

Liebe Teilnehmende des Workshops,

Die angefügte Sammlung enthält verschiedene Gruppenspiele, die ich vor allem auf der Bildungsstätte Scheersberg in Team-Trainings mit Schulklassen aller Altersgruppen durchgeführt habe. Etwa die Hälfte der Spiele sind Warm-Ups (kurz: Wups), die als Start in eine Einheit oder zur Auflockerung nach einer Pause gut geeignet sind. Solche habe ich auch am Samstag mit euch gespielt. Die andere Hälfte besteht aus größere Herausforderungen, die deutlich mehr Zeit in Anspruch nehmen und in der Regel reflektiert werden sollten. Viel Spaß beim Durchschauen!

Liebe Grüße
Flemming

Autowaschen

Zweck/ Art: Vertrauensspiel

Schwierigkeitsgrad: leicht

Ort: Drinnen oder Draußen, wo man besser knien kann

Dauer: 20- 30 Min.

Anzahl: ab 7 Tn.

Hilfsmittel/ Material: keine

Aufgabenstellung: Die Tn. knien sich paarweise in Gassenform hin, sodass sich immer 2 Tn. mit 1 Meter Abstand sich ins Gesicht gucken. Die gebildete Gasse ist die „Autowaschanlage“.

Ein Tn. kniet sich an den Anfang der Gasse hin und beschreibt, was für ein Auto er/ sie ist und wie es gewaschen werden muss. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten:

Schorwaschgang, normale Hauptwäsche oder besonders harte Wäsche. Der Tn. krabbelt jetzt durch die Waschanlage und bekommt seine gewünschte Wäsche (streicheln, rubbeln oder leichtes klopfen). Am Ende angekommen, baut er hinten an der Waschanlage an.

Nur wer will, krabbelt durch die Autowaschanlage.

Kein Hauen oder Beleidigen!

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks:

Fischreuse

Zweck/ Art: Wup

Schwierigkeitsgrad: leicht

Ort: Drinnen oder Draußen, man sollte ausreichend Platz haben

Dauer: ca. 5 Min pro Runde

Anzahl: min. 10 bis oben offen

Hilfsmittel/ Material: keine

Aufgabenstellung: Es finden sich 2 (freiwillige) Tn. zusammen, diese stellen sich in einem Kreis und halten sich an den Händen, somit bilden sie die Fischreuse. Die restlichen Tn. werden zur Fischen. Die Fischreuse funktioniert so, zuerst besprechen sie geheim wie lange die Fischreuse offen sein soll (1 Sek. oder 10 Sek. oder 20 Sek.), dann heben sie die Hände (Fischreuse offen) und zählen laut bis zur abgemachten Zahl, wenn sie dann ihre Hände wieder runter machen (Fischreuse geschlossen) werden die Tn./ Fische, welche in der Fischreuse gefangen wurden, ein Teil der Fischreuse. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Fisch lebt.

Übrigens können die Fische, welche nicht durch die Fischreuse schwimmen, als „Felge Fische“ bezeichnet werden und müssen in der nächsten Runde durch die Fischreuse schwimmen.

Ganz wichtig ist hierbei noch, das Aufpassen beim Schließen der Fischreuse, sodass auch niemand etwas auf den Deckel bekommt.

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks:

Jump in, Jump out

Zweck/ Art: Wup

Schwierigkeitsgrad: leicht

Ort: Draußen oder Drinnen

Dauer: 5- 10 Min

Anzahl: Jede Größe

Hilfsmittel/ Material: keine

Aufgabenstellung: Die Gruppe stellt sich in einen Kreis und hält sich an den Händen. Der Spielleiter gibt die Kommandos: Jump in = die Gruppe springt in den Kreis; Jump out = die Gruppe springt zurück. Es gibt 3 Runden.

Runde 1: Der Spielleiter gibt Anweisungen, die Gruppe spricht ihm nach und macht das gesagte.

Runde 2: Der Spielleiter gibt Anweisungen, die Gruppe spricht nach und macht das Gegenteil.

Runde 3: Der Spielleiter gibt Anweisungen, die Gruppe sagt das Gegenteil und macht aber die Anweisung.

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks: Wenn es euch zu langweilig ist mit nur zwei Anweisungen, dann kann man mit weiteren Anweisungen es der Gruppe schwerer machen.

Jurtenkreis

Zweck/ Art: Wup/ Vertrauensübung

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Ort: Draußen, Drinnen mit mehr Vorsicht möglich

Dauer: 10- 20 Min.

Anzahl: ab 4 Tn.

Hilfsmittel/ Material: Keine

Aufgabenstellung: Die Gruppe stellt sich in einen Kreis. Dann wird durchgezählt (1,2,1,2,1,2 usw.). Nun halten sich alle an den Händen fest und die Füße stehen zusammen fest auf dem Boden. Wenn der Spielleiter das Signal gibt, fallen die 1er nach vorne und die 2er nach hinten. Bei dem nächsten Versuch ist es dann andersherum, 1er nach hinten und 2er nach vorn.

Draußen kann man bequemer fallen.

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks:

Kissenrallye

Zweck/Art: Energizer/ WUP

Ort: Stuhlkreis

Dauer: 10 Minuten

Anzahl: Mindestens 15 SuS

Hilfsmittel: zwei Kissen

Aufgabenstellung: Die Gruppe (Im Stuhlkreis sitzend) wird durch abzählen in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Kissen werden jeweils an eine Person aus Mannschaft 1 auf der einen Seite des Kreises und an eine Person aus Mannschaft 2 auf der gegenüberliegenden Seite gegeben. Jede Gruppe muss nun so schnell wie möglich ihr Kissen innerhalb Ihrer Mannschaft im Kreis herumgeben und versuchen das Kissen der anderen Mannschaft einzuholen. Man kann den Kissen auch Namen geben (z.B. Horst& Cindy) und sich eine kleine Geschichte dazu ausdenken. Zum Beispiel: Horst ist unglaublich verknallt in Cindy, und rennt ihm deswegen hinterher. Horst rennt panisch vor Cindy weg, ist aber insgeheim auch in Cindy verliebt, rennt ihm also auch indirekt hinterher. Hierbei ist die Kreativität der Team-Trainer gefragt.

Meine persönliche Erfahrung:

Feedback der SchülerInnen:

Tipps&Tricks:

Kleinster Kreis

Zweck/ Art: Wup/ Vorbereitungsspiel auf eine Herausforderung

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Ort: Draußen oder Drinnen

Dauer: 5 Min.

Anzahl: ab 10 Tn.

Hilfsmittel/ Material: Seil

Aufgabenstellung: Die Gruppe versucht, einen möglichst kleinen Kreis zu bilden. Um diesen Kreis wird ein Seil gelegt.

Dieses Spiel kann als Vorbereitung für die Herausforderung Eisscholle dienen, als rettende Insel.

Eine Kleine Anregung:

Die Gruppe vor der Aufgabe stellen, ihren kleinsten Kreis zu unterbieten.

(Tipp: Das Seil wird nur um die Füße gelegt)

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks:

Luftballon auf Reisen

Zweck/ Art: Wup

Schwierigkeitsgrad: einfach

Ort: Mm Besten Drinnen, draußen nur, wenn es windstill ist

Dauer: 5- 15 Min

Anzahl: 3- 30

Hilfsmittel/ Material: 3-4 Luftballons

Aufgabenstellung: Die Gruppe stellt sich in einen Kreis und die Tn. haken sich bei ihren Nachbarn ein. Nun kommt ein Luftballon in die Mitte des Kreises und die Gruppe muss versuchen mit Fuß und Körper den Ballon nicht auf dem Boden kommen zulassen. Wenn sie es mit einem schaffen, kann der Spielleiter nach und nach bis zu 4 Ballone mit in den Kreis dazu packen.

Die Gruppe hat drei Leben, für jeden Ballon, der den Boden berührt, wird ihnen ein Leben abgezogen.

Meine persönliche Erfahrung:

Feedback der SchülerInnen:

Tipps & Tricks:

Power Tic Tac Toe

Zweck/Art: Energizer /WUP

Ort: Draußen oder im großen Raum

Dauer: 15-30 Minuten

Anzahl: max. 6 Spieler pro Team

Hilfsmittel: Seile oder Tape, um das Tic-Tac-Toe-Feld abzustecken, pro Mannschaft drei gleichfarbige Tücher, Klötze oder Steine zum Legen auf das Feld

Aufgabenstellung: Das Ziel jeder Mannschaft ist es, drei Steine auf dem Spielfeld nebeneinander liegen zu haben. Sobald der Startschuss fällt, rennt jeweils Einer aus beiden Teams in die Mitte zum Tic-Tac-Toe-Feld, legt einen Stein auf ein Feld und rennt wieder zurück. Sobald der eine Spieler wieder zurück über der Linie ist, darf der nächste aus der Mannschaft losrennen um einen Stein zu legen. Wenn jede Mannschaft drei Steine gelegt hat, jedoch noch keiner gewonnen hat, wird automatisch weitergespielt bis eine Mannschaft drei Steine in einer Reihe hat. Hierbei geht es um Schnelligkeit und Taktik. Man kann das Spiel auch parallel mit vier Mannschaften spielen. Daraus kann man dann ein kleines Tic-Tac-Toe-Turnier machen, solange es angemessen für die Gruppe ist.

Zwischen den Startlinien der Mannschaften und des Spielfeldes in der Mitte sollten 5-7 Meter Entfernung liegen. (Siehe Abbildung)

Meine persönliche Erfahrung:

Feedback der SchülerInnen:

Tipps&Tricks:

Reifenrennen

Zweck/ Art: Wup

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Ort: Überall

Dauer: 15-25 Min

Anzahl: ab 3 Personen

Hilfsmittel/ Material: Gymnastikreifen/ Schlaufen

Aufgabenstellung: Die Tn. stellen sich in einen Kreis und halten sich an den Händen. Nun werden zwei Hände gelöst, ein Tn. steckt seine Hand durch den Reifen und gibt seinem Nachbarn wieder die Hand. Der Reifen soll einmal im Kreis laufen, ohne dass die Tn. die Hände lösen, der ganze Körper muss einmal durch den Reifen. Wenn dies klappt, können ein oder zwei weitere Reifen mit dazu gegeben werden.

Meine persönliche Erfahrung:

Feedback der SchülerInnen:

Tipps & Tricks:

Reise nach Hip Hop

Zweck/ Art: Wup/ Spiel

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Ort: Drinnen

Dauer: 10- 20 Min

Anzahl: ab 10 Tn.

Hilfsmittel/ Material: Stühle oder kleine Kästen, Musik

Aufgabenstellung: Die Stühle/ kleine Kästen werden wie bei der Reise nach Jerusalem aufgestellt, also 2 Reihen wobei die Rückenlehnen sich berühren.

Die Musik startet und die Tn. laufen um die Stühle herum, sobald die Musik stoppt, müssen sie alle auf den Stühlen sein, ob zu 2, 3 oder 4 ist egal, wichtig ist nur, dass kein Körperteil den Boden berührt. Zur nächsten Runde wird ein Stuhl weggenommen, sodass die Gruppe immer näher zusammenrücken muss. Dies geht solange, bis sich die Gruppe nicht mehr auf den restlichen Stühlen halten kann.

Achtet darauf, dass die Stühle auch mal mehr abkommen müssen.

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks:

Römisches Wagenrennen

Zweck/ Art: Wup

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Ort: Am besten Draußen oder Halle, drinnen aber auch möglich

Dauer: 10-30 Min

Anzahl: ab 4 Personen

Hilfsmittel/ Material: etwas zum Markieren von Start- und Ziellinie; wer will kann die Strecke auch mit Hindernissen (wie Eimer, Kästen, Hütchen für Slalom, usw.) einen komplizierten Streckenverlauf (durch Kreide oder Seile) erschweren

Aufgabenstellung: Die Tn. werden in 2er Gruppen eingeteilt. Diese Paare haben jetzt die Aufgabe per römischen Streitwagen (Huckepack/ einer ist der Wagen und der andere ist der Fahrer) die vorbereitete Strecke zu absolvieren. Das Pärchen, welches als erstes die Ziellinie überquert, hat gewonnen. Die Pärchen, wo der Fahrer den Boden berührt, haben automatisch verloren.

Dieses Spiel geht natürlich auch mit größeren Gruppen, bis zu 5er Gruppen, hierbei wird der Phantasie der Tn. keine Grenzen gesetzt. Die Tn. dürfen sich selber überlegen, was für einen Römischen Wagen sie z.B. aus 5 Personen bilden wollen.

Das ganze kann auch im Turniermodus gespielt werden, sodass die ersten immer eine Runde weiterkommen, bis ein Siegerteam feststeht.

Meine persönliche Erfahrung:

Feedback der SchülerInnen:

Tipps & Tricks:

Stuhlzombie

Zweck/ Art: Wup oder kleines Spiel für zwischendurch

Schwierigkeitsgrad: Leicht- Mittel

Ort: Drinnen (großer Raum)

Dauer: 10- 20 Min.

Anzahl: 10- 30

Hilfsmittel/ Material: Stühle in der Anzahl der Tn.

Aufgabenstellung: Die Tn. sitzen im Raum verteilt, es gibt einen freien Stuhl. Diesen freien Stuhl will sich der Stuhlzombie schnappen. Der Stuhlzombie startet möglichst weit weg von diesem freien Stuhl.

Das Spiel hat gestartet, der Stuhlzombie bewegt nun im Stile eines Zombies (Zombiegeräusche + langsames Gehen/ Humpeln) auf diesen Stuhl zu. Die Aufgabe der Gruppe ist es, dass der Stuhlzombie sich nicht hinsetzt. Dies schaffen sie, indem sich immer einer auf dem gerade freien Stuhl setzt. Die Runde ist beendet, wenn der Stuhlzombie es geschafft hat sich hinzusetzen.

Regeln:

Wenn man sich von seinem Platz erhebt, muss sich einen neuen Platz suchen.

Wer Stuhlzombie sein will, soll sich auch wie ein Zombie verhalten.

Es wird sich nicht auf die Stühle geworfen, die haben auch Gefühle.

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks:

Schreiwand

Zweck/ Art: Wup

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Ort: Drinnen oder Draußen, dort wo man mal Laut sein kann

Dauer: 10- 20 Min.

Anzahl: ab 14, desto mehr desto spaßiger

Hilfsmittel/ Material: Kärtchen mit Begriffen

Aufgabenstellung: Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Die beiden Teams stellen sich in 3m Abstand gegenüber auf. Jetzt wird jeweils ein Freiwilliger aus einem Team hinter das gegnerische Team gestellt, dieser muss gut zuhören. Am Anfang jeder Runde bekommt jedes Team ein Wort gezeigt, ohne dass die Freiwilligen es zusehen bekommen. Bei Los fangen beide Teams an ihr Wort so laut zuschreien, sodass der Freiwillige es hört. Der Freiwillige, der als erstes das richtige Wort gehört hat, hat gewonnen.

Die Freiwilligen haben 3 Versuche um das richtige Wort zu sagen. (Anzahl ist variabel)

Bei den Wörtern dürft ihr ruhig ein wenig gemein werden.

Anregende Bsp.: Kinderwagen, Fußballstadion, Tatortreiniger, Flugzeugträger, Druckrohrleitung, Atomkraftwerk, Wikipedia

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks:

Brückenbau

Brückenbau

Zweck/Art: Herausforderung in Kleingruppen; Methode zur Reflexion von Entscheidungsprozessen und Zusammenarbeit

Ort: drinnen, großer Raum+ Nebenräume

Dauer: ca 45 min.

Alter: ab 14 Jahre

Anzahl: 5-8 Personen pro Kleingruppe

Hilfsmittel: leerer Schuhkarton, Buch ca 1 kg, 20 alte Zeitungen, Krepp, Papier, Stifte (kann auch variieren, je nachdem was der TT-Schrank so hergibt)

Aufgabenstellung: Jede Gruppe muss mit Hilfe von den zur Verfügung gestellten Hilfsmitteln eine Brücke bauen, die so stabil sein muss, dass man ein 1kg schweres Buch drauflegen kann, und so hoch sein, dass man einen Schuhkarton drunter durchschieben kann.

In jeder Gruppe gibt es einen, der die Beobachterrolle bekommt. Seine Aufgabe ist es, die Gruppe während des Prozesses zu beobachten und sich Notizen zu machen. Der Beobachter darf nicht in den Prozess eingreifen.

Nachdem die Aufgabe durchgeführt wurde, gibt der Beobachter eine Rückmeldung zum Verhalten eines jeden Teilnehmers und es kann innerhalb der Kleingruppe diskutiert werden.

- Gemeinsamkeiten zwischen B und TN
- Welche Verhaltensweisen oder Personen haben die Zusammenarbeit erleichtert oder erschwert?
- Wer hatte welche Rolle und warum?
- War jemand in seiner Rolle unglücklich?
- Wurden alle Ideen gehört und umgesetzt?
- Hat das Ergebnis mit guter oder schlechter Zusammenarbeit zu tun?
- Was sollte beim nächsten Mal anders gemacht werden?
- Gab es uneffektive Diskussionen?
- Was würde ich Nächstes mal anders machen?

Diamantentransport

Zweck/ Art: Herausforderung

Schwierigkeitsgrad: Mittel- Schwer

Ort: Am besten Draußen, da ihr viel Platz braucht; Drinnen möglich, wenn ihr eine ausreichende Strecke habt und ihr es der Gruppe zutraut

Dauer: 1-2 Stunden, bei manchen kürzer und bei anderen länger

Anzahl: 10- 30 Personen

Hilfsmittel/ Material: Pipelines/ Rohre (aufgeschnittene Regenrohre auf dem Berg), eine kleine Kugel/ Murrel/ Tischtennisball, einen Eimer/ Tonne (als Endpunkt) und vllt. ein Seil als Startlinie

Aufgabenstellung: Es gibt einen Start- und Zielpunkt, wobei der Eimer/ Tonne der Zielpunkt ist und der Startpunkt entweder vom Team- Trainer angesagt wird oder vorher markiert wurde. Jeder Tn. bekommt nun ein Rohr in die Hand, dieses Rohr muss der Tn. mit beiden Händen gut festhalten. Die Rohre sind vorne und hinten, als auch zu oben hin offen und ca. 1 Meter lang. Die Aufgabe der Gruppe ist es, den Diamanten (kleine Kugel) über die Rohre in die Tonne zu befördern. Dabei darf die Kugel nicht aus den Rohren fallen, stehen bleiben oder rückwärtslaufen. Passiert es aber doch, muss die Gruppe vom Neuem starten.

Für einen erhöhten Schwierigkeitsgrad kann die Strecke länger und kurvenreicher gestaltet werden oder eine „schwierigere“ Kugel gewählt werden.

Die Strecke sollte ca. doppelt so lang sein, wie es Schüler gibt, also bei 20 Schülern sollte es eine Strecke von ca. 40 Metern sein.

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks:

Die tiefe Schlucht

Zweck/Art: Kleine Herausforderung

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Ort: Turnhalle oder Draußen bei einem guten Baum

Dauer: 20- 40 Min

Anzahl: ab 5 Tn.

Hilfsmittel/ Material: 3- 4 Seile

Aufgabenstellung: Die Gruppe muss es mit einem Seil, schwingender Weise, die tiefe Schlucht überqueren. In der Turnhalle kann man eines der festen Kletterseile nehmen, draußen müsste man sich einen geeigneten Baum zum festmachen suchen. Um den Punkt, den das hängende Seil berührt, wird ein Kreis (ca. 5 Meter Durchmesser) gezogen. Dieser Kreis soll die Schlucht darstellen. Die Gruppe selber startet in einem kleinen Feld (vllt. kleinster Kreis als Vorbereitung) und muss in ein gleich großes Feld gelangen. Berührt man die Schlucht oder man ist außerhalb des Feldes ist Neustart.

Tipp: In der Sporthalle kann man die Felder auch mit kleinen Kästen kennzeichnen (vllt. Reise nach Hip Hop als Vorbereitung)

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks:

Eisschollen

Zweck/Art: Herausforderung für die ganze Gruppe

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwierig

Ort: Im großen Raum oder Sporthalle

Dauer: 1-1 ½ Stunden

Anzahl: Mind. 10-30 SuS

Hilfsmittel: Ein Seil, um die sichere Insel abzugrenzen, so viele „Eisschollen“/Teppichstücke wie SuS

Aufgabenstellung: Die Aufgabe der SuS ist es zuerst „den kleinsten Kreis der Welt“ zu erschaffen, wobei jeder der SuS seinen persönlichen Sicherheitsabstand bewahren soll. Jeder soll sich wohlfühlen! Dieser Kreis wird dann mit dem Seil markiert und festgehalten. Danach werden die SuS auf die Eisschollen rund um den Kreis im ganzen Raum verteilt. Die Aufgabe der SuS ist es nun, alle SuS in den sicheren Kreis zu bringen, ohne dass ein SuS den Boden berührt. Berührt ein SuS den Boden, wird neu gestartet. Die Eisschollen dürfen nicht losgelassen werden (mit Hand oder Fuß, wie beim Säurefluss). Wird der Kontakt zu den Eisschollen unterbrochen, gehen diese sofort unter (werden vom TL entfernt) und es muss mit einer Scholle weniger fortgesetzt werden.

Die SuS haben vor dem Start die Möglichkeit sich ausgiebig zu besprechen und einen Plan zu erstellen.

Die Zeit wird bei jedem Versuch gestoppt. Auf den Eisschollen stehen unterschiedliche Zahlen. Sind 5 Minuten um, gehen alle Eisschollen mit einer 5 drauf unter. Nach 8 Minuten dann alle Schollen mit einer 8 usw.

Die Teamleitung muss darauf achten, dass zumindest an einer Stelle am Anfang der Herausforderung zwei Eisschollen nebeneinander liegen um den Start zu ermöglichen. Umso mehr Eisschollen direkt nebeneinander liegen, umso schneller geht es, alle SuS in den Kreis zu bekommen.

Die Teamleitung kann sich vor der Herausforderung überlegen, ob und wie sie die SuS systematisch aufstellen, um die übliche Grüppchenbildung zu unterbinden. Stille SuS können mehr in Vordergrund gerückt werden und laute Schüler mal nach ganz hinten gestellt werden.

Fluch der Karibik

Zweck/ Art: Spiel, gut als Einführung für eine Blindeneinheit (Schäferspiel; Wüstensturm; ...)

Schwierigkeitsgrad: leicht- mittel

Ort: Drinnen, ein begrenzter Raum als „Schiff“ ist sinnvoll; Draußen möglich

Dauer: 20- 30 Min;

Anzahl: ab 10 Personen

Hilfsmittel/ Material: Augenbinde, Gegenstände zum Suchen (Trinkflasche, Brotkorb, etc.), Stuhl, vllt. einen Eimer

Aufgabenstellung: Aus der Gruppe werden zwei Freiwillige ausgesucht, einer von ihnen ist der Smutje (Koch) und der andere der Kapitän. Die restliche Gruppe bildet die Crew. Alle auf dem Schiff sind verflucht. Die Crew, die geschlossen an einer Seite sitzt, kann nicht sprechen, dafür aber sehen und deuten. Der Kapitän sitzt genau vor der Crew und muss diese auch die ganze Zeit angucken, es kann sprechen und sehen. Der Smutje steht hinter dem Kapitän im seiner großen Küche (Raum), diese Person bekommt die Augen verbinden und ist blind, dafür kann er aber hören. In der großen Küche sind zwei Gegenstände verteilt, was zum Trinken und was zum Essen, welche der Smutje finden muss.

Das Spiel geht also so, der Smutje muss seine Zutaten zusammensuchen, da er blind ist, braucht er die Ansagen vom Kapitän um diese zu finden. Der Kapitän schaut aber nur seine Crew an, also kann er nur das Ansagen, was ihm die Crew deutet. Das Spiel ist beendet, wenn der Koch alles gefunden hat.

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können auch mehrere Gegenstände verteilt werden oder vorher ansagen, dass die Gegenstände alle in einen Topf kommen sollen für eine leckere Suppe.

Die Team- Trainer müssen natürlich bei Übung aufpassen, dass der Smutje sich nicht irgendwo stößt beim Suchen.

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks:

Gefängnisausbruch

Zweck/ Art: Herausforderung

Schwierigkeitsgrad: Mittel- Schwer

Ort: Draußen, ihr braucht 3-4 Pfosten oder Bäume, als Eckpunkte des Gefängnisses

Dauer: ca. 1 Stunde

Anzahl: 10- 30 Tn.

Hilfsmittel/ Material: 4 Seile, Wäscheklammer in Anzahl der Tn.,

Aufgabenstellung: Es werden 4 Seile um das Gefängnis gespannt, dies sind die Gefängnisgitter. Das unterste sollte ungefähr Kniehöhe sein und das oberste Schulter- oder Kopfhöhe, die restlichen 2 werden dazwischen gespannt. An jedes Seil werden jetzt so viele Wäscheklammern gehängt, wie oft diese Lücke genutzt werden muss.

Die Gruppe befindet sich jetzt im Gefängnis. Als gesamte Gruppe müssen sie jetzt ausbrechen, ohne die Seile oder Pfosten zu berühren. Wenn ein Tn. Seil/ Pfosten berührt oder eine Lücke zu oft genutzt wurde, ist Neustart.

Es müssen unbedingt Sicherheitshinweise vorm Start erläutert werden:

1. Wenn jemand durch eine Lücke getragen wird, welche über Hüfthöhe ist, kommen Füße zu erst und es müssen min. 4 Personen helfen (2 Drinnen; 2 Draußen).
2. Bevor jemand getragen wird, muss die Gruppe Bescheid geben.

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks:

Klötze

Zweck/Art: Herausforderung für Kleingruppen

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwierig

Ort: Drinnen oder Sporthalle

Dauer: Mind. 1 Stunde mit Reflexionsphase oder länger

Anzahl: 5-10 SuS in einer Kleingruppe

Hilfsmittel: Holzklötze (im Kreativzentrum unter der Treppe)

Aufgabenstellung: Die Kleingruppe bekommt so viele Klötze wie Anzahl der SuS in der Gruppe. Das Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich zu sammeln um die anderen Gruppen zu schlagen. Es besteht also auch ein kleiner Wettkampf zwischen den verschiedenen Gruppen. Die Punkte können gesammelt werden, indem die SuS zuerst versuchen alle gemeinsam auf so wenig Klötzen wie möglich zu stehen. Für jeden nicht benutzten Klotz gibt es * Punkte. Dann können weitere Punkte gesammelt werden, indem die Klötze hochkant und senkrecht aufgestellt werden. (!) siehe Abbildung!

Anschließend folgt eine Reflexion.

Meine persönliche Erfahrung:

Feedback der SchülerInnen:

Säurefluss

Zweck/Art: Herausforderung

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Ort: draußen, drinnen, Sporthalle

Dauer: ca 1-2 Stunden

Anzahl: 10 bis 30 SuS

Hilfsmittel: „Schnappschildkröten“- Cola-Kisten , ca. halb so viele wie Anzahl der Sus, zwei Seile um den „Lava-See“ abzugrenzen

Aufgabenstellung: Die Aufgabe der SuS ist es, mit den zur Verfügung gestellten Cola-Kisten/ „Schnappschildkröten“ den mit zwei Seilen abgegrenzten „Lava-See“ oder „Säurefluss“ zu überqueren. Die Länge der zu Überquerenden Strecke kann je nach Kompetenz der Gruppe, Teamleitung und angestrebten Schwierigkeitsgrad variieren. Der Teamleiter entscheidet ebenfalls wie viele „Schnappschildkröten“ er zur Verfügung stellen möchte. Maximal halb so viele Kisten wie SuS sind angemessen, es können jedoch auch ein paar weniger sein, jenachdem wie man die Gruppe herausfordern möchte.

Keiner der Sus darf bei der Herausforderung den Boden berühren. Passiert dies, wird neu gestartet. Die Gruppe darf ebenfalls nie den Kontakt zu Schnappschildkröte verlieren, da dies sehr scheue Tiere sind und schneller abtauchen als man sich vorstellen kann. Heisst: Wenn eine Kiste losgelassen wird (der Kontakt unterbrochen wird, mit Fuß oder Hand), wird diese von der Spielleitung eingezogen und die Gruppe muss ohne diese Kiste weitermachen. Hier darf die Teamleitung wieder selber entscheiden, wie genau die Regeln eingehalten werden.

Die Gruppe hat vor jedem Neustart die Möglichkeit im Kreis zusammen zu kommen und sich neu zu besprechen.

Meine persönliche Erfahrung:

Säureteich/ Mondlandung/ Schatzbergen

Zweck/ Art: Herausforderung

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Ort: Draußen; mit einem Seil ein Kreis legen (Säureteich) an einen angrenzenden Baum

Dauer: 20- 40 Min

Anzahl: 10- 25; max. 30

Hilfsmittel/ Material: Seil, Kletterausrüstung (Helm, Handschuhe, Klettergurt), Rundschnur; wer will kann auch „unnötige“ Materialien hinlegen zum Erschweren (Taucherbrille, Flossen, Wasserkocher, was euch lustiges einfällt)

Aufgabenstellung: Die Gruppe sitzt im Kreis, in der Mitte liegen ihre Materialien. Die Aufgabe ist es, mit den vorgegebenen Materialien einen Schatz aus einem Säureteich zu bergen, ohne dass man den Teich berührt.

Die Teamtrainer können sich bei der Geschichte eine Variante auswählen bzw. ausdenken:

Mondlandung: Die Gruppe ist auf dem Mond in ihrem Raumschiff, sie brauchen ein bestimmtes Teil um wieder zurück auf die Erde zu kommen. Da ihre Luft knapp ist, können sie einmal 2 Leute für 5 Min losschicken um die Stelle zu betrachten und die ganze Gruppe für 30 Min um das fehlende Teil zu bergen.

Säureteich/ Schatzbergen: Hier könnt ihr ohne Zeitvorgaben arbeiten.

Die Lösung ist, ein am Baum befestigtes Seil über den Teich zu spannen, sodass eine Person mit der Kletterausrüstung sich ans Seil schwingt um den Schatz zu bergen, während die restlichen das Seil straff halten. Sonderaufgaben bei Bedarf (Beobachter, Sicherheitsbeauftragte, usw.)

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks: Eine Rundschnur zum festmachen des Seils hat sich als sinnvoll erwiesen.

Spinnennetz

Zweck/Art: Herausforderung

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Ort: Sporthalle oder draußen

Dauer: 1-2 Stunden

Anzahl: 10-30

Hilfsmittel: Zwei Pfeiler, ein langes Seil um das Spinnennetz zwischen den Pfeilern zu spannen

Aufgabenstellung: Die SuS stehen auf einer Seite des Spinnennetzes. Das Ziel ist, alle Schüler auf die Andere Seite des Spinnennetzes zu bekommen, ohne dass das Spinnennetz berührt wird. Jedes „Loch“ im Netz darf daher nur einmal verwendet werden. Die Schüler müssen sich vorher genau überlegen, wie sie dieses logistische Problem am besten lösen. Welche SuS können getragen werden, wer ist besonders gelenkig, wer ist stark und kann andere heben usw. Berührt ein SuS das Netz, wird neu gestartet. Die Gruppenleiter können es hier von der Gruppe oder ihrem Gefühl abhängig machen, wie streng sie sein möchten.

Meine persönliche Erfahrung:

Feedback der SchülerInnen:

Tipps&Tricks:

Städtebau

Zweck/ Art: Herausforderung

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Ort: Drinnen oder Draußen, jede Gruppe braucht ihren eigenen Ort zum diskutieren und basteln

Dauer: 45 Min Gruppenarbeit + Vorstellung und Feedback

Anzahl: 10- 30 Tn, 4- 5 Gruppen

Hilfsmittel/ Material: Bastelmaterialien (Papier, Pappe, Scheren, Kleben, etc.), Liste von Gebäuden und Preise

Aufgabenstellung: Jede Kleingruppe hat die Aufgabe eine Kleinstadt zu entwerfen. Dafür bekommen sie ein Budget von 6000 €, die sie investieren können. Dazu bekommen sie auch Bastelmaterialien für den zu bastelnden Kleinstadtentwurf.

Die Gebäudeliste mit den dazugehörigen Preisen ist zum Kopieren auf der Rückseite.

Wenn man das Feedback größer aufziehen möchte, gibt es die Möglichkeit der Beobachterkarte. Somit würde jede Gruppe ein Beobachter bekommen, der auf die Zusammenarbeit achtet.

- 1.) Welche Entscheidung brauchte viel bzw. wenig Zeit?
- 2.) Wer redet viel? Wer redet kaum? Oder wer redet gar nicht?
- 3.) Wer setzt sich durch? Und wer wird zum Mitläufer?
- 4.) Wie wird abgestimmt?
- 5.) Wer hat wirklich gearbeitet? Und wer saß nur daneben?

Persönliches Feedback:

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks:

Teppich wenden

Zweck/Art: Herausforderung

Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Ort: drinnen oder draußen

Dauer: ca. halbe Stunde

Alter: von-bis

Anzahl: max. 10-15 SuS , je nachdem wie groß die Plane/Teppich ist.

Hilfsmittel: große Plane/Teppich , zur Not ein großes Stück Stoff oder Laken

Aufgabenstellung: Die SuS bekommen eine Plane oder Teppich zur Verfügung gestellt, auf den sich alle SuS raufstellen können. Das Ziel ist, die Plane/Teppich einmal herumzudrehen, ohne dass ein SuS den Boden berührt.

Meine persönliche Erfahrung:

Feedback der SchülerInnen:

Tipps&Tricks:

Tower of Power

Zweck/ Art: Herausforderung

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Ort: Drinnen oder Draußen; es wird ein gerader Boden gebraucht

Dauer: 20- 40 Min

Anzahl: Anzahl der Bänder x 2, ca. 15- 30 Tn.

Hilfsmittel/ Material: Power of Tower/ Fröbelturm, Seil

Aufgabenstellung:

Du legst mit dem Seil ein Kreis, in diesem Kreis verteilst du 8 Klötze mit einer Kerbe. Der Kreis darf nicht betreten werden.

Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, die Klötze zu einem Turm zu stapeln. Dies schaffen sie, indem sie den Kran (eine Holzscheide mit einem „Metallarm“, welche durch befestigte Bänder bewegt werden kann) dazu benutzen. Jeder Tn. sollte 1-2 Bänder in der Hand halten.

Sonderaufgaben:

Die Bänder dürfen nur am Ende festgehalten werden (am Ende jedes Bandes ist eine Holzkugel) und müssen immer straff sein.

Wer es immer noch schwerer haben will, kann das sprechen verbieten.

Persönliches Feedback:

Am Anfang eines TT ist diese Aufgabe ganz gut um herauszufinden, wie gut es mit Absprachen in der Gruppe klappt bzw. die alg. Kommunikation untereinander.

Feedback der Schuler/-innen:

Tipps & Tricks:

