

BAUSTELLE SPIEL

156

Die Partner beantworten sich die Fragen gegenseitig.
Nun verändert jeder drei Dinge an sich. Der Partner muss herausfinden, was verändert wurde.

Spiel 3: Verständigungsjagd

Sie kennen alle die Szenerie: dunkle Straße, menschenleer, kein Baum und kein Strauch hinter dem man un auffällig Schutz suchen kann. Nur Sie und der Verdächtige. Da kommt es darauf an, sich ganz leise anzuschleichen.

Erklärung:

Die TN sitzen in einem Kreis. Ein Freiwilliger sitzt in der Mitte dieses Kreises. Jeder TN im Kreis erhält, durch Verlosung von fortlaufend nummerierten Zetteln, eine Nummer, die den anderen verborgen bleibt. Der TN in der Mitte nennt nun eine Zahl, z. B. 16. Daraufhin ruft TN 16 zwei Zahlen, z. B. 11 und 17. Die TN mit den Nummern 11 und 17 müssen nun die Plätze tauschen. Der TN in der Mitte versucht dabei, einem der beiden zuvor zukommen, indem er einen der beiden Plätze einnimmt. Da sich die TN Nr. 11 und 17 nicht kennen, müssen sie sich vor dem Platzwechsel so verständigen, dass der TN in der Mitte möglichst nichts merkt. Hat der TN in der Mitte Erfolg, muss derjenige, der keinen Platz bekommen hat, in die Mitte.

Spiel 4: Bodyguard

So, bisher haben wir uns mit Verfolgung und Beobachtung beschäftigt. Aber als Agent sind die Aufgaben vielfältig. Oft hat ihre Majestät geheime Dokumente oder gar die Kronjuwelen, die gesichert werden müssen.



BAUSTELLE SPIEL

157

Erklärung:

Die TN bilden 4er Gruppen. Drei Mitspieler fassen sich, mit dem Gesicht zur Mitte, an die Hände. Davon sind zwei Bodyguards und der dritte die „Zielscheibe“. Der vierte steht außerhalb des Kreises und ist der Angreifer. Er versucht die „Zielscheibe“ mit seiner Hand zu treffen. Der Kreis versucht dies durch Ausweichen zu verhindern. Der Angreifer darf sich nicht durch den Kreis beugen. Hat der Angreifer sein Ziel erreicht, werden die Rollen getauscht.

Kleingruppenbildung durch Symbole auf den Namenskarten.

Spiel 5: Überquerung der Themse

Wo wir gerade bei den Kronjuwelen sind. Folgendes: Die Kronjuwelen werden geraubt. Die Diebe flüchten auf die andere Seite der Themse und sprengen die Brücken. Wie kommen Sie über die Themse?

Erklärung:

Jeder TN hat eine Kiste oder ein DIN A4 Blatt, dass ihn vor dem Untergehen bewart. Die Gruppe bekommt die Aufgabe mit allen TN von der einen Seite des Raumes zur anderen zu gelangen, ohne den Fußboden zu betreten. Lediglich die Kisten bzw. Zettel dürfen als Hilfsmittel benutzt werden.

Sobald eine Kiste oder ein Blatt unberührt bleibt, wird es der Gruppe von den SL abgenommen. Berührt ein TN den Boden, bekommt er ein Handicap (z. B. Blindheit) oder muss von vorne beginnen.

Spiel 6: Was ist passiert?

Körperliches Geschick haben sie bewiesen... zumindest mehr oder weniger. Aber wie sieht es denn mit dem Kopf aus? Können Sie gut kombinieren? – Beweisen Sie es mir.

Erklärung:

Der SL erzählt einen Kurzkrimi. Und stellt die Frage: „Was ist passiert?“ Die Mannschaften stellen dem SL nun abwechselnd Fragen, die dieser mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet. Eine Mannschaft darf solange weiterfragen, bis sie als Antwort ein „Nein“ bekommt. Die Mannschaft, die dem Rätsel auf die Spur kommt, bekommt einen Punkt. Zwei, drei Beispiele auswählen.

Kurzkrimis:

- Auf der Wiese

Eine Karotte, einige Steinchen und ein blauer Schal liegen zusammen mitten auf einer Wiese.

Lösung: Die Überreste eines Schneemannes.

- Der Dank

Ein Mann geht in eine Kneipe. Als er vor der Theke steht, zieht der Barkeeper eine Pistole und setzt sie dem Mann an die Brust. Der Mann bedankt sich und geht.

Lösung: Der Mann hatte Schluckauf und wollte deshalb ein Glas Wasser trinken. Der Barkeeper erkannte dies und erschreckte ihn mit der Pistole.

- Der Fahrstuhl

Ein Mann wohnt im 20. Stock. Wenn er nach Hause kam und es regnete, fuhr er mit dem Fahrstuhl in den 20. Stock. Schien jedoch die Sonne, fuhr er nur bis in die 17. Etage.

Lösung: Der Mann war zu klein, um an den Etagenknopf für den 20. Stock zu kommen; es sei denn er hatte einen Schirm dabei.

- Das Alibi der Skatspieler

Drei Männer sitzen an einem dreibeinigen Skattisch und spielen Karten. Plötzlich geht das Licht aus. Als es wieder angeht, ist der Wirt erstochen. Die drei geben als Alibi an: Der erste wollte sich gerade eine Zigarette anzustecken, der 2. hat einen Deckel unter den kippelnden Tisch geschoben und der 3. wollte sein Bier austrinken.

Lösung: Dreibeinige Tische kippen nicht!

- Die Backsteine und der Käfer

Ein Mann liegt tot neben ein paar Ziegelsteinen. Neben ihm liegt ein Buch mit einem Käfer darauf.

Lösung: Der Mann reparierte die Bremsen seines VW Käfers. Er bockte das Auto auf Ziegelsteine. Diese Konstruktion war aber zu instabil.

- Ernie und Bert

Ernie und Bert liegen tot am Boden; im Wohnzimmer eine Wasserlache. Das Fenster ist offen.

Lösung: Ernie und Bert sind Fische. Durch einen Windstoß wurde das Fenster aufgerissen, welches das Aquarium umwarf.

- Das Telefonat

Herr Meier liegt im Bett und kann nicht schlafen. Schließlich greift er zum Telefon, wählt eine Nummer und wartet, bis sich jemand meldet. Den fragt er, ob er mit Herrn Meier verbunden sei. Dieser verneint, worauf Herr Meier sich entschuldigt. Er legt auf und schläft ein.

Lösung: Der Nachbar von Herr Meier schnarcht sehr laut, daraufhin ruft er seinen Nachbarn an, wodurch dieser geweckt wird.

- Böses Erwachen

Ein Mann erwacht, macht ein Streichholz an und stirbt vor Schreck.

Lösung: Der Mann musste eine lange Gefängnisstrafe verbringen. Er besticht den Bestatter des Gefängnisses und machte mit ihm aus, dass er sich in den Sarg des erst besten Toten legt. Der Bestatter sollte ihn wieder ausbuddeln, nachdem er außerhalb der Gefängnismauern beerdigter wurde. Der nächste Tote war allerdings der Bestatter.

- Der Schuhkauf

Eine Frau kauft sich neue Schuhe, geht zur Arbeit und stirbt.

Lösung: Die Frau ist die Partnerin eines Messerwerfers. Die neuen Schuhe hatten höhere Absätze.



Beim Messerwerfen mit verbundenen Augen ist es dann passiert.

- Der Mann in der Wüste

Ein Mann liegt tot in der Wüste, nackt. 500 Meter entfernt liegen zwei Streichhölzer und 1000 Meter entfernt die Kleidung.

Lösung: Zwei Männer waren im Ballon unterwegs, dieser begann vor einem Berg zu sinken, nachdem sie schon alles abgeworfen hatten, warfen sie auch ihre Kleidung über Bord. Das war noch nicht genug; mit den Streichhölzern lossten sie aus, wer springen musste...

- Ein düsterer Tag

Ein Mann kommt nach Hause, schaut in den Spiegel und bringt sich um.

Lösung: Der Mann ist kleinwüchsig und arbeitet in einem Zirkus. In seinem Wohnwagen hatte jemand den Spiegel einige Zentimeter niedriger gehängt. Als er nun nach Hause kommt, denkt er, er wäre gewachsen. Da er nun seinen Job nicht mehr machen kann, bringt er sich um.

Spiel 6: Verfolgungsjagd

Sie haben den Verdächtigen verfolgt, haben kombiniert und sind sich sicher: er ist der Übeltäter. Jetzt müssen Sie den Verbrecher nur noch festnehmen. Das erfordert aber Schnelligkeit.

BAUSTELLE SPIEL

162

Erklärung:

Die TN gehen bei Musik durch den Raum und verfolgen unauffällig eine Person. Bei Musikstopp läuft jeder ganz schnell zur betreffenden Person und umfasst sie mit den Armen.

Wenn noch Zeit ist:

Spiel 7: Knecht Ruprecht

Sie denken, damit ist der Fall abgeschlossen?! – Nein, weit gefehlt. Die hochverehrte Queen bestellt Sie zu sich und will einen detaillierten Bericht von diesem Fall.

Erklärung:

Im Stuhlkreis eröffnet der SL ein Spiel, indem er sich an seinen Nachbarn wendet und folgende immer wiederkehrende Frage-Antwort-Sequenz mit ihm durchgeht:

SL: „Haben Sie schon gehört, was Knecht Ruprecht passiert ist?“

TN: „Nein, was denn?“

SL: „Er ist ermordet worden!“

TN: „Nein, wie denn?“

Bsp. SL: „Mit dem Finger in der Nase!“

Vor dem letzten Satz nimmt der SL tatsächlich den Finger in die Nase. Und sagt dann den Satz. Sein Nachbarwendet sich nun zur anderen Seite und beginnt den Dialog weiterzugeben. Beim Sprechen nimmt er von Anfang an den Finger in die Nase. Beim letzten Satz fügt er dann eine neue Instruktion hinzu, die er auch sofort ausführt. So wandert dieses Frage-Antwort-Spiel durch die Runde.

BAUSTELLE SPIEL

163

Spielabschluss

Sehr gut... Sie haben alle unsere Übungen überstanden und alle Schwierigkeiten grandios gemeistert. Sie sind nun Agent ihrer Majestät! Herzlichen Glückwunsch! Wenn Sie in den nächsten Tagen einen Anruf bekommen, jemand zu Ihnen sagt: „Der Apfel fällt nicht weit vom Birnenbaum.“ Sagen Sie ihren Code: „Die Milch steht im Kühlschrank.“

Und vergessen Sie nicht: Wir haben uns nie gesehen!

Angedacht: Mülltonne

Ein großes verschließbares Gefäß wird in die Mitte aufgestellt. In dieser „mystischen Mülltonne“, sind viele Gegenstände, die ein Spiel symbolisieren.

Ein Gegenstand wird von einem TN aus dem Gefäß geholt, der SL erklärt das Symbol und das Spiel wird gespielt. Besonders wichtig ist es, dass Gefäß immer wieder zu verschließen, damit die Tonne lange geheimnisvoll und voller Überraschungen bleibt.

13. Wettspiele

In diesem Kapitel finden sich viele Vorschläge und Ideen für Stationsläufe, Staffelwettkämpfe und kleine Spiele für die Gestaltung von bunten Abenden. Natürlich gibt es auch bei jedem Spiel einen Sieger und einen Verlierer.

BAUSTELLE SPIEL

164

Hierbei sollte man darauf achten, dass alle Mitspieler die gleichen Chancen erhalten zu gewinnen, d.h. es sollte z. B. bei einem Stationslauf sowohl Wettkämpfe geben, bei denen es auf Sportlichkeit ankommt, als auch solche, bei denen „Köpfchen“ gefragt ist. Natürlich darf am Ende auch eine zünftige Siegerehrung nicht fehlen.

13. 1 Team gegen Team

Die Zeit für dieses Spiel wird vorher festgelegt. Nach Ablauf dieser Zeit ist das Spiel zu Ende und das Ergebnis wird bewertet.
Die Zeit, die die Gruppe zur Bewältigung der Aufgabe gebraucht hat, wird gestoppt.

Reißen	Die TN müssen aus Zeitungspapier möglichst viele Dingen reißen (z.B. afrikanische Tiere, Büromöbel etc.).
Banane schälen	Die TN sollen eine Banane mit Besteck schälen, dazu dürfen nur die Füße benutzt werden.
Knobeln	TN würfeln abwechselnd, Punkte werden zusammengezählt. Bei jeder gewürfelten Eins kommt der Punktestand auf Null. Wird von den TN „Stopp“ gesagt, wird der Punktestand aufgeschrieben. Nach fünf Stopps (Eins wird ebenfalls als Stopp gezählt) endet die Runde.
Gurgeln	Ein Mitspieler gurgelt Liedmelodien, die sein Team erraten soll.

BAUSTELLE SPIEL

165

Blindes Huhn

Stylen

Wattepsspiel

Wasser weiter-
geben

Apfelsinne
term Kinn

Mit verbunden Augen gehen die TN auf eine Zielscheibe zu und sollen möglichst viele Punkte mit einem Stift erzielen.

Ein Team sprüht einen freiwilligen Mitspieler mit Rasierschaum ein, stylt & verziert ihn (Blätter, Gras, Gummibärchen etc.). Wer ist am schönsten? Die TN stehen hintereinander in einer Reihe und haben Nivea-Creme auf der Nase. Am Anfang der Reihe steht eine Schüssel mit Wattebüschchen. Die TN haben nun die Aufgabe, möglichst viele Wattebüschchen von Nase zu Nase durch die Reihe zu geben. Die Hände dürfen nicht benutzt werden. Fällt die Watte auf den Boden, muss noch mal von vorne begonnen werden.

Stühle werden in einer Reihe aufgestellt, im Abstand von ca. 2m, auf denen die TN stehen. Jeder TN hat einen Eimer in der Hand. Der erste füllt seinen Eimer und wirft das Wasser zum Nächsten, der es mit seinem Eimer auffängt. So geht es die Reihe durch, am Ende wird das Wasser in einem Becken gesammelt.

Die TN stellen sich hintereinander auf. Der erste TN klemmt sich eine Apfelsinne/Tennisball zwischen Kinn und Brust, die nun durch die Reihe gegeben wird ohne die Hände zu benutzen.

BAUSTELLE SPIEL



166

Kleiderkette

Die Teams sollen mit ihrer Kleidung eine möglichst lange Kleiderkette knüpfen.

Wichtig! Als SL sollte man darauf achten, dass jeder nur so viele Kleidungsstücke zu Verfügung stellt, wie er auch möchte.

Durchfädeln

An einem Löffel ist ein langer Faden befestigt. Die Gruppe soll nun durch die Kleidung den Faden fädeln. Dabei wird bei einem Hosenbein begonnen, dann durch den Pullover um den Hals durch den Ärmel und dann in das Hosenbein des nächsten.

Winterliches Schokoladenwettessen

Die TN würfeln der Reihe nach. Bei einer Sechs zieht der TN mit der Sechs Handschuh, Schal und Mütze an und fängt an, die Schokolade mit Messer und Gabel auszupacken und zu essen. Die anderen würfeln solange weiter. Der nächste TN mit einer Sechs tauscht mit dem, an der Schokolade.

Kistenstapeln

Die TN sollen einen möglichst hohen Kistenturm bauen, in dem sie den Kistenstapel anheben und auf eine weitere Kiste stellen.

3 Füße-3 Hände

Das Team soll gemeinsam eine Strecke überwinden und darf dabei nur mit einer bestimmten Anzahl von Füßen und Händen den Boden berühren (je nach Gruppe, bei 5 Personen: 3 Füße, 3 Hände)

BAUSTELLE SPIEL



167

Besen fällt!

TN platzieren sich in 3-4m Abstand um einen Besen. SL lässt den Besen los und ruft gleichzeitig einen Namen der TN. Dieser muss nun versuchen, den Besen aufzufangen, bevor dieser auf den Boden fällt.

Paare halten ein Handtuch gemeinsam ein Handtuch. Die Paare stehen hintereinander. Der SL wirft einen Ball in das erste Handtuch. Der Ball wird von Handtuch zu Handtuch geworfen und am Ende in ein Behältnis, das ein weiterer TN hält.

Mit Klebeband einen Stift an einen langen Stab binden (1,5 bis 2m). In großen Abstand werden nun Begriffe auf ein Plakat gemalt, welche die Gruppe raten muss.

Die Ballons werden mit einer bestimmten Menge Wasser gefüllt. Die Teams müssen nun versuchen, die Wasserbomben möglichst weit zuzuschießen, ohne dass sie kaputt gehen.

Mit Kabelbinder sollen die Teams Getränkekisten aneinander binden und so einen Bach/Pool überqueren.

Auf Sicherheit achten!

Handtuchball

Montagsmaler

Wasserbomben-Weitschießen

Brücken bauen

13.2 Parcours-/Staffelläufe**Kartoffellauf**

Eine Kartoffel wird Rücken an Rücken (Stirn an Stirn) zwischen zwei TN geklemmt. Nach dem Hindernislauf wird die Kartoffel an das nächste Paar übergeben.

Knielauf

Mit einer Kartoffel in den Kniekelle wird der Parcours durchlaufen.

Ei-Lauf

Mit einem Ei auf einem Löffel.

Schubkarrenrennen

In einer Schubkarre sitzt ein TN und hält einen gefüllten Wassereimer. Nach dem Parcourslauf wird die Zeit genommen und das Wasser abgemessen.

Ei auf Löffel, Löffel in Mund

Jeder TN bekommt einen Löffel und nimmt den Löffel in den Mund. Auf den Löffel des ersten TN wird ein Ei gelegt. Nach dem Hindernislauf muss das Ei an den Nächsten übergeben werden, ohne die Hände zu benutzen.

Apfel fischen

10m von der Startlinie entfernt steht ein großes Gefäß mit Wasser, indem Äpfel schwimmen. Die TN sollen bei dem Staffellauf jeweils einen Apfel aus dem Wasser fischen.

Indianerspiel

Eine Decke wird auf dem Boden ausgebreitet, auf der der erste Spieler sitzt. Dieser versucht nun vorwärts zu robben, indem die Decke geschnitten und wieder gestreckt wird. Nach der Ziellinie bringt er die Decke wieder zum Start.

Transport

Zwei TN bekommen zwei Stöcke und halten sie gemeinsam fest. Auf diesen Stöcken transportieren sie ein Tablett mit gefüllten Gläsern. Nach dem Parcourslauf wird die Zeit genommen und das Wasser abgemessen.

Kisten-Rennen

Zwei TN durchlaufen gemeinsam den Parcours und halten dabei fünf Getränkekisten fest, indem sie die Kisten gegeneinander drücken. Wenn die Kisten runterfallen, gibt es Strafsekunden.

13.3 Zweikämpfe

Kartoffelfechten Auf einem Löffel liegt eine Kartoffel. TN halten in der anderen Hand einen leeren Löffel. Wer schafft die Kartoffel des Gegners herunterzuschlagen, ohne dass die eigene herunterfällt?

Waschen TN sitzen sich auf Stühlen gegenüber und versuchen sich den Rasierschaum mit Wasserpistolen/Wasserbechern abzuspritzen.

Auf den Rücken gucken Die TN bekommen eine farbigen Zettel auf den Rücken geheftet. Nun muss man versuchen die Farbe auf dem Rücken des anderen zu erkennen. Selbst muss man aufpassen, dass ihm der andere nicht über die Schulter sieht. Die Hände dürfen nicht eingesetzt werden.

- | | |
|--------------------|--|
| Spinnenkampf | Die TN machen den Spinnengang (Hände & Füße auf den Boden, Bauch nach oben). Sie versuchen sich gegenseitig umzustoßen. Wer als erstes auf dem Popo sitzt, hat verloren. |
| Füße treten | Die TN fassen mit Händen die Schultern des Anderen und versuchen sich gegenseitig auf den Fuß zu treten. |
| Rugby | Die TN sitzen sich in etwa 6-7m entfernt auf Stühlen gegenüber, jeder hat die Füße zusammengebunden. Auf Kommando müssen sie den in der Mitte liegenden Ball auf ihren Stuhl legen. |
| Liegestützen-Kampf | Beide TN machen Liegestützen und versuchen sich die Arme weg zu schlagen oder umzustoßen. |
| Brennend löffeln | Die TN haben in der einen Hand eine brennende Kerze, in der anderen Hand einen Löffel und vor sich einen Teller mit Milch. Die Milch darf nur gelöffelt werden, wenn die Kerze brennt. Die TN versuchen nun abwechselnd die Milch zu löffeln und dem Gegner die Kerze auszupusten. |
| Sockenkampf | Auf einem weichen Untergrund versuchen sich die TN gegenseitig einen Socken auszuziehen. Die TN bewegen sich dabei auf allen Vieren fort. |
| Kuli in Flasche | Jedem TN wird mit einem Band ein Kugelschreiber an der Hose befestigt. Die TN müssen versuchen den Kuli in eine Flasche zu bekommen ohne die Hände zu benutzen. |



- | | |
|---------------------|--|
| Personen einwickeln | Die TN müssen eine Person einwickeln, dazu sollen sie das Absperrband zwischen die Zähne nehmen und nicht die Hände benutzen. Wer ist schneller? |
|---------------------|--|

13.4 Weitere Ideen

- Balken sägen
- Bierdeckelpyramide bauen
- Papierflieger-Weitflug
- Seil springen
- Grimassen schneiden
- Frisbee Zielwerfen
- Bestimmte Gegenstände besorgen
- Teebeutelweit-/Zielwerfen
- Kartoffel-Wettschälen
- Wer schält die längste Kartoffelschale?
- Alphabet rückwärts aufsagen
- Mit verbundenen Augen füttern
- Mit verbundenen Augen malen (alle TN halten die Stift fest)
- Als Familie verkleiden (Familienfoto machen)
- Welches Team steckt sich am meisten mittelmäßig aufgeblasene Ballons in die Hose?
- Kerzen mit Wasserpistolen löschen
- Erbsen-Schätzen
- Kleider wechseln
- Nägel ins Holz schlagen
- Hängendes Würstchen essen
- Wie viele Personen gehen in ein Auto?
- Bobby-Car-Rennen
- Rechtschreibfehler in einem Text suchen

- bestimmte Menge Wasser abschätzen
- Gruppenski
- Zerschnittene Kartoffeln zusammenpuzzeln

14. Strategiespiele

Bei Strategiespielen ist es besonders wichtig, dass die Lösung des Spiels nicht bereits im Vorfeld verraten wird. Darum ist es bei einigen Spielen ratsam, dass der SL nicht mitspielt.

Köpfchen einschalten, denken, taktieren, den Gegner verwirren; das ist das einzig wahre Ziel von Strategiespielen. Sehr spannend!!!

Entführtes Flugzeug

TN - Zahl: 17 Personen (bei kleineren Gruppen den TN mehr Rollen zuordnen, bei größeren Gruppen Kleingruppen parallel spielen lassen)

Dauer: ca. 20 Minuten

Ort: beliebig

Material: für jeden TN eine Karte mit seiner jeweiligen Rolle

Jeder TN erhält eine Karte mit der Information zu einer verdächtigen Person, die er nicht aus der Hand geben darf.

Die Anweisung an die Gruppe lautet:
„Ein Flugzeug wird auf dem Flug von Hawaii nach Singapur entführt. Eure Aufgabe besteht darin, herauszufinden, welche von den verdächtigen Personen, die von der Polizei aufgegriffen wurden, der oder die EntführerIn war.“

Informationen:

- Dem Flugkapitän wurde befohlen, über die Insel Fani zu fliegen, wo die Entführerin mitten in der Nacht mit dem Fallschirm absprang.
- Mechtild Maler ist zum ersten Mal am 16. August auf der Insel angekommen.
- Die Schwester von Bettina Beng ist vom auswärtigen Amt nach Fani geschickt worden und wohnt seit einem Jahr dort.
- Anni Murkel interessiert sich sehr für die religiösen Feste der Inselbewohner Fanis.
- Anne Dirks hat sich in einen Fani-Insulaner verliebt, als dieser in den USA als Student war.
- Die Archäologin hat schwarzes Haar und braune Augen.
- Mechtild Maler ist Bettina Bens Sekretärin.
- Als die Polizei Lisa Lange fand, löste sie einen Fallschirm vom Baum.
- Bettina Beng wird in den USA gesucht, weil sie 50 Pfund Marihuana verkauft hat.
- Das Mädchen, das sich in den Fani-Insulaner verliebt hat, besitzt einen Mischlingsrüden zwischen Schäferhund und Collie mit dem Namen Robert.

BAUSTELLE **SPIEL**

174

- Zwei Tage nach der Entführung machte die Polizei von Fani fünf Amerikanerinnen ausfindig, auf die die Beschreibung von der Entführerin in einigen Aspekten passte.
- Die Polizei berichtet, dass vor einem Monat eine junge Frau mit einem großen, seltsam aussehenden Hund in einem Segelboot auf der Insel ankam. Dieses Boot hat sie von San Francisco dorthin gesteuert.
- Die Entführerin war aus einer Nervenheilanstalt in den USA geflohen.
- Die Schwester der Entwicklungshelferin und ihre Sekretärin sind von den Phillipinen per Boot auf die Insel gekommen.
- Die Entführerin hat hellbraunes Haar und blaue Augen.
- Das Flugzeug wurde am Abend des 14. August entführt.
- Lisa Lange ist eine Archäologin, die glaubt, dass menschliches Leben erstmals auf der Fani-Insel entstanden ist und sucht nach Beweisen.

Kampf der Supermärkte

TN - Zahl: 12-20 Personen
Dauer: 10-15 Minuten
Ort: draußen oder in einem großen Raum
Material: fünf Reifen, vier verschiedene Gegenstände (Bälle in verschiedenen Farben) von denen jeweils sieben vorhanden sind



BAUSTELLE **SPIEL**

175

Ein Reifen wird mit allen Gegenständen in die Mitte gelegt, dieser stellt das Warenlager dar. Die TN werden in vier Gruppen aufgeteilt und verteilen sich in gleichmäßigem Abstand um das Warenlager. Jede Gruppe bekommt einen Reifen, der den Supermarkt darstellen soll. Jeder Gruppe wird nun eine Waren sorte zugeteilt die sie sich für ihren Supermarkt beschaffen muss. Ziel des Spiels ist es, als erstes alle eigenen Waren für seinen Supermarkt zu beschaffen.

Hierzu gibt es einige Spielregeln:

- Es darf sich immer nur ein Angestellter des Supermarktes außerhalb des „Gebäudes“ befinden.
- Ein Spieler darf immer nur einen Gegenstand transportieren
- Es dürfen sowohl eigene als auch fremde Gegenstände transportiert werden.
- Die Gegenstände dürfen sowohl vom Warenlager, als auch von anderen Supermärkten erworben werden.
- Alles was dem Warenlager oder einem anderem Supermarkt entnommen wurde, muss in den eigenen Supermarkt gebracht werden.
- Andere Einkäufer dürfen nicht absichtlich behindert werden.

Kommentar:

Die Gruppen werden recht bald von selbst herausfinden, dass es sich nicht nur um Schnelligkeit, sondern auch um Taktik, Aufmerksamkeit und Zusammenarbeit geht. Gut ist es, das Spiel nach dem ersten Durchgang auszuwerten und anschließend die Möglichkeit zu einem zweiten Versuch zu geben.

Das Parlament

TN - Zahl: ab ca. 14 TN, gerade Mitspieleranzahl
Dauer: je nach Gruppengröße mind. eine 3/4 Stunde.
Ort: Gruppenraum
Material: keins

Die Spieler sitzen im Stuhlkreis, vier davon stellen ihre Stühle nebeneinander in eine Reihe und bilden somit das Parlament. Ein Stuhl in diesem Parlament bleibt frei.

Die Namen der Mitspieler werden auf kleine Zettel geschrieben und verteilt. Jeder TN hat nun den Namen eines anderen, der Zettel muss aufbewahrt werden.

Jeder zweite Spieler kennzeichnet sich, z.B. indem er die Ärmel hochschiebt. So entstehen zwei Gruppen. Ziel ist, das Parlament mit Spielern seiner Gruppe zu besetzen.

Der Spieler, der den freien Platz zu seiner Rechten hat, beginnt, indem er einen Namen nennt. Die Person, die diesen Namen auf ihrem Zettel stehen hat, wechselt den Platz. Der Rufer und der Angesprochene tauschen nun die Zettel. Jeweils die Person, die links neben dem freien Platz sitzt, darf einen Namen nennen. Nach jedem Zug müssen die Zettel getauscht werden. Nach einigen Spielzügen hat man eine Übersicht darüber, wer welchen Namen hat.

Mit diesem Wissen kann im Laufe des Spiels ein freier Parlamentsplatz mit eigenen Spielern besetzt werden, bzw. ein Gegenspieler aus dem Parlament gerufen werden. Das Spiel endet, wenn nur Mitspieler aus derselben Gruppe das Parlament besetzen.

Mord in Palermo

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: 30-40 Minuten
Ort: abgedunkelter Raum
Material: 1 Teelicht für jeden TN

Alle TN sitzen so im Kreis, dass sie sich gut gegenseitig sehen können. Jeder TN hat ein brennendes Teelicht (= Lebenslicht) vor sich stehen. Danach zieht jeder TN einen Zettel, der ihm seine Rolle zuschreibt:

M = Mafiosi (3 - 4, ca. 1/5 der TN)
D = Detektiv (2 - 3)
B = Bürger (alle anderen)

Der SL erzählt die Rahmengeschichte und spielt den Richter...

„Wir schreiben das Jahr 1867 und befinden uns in dem kleinen Dorf Palermo in Italien.

Hier in Palermo wohnen Bürger. Aber wie schon so viele andere Dörfer, wird auch dieses Dorf von der Mafia bedroht, die alle Bürger töten wollen, um die volle Macht zu erlangen. Somit herrscht große Angst unter den Bürgern Palermos.

Wie jeden Tag, wenn die Sonne untergeht, legen sich die Bewohner müde von ihrer Arbeit schlafen (alle TN machen die Augen zu!).

Dann, um Mitternacht wachen die Mafiosos auf, um sich auf dem Marktplatz zu treffen und einen unschuldigen Bewohner umzubringen!

BAUSTELLE SPIEL

178

(Alle Mafiosos machen die Augen auf und einigen sich per Gestik und Mimik auf einen TN, den sie umbringen wollen – das signalisieren sie deutlich dem SL, der sich die gezeigte Person zur Sicherheit noch einmal bestätigen lässt. Dabei sollte absolute Ruhe herrschen.)

Als sie ein unschuldiges Opfer hinterrücks grausam erstochen haben, legen sie sich wieder schlafen. (Die Mafiosos machen die Augen wieder zu).

Nun wachen die Detektive auf, um ihren allnächtlichen Ermittlungen nachzugehen. Dazu überprüfen sie einen Bürger. (Die Detektive öffnen die Augen und einigen sich durch Gestik und Mimik auf eine Person, die sie überprüfen wollen und signalisieren dies deutlich dem Spieleiter. Dieser verrät ihnen durch deutliches Kopfnicken (= Ja, Mafiosi) bzw. Kopf schütteln (= Nein, Bürger), ob es sich um einen Mafiosi handelt)

Nach ihren Ermittlungen gehen auch die Detektive wieder schlafen. (Detektive machen Augen zu)

Bis am nächsten Morgen alle Bürger wieder wach werden! Alle – bis auf einen Bürger: Mit Schreck stellen alle fest, dass _____ gestorben ist. (Die entsprechende Person pustet ihr Licht aus und darf als tote Person an keiner Diskussion teilnehmen, braucht dafür jedoch nachts nicht mehr schlafen gehen bzw. die Augen schließen – dies gilt für alle toten Leute ab dem Zeitpunkt des Todes!)

Natürlich wollen alle Bürger dafür jemanden hängen sehen, da im Jahre 1867 ja noch die Todesstrafe herrscht!

BAUSTELLE SPIEL

179

Also erfolgt eine wilde Beschuldigungsschlacht. (Nun müssen die TN anfangen sich gegenseitig zu beschuldigen und entsprechend zu verteidigen, in dem sie sich die wildesten Geschichten vorspiinnen: „Peter war's! Den habe ich letzte Nacht noch nach dem schlafen gehen durch die Straßen schleichen sehen, als ich aus dem Fenster schaute!“ – „Quatsch, ich kann's nicht gewesen sein! Ich ging zu meiner Mutter, die sehr krank ist, um sie zu pflegen!“)

Dabei müssen sich die TN auf zwei bis drei (je nach TN-Zahl) Leute einigen, die sie anklagen wollen. Über diese wird dann nacheinander per Handzeichen und Mehrheitsklausel (dafür; dagegen, Enthaltungen) abgestimmt, ob sie gehängt werden sollen. Wenn ja, ist die entsprechende Person raus und pustet ebenfalls das Licht aus. Dabei gibt er bekannt, ob er ein Mafiosi oder unschuldiger Bürger war.)

Nun, nach diesem anstrengenden Tag, in der ein unschuldiger Bürger ermordet wurde und dafür _____ unschuldige Bürger und _____ Mafiosis erhängt wurden, gehen alle wieder schlafen.

→ eine neue Runde kann beginnen...

Durch taktisch kluges Verhalten in den Anschuldigungsdiskussionen (wer beschuldigt wen, wann und wie...) versuchen entweder die Mafiosos das Dorf auszulösen, bzw. die Bürger die Mafiosos zu besiegen (wobei die Detektive geschickte Hinweise einflechten können/müssen, ohne dass die Mafiosos sie als Detektive entlarven und sie in der nächsten Nacht töten).

Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder alle Bürger und Detektive getötet oder alle Mafiosos entlarvt wurden.

Muggelsteinschmuggler

TN - Zahl: ab 12 Personen
Dauer: 30-60 Minuten
Ort: draußen
Material: Schmuggelware

Die TN bilden drei Gruppen. Zwei Gruppen sind die Schmuggler und eine Gruppe die Zöllner.

Die Schmuggler haben die Aufgabe ihre Schmuggelware (z. B. Steine) von einer Gruppe zur anderen zu schmuggeln. Dabei dürfen sie sie überall am Körper verstecken. Die Zöllner sollen sie natürlich daran hindern.

Fängt ein Zöllner einen Schmuggler, muss er ihn nach Schmuggelware untersuchen, findet er nichts, darf der Schmuggler ungehindert seinen Weg fortsetzen. Findet er doch etwas, muss ihm der Schmuggler dieses aushändigen.

Haben die Schmuggler ihr Gut von einer Seite auf die andere geschmuggelt, ist das Spiel zu Ende. Welche Gruppe dann die meiste Schmuggelware besitzt hat gewonnen.

Variante:

Das Spiel lässt sich auch im Ort spielen. Dann können auch Passanten als Schmuggler genutzt werden. Der Weg sollte so gewählt sein, dass die Zöllner die Schmuggler nicht ohne weiteres beobachten können und der Verkehr nicht unnötig behindert wird.

Schafe und Wölfe

TN - Zahl: mind. 7 Personen
Dauer: 10-30 Minuten
Ort: beliebig
Material: 7 Stühle

Die sieben Stühle stehen in einer Reihe nebeneinander. Jeder Stuhl ist eine Box. Auf der rechten Seite sitzen drei Wölfe, auf der linken Seite drei Schafe. Der Stuhl in der Mitte bleibt frei. Die Gruppe hat die Aufgabe gemeinsam zu überlegen, wie die Wölfe mit den Schafen die Plätze tauschen können.

Dabei gibt es folgende Regeln:

- Kein Wolf darf mit zu einem Schaf in die Box
- Kein Wolf darf mit einem Wolf und kein Schaf mit einem Schaf in eine Box
- Jedes Tier kann eine Box vor- oder zurückgeführt werden
- Es darf über eine Box vor- oder zurückgesprungen werden, wenn diese mit einer anderen Art als das springenden Tier besetzt ist

Lösung:

1.w-w-w-f-s-s-s	2.w-w-f-w-s-s-s
3.w-w-s-w-f-s-s	4.w-w-s-w-s-f-s
5.w-w-s-f-s-w-s	6.w-f-s-w-s-w-s
7.f-w-s-w-s-w-s	8.s-w-f-w-s-w-s
9.s-w-s-w-f-w-s	10.s-w-s-w-s-w-f
11.s-w-s-w-s-f-w	12.s-w-s-f-s-w-w
13.s-f-s-w-s-w-w	14.s-s-f-w-s-w-w
15.s-s-s-w-f-w-w	16.s-s-s-f-w-w-w

Das große 'Who is who'?

TN - Zahl: 15 – 30 Personen
Dauer: 60 Minuten
Ort: beliebig
Material: kleine Zettel, Stifte

Jeder TN überlegt sich eine Personen oder Namen (z.B. Else Kling, Benjamin Blümchen, Otto Karl...) und schreibt diesen verdeckt auf einen Zettel. Der SL sammelt die Zettel ein.

Die TN werden in Teams á 4 – 6 Personen eingeteilt.

Zu Beginn liest der SL alle Personen einmal laut vor. Nun beginnt ein Team und fragt einen TN einer anderen Gruppe: „Bist du Person XY?“ Dieser muss nun antworten. Ist die Antwort „Nein“ darf das Team des Befragten weiterfragen. Ist die Antwort „Ja“ muss der Befragte sich zum fragenden Team setzen und dieses Team darf weiterfragen. Usw.

Die TN können immer wieder durch Fragen von Team zu Team gerufen werden. Dort können sie spionieren und Informationen weitergeben

Die Gruppen müssen nun Strategien entwickeln, wie sie die Identität ihrer Mitglieder möglichst geheim halten, und die Identität der anderen TN herausfinden.

Das Spiel ist zu Ende, wenn es nur noch ein Team gibt.

15. Vertrauens- & Kooperationsübungen

Ziel der Vertrauens- & Kooperationsübungen ist die Zusammenarbeit und das Gemeinschaftsgefühl der Gruppe zu stärken. Die TN haben die Möglichkeit neue Erfahrungen zu machen und ihren Umgang miteinander besser wahrzunehmen. Hierzu ist es wichtig anschließend über den Verlauf der Übung zu sprechen und Gefühle äußern zu können. Es ist außerdem von großer Bedeutung, dass sich die Gruppe bereits ein wenig kennt und Vertrauen zueinander gefasst hat. Es sollte gesichert sein, dass sich die TN wohl fühlen und nicht unter Zwang an der Übung teilnehmen. Der SL hat die Aufgabe für die Sicherheit der TN zu sorgen und sie auf eine ernsthafte Teilnahme hinweisen. Er selber sollte an den Übungen nicht teilnehmen sondern als Beobachter fungieren. Das Kapitel beginnt mit einfacheren Übungen, die Voraussetzung für die nachfolgenden komplexeren Übungen sind. Der SL sollte unbedingt darauf achten, dass unter den Mitspielern kein Leistungsdruck entsteht, damit die Kooperationsübung gelingen kann.

Menschliche Kamera

TN - Zahl: ab 2 Personen
Dauer: 10-15 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

Die TN bilden Paare. Bei jedem Paar schließt einer die Augen. Dieser ist die Kamera und wird nun von seinem Partner durch die Gegend geführt und schießt Fotos.

Um ein Foto machen zu können, muss der Partner den Auslöser betