

Kennenlernen

- Leimenbeutel

## Kennenlernen

### Namensball

**Ort**

In einem Raum oder auf einer Wiese

**Dauer**

10 – 15 Minuten

**Eignung**

Für Gruppen von 10 – 30 Personen ab 8 Jahre

**Hilfsmittel**

5 – 6 Soft- oder Tennisbälle

**Beschreibung des Spiels**

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Der Spielleiter beginnt das Spiel, indem er seinen eigenen Namen nennt und dann einen Tennisball an die Person, die rechts neben ihm steht, weitergibt. Der Ball wird immer in die gleiche Richtung weitergegeben, und jede Person sagt dabei ihren Namen, bis der Ball wieder beim Spielleiter landet. Der ruft jetzt irgendeinen Namen im Kreis und wirft dieser Person den Ball zu. Dieser Spieler setzt das Spiel fort, indem er auch einen Namen ruft und der betreffenden Person den Ball zuwirft. Nach einiger Zeit kann der Spielleiter einen zweiten, dritten und vierten Ball in den Kreis eingeben. Das erhöht die Spannung und den Spaß. Bälle, die heruntergefallen sind, müssen schnell aufgehoben und – wie gehabt – mit dem Rufen eines Namens wieder ins Spiel eingegeben werden.

**Variante A**

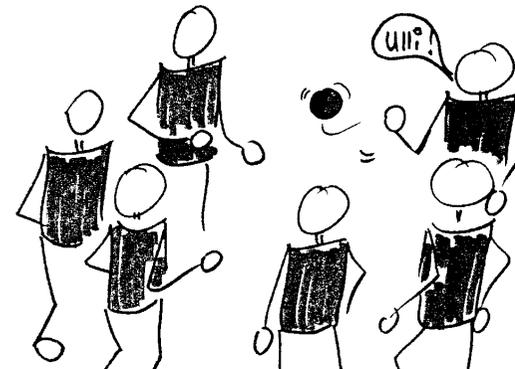
Statt den Namen des Fängers zu rufen, besteht auch die Möglichkeit, daß die Person, die den Ball zugespielt bekommt, „danke schön“ und den Namen des Zuspielers ruft. Dann wird der Ball zum nächsten gespielt, der sich auf die gleiche Art und Weise bei seinem Zuspieler bedankt.

**Variante B**

In sehr großen Gruppen wird das Spiel in zwei Kreisen gespielt. Nach einer gewissen Zeit findet ein Personenwechsel zwischen den Kreisen statt.

**Kommentar**

Namensball ist ein sehr effektives Spiel zum Erlernen der Namen in einer neuen Gruppe. Darüber hinaus schafft es eine lockere und angstfreie Atmosphäre.



- Kennenlernen

- Rettungsdecke

## Namensduell

### Ort

In einem Raum oder auf einer Wiese

### Dauer

10 - 20 Minuten

### Eignung

Für Gruppen von 12 - 18 Personen ab 8 Jahre

### Hilfsmittel

Wahlweise: Bettlaken, große Decke, Fallschirm, Schwungtuch

### Beschreibung des Spiels

Der Spielleiter sucht sich noch eine zweite Person aus, die ihm bei der Durchführung des Spiels hilft. Die Gruppe wird in zwei Hälften aufgeteilt. Die Spielleiter halten ein großes Tuch (Bettlaken oder Fallschirm) hoch. Auf beiden Seiten des Tuches nimmt eine Kleingruppe Platz. Die beiden Gruppen dürfen sich nicht sehen. Beide Gruppen suchen nun in aller Stille einen Spieler aus. Diese setzen sich mit dem Gesicht zum Tuch gewandt einander gegenüber. Auf ein vereinbartes Zeichen lassen die Spielleiter das Tuch fallen, und die beiden Spieler müssen so schnell wie möglich den Namen ihres Gegenüber nennen. Wer dies zuerst schafft, darf den anderen Spieler in die eigene Mannschaft mitnehmen. Das Spiel wird fortgesetzt, indem jede Mannschaft wieder eine Person bestimmt, die vor dem Tuch Platz nimmt.

### Variante A

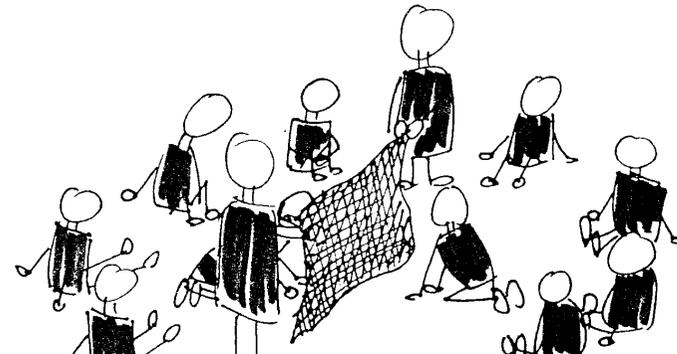
Statt einer Person können auch zwei Personen vor dem Tuch Platz nehmen und so schnell wie möglich die Namen der anderen nennen.

### Variante B

Die Spieler sitzen mit dem Rücken zum Tuch und versuchen, anhand der Personenbeschreibung der übrigen Gruppenmitglieder herauszufinden, wer Rücken an Rücken mit ihnen sitzt.

### Kommentar

Das Namensduell eignet sich gut, bereits erlernte Namen in einem zweiten Anlauf noch einmal aufzufrischen bzw. zu vertiefen.



Kennenlernen

## - Kennenlernen - Kommunikation

- Augenbinden  
Cruzgeklebte A-S

## Partnerruf

### Ort

Auf einer Wiese oder in einer Halle

### Dauer

10 - 15 Minuten

### Eignung

Für Gruppen von 12 - 30 Personen  
ab 12 Jahre

### Hilfsmittel

Augenbinden

### Beschreibung des Spiels

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe nach Alter geordnet auf, entweder nach eigener Einschätzung ohne Absprache oder nach dem tatsächlichen Alter geordnet. Die Reihe wird in der Mitte geteilt, und die jüngere Hälfte schwenkt so vor die anderen, daß der Jüngste vor dem Ältesten steht. Jeder hat jetzt einen Partner. (Bei ungerader Teilnehmerzahl sucht sich der Spielleiter einen Helfer aus.) Jedes Spielerpaar vereinbart nun ein zweiteiliges Kennwort, z. B. Mond-Ball, Kinder-Garten etc. Die Partner ordnen sich dann jeweils einem Wortteil zu, z. B. ist A Mond und B Ball. Jedes Paar gibt daraufhin sein Kennwort den anderen Spielpaaren bekannt. Kein Wortteil darf mehr als einmal vorkommen.

Die in einer Reihe stehenden Spieler gehen dann an gegenüberliegende Spielfeldränder, verändern ihre Reihenfolge und legen die Augenbinden an. Um anschließend Verletzungen zu vermeiden, strecken sie ihre Hände nach vorn. Durch Zurufen der Kennwortteile (keine Lautstärkebegrenzung) versucht jeder nun, zu seinem Partner zu finden. Paare, die sich getroffen haben, können die Augenbinden abnehmen und den anderen zuschauen oder ein Kennlerngespräch (Name, Alter, Interessen) mit dem Spielpartner führen.

### Variante A

(Insbesondere an Orten, an denen ein größerer Lärmpegel stören würde): Flüstern statt rufen.

### Variante B

Statt der Kennworte wählen die Partner Laute oder Geräusche, mit denen sie sich wiederzuerkennen versuchen.

### Variante C

Jeder Spieler wählt einen Wert, eine Qualität oder eine Eigenschaft, die er in den Kurs einbringen möchte (oder die er als bedeutsame Voraussetzung für das Gelingen der Gruppenziele ansieht). Dies sind dann die Worte, mit denen die Partner sich finden müssen. Diese Variante ist vor allem bei Erwachsenen mit stark intellektuellem Einschlag bzw. aus sozialen Berufen witzig, weil Begriffe wie Kommunikation, Kooperation usw. in diesem Wortchaos auf den Arm genommen und als potentiell leere Phrasen entlarvt werden, die erst einmal mit Inhalt gefüllt werden müssen.



Kennenlernen

→ Warming-Up

- Leinenbeutel

## Der Riesenfang

### Ort

Auf einer Wiese oder in einer Turnhalle

### Dauer

10 – 15 Minuten

### Eignung

Für Gruppen von 10 – 30 Personen  
ab 12 Jahre

### Hilfsmittel

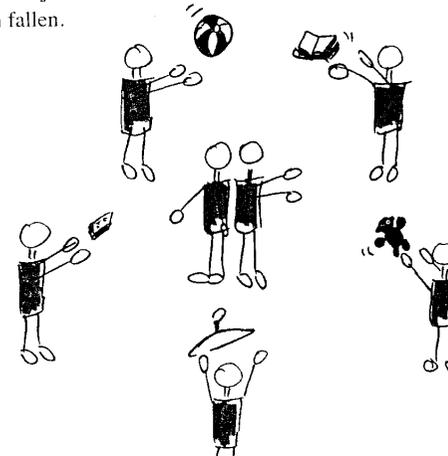
Pro Person 1 – 2 weiche Wurfobjekte (z. B. Softbälle, Strandbälle, Frisbees und weitere möglichst originelle Spielgeräte)

### Beschreibung des Spiels

Die Gruppe bildet einen Kreis, und die Spieler suchen sich aus einer bereitliegenden Auswahl ein bis zwei weiche Wurfobjekte. Je nach Gruppengröße begeben sich dann zwei bis vier Freiwillige (ohne Wurfobjekte) in die Mitte des Kreises und stellen sich Rücken an Rücken, Gesicht also nach außen, dem Kreis zugewandt. Auf ein Zeichen hin werfen alle Spieler im Kreis gleichzeitig ihre Objekte so, daß sie in etwa über den Köpfen der Fänger in der Mitte „niederregnen“, diese also eine reale Chance haben, die Objekte tatsächlich zu fangen. Die Fänger haben als Team die Aufgabe, einen Riesenfang einzufahren, also möglichst viele Objekte zu schnappen, bevor sie zu Boden fallen.

### Kommentar

Der Reiz dieses Spiels liegt in dem geradezu unvermeidlichen Mißerfolg. Die ersten Fänger werden sich wahrscheinlich noch eine größere Ausbeute erhoffen. Bald stellt sich aber heraus, daß die meisten Objekte so gut wie sicher auf den Boden fallen. Häufig gehen die Fänger sogar völlig leer aus. Eine vermeintliche Leistungssituation entpuppt sich somit als lustige Gaudi. Die Botschaft, die dabei transportiert werden kann, ist die, daß Erfolg nicht immer und um jeden Preis möglich ist, und daß man sich trotzdem dabei gut fühlen und Spaß haben kann. Sozusagen eine handlungsorientierte Neuauflage des alten Spruchs „Dabeisein ist alles“.



- Warming-Up

- ohne Hilfsmittel

## AH-SO-KO – Zenkarate

Warming up

### Ort

In einem Raum oder  
im Freien

### Dauer

10 – 15 Minuten

### Eignung

Für Gruppen von 8 – 18 Personen  
ab 12 Jahre

### Beschreibung des Spiels

Ziel des Spiels ist es, sehr schnell einer Sequenz aus Tönen und Gesten zu folgen, ohne dabei einen Fehler zu begehen. Drei Töne und Handbewegungen müssen von den in einem Kreis sitzenden Spielern immer in der gleichen Reihenfolge durchgeführt werden. Die erste Bewegung besteht darin, einen symbolischen Messerstich an die eigene Kehle zu machen und dabei laut „AH“ zu rufen. Je nachdem, ob dazu die linke oder rechte Hand benutzt wurde, zeigen die Finger auf den rechten oder linken Nachbarn, der nun mit der zweiten Bewegung an der Reihe ist. Diese besteht aus einem verfehlten Schwerthieb direkt über den eigenen Kopf und dem lauten Ausruf „SO“. Dabei zeigen die Finger wieder nach rechts oder links, und der jeweilige Nebenmann ist mit der dritten Bewegung dran. Dieser Spieler macht einen symbolischen Karateschlag in die Mitte des Kreises, zeigt dabei auf einen beliebigen anderen Mitspieler und ruft

laut „KO“. Der „Betroffene“ beginnt nun wieder mit dem ersten Teil der Ton- und Bewegungsfolge von „AH“ „SO“ „KO“. Macht irgend jemand einen Fehler, so rufen alle noch im Kreis Sitzenden laut „RAUS“ und zeigen mit einer deutlichen Handbewegung des Daumens an, daß die Person den Kreis verlassen muß. Die hinausbeförderten Spieler haben nun die Aufgabe, die im Kreis verbliebenen Spieler in deren Konzentration zu stören. Sie dürfen diese dabei allerdings nicht berühren oder ihnen die Sicht versperren. Scheidet ein Spieler aus dem Kreis aus, so setzt immer der verbliebene linke Nachbar das Spiel fort. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch drei Spieler – die neuen Zenkaratemeister – im Kreis sitzen.

### Kommentar

Ah-So-Ko eignet sich vorzüglich, in spielerischer Form Aggressionen auszudrücken und Spannungen abzulassen. Mit einer ausdrucksstarken Inszenierung kann der Spielleiter dies nachhaltig unterstützen.



- Warming-Up

- Leinenbeutel

- Kleinteile

- Stoppuhr (Atemschutzüberwachung)

## Ab durch die Mitte

### Ort:

in einer Halle oder auf einer Wiese

### Eignung:

für Gruppen von 10-30 Personen

### Dauer:

5-10 Minuten

### Material:

ein Seil von ca. 20 m Länge, ein Gymnastikreifen, Gegenstände zur Markierung der Plätze entsprechend der Anzahl der TN

### Beschreibung des Spiels:

Mit dem Seil wird ein großer Kreis gelegt. In die Mitte dieses Kreises wird der Gymnastikreifen platziert. Die Gruppe versammelt sich nun in einem Kreis um den äußeren Ring und alle Mitspielerinnen markieren ihren Platz mit einem entsprechenden Gegenstand. Jeweils gegenüberstehende Personen finden sich daraufhin durch Blickkontakt zusammen und bilden fortan ein Paar. Diese Paare sollen nun so schnell wie möglich ihre Plätze tauschen (die Zeit wird gestoppt). Der Wechselvorgang sieht folgendermaßen aus:

- Beide Personen begeben sich zum Mittelkreis, stellen gleichzeitig einen Fuß in den Reifen, geben sich die Hand und gehen dann zur Ausgangsposition ihres Partners.
- Es können mehrere Paare zur gleichen Zeit unterwegs sein, den Reifen dürfen aber immer nur zwei Personen gleichzeitig betreten.

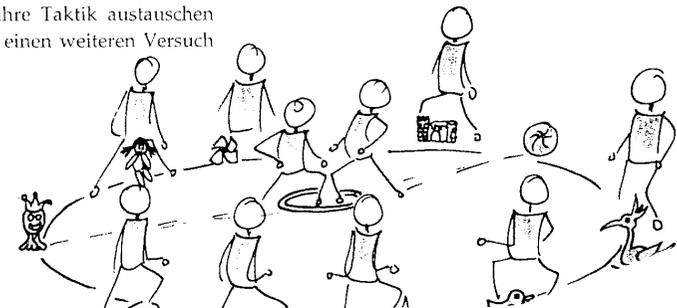
Sobald die letzte Person auf dem Platz ihrer Partnerin angekommen ist, wird die Zeit gestoppt. In einer kurzen Besprechung kann die Gruppe sich über ihre Taktik austauschen und gegebenenfalls einen weiteren Versuch starten.

### Variante A:

Statt die Paare von vornherein festzulegen, kann die Spielleiterin auch unmittelbar vor dem Start ein Kriterium zur Paarbildung eingeben, z. B. die alphabetische Reihenfolge der Vornamen. Spielerinnen, die in dieser Reihenfolge jeweils nacheinander kommen, bilden dann ein Paar. Alternativ können auch Memory-Karten mit Tiermotiven verwendet werden. Pantomimisch sollen sich dann die Besitzerinnen gleicher Karten finden. Gestoppt wird in beiden Fällen die gesamte Zeit, also sowohl die Paarfindung als auch der eigentliche Wechsel.

### Variante B:

Im Reifen werden Zettel entsprechend der Anzahl der Paare ausgelegt. Auf jedem Zettel steht eine andere Begrüßungsart, also z. B. „Auf die Schulter klopfen“, „Handflächen beider Hände gegeneinander klatschen“ usw. Die jeweiligen Paare erfahren also erst unmittelbar bei ihrer Ankunft und durch Herumdrehen und Lesen des Zettels, was im Reifen zu tun ist.



Vertrauen

- Seil im Beutel

## Vertrauensspaziergang

### Ort

Im Wald oder einer anderen abwechslungsreichen Landschaft

### Dauer

30 – 45 Minuten

### Beschreibung der Übung

In einem abwechslungsreichen Gelände wird ein möglichst langes Seil gespannt. Dabei sollen so viel verschiedene Geländeformen wie möglich von dem Seil durchquert werden. Die Spieler starten nacheinander und gehen blind am Seil entlang durch die Natur. Die Zeitabstände sollen so bemessen sein, daß sich die Spaziergänger unterwegs nicht treffen. Es erhöht den Reiz des Spiels, wenn die Spaziergänger das Gelände vorher nicht begutachten können und sich alle möglichst ruhig verhalten.

### Eignung

Für Gruppen von 6 – 18 Personen ab 8 Jahre

### Hilfsmittel

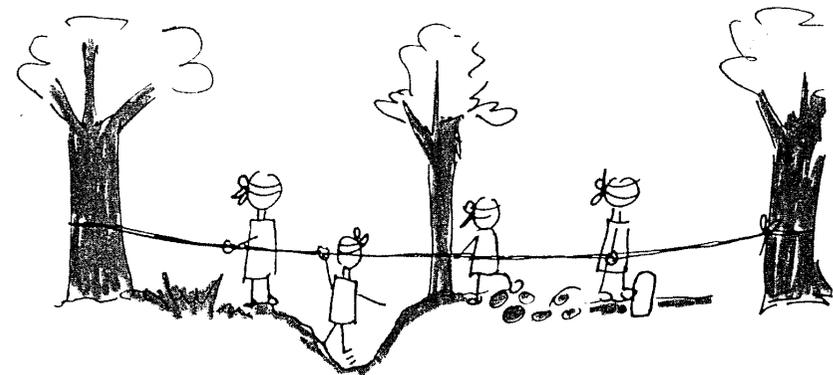
Ein 50 bis 100 Meter langes Seil oder fester Bindfaden

### Variante

Durch Knoten im Seil können interessante Tasterfahrungen oder Schwierigkeiten angekündigt werden.

Zum Beispiel:

- 1 Knoten: Interessante Wahrnehmung
- 2 Knoten: Leichte Schwierigkeit
- 3 Knoten: Größere Schwierigkeit



# Vertrauen

- evtl. FW-Äxte usw.

## Der Wanderer



### Vertrauen

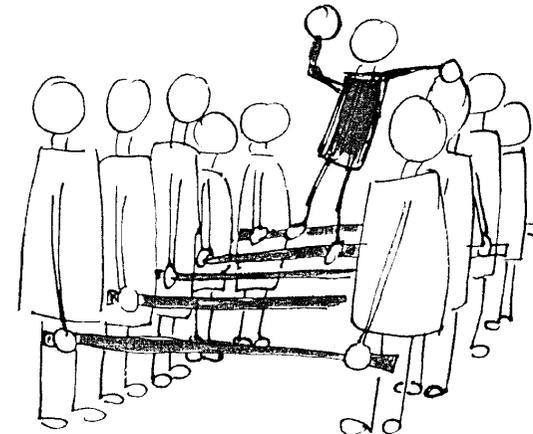
**Ort**  
In einem Raum oder  
auf einer Wiese  
**Dauer**  
20 – 30 Minuten

**Eignung**  
Für Gruppen von 12 – 18 Personen  
ab 14 Jahre

**Hilfsmittel**  
Halb so viele stabile Holzstäbe (1,2 m lang  
Durchmesser 8 bis 10 cm) wie Teilnehmer

### Beschreibung der Übung

Die Gruppe hat die Aufgabe, einem „Wanderer“ zu helfen, von einem Punkt A zu einem Punkt B zu kommen, ohne daß diese Person den Boden dabei berührt. Dazu stehen der Gruppe halb so viele stabile Stangen wie Spielteilnehmer zur Verfügung. Spieler oder Stangen, die von dem Wanderer berührt werden, können sich allerdings bis zur Beendigung des Kontakts nicht von der Stelle bewegen. Der Spielleiter sollte darauf achten, daß die Stangen nur in Hüfthöhe gehalten werden, wenn die Spieler damit eine Art Leiter bilden. Die Entfernung von A nach B sollte ca. 10 m betragen. Von B nach C wandert dann der nächste Spieler weiter. Jeder Mitspieler sollte die Möglichkeit erhalten, einmal in der Rolle des Wanderers zu sein.



— Vertrauen

(Menschenrettung)

— z.B. quer durch das Fw-Fahrzeug

## Personentransport



### Ort

In einem Raum oder  
im Freien

### Dauer

15 – 30 Minuten

### Eignung

Für Gruppen von 9 – 18 Personen  
ab 14 Jahre

### Beschreibung der Übung

Personentransport ist ein schönes Spiel, um Vertrauen zu bilden, das überall durchgeführt werden kann, jedoch einige Zeit in der Vorbereitung benötigt. Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, einen Spieler über oder durch eine Reihe von Hindernissen zu transportieren, die so ausgesucht oder konstruiert werden, daß sie eine Herausforderung für die gesamte Gruppe darstellen. Der Parcours wird von der Spielleitung ohne die Gruppe aufgebaut. Bei dem Spiel ist auf folgendes zu achten:

1. Einige denkbare und mögliche Hindernisse wären zum Beispiel: durch hohes Gras, über fließendes Wasser, die Treppe hoch oder runter, über eine niedrige Mauer oder quer durch ein Auto, ...
2. Die Transporteure dürfen ihre Füße nicht bewegen, wenn sie körperlichen Kontakt mit dem Transportgut haben. Wenn dieser Kontakt beendet ist, könne sie sich an anderer Stelle erneut postieren, damit der Transport weitergehen kann.

3. Das Transportgut darf weder den Boden noch die Hindernisse berühren.
4. Die Gruppe trifft selbst die Entscheidung, welchen Mitspieler sie transportiert.
5. Die Hindernisse sollten unterschiedlich schwer zu bewältigen sein, und einTransport sollte nicht länger als 10 bis 15 Minuten dauern.
6. Jedes Gruppenmitglied soll bei dem Transport mithelfen. Es kann allerdings durchaus sein, daß die einen mehr tragen und die anderen mehr planen, wie die Hindernisse bewältigt werden können. Wer welchen Part schwerpunktmäßig übernimmt, kann die Gruppe vorher selbst überlegen.
7. Die Schwierigkeit und Länge des Spieles hängt auch davon ab, was die Gruppe machen muß, falls das Transportgut den Boden berührt.



# Kooperation

- Leinenbeutel  
(Plana)

## Platz ist in der kleinsten Hütte

### Ort

In einem Raum oder  
im Freien

### Dauer

15 – 20 Minuten

### Eignung

Für Gruppen von 12 – 16 Personen  
ab 12 Jahre

### Hilfsmittel

2 Gymnastikreifen, ein Seil  
oder eine Plane

### Beschreibung des Spiels

Die Gruppe hat die Aufgabe, sich in zwei Gymnastikreifen zu stellen. Die Reifen liegen direkt nebeneinander. Jeder Spieler darf höchstens auf einem Fuß in einem Reifen stehen. Der Bereich außerhalb des Reifens darf von den Spielern nicht betreten werden. Aufgabe der Gruppe ist es, eine Position zu finden, in der dies mindestens 3 Sekunden möglich ist.

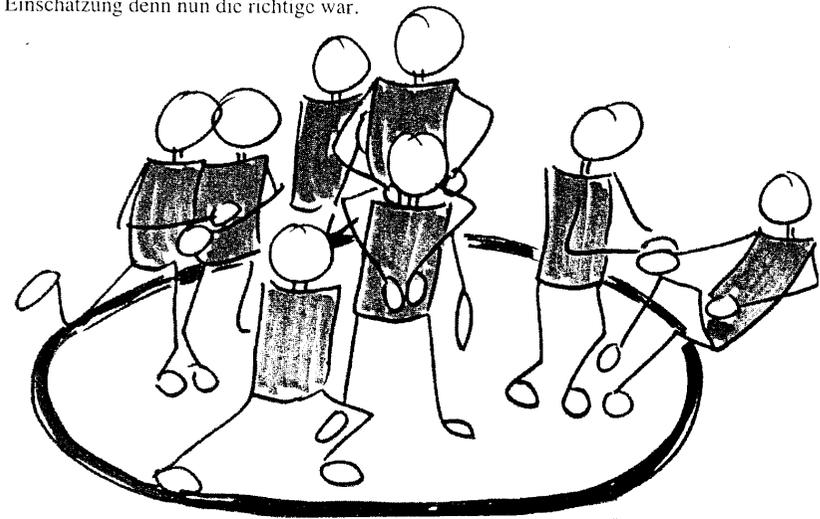
Nun wird vom Spielleiter ein Reifen entfernt und jeder Teilnehmer befragt, was er schätzt, wie viele Mitglieder der Gruppe sich unter den vorgenannten Bedingungen in dem Reifen ausbalancieren können. Danach probiert die Gruppe aus, wessen Einschätzung denn nun die richtige war.

### Variante

Möglich ist es auch, der Gruppe ein Seil oder eine Plane zu überreichen mit der Anforderung, die kleinstmögliche „Hütte“ zu bauen, in der alle Teilnehmer 5 Sekunden lang stehen können. Bei dieser Variante geht einer kurzen Aktionszeit eine längere Planungszeit voraus, in der noch niemand die künftige „Hütte“ betreten darf.

### Kommentar

Dieses Spiel eignet sich gut, über die Bedeutung eines realistischen Anspruchsniveaus ins Gespräch zu kommen.



## - Kooperationspiel

(Knotenkunde)

- ausgemerkte Arbeitskleine,  
zerschnitten in Stücke à 1,50 m

## Knoten im Seil

**Ort:**  
überall möglich

**Dauer:**  
20-30 Minuten

**Eignung:**  
für Gruppen von 8-18 Personen

**Material:**  
Springseile von ca. 1,50 m Länge  
(entsprechend der Anzahl der TN)

### Beschreibung des Spiels:

Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, in ein Seil einen so genannten Sackstich-Knoten zu knüpfen, mit andern Worten den Anfangsknoten, den jede Spielerin vom Schuhebinden her kennt.

Die Ausgangssituation gestaltet sich folgendermaßen: Die Spielerinnen stehen in einer Reihe und zwischen ihnen befindet sich immer ein von beiden festgehaltenes Seilstück. Bis auf die Spielerinnen am Ende der Reihe halten also alle in jeder Hand ein Seilende fest. Dieses darf während des gesamten Knotenvorganges nicht losgelassen werden. So entsteht ein langes „Seil“ bestehend aus Menschen und Seilstücken.

Die Spielleiterin demonstriert mit einem kleinen Seilstück zu Beginn wie der Knoten aussieht.

Nach einer Beratungszeit von 10 Minuten soll die Gruppe versuchen diesen Knoten in alle Seilstücke zwischen je zwei Personen zu knüpfen.

### Variante A:

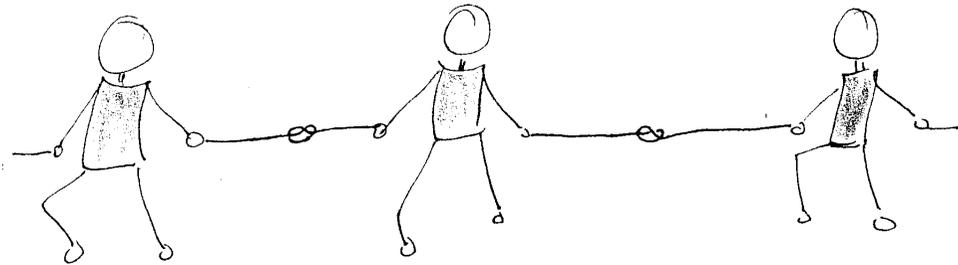
Der Vorgang des Knotens soll stumm durchgeführt werden.

### Variante B:

Ein kurzes Seilstück von ca. 3 m Länge wird irgendwo festgebunden. Daran wird ein langes Seil geknüpft, das alle Spieler in die Hand nehmen. Die Aufgabe bleibt die gleiche: einen Knoten zu knüpfen, ohne das Seil loszulassen – allerdings mit dem Ziel, dass sich der Knoten am Ende in dem kleinen Seilstück befindet. Während der gesamten Aktion darf dieses Seil von keiner Spielerin berührt werden.

### Variante C:

Statt des Sackstiches kann auch ein anderer Knoten, zum Beispiel der Achterknoten, geknüpft werden.



- Kooperationspiel

- Leinenbeutel (2 Stücke)

## Brücke nach Nirgendwo

**Ort:**

in einer Halle oder im Freien

**Eignung:**

für Gruppen von 15-30 Personen

**Dauer:**

20-30 Minuten

**Material:**

ein langes Seil (40-50 m)

**Beschreibung des Spiels:**

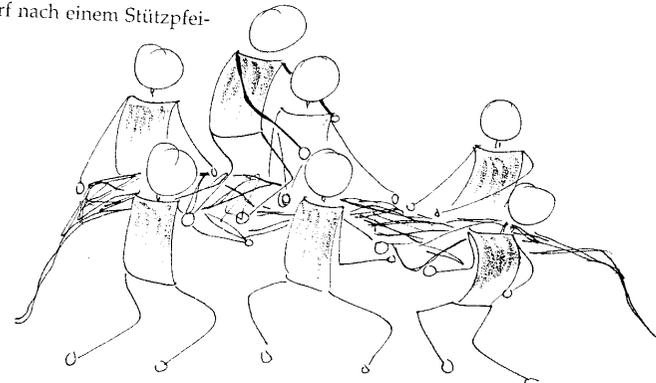
Bei dieser Aufgabe kann die Gruppe aus nur einem einzigen Seil „irgendwo“ eine Brücke nach „Nirgendwo“ bauen. Eine sehr wackelige Brücke allerdings, die nur unter Einsatz von viel „womenpower“ überquert werden kann.

Die Teilnehmerinnen teilen sich in zwei gleich große Gruppen auf und bilden zwei sich gegenüberstehende Reihen. Zwischen den beiden Reihen wird das Seil in drei Strängen auf den Boden gelegt. Aufgabe der Gruppe ist es nun, diese Seilstränge als Netz übereinander gelegt, verdreht und verwunden aufzunehmen und anschließend straff zu spannen und gut festzuhalten.

Über diese Wackelbrücke können die TN dann nacheinander „spazieren“. Köpfe und insbesondere Schultern dienen dabei den Wandernden als zusätzliche Haltepunkte. Wer die Brücke überquert hat, reiht sich unmittelbar wieder an einer Stelle ein, wo aktuell am meisten Bedarf nach einem Stützpfiler besteht.

**Kommentar:**

Dieses Spiel kann eine Menge Spaß bereiten, aber es ist – wie man sich leicht vorstellen kann – auch sehr anstrengend und erfordert nicht nur den vollen Einsatz, sondern auch eine hohe Konzentration aller Beteiligten. Die Spielleitung muss sich daher aufmerksam eines umsichtigen Umgangs aller miteinander vergewissern.



# Kooperation

- Leinenbeutel

## Gummitwist Parcours

### Ort

Im Wald oder auf einer Wiese mit vielen Bäumen

### Dauer

20 - 30 Minuten

### Eignung

Für Gruppen von 12 - 18 Personen ab 10 Jahre

### Hilfsmittel

20 - 30 Gummischnüre oder Kordel

### Beschreibung des Spiels

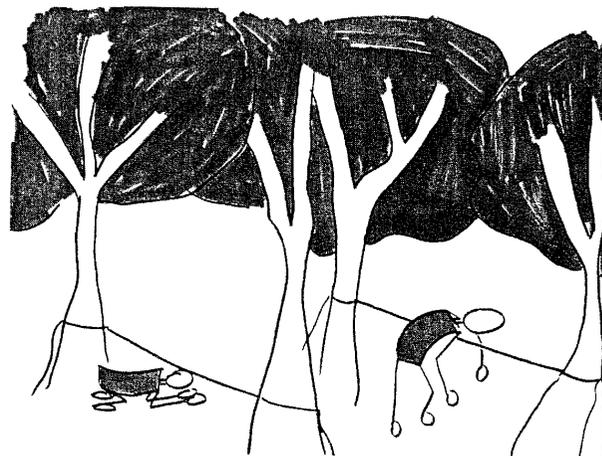
In einem Waldstück werden zwischen einzelnen Bäumen mindestens 20 Gummischnüre gespannt. Diese Schnüre werden entweder in 30 cm oder in 1,2 m Höhe befestigt. Dabei ist darauf zu achten, daß etwa die Hälfte niedrig und die andere Hälfte hoch zwischen den Bäumen gespannt wird. Die Aufgabe der Gruppe besteht nun darin, diesen Gummitwist-Parcours zu überwinden, ohne die Schnüre zu berühren.

Jedes Gruppenmitglied kann für sich selbst entscheiden, ob es lieber über oder unter allen Schnüren den Parcours absolvieren möchte. Das Problem ist dann gelöst, wenn alle den Parcours durchlaufen haben.

Berührt ein Spieler eine Gummihürde, so muß er den Parcours von vorne beginnen.

### Variante

Um das Spiel komplexer zu gestalten, können einige Spieler der Gruppe den Parcours auch blind absolvieren.



Kooperation

→ Abenteuer  
- Limenbeutel

## Die wachsenden Hürden



### Ort:

im Wald

### Eignung:

für Gruppen von 8-18 Personen

### Dauer:

45-60 Minuten

### Material:

1-2 Seile à 40-50 m, evtl. Karabiner und Schlingen

### Beschreibung des Spiels:

Auf einem Beratungsplatz, von dem aus das Aktionsgelände nicht einzusehen ist, wird der Gruppe folgende Aufgabe präsentiert:

Eine Reihe von Hürden mit wachsender Schwierigkeit ist gemeinsam zu überqueren. Wie viele davon geschafft werden sollen, entscheidet die Gruppe selbst. Es gilt dabei, einige Bedingungen zu berücksichtigen:

- Die Hürden dürfen nicht berührt werden.
- Von Anfang bis Ende muss zwischen allen Gruppenmitgliedern Körperkontakt bestehen, d. h. jede muss mit jeder anderen direkt oder via „Zwischenstationen“ verbunden sein.
- In Sichtweite der Hürden darf nicht gesprochen werden.
- Wird eine der drei obigen Regeln verletzt, muss die Gruppe vor die zuletzt von allen überquerte Hürde zurückkehren.
- Jegliche Form von Sprüngen oder Absprüngen ist verboten.
- Die Bäume können als Kletterhilfe genutzt werden, weitere Hilfsmittel sind untersagt.
- Die Gruppe hat eine Aktionszeit von 30 Minuten, davor eine Planungszeit von 15 Minuten und zwei mögliche Auszeiten von jeweils 3 Minuten.
- Vor Beginn der Planung kann die Hürdenstrecke kurz besichtigt, dabei aber noch keine Hürde überquert werden.

den Bäumen wird das Seil zunächst in ca. 50 cm Höhe zwischen zwei Bäumen verspannt. Von einem der Bäume wird es dann in ca. 60 cm Höhe zu einem dritten Baum gespannt, von dort in ca. 70 cm Höhe zum nächsten Baum usw. Dadurch sollte sich eine fortlaufende Strecke mit allmählich wachsenden Hürden ergeben. Die höchste Hürde sollte 1,50 m nicht überschreiten. Bäume, die Äste und Verdickungen im Stamm als Kletterhilfe bieten, sind zu bevorzugen. Der Abstand der Bäume sollte idealerweise zwischen 2 und 4 m betragen.

### Kommentar:

Im Grunde ist dieses Spiel eine komplexe Variante des Klassikers „Kleine Mauer“. Der Akzent wird hier auf die (wegen der schweigenden Überquerung notwendigen) Planung und auf die Auseinandersetzung mit einem realistischen Anspruchsniveau gelegt. Für Gruppen, die mit diesem Konzept wenig vertraut sind, kann ein Anreiz dadurch gesetzt werden, dass jede Hürde eine bestimmte Anzahl Punkte einbringt, die Differenz zwischen der geschätzten und der tatsächlich erreichten maximalen Hürde dagegen einen Punktabzug.

### Vorbereitung:

In einem ebenen Waldstück mit wenig Unterholz und relativ dicht belaubten Bäumen



# Abenteuer

- 2 Leinenbeutel

- Fw Gurt

- Augenbinde bzw. Maske

## Abenteuer

### Die Nebel von Avalon



#### Ort

Auf einer Wiese mit großem freistehenden Baum oder in einer Turnhalle

#### Dauer

30 – 60 Minuten

#### Eignung

Für Gruppen von 12 – 18 Personen ab 14 Jahre

#### Hilfsmittel

2 HMS Karabiner, 20 Meter Seil (11 mm)  
2 Meter Reepschnur (6 mm)  
Komplettklettergurt, 2 Meter Schlauchband, ein Helm, eine Augenbinde  
Markierungsband oder Seil für den See

#### Beschreibung des Spiels

Die Gruppe soll einen auf einer Insel liegenden Schatz heben. Die Insel liegt mitten in einem Zaubersee, dessen senkrecht aufsteigende Wasserdämpfe die Spieler erblinden lassen, falls sie davon etwas in die Augen bekommen. Zur Lösung des Problems stehen der Gruppe Seil, Gurt, Schlauchband, Karabiner, Helm und Augenbinde zur Verfügung.

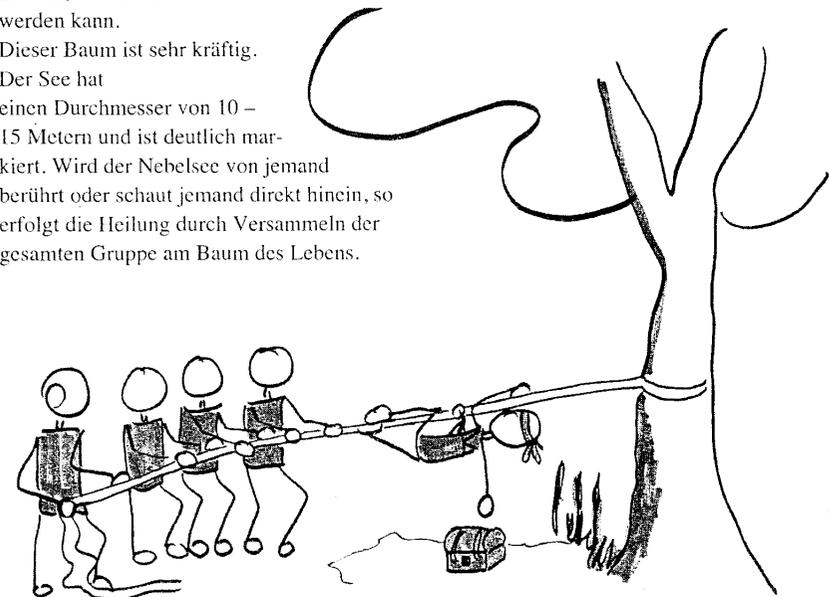
Direkt am Ufer des Sees steht der Baum des Lebens, der als Hilfsmittel benutzt werden kann.

Dieser Baum ist sehr kräftig.

Der See hat einen Durchmesser von 10 – 15 Metern und ist deutlich markiert. Wird der Nebelsee von jemand berührt oder schaut jemand direkt hinein, so erfolgt die Heilung durch Versammeln der gesamten Gruppe am Baum des Lebens.

#### Variante

Zusätzlich kann eventuell eine Rolle Hauskordel zur Verfügung gestellt werden, wodurch sich bei leichteren Schätzen eine alternative Lösungsstrategie anbietet.



- Abenteuer

(Technische Hilfeleistung)

- Steckleiterteile

- Leinenbeutel

- Eimer

- Ast oder Beil

## Der Schatz im Silbersee



### Ort

Eine niedrige Mauer oder Böschung an einem See, Teich, Fluß oder Bach

### Dauer

30 - 45 Minuten

### Eignung

Für Gruppen von 8 - 18 Personen  
ab 14 Jahre

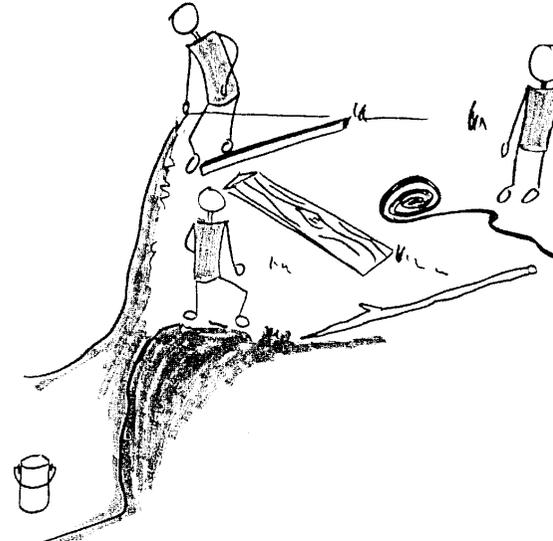
### Hilfsmittel

Altes Kletterseil (11 mm) 20 m lang  
ein Brett 300 x 30 x 3,5 cm  
ein Kantholz 8 x 10 x 300 cm  
ein stabiler Ast von 2 m Länge mit einem kleinen Nebenast am Ende  
ein Eimer mit Henkel

### Beschreibung des Spiels

In ca. 5 m Entfernung vom Ufer eines Gewässers (Böschungskante oder Mauer in ca. 1 m Höhe) wird vom Spielleiter in der Vorbereitungsphase ein Eimer mit einem Schatz hingestellt bzw. im Wasser fixiert. Aufgabe der Gruppe ist es, nur mit den zur Verfü-

gung gestellten Hilfsmitteln Balken, Stangen, Brett und Seil, den Eimer zu bergen. Dabei darf der Raum zwischen Böschungskante oder Mauer und Eimer nicht betreten werden. Wird der Boden bzw. das Wasser trotzdem berührt, muß mit einem neuen Bergungsversuch begonnen werden.



Abenteurer

# Abenteuer

2 Steckleiterteile

2 alte FW-Gurte

Leinen

## Der Balken



### Ort

Im Freien zwischen 2 Bäumen  
oder in einer Halle  
mit Metallpfosten

### Dauer

30 – 45 Minuten

### Eignung

Für Gruppen von 8 – 18 Personen  
ab 14 Jahre

### Hilfsmittel

1 Balken 300 x 10 x 10 cm  
2 Seile oder entsprechende Schrauben zum  
Befestigen des Balkens  
evtl. Klettermaterial

### Beschreibung des Spiels

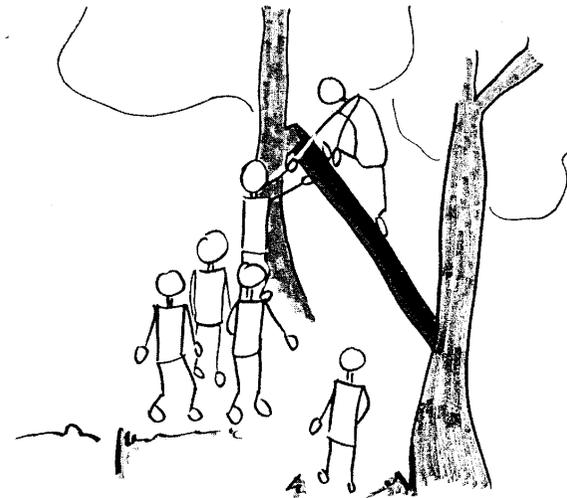
Das Problem der Gruppe besteht darin, einen in waagerechter Stellung angebrachten Balken oder Stamm zu überwinden. Der Balken ist in einer Höhe von 240 cm zwischen zwei stabilen Bäumen befestigt. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

1. Alle Teilnehmer sollen diesen Balken überqueren.
2. Zur gleichen Zeit dürfen sich nicht mehr als 3 Personen auf dem Balken befinden.
3. Alle nicht in Aktion befindlichen Spieler haben die Aufgabe, die Agierenden zu sichern.

4. Der einzige erlaubte Weg von einer Seite zur anderen führt über den Balken.
5. Niemand darf über den Balken geworfen werden oder darüberspringen.

### Variante

Die Höhe des Balkens kann natürlich nach Alter und Fertigkeit der Gruppe variiert werden. Sie sollte jedoch 3 m nicht überschreiten. Eventuell kann Klettermaterial zur Sicherung verwendet werden.



# Abenteuer

- Ausrüstungsteile, Kleinteile
- Augenbinden (zugeschnittene A-Marken)

## Abenteuer

### Die verlorenen Schätze

#### Ort

Auf einer großen Rasen- oder Wiesenfläche mit eindeutigen Grenzen

#### Dauer

45-60 Minuten

#### Beschreibung des Spiels

1. Phase: Die Teilnehmer werden aufgefordert, sich einen der Gegenstände auszusuchen und ihn auf der Wiesenfläche abzulegen. Dabei soll die Gruppe die Gegenstände so verteilen, daß die Fläche weitgehend genutzt wird. Zum Rand hin muß mindestens 1,50 m Abstand gelassen werden, der Abstand zwischen zwei Gegenständen sollte größer sein. Auch die Leiter nehmen sich jeweils einen Gegenstand und legen ihn in ein noch relativ freies Areal. Dann wird die Gruppe wieder zusammengerufen und die eigentliche Aufgabe erklärt.

2. Phase (Planung): Die Gruppe erhält die Aufgabe, die verlorenen Schätze (= Gegenstände) wieder einzusammeln und in der Mitte der Wiesenfläche abzulegen. Die Schwierigkeit: alle haben die Augen verbunden. Die Gruppe hat allerdings die Gelegenheit, sich vor Beginn der Suchaktion zu besprechen und einen Plan zu machen. Die Wiese darf dabei betreten werden, die Gegenstände dürfen aber nicht mehr berührt werden, und es dürfen auch keine anderen Veränderungen (Markierungen) vorgenommen werden. Die Gruppe weiß vorher nicht, an welcher Stelle sie die Augen verbunden bekommt und die Suchaktion starten kann.

#### Eignung

Für Gruppen von 10 – 18 Personen ab 14 Jahre

#### Hilfsmittel

Stabile Gegenstände in der Größe zwischen einem Tischtennisball und einem Handball entsprechend der Zahl der Teilnehmer und Leiter, Augenbinden

3. Phase (Suche): Sobald die Gruppe die Planung abgeschlossen hat, werden alle an einen Ausgangspunkt am Ende der Wiese geführt und bekommen die Augen verbunden. Die Gruppe entscheidet selbst, wann sie die Aufgabe für gelöst hält bzw. die Suche abbricht.

Die Suche ist dann beendet, wenn der erste Spieler seine Augenbinde abnimmt.

#### Kommentar

Es sind verschiedene Lösungsstrategien möglich. Die Gegenstände können einzeln, in kleinen Gruppen oder alle gemeinsam gesucht werden. Vor- und Nachteile dieser Lösungsstrategien, ebenso wie das Verhältnis von Planung und Aktion sowie das Verhalten in Krisensituationen, können Schwerpunkte im Auswertungsgespräch darstellen.



Abenteuer

- Steckleiter

- Leinenbeutel

## Die Mauer

### Ort

In einer Halle oder auf einer Wiese

### Dauer

45 – 60 Minuten

### Eignung

Für Gruppen von 10 – 18 Personen ab 14 Jahre

### Hilfsmittel

Ein Seil oder eine Schnur, zwei Bäume oder Pfosten, 2,40 m lang, und ein glattgehobeltes Kantholz 240 x 8 x 10 cm

### Beschreibung des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit allen Personen eine fiktive Mauer (gespannte Schnur) zu überwinden. Als Hilfsmittel steht dafür lediglich ein Balken zur Verfügung. Weder Balken noch Spieler dürfen die Schnur berühren.

Falls ein Spieler doch die „Mauer“ berührt, muß der Überquerungsversuch von allen neu begonnen werden.

Berührt der Balken die „Mauer“, müssen alle einen erneuten Versuch starten, die den Balken zu diesem Zeitpunkt berührt haben. Da es sich um eine Mauer handelt, kann niemand unter der Schnur durchgehen oder durchgreifen.

Die Seilbefestigungen – wie Bäume, Pfähle oder ähnliches – dürfen nicht als Hilfsmittel zur Überquerung der Mauer benutzt werden. Sämtliche Sprünge sind wegen zu hohen Verletzungsgefahren ausgeschlossen. Ausnahme: Der erste Spieler darf ohne Hilfe von der Höhe des Seils auf die andere Seite abspringen. Es ist darauf zu achten, daß der Boden möglichst eben und weich ist. Alle Spieler, die nicht an der Überquerung beteiligt sind, haben die Aufgabe, die anderen zu sichern. Dazu müssen sich die Arme ständig auffangbereit in der Luft befinden. Das Seil wird in Höhe der Nasenspitze des zweitkleinsten Spielers aufgespannt.

### Variante A

Eine Alternative besteht darin, das Seil in Bauchnabelhöhe des zweitkleinsten Spielers

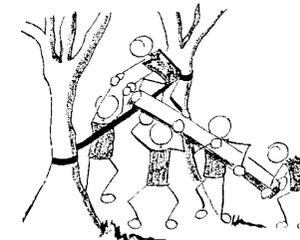
zu befestigen. Die Schwierigkeit besteht nun darin, daß vom Beginn bis zum Ende der Überquerung alle Teilnehmer ständig körperlichen Kontakt zueinander halten müssen. Ist dieser Kontakt (Kette) an einer Stelle unterbrochen, muß die Gruppe wieder von vorn beginnen.

### Variante B

Statt der Schnur und des Balkens ist auch eine drei Meter hohe Wand oder ein Fenster in entsprechender Höhe als Hindernis denkbar. Die Wand kann dann als Hilfsmittel benutzt werden. Die gesamte Gruppe muß die Wand hoch und durch das Fenster in das Zimmer. Hier ist eine Sicherung über Klettergurt und Seil sinnvoll.

### Kommentar

Die Mauer ist eine sehr spannende und motivierende Übung. Sie ist jedoch nach unserer Erfahrung die Übung mit dem höchsten Unfallrisiko. Alle Sicherheitsinstruktionen sollten daher genauestens überwacht werden.



Abenteuer

- Abenteuer

## Abenteuer

### Ausbau der Brennelemente

#### Ort

Auf einer Wiese oder in einer Turnhalle

#### Dauer

60 – 90 Minuten

#### Eignung

Für Gruppen von 10 – 18 Personen  
ab 14 Jahre

#### Hilfsmittel

1 großes Seil (20 – 45 m), zahlreiche kleinere Seile (z. B. Springseile)  
2 Gummischläuche (ca. 1 m) oder Expandergummi  
2 Eimer  
kleine Softbälle (so viele, um einen Eimer zu füllen)

#### Beschreibung des Spiels

Das Szenario ist die Demontage eines Kernkraftwerks. Aufgabe der Spieler ist es, verbrauchte Brennelemente auszubauen, was wegen des Ausfalls der computergesteuerten Anlage manuell erfolgen muß. Der Reaktorraum wird durch die Fläche innerhalb des zu einem Quadrat ausgelegten Seiles dargestellt. In dessen Mitte befindet sich der Reaktor (Eimer) mit den verbrauchten Brennelementen (Bällen). Jeder Kontakt mit dem Reaktorraum ist äußerst gefährlich: Die Spieler dürfen auf keinen Fall über die durch das Seil dargestellten Grenzen hinweg reichen. Zum Ausbau der Brennelemente stehen der Gruppe ein zweiter Eimer (Transportbehälter), kleinere Seile und Plastikschläuche (s. o.) zur Verfügung. Diese Gegenstände können in den Reaktorraum eingelassen werden, dürfen aber auf keinen Fall den Boden berühren (Schmelzgefahr). Ziel ist es, die Brennelemente vollständig aus dem Reaktor zu bergen, wobei dieser selbst jedoch im Reaktorraum verbleiben muß.

#### Variante A

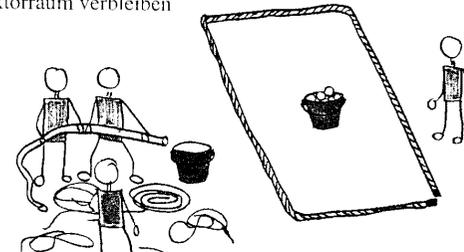
Das Steuerpersonal (alle Personen, die direkten Kontakt zu dem Bergungsmechanismus haben) muß sofort ausgetauscht werden, sobald eine gewisse Strahlenbelastung erreicht wird (Zeichen des Spielleiters nach einer bestimmten Zeit).

#### Variante B

Das Steuerpersonal hat keinen direkten Sichtkontakt zum Reaktorraum (Augenbinden).  
Beide Varianten erschweren das Problem, haben aber gleichzeitig den Vorteil, daß mehr Spieler aktiv ins Geschehen einbezogen werden.

#### Kommentar

Diese Aufgabe ist um so schwerer, je voller der Eimer ist. Insbesondere bei Einbezug der beiden Varianten erfordert sie von den Spielern ein hohes Maß an Abstimmung über die Aufgabenverteilung.



- Abenteuer

- Wasserführende Armaturen
- Leinenbeutel
- Augenbinden

## extrabreit

### Ort:

auf einer großen Wiese

### Dauer:

20-30 Minuten

### Eignung:

für Gruppen von 10-30 Personen

### Material:

ein Seil, verschiedene Objekte, die geborgen werden sollen, Augenbinden

### Beschreibung des Spiels:

Am Rande einer Wiese versammeln sich die Spielerinnen in einem durch ein Seil markierten Kreis. In größerem Abstand von dieser Basis sind acht verschiedene gut sichtbare Objekte ausgelegt worden. Aufgabe der Gruppe ist es, diese Objekte zu bergen und in die Basis zu bringen. Dabei gilt es Folgendes zu beachten:

- Alle TN müssen zu jeder Zeit Kontakt zur Basis halten. Das ist nur dergestalt möglich, dass über eine geschlossene Menschenkette Körperkontakt zu einem anderen Gruppenmitglied, welches sich in der Basis befindet, besteht.
- Jeglicher Aufenthalt außerhalb der Basis ist auf genau 60 Sekunden beschränkt.
- Wird diese Zeit überschritten oder reißt die Kette, so müssen alle Beteiligten sofort zur Basis zurückkehren. Eventuell bereits erreichte Objekte müssen zurückgelassen werden.
- Pro Versuch darf immer nur ein Objekt geborgen werden.

Die Gruppe hat insgesamt 30 Minuten zur Verfügung. Die Zahl der Bergungsversuche ist auf 15 begrenzt.

### Variante A:

Die Bergungsversuche sind unbegrenzt, aber TN, die sich länger als 60 Sekunden außerhalb der Basis aufhalten oder den Kontakt verlieren, müssen in den folgenden 3 Minuten eine Augenbinde aufsetzen.

### Variante B:

Neben den größeren werden auch verschiedene kleinere Objekte, die von der Basis aus nur schwer oder gar nicht zu erkennen sind, ausgelegt. Über die Anzahl der Objekte wird die Gruppe im Unklaren gelassen.

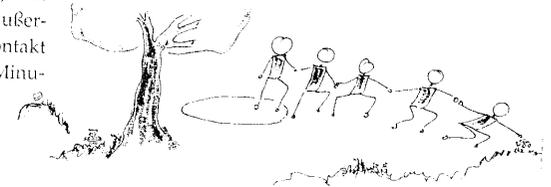
Eine ähnliche Situation ergibt sich, wenn die Wiese sich an einem Waldrand befindet und die Objekte dort verteilt werden. Obendrein ist hier die Länge der Kette angesichts zahlreicher Hindernisse für die Gruppe schwerer zu kalkulieren.

### Variante C:

Jegliche Form einer geschlossenen Kette zur Basis ist erlaubt. Neben unmittelbarem Körperkontakt ist also auch die Nutzung anderer Gegenstände möglich. Der Zugang von der Basis zu dem der Wiese abgewendeten Gelände ist nicht beschränkt. Dort dürfen beliebige andere Ressourcen zur Bildung einer Kette gesammelt werden. Seil oder Kordel sollten möglichst nicht erreichbar sein.

### Kommentar:

Der Reiz dieser Aufgabe hängt entscheidend von einer angemessen anspruchsvollen Platzierung der zu bergenden Objekte ab.



- Abenteueraktion

- Steckleiterteile

## Die Bachüberquerung



### Ort

An einem breiten,  
aber nicht zu tiefen Bach

### Dauer

1 – 2 Stunden

### Eignung

Für Gruppen von 10 – 30 Personen  
ab 10 Jahre

### Hilfsmittel

3 – 4 stabile Vierkanthölzer (ca. 2,50 m  
lang), 1 oder 2 stabile Weinkisten  
1 Seil (ca. 20 m)  
evtl. ein paar Stelzen oder stabile Stöcke  
(falls diese nicht problemlos in der Umge-  
bung besorgt werden können).

### Beschreibung der Aktion

Die Herausforderung besteht darin, einen Bach sicher und trockenen Fußes an einer vom Spielleiter festgelegten Stelle zu überqueren. Dazu dürfen alle oben aufgeführten Materialien benutzt werden. Außerdem das, was die Natur zu bieten hat (Steine, tote Äste), allerdings ohne die Umwelt dabei zu zerstören.

Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Teilnehmer samt Material das andere Ufer erreicht haben, ohne irgendwelche Spuren ihrer Überquerung zu hinterlassen.

Kommt die Gruppe schon nach einer kurzen Wanderung zum Überquerungspunkt, kann es sinnvoll sein, Auswahl und Transport der Materialien bereits zum Teil der Aufgabe zu machen. Bei einer längeren Wanderung sollten diese bereits an der von der Gruppe zu findenden Stelle deponiert sein.

### Vorbereitung

Die Stelle, an der der Bach überquert werden soll, muß sorgfältig gewählt werden. Sie sollte breit genug sein (mindestens 8 m), damit die Aufgabe eindrucksvoll ist. Der Wasserstand darf weder zu hoch (keine Konstruktion möglich), noch zu niedrig (keine Konstruktion nötig) sein.

### Kommentar

Diese Art der Flußüberquerung bietet sich an, wenn man wenig Material benutzen kann oder will. Wenn die Stelle gut gewählt ist, ist sie kaum weniger spektakulär als die Hängebrücke. Sowohl der Einzelne (Überquerung) als auch die Gruppe (Planung, Brückenbau, gegenseitige Hilfe) sind in komplexer Weise gefordert.



Abenteueraktion