finden sollen oder die Spielleitung die Gruppen willkürlich einteilt. Beides hat Vor- und Nachteile. Das so genannte "Andrea-K-Prinzip" ist eine gelungene Mischung aus beidem: Jede/r Spieler/-in sucht sich einen Partner/-in. Diese Paare werden nun zu größeren Gruppen zusammengestellt. Vorteil: jede/r hat in seiner Gruppe mindestens eine Person, mit der er/sie sich versteht und man kann trotzdem als Leiter/-in mal Leute zusammenstecken, die sonst nie miteinander spielen würden.
- Arme verschränken: (zwei Teilgruppen) Bittet die Teilnehmer/-innen die Arme vor der Brust zu verschränken. All diejenigen, die ihre linke Hand auf dem rechten Arm liegen haben, bilden eine Gruppe. Diejenigen, die ihre rechte Hand auf dem linken liegen haben, bilden die zweite Teilgruppe.
- Augenfarbe: (zwei bis drei Teilgruppen) Alle blauäugigen Teilnehmer/-innen finden sich in einer Gruppe zusammen, ebenso alle Teilnehmer/-innen mit braunen Augen und grüner Augenfarbe. Grün und Braun können auch zu einer Gruppe zusammengefasst werden.
- Geburtsdatum: Die Teilnehmer/-innen, die in dem Zeitraum vom 01. Januar bis zum 30. Juni Geburtstag haben, bilden eine Teilgruppe. Die Geburtstagskinder aus dem Zeitraum 01. Juli bis 31. Dezember bilden die zweite Gruppe. Die Zeiträume können auch anders gefasst werden, um mehrere Teilgruppen einzuteilen.

11 Das Material

Nicht nur bei den Spielen kann der Fantasie freier Lauf gelassen werden, sondern auch bei den Materialien zum Spielen. Spielen mit improvisierten und umfunktionierten Materialien macht meist sogar noch mehr Spaß.

Wurfgegenstände

- Bälle (am besten weiche Bälle nehmen oder bei Gummibällen die Luft etwas heraus lassen).
- Kuscheltiere aller Art (nur nicht zu klein und leicht, da diese nicht so gut fliegen).
- Gummitiere (wer solche kaufen möchte, die witzigsten gibt es in der Abteilung für Haustiere. Vorteil: Sie können auch mal in einer Pfütze landen).

Blindentücher

- Ein in Streifen geschnittenes Bettlaken
- Schlafklappen aus dem Flugzeug
- Kopftücher

Schaumstoffröhre

Zum Fangspielen und Abschlagen geeignet, da sie stabil und dennoch weich ist. Gibt es im Baumarkt als Isolation für Heizungsrohre, ca. 1,- Euro.

Platzhalter (Gummipad)

Zum Markieren von Spielfeldern, Malen, Plätzen im Kreis, als Hilfsmittel zum Überqueren von „Flüssen“ und „wilden Bächen“. Mousepads aus dem Computerbereich (sehr billig bei IKEA), ein in Quadrate geschnittenes Stück Fußboden (am besten abwaschbar) oder auch alte, in Stücke (ca. 20x20cm) gesägte Bretter.

12 Quellen der Spiele:

- **Rüdiger Gildsorf, Günter Kistner:** Kooperative Abenteuerspiele 1, Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung.
- **Rüdiger Gildsorf, Günter Kistner:** Kooperative Abenteuerspiele 2, Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung.
- Website: Verein Kinderhilfswerk www.kinderhilfswerk.at
- **Höhere Forstbehörde Westfalen-Lippe (Hrsg.):** Walderlebnisspiele, Mit Märchen und Detektivspielen den Wald entdecken Verlag an der Ruhr
- **Josef Birzele; Oliver I. Hoffmann:** Mit allen Wassern gewaschen, Praxishandbuch für erlebnispädagogisches Handeln im und am Wasser. ZIEL-Verlag
- **Joseph Cornell:** Mit Freude die Natur erleben; Naturerlebnisspiele für alle. Verlag an der Ruhr
- **JBN:** aufmüpfig für die Umwelt, Projekte, Spiele und Aktionen mit Zwölf- bis Fünfzehnjährigen
- **Anette Reiners:** Praktische Erlebnispädagogik 2, Neue Sammlung handlungsorientierter Übungen für Seminar und Training. ZIEL-Verlag

Fragen für das 50 Fragenspiel

1. Wie nennt man die Ohren der Hasen und Kaninchen? Löffel
2. Wie nennt man ein Sportpaddelboot? Kajak
3. Wie nennt man einen sportlichen Wettkampf mit Booten? Regatta
4. Wie nennt man das Anschleichen an das Wild? Pirschen
5. Wie heißt der höchste Berg Deutschlands? Zugspitze
6. Welche Währung haben die USA? Dollar
7. Welche Währung hat Russland? Rubel
8. Wie heißt die japanische Währung? Yen
9. Welchen Takt hat der Wiener Walzer? Dreivierteltakt
10. Wie heißt das schottische Nationalinstrument? Dudelsack
11. Wie heißt der jährlich verliehene Preis der amerikanischen Filmakademie? Oscar
12. Wie viele Beine hat die Fliege? Sechs Beine
13. Gegen welche Krankheit wird Insulin verwendet? Diabetes
14. Wie heißt die Hauptstadt von Italien? Rom
15. Wie heißt die Landeshauptstadt von Hessen? Wiesbaden
16. Wie heißt die Hauptstadt von Ungarn? Budapest
17. Wie heißt das männliche Schwein? Eber
18. Wie heißt die chemische Formel für Wasser? H₂O
19. Nenne 15 verschiedene Obstsorten.
20. Nenne 5 verschiedene Gewürze.
21. Wie heißen die Jungen der Frösche? Kaulquappen
22. Wer entdeckte 1492 Amerika? Christopher Kolumbus
23. Wie heißt die Hauptstadt von Portugal? Lissabon
24. Wie heißt die Volksmusik der amerikanischen Schwarzen? Gospels, Spirituals, Blues
25. Wie viele Linien hat unser Notensystem? Fünf
26. Wer unterliegt der Aufsichtspflicht? Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren
27. Welches Gesetz spielt im Zusammenhang mit Aufsichtspflicht eine wichtige Rolle? Jugendschutzgesetz
28. Wie alt müssen die Teilnehmer/-innen einer Gruppenstunde sein, wenn diese in einer Kneipe stattfinden soll? 16 Jahre
29. Bis wann darf eine 15-jährige auf einer Gemeindediscoververanstaltung bleiben? Bis 24 Uhr
30. Ab welchem Alter darf man in Deutschland miteinander schlafen? Ab 16 Jahre
31. Ab welchem Alter ist man in Deutschland voll geschäftsfähig? Ab 18 Jahren
32. Wie viele Ebenen des Hörens und Sendens gibt es bei der Kommunikation? Vier: Sach-, Appel-, Beziehung-, Selbstoffenbarungsebene
33. Welches ist der höchste Berg in Europa? Mont Blanc
34. Welches ist der höchste Berg Afrikas? Kilimandscharo
35. Wer moderierte den ersten Durchlauf von „Deutschland sucht den Superstar“? Carsten Spengemann und Michelle Hunziger
36. Wer war der Sieger der ersten Staffel von „Deutschland sucht den Superstar“? Alexander
37. Was bedeutet die Abkürzung „ZDF“? Zweites deutsches Fernsehen
38. Wie hießen die Heiligen Drei Könige? Kaspar, Melchor, Balthasar
39. Was bedeutet Porta Nigra in wörtlicher Übersetzung? Schwarzes Tor
40. Wo ist die im 4. Jahrhundert von den Römern erbaute Porta Nigra zu besichtigen? In Trier
41. Was ist das bei weitem größte Organ des Menschen? Die Haut
42. Wie heißt die Krankheit Mumps mit anderem Namen? Ziegenpeter
43. Wo liegt die Algarve? In Portugal
44. Wer war Korsikas berühmtester Sohn? Napoleon
45. Wann war der erste Weltkrieg? 1914-1918
46. Wie heißen die Zelte der Indianer? Tipis
47. Nenne mindestens vier Parteien Deutschlands.
48. Welcher Partei gehört der Ministerpräsident von Hessen an? CDU
49. Wie heißt die Bundeskanzlerin von Deutschland? Angela Merkel
50. Wie heißt der Ministerpräsident von Hessen? Bouffier

13 Literatur

Publikationen der Deutschen Wanderjugend

Koch, Peter: Im Spieleparadies. Die besten Spiele aus über 20 Jahren Perpedes für drinnen und draußen.

Hrsg. DWJ 2000; ISBN 3-934580-01-7 **Metz, Andrea:** Abenteuer in Bewegung Praxishandbuch für Erlebnispädagogik, DWJ Hrsg. 1. Auflage 2004, ISBN 3-934580-04-1

Metz, Andrea u.a.: Outdoor-Kids – Praxishandbuch für Kindergruppen, DWJ Hrsg. 1. Auflage 2006, ISBN 3-934580-05-X

Weitere Literatur

Baer, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen. Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH 1994. ISBN 3-7800-6100-7

Baumann, Franz; Baumann, Gipsy: Mit Mammut nach Neandertal. Kinder spielen Steinzeit. Ökotopia Verlag 1995. ISBN 3-925169-81-4

Baumann, Franz; Baumann, Gipsy: Alea iacta est. Kinder spielen Römer. Ökotopia Verlag 1998. ISBN 3-931902-24-2

Cornell, Joseph: Mit Freude die Natur erleben. Naturerlebnisspiele für alle. Verlag an der Ruhr. 1991. ISBN 3-927279-78-1

Deubzer, Barbara; Feige, Karin: Praxishandbuch City Bound. Erlebnisorientiertes soziales Lernen in der Stadt. 1. Auflage 2004. Ziel GmbH. ISBN 3-397210-09-1

Fischer, Michael: Methoden für die Gruppenarbeit. Spielpädagogik für die Hosentasche. AA-Verlag für Pädagogik. Martin und Eckhard Völkening GbR 1999. ISBN 3-931793-18-4

Gilsdorf, Rüdiger; Kistner, Günter: Kooperative Abenteuerspiele. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Kallmeyersche

Verlagsbuchhandlung. 6. Auflage 1999. ISBN 3-7800-5801-4

Gilsdorf, Rüdiger; Kistner, Günter: Kooperative Abenteuerspiele Band 2. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung. 2. Auflage 2002. ISBN 3-7800-5822-7

Hesebeck, Birthe u.a.: Mit Robin Hood in den Wald. Waldabenteuer für Kinder. Ökotopia Verlag. Münster 2003. ISBN 3-936286-10-8

Sonntag, Christoph: Abenteuer Spiel Handbuch zur Anleitung kooperativer Abenteuerspiele. Ziel GmbH, 1. Auflage 2002. ISBN 3-934214-74-X