

- ✚ Kartenspiel
- ✚ Zollstock der Andere macht etwas falsch Umdenken erforderlich hinzu wir schaffen die Aufgabe gemeinsam-
- ✚ Abzählreime als faire Methode der Gruppenbildung, um der Meinung vorzubeugen“Ich bin immer der erste“.
- ✚ Rundtau
- ✚ Vorstellung durch Visualisierung: Name, Wohnort—
- ✚ Reise nach Jerusalem X-tream
- ✚ Autorennen mit Kissen, Autorennen und Basketball in Kombination.
- ✚ Der schnelle Ball
- ✚ 1-19 zählen
- ✚ 1-5 Zahl und Bewegung
- ✚ Eutonie
- ✚ Haie und kleine Fische
- ✚ Feuerliane
- ✚ Elektrischer Draht
- ✚ Arbeitsblätter: Materialsuche, Farben des Waldes und Sotierkästen
- ✚ Brücke bauen
- ✚ Seil zwischen Bäumen
- ✚ Begegnung auf dem Baumstamm
- ✚ Blinde Karavane
- ✚ 2. Tag
- ✚ Decke wenden
- ✚ Platz ist in der kleinsten Hütte
- ✚ Alarmanlage
- ✚ Störsender
- ✚ Sumoringen
- ✚ Springen über das Seil
- ✚ Bermudadreieck
- ✚ Hase und Jäger
- ✚ Umapoli
- ✚ Klatschkreis Ja Nein
- ✚ Baum und Fäller
- ✚ 1-35
- ✚ Schildkröte im Moor
- ✚ Akrobatik Jonglage Feuer
- ✚ Ameise
- ✚ 1-2-3-1
- ✚ Mörder und Beschützer
- ✚ Vertrauenslauf
- ✚ Eisbär
- ✚ englische Dogge

### **Kartenspiel:**

Jede erhält eine Spielkarte und merkt sich die Farbe(Piek,Herz..), diese Karte wird zurückgegeben. Spielleiterin ruft eine Farbe auf , die Betroffenen wechseln im Uhrzeigersinn den Platz. Gewinnerin ist wer wieder auf seinem Platz ankommt. Sitzt ein Teilnehmer auf meinem Schoß und meine Farbe wird aufgerufen ,kann ich den Platz nicht wechseln.

### **Vertrauensübung mit dem Rundtau**

- Alle fassen an das Seil an und jeder denkt nur an sich
- Alle ziehen als Gemeinschaft
- Alle lehnen sich nach hinten und schließen die Augen
- Ein Teilnehmer balanciert über das straffe Seil

### **Kissenschlacht**

Im Kreis stehend 1-2 abzählen, Gruppe 1 + 2 erhält jeweils 1 Kissen und gibt es weiter.

### **Blind bis 20 zählen**

Alle schließen die Augen und zählen ohne Absprache bis 20( so viel wie Teilnehmer da sind). Sobald eine Zahl doppelt genannt wird beginnt der Spl. wieder bei eins.

### **Zentimeterarbeit**

Ein Zollstock wird an einigen Stellen geknickt auf den. Boden gelegt. Darauf werden kleine Gegenstände gelegt. Dann hat die Gruppe die Aufgabe, den Zollstock hochzuheben und mit den Gegenständen darauf über eine bestimmte Hindernisstrecke zu transportieren. Bis auf zwei Spielerinnen sollten dabei immer alle Kontakt zu dem Zollstock haben.

### **1-2-3-1: Paarweise**

es wird abwechselnd bis drei gezählt, nach und nach werden die Zahlen durch Bewegungen ersetzt.

### **Jäger jagt das Häschen**

Kreisauflistung, Lt. Zeigt Häschenohren(link und rechts am Kopf die Hände) der Nachbarin sie gibt es weiter eine Runde langsam und ein mal schnell; dann kommt der Jäger mit dem Gewehr( zeigen mit beiden Händen) und sagt „peng“ weitergegeben, beides **rechts herum**. Nacheinander werden neue Personen hinzugefügt. Ein Tourist beobachtet das Geschehen mit dem Fernglas(Zeigefinger und Daumen ,Öffnung lassen, vor die Augen halten). Gott (mit einer ausladenden Bewegung und Ohm sagen).Die Frau des Jägers( mit der rechten Hand eine einladende Bewegung zur Kreismitte, mit dem Satz “Das Essen ist fertig“ .Diese Personen nacheinander einführen aber **links herum**.

### **Seilkreisen**

Leiter liegt auf der Erde und schwingt ein Seil und die Kinder hüpfen drüber

### **Hai**

Markierung im Raum ( 2x3 Meter) darin befinden sich die kleinen Fische und außen die Haie. Beide Fischarten versuchen die Anderen auf ihre Seite zu ziehen.

### **Klatschkreis**

Ja Nein weitergeben und UMAPOLI

### **Elektrischer Draht**

In Hüfthöhe gehaltenes Seil überwinden mit der Großgruppe.

### **Decke wenden**

Auf der Decke stehen 12 Teiln. sie wenden gemeinsam die Decke, ohne den Boden außen zu berühren.

## **Vertrauenslauf**

### **Auf den Leiter,**

steht 10-20 Meter von der Gruppe entfernt.  
Mit geschlossenen Augen auf den Leiter zu laufen

### **Sein Ziel verfolgen,**

auf den Leiter zu gehen mit dem Ziel durch ihn hindurch zu gehen.

## *Störfeld*

Die Teilnehmer -Gruppe wird in drei gleich große Gruppen geteilt. Jede Gruppe bildet eine Reihe. Die drei Reihen stellen sich im Abstand von ca. 2 m nebeneinander auf.

Reihe A ist Empfänger und hat Blickkontakt mit Reihe B und C.

Reihe B ist Störer steht in der Mitte der drei Reihen und bilden das Störfeld. Sie hat Blickkontakt mit Reihe A und C.

Reihe C ist Sender, hat Blickkontakt mit Reihe A und B bekommt ein Wort vorgegeben, z.B. Sonnenuntergang.

Dieses Wort muss nun die Reihe C durch Zurufen an Reihe A senden.

Reihe B stört diesen Sendevorgang durch lautes Schreien, Rufen, Pfeifen, Klatschen. Hat A das Wort verstanden, wird gewechselt.

Um den Störeffekt besonders gut zu erreichen, ist es wichtig, dass die Störerreihe im Blickkontakt zur Empfängerreihe steht.

## **Kissenschlacht**

Im Kreis stehend 1-2 abzählen, Gruppe 1 + 2 erhält jeweils 1 Kissen und gibt es weiter.

## **Schildkröte im Moor**

Bei 12 Teilnehmern 11 Platten. Die gesamte Gruppe hat den Auftrag von A nach B zu kommen ohne den Boden zu berühren. Die Schildkröten werden auf die Erde gelegt und werden dann gestreichelt. Sie müssen auch beim Ablegen und weitergehen berührt werden (Strafe, Entnahme aus dem Spiel).

### **Platz ist in der kleinsten Hütte**

mit einem Band wird eine Hütte auf dem Boden gelegt und alle Teilnehmerinnen müssen sich doch drin befinden, ohne über den Rand zu treten. Die Größe der Hütte wird verkleinert und gemeinsamen halten die Teilnehmerinnen sich fest müssen so 10 Sekunden ausharren.

### **Eine Ameise verteidigt sich**

Ameise verteidigt sich gegen die Angreifer rennen, indem sie mit ihrer Spritze um sie spritzt sobald sie ein Geräusch hört. Die getroffene geht dann in die Mitte und wird zur Ameise.

## **Wettermassage**

1. Nieselregen: Die Fingerspitzen spielen auf dem Körper des Liegenden wie auf einem Klavier.
2. Dicke Regentropfen: Zeige- und Mittelfinger "platschen" zusammen auf den Körper des Liegenden

3. Landregen: Die Geschwindigkeit der Platsch Bewegung wird erhöht.
  4. Platzregen: Mit der ganzen Hand wird auf den Körper geklopft.
  5. Wind: Vom Kopf in Richtung Füße den Regen vom Körper streifen.
  6. Sturm: Der Körper wird auf der Decke hin und her geschaukelt.
  7. Sonnenschein: Die Hände werden flach auf den Körper aufgelegt.
- Anschließend können die Rollen nach Bedarf getauscht werden.

### ***Englische Dogge***

Drei Sp. stehen der Gruppe gegenüber, sie rufen: „Die englischen Doggen kommen!“ und wechseln gemeinsam die Seiten. Eine darf angeschlagen und angehoben werden (darf auch nein sagen) und wird zur Dogge.  
Spielregeln einhalten.

### **Der schnelle Ball und Städtenamen ,**

ein Ball wird kreuz und quer auf die Reise geschickt, jede merkt sich die Person, der sie den Ball zugeworfen hat und die Mitspielerin die ihr den Ball zu wirft. In der ersten Runde stellen die Sp. Den Fuß nach vorn die den Ball schon erhielten . Der Ball kehrt dann zur ersten Person zurück usw. Auf einem anderen Weg wird ein Städtename weiter gegeben. Es kann auch der gleiche Weg genommen werden und in der 2. Runde der Name des Kindes gerufen werden.

### **Seilkreisen**

Leiter liegt auf der Erde und schwingt ein Seil und die Kinder hüpfen drüber

#### *Spielkette - "Höhlenwanderung"*

***Vorbereitung:*** *In der Klasse sollten alle Tische und Stühle an die Seite gestellt (gestapelt) werden, um möglichst viel freien Raum zu erhalten.*

***Materialbedarf:***

- *evtl. Helm, Taschenlampe,*
- *Decke,*
- *Augenbinden für jeden Teilnehmer,*

***Zeitraumen:*** *ca. 1 Schulstunde*

### ***Pädagogischer***

***Schwerpunkt:*** *Vertrauensförderung*

**Anreise:** Der Lehrer betritt als Expeditionsleiter einer Höhlenwanderung den Raum, begrüßt alle Teilnehmer, bewundert sie für ihren Mut, sich in unbekannte unterirdische Regionen voller Gefahren und Wunder zu begeben und macht sich mit ihnen auf den Weg zum Höhleneingang. Alle Teilnehmer bewegen sich im Raum und berücksichtigen dabei die vom Spielleiter geschilderten Geländemerkmale: Der Weg führt

- über einen (fiktiven) Stein (alle steigen darüber)
- über einen kleinen Hügel (alle gehen über Stühle)
- durch Pfützen (hüpfen - springen)
- durch Sumpf (Fuß aus Morast ziehen)
- durch einen Durchschlupf = Höhleneingang (unter einem Tisch her kriechen)

**Floßfahrt:** Direkt hinter dem Höhleneingang befindet sich ein unterirdischer See, den es zu überqueren gilt. Zum Glück gibt es ein Boot (Decke auf dem Boden) in dem alle Teilnehmer Platz finden müssen. Nach einer (angedeuteten) Ruderfahrt springen die Teilnehmer an das Ufer (von der Decke aus eine Markierung überspringen).

**Blind führen:** Leider ist die Hälfte der Ausrüstung in den See gefallen. Nur noch jeder zweite hat eine Taschenlampe - die anderen sind "blind". Die Gruppe teilt sich in Paare auf. Jeweils einer ist der "Führer" eines "Blinden". Der kurvenreiche Weg führt durch den Klassenraum. Die Führer probieren mehrere Führungsarten aus:

- an die Hand nehmen
- an die Schultern nehmen
- durch Töne (z.B. Summen) führen
- nur durch eine Fingerberührung

Dabei kommt die Gruppe immer wieder durch einsturzgefährdete Höhlenabschnitte, in denen kleine Geräusche gemacht werden dürfen (nonverbale Führung). Die Führer lassen die Blinden immer wieder verschiedene Gegenstände ertasten.

**Wer fehlt?:** Plötzlich fallen alle Taschenlampen aus - keiner kann mehr sehen (alle sind "blind"). Die Gruppe bewegt sich sehr vorsichtig durch den Raum. Der Spielleiter sucht sich eine Person heraus und versteckt sie (nonverbal) unter der Decke. Der Expeditionsleiter "entzündet ein Streichholz" (alle öffnen die Augen). Schnell muss ermittelt werden, wer von der Gruppe fehlt. (mehrere Wiederholungen)

**Ich fühle wer du bist:** Die Streichhölzer sind verbraucht (alle sind "blind"). Die Gruppe wandert schweigend weiter. Immer, wenn sich zwei Personen treffen, ertasten sie sich gegenseitig und versuchen die Namen der Person zu erraten.

**Skulpturen nachbauen:** Die "blinde" Gruppe trifft auf einen freundlichen Höhlengeist. Der erbittet sich den Nachbau von Denkmälern. Zum Dank will er die Gruppe auf die Erdoberfläche zurückzaubern. Die Gruppe findet sich in Vierergruppe zusammen und stellt verschiedene Skulpturen nach:

- Romeo und Julia
- glückliche Familie
- Lehrer und Schüler
- etc

**Gruppe sortieren:** Damit die "blinde" Gruppe die Höhle verlassen kann, muss sie sich der Größe nach aufstellen.

### 1. Der grosse Eierfall

Es werden mehrere Gruppen mit vier bis fünf TeilnehmerInnen gebildet. Jede Gruppe erhält 25 Strohhalme und 1,25m Klebeband sowie ein rohes Ei. Die Gruppen müssen in einer Zeit von ca. 40 Minuten das Ei mit diesen Mitteln so verpacken, dass es einen Fall aus 2,5 m Höhe heile übersteht.

Am Ende der Konstruktionsphase stellen die Gruppen ihre Erfindung mit Namen vor und erklären, wieso ihre Lösung die geeignete ist.

Die Testphase sollte im Freien stattfinden, da wahrscheinlich Konstruktionen versagen werden.

(1)

### 2. Der Wanderer

Die TN stellen sich zu einer Gasse auf. Die jeweils gegenüberstehenden halten einen dicken, stabilen Zaunpfahl in Hüfthöhe fest. Die Handflächen greifen unter den Pfahl, je ein TN an einem Ende.

Eine/r besteigt nun diese Brücke und geht über sie. Eine weitere MitspielerIn gibt durch Hilfestellung Sicherheit. Das Überschreiten der Brücke muss langsam und gleichmäßig geschehen; das Gewicht sollte sich möglichst auf zwei Pfähle verteilen.  
Wichtig: Keine Uhren oder Ringe tragen, Verletzungsgefahr! (2)

### **3. Förderband**

Die TN stehen sich gegenüber, bilden eine Gasse und fassen sich an den Unterarmen. Ein TN legt sich nun auf die ausgestreckten Arme der anderen und wird von diesen durch vorsichtiges Hochwerfen nach vorne transportiert. Wichtig ist, dass der zu transportierende den Körper anspannt und die Arme nach vorne streckt. Der Transport ist wahlweise in Rücken- oder Bauchlage möglich.

Wichtig: Keine Uhren oder Ringe tragen, die Verletzungsgefahr ist zu hoch. (2)

### **4. Spinnennetz**

Im Wald wird mit Hilfe eines Seiles ein Spinnennetz zwischen zwei Bäumen gewebt. Es dürfen dabei nur so viele Löcher entstehen, wie TN in der Gruppe sind. Die Gruppe versammelt sich auf einer Netzseite. Alle TN müssen nun durch das Netz auf die andere Seite befördert werden, ohne das Seil zu berühren. Jedes Loch darf nur von einem TN genutzt werden.

Wird das Spinnennetz berührt, müssen alle TN ihr Glück erneut versuchen. (2)

### **5. Der Bär**

Eine Gruppe von 12-18 TN wird aufgefordert, eine Mauer von etwas über zwei Körperlängen zu erklimmen. Alle TN müssen hinauf! Es gibt keine Hilfsmittel. Dem letzten TN kann der Spielleiter evtl. Hilfestellung geben. (1)

### **6. Kräutersuche**

Die Gruppe wird aufgefordert, im Wald Kräuter/Pflanzen für einen „Zaubertrank“ zu sammeln. Jedes Gruppenmitglied muss ein anderes Kraut mitbringen.

### **7. Reihe bilden**

Mit verbundenen Augen und ohne zu sprechen stellen sich die TN nach Schuhgrößen geordnet in einer Reihe auf. Die nonverbale Mitteilung der Schuhgröße ist erlaubt.

### **8. Vertrauensspaziergang**

Ein ziemlich langes Seil (50-100m) wird durch ein möglichst abwechslungsreiches Gelände gespannt. Hintereinander wandern die TN am Seil entlang. Schwierige Passagen werden dabei durch Helfer abgesichert!

Hindernisse können z.B. eine Rutschbahn, Baumstämme, dicke Steine, ein Gestüpp, eine Höhle etc. sein.

### **9. Zeremonie (zur Bannung eines Zaubers)**

Die TN denken sich einen geeigneten Zauberspruch aus und überlegen, in welcher Weise die bösen Geister beschworen werden sollen. Beispielsweise erhalten alle TN eins von den gesammelten Kräutern. Nach der Beschwörungsformel (Zauberspruch) werden diese den Winden übergeben (in die Luft geworfen).

### **10. Nebelsee**

Mit einem Seil wird ein See von ca 10-15m Durchmesser markiert. In der Nähe des „Sees“ muss sich ein dicker Baum befinden. Ein Schatz liegt in der Seemitte.

Das Wasser des Nebelsees ist giftig, man kann nicht hindurch schwimmen und wer hinein blickt, verliert sein Augenlicht. Die TN müssen gemeinsam versuchen, den Schatz zu bergen.

Zur Lösung der Aufgabe stehen ihnen folgende Materialien zur Verfügung:

2 HMS-Karabiner, 20 Meter Seil (11 mm), 2 Meter Reepschnur (6mm), 1 Klettergurt, 2 Meter Schlauchband, 1 Helm und eine Augenbinde. (1)

### **Fantasiereise**

***Legt den Kopf in eure Arme und haltet die Augen geschlossen. Lauscht der Musik und lasst eure Gedanken davonfliegen.***

Du bist ganz entspannt und machst es dir gemütlich.

Du fliegst mit deinen Gedanken in eine weite, unbekannte Welt, die voller Abenteuer ist.

Du bist ein Adler, ein Adler, der fremde Länder Du fliegst hoch, höher und höher.

Über saftige Täler, schneebedeckte Berge, tiefblaue Meere und endlose Ozeane.

Du genießt deine grenzenlose Freiheit.

Plötzlich taucht am Horizont ein kleiner Punkt auf. Neugierig fliegst du näher.

Immer deutlicher erkennst du eine endlosen Meer herausragt.

Kräftig schlägst du mit den Flügeln, du willst die Insel näher kennen lernen.

Doch ein kräftiger Wind, ja Sturm schlägt dir ins Gesicht. Du kämpfst dich vorwärts.

Immer schneller musst du deine weiten Flügel bewegen. Du hörst dein eigenes Herz schlagen. Es pocht laut.

Erschöpft gleitest du durch die Lüfte. Endlich erkennst du alles genauer. Doch halt! Was ist das?

Bewegt sich da ein unheimliches Wesen?

Du kämpfst dich mit kräftigen Flügelschlägen näher heran und peilst mit starkem Adlerauge, was unter dir passiert. Ja , da ist ein Wesen.

Es ist im dunklen Wald nur schwer zu erkennen. Siehst du tatsächlich Hörner auf seinem Kopf? Und Krallen an seinen riesigen Pranke?

Da bewegt sich doch etwas, und da im Wald auch, sogar aus dem Meer steigt ein unheimliches Wesen auf.

Es stößt einen mächtigen Schwall heißen Rauchs aus. Es brüllt und funkelt gefährlich mit seinen gelben Augen. Erschrocken hältst du den Atem an.

- Wenn ich wütend bin dann...
- Kinder schreiben oder malen ihre Gedanken auf.
- Auf dem Weg zu den wilden Kerlen. Schreib auf was passieren kann und welche Abenteuer zu bestehen sind.
- Bei den wilden Kerlen. Willst du ein wilder Kerl sein? Probier es aus! Akrobatik.
- Körperhaltung
- Der König der wilden Kerle Selbstsicherheitsübungen
- Flotte Sprüche in allen Lebenslagen. Deeskalation
- Krachmacher basteln. Dosen mit Inhalt, Schellenbaum aus Flaschenverschlüssen

- Max will nach Hause. Was passiert in der Vollmondnacht.
- Max sagt nein.
- Max segelt nach Hause . My Bonnie is over the ocean

***Suchliste (im Kasten) Sammele nur Dinge, die du ohne Beschädigung sicher zurückbringen kannst.***

1. eine Feder
2. einen Samen, der vom Wind getragen wird
3. genau hundert Exemplare einer Sache
4. ein Ahornblatt
5. einen Dorn
6. einen Knochen
7. drei verschiedene Samen
8. ein getarntes Insekt oder ein anderes getarntes Tier
9. etwas Rundes
10. ein Stück bierschale
11. etwas Flauschiges
12. etwas Scharfes
13. ein Stückchen Pelz
14. fünf von Menschen hinterlassene Abfallstücke
15. etwas vollkommen Gerades
- 16, etwas Schönes
17. etwas Natürliches, das ohne Nutzen in der Natur ist
18. ein angeknabbertes Blatt (nicht von dir!)
19. etwas, das ein Geräusch macht
20. etwas Weißes
21. etwas, das für die Natur wichtig ist
22. etwas, das dich an dich selbst erinnert
23. etwas Weiches
24. einen natürlichen Wärmespeicher

***Naturmemory***

Das braucht ihr: mindestens zehn unterschiedliche Materialien. Beim Sammeln solltet ihr darauf achten, dass das jeweilige Paar in etwa die gleiche Größe hat. festen Tonkarton , Lineal, Klebestift, Bleistift, Schere Sammelt Materialien aus dem Wald, nimmst den Tonkarton zur Hand und zeichnest mit Hilfe des Lineals gleich große Quadrate darauf. Normale Memo-Karten sind etwa 6 x 6 cm groß, 7 x 7 oder maximal auch 8 x 8 cm große Quadrate aus.

## Kurzbeschreibung Reise nach Jerusalem

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Die Reise nach Jerusalem ist ein sehr bekanntes Spiel. Die hier vorgestellte Variante kommt ohne Stühle aus, man setzt sich statt dessen auf Mitspieler.

### Vorbereitung

Die Hälfte der Zettel wird mit einem Stuhl bemalt. Die andere Hälfte (1 Zettel mehr!) wird mit einem Männchen bemalt. Alle [Zettel](#) werden gefaltet und gemischt.

### Spielverlauf

Die Anzahl der Spieler muss ungerade sein (notfalls einen Betreuer raus- oder reinnehmen). Jeder Mitspieler bekommt einen Zettel. (*Zettel noch nicht anschauen!*) Startet die Musik, müssen sich alle Spieler im Raum bewegen und untereinander die Zettel tauschen (Spieler müssen aber wirklich tauschen, sonst ist es unfair!).

Stoppt die Musik, öffnen alle Spieler schnell ihre Zettel. Hat man ein Stuhlsymbol auf seinen Zettel, so muss man sich schnell auf den Boden werfen (Auf Knien und Händen abstützen). Hat man ein Männchen auf seinem Zettel, so muss man sich einen "Stuhl" (auf dem Boden kauern Mitspieler) suchen, auf dem man Platz nimmt (auf dem Rücken des Mitspielers). Ein Mitspieler findet keinen freien "Stuhl" und scheidet aus dem Spiel aus.

Der Zettel des ausgeschiedenen Spielers wird mit einem im Spiel befindlichen Stuhlzettel getauscht.

In den folgenden Runden scheiden nun jeweils 2 Spieler aus. Von ihnen darf dann nur einer seinen Zettel mit einem im Spiel befindlichen Stuhlzettel austauschen. (klingt schwieriger als es ist).

### Material

- je Spieler 1 Zettel ([Druckvorlage hier](#))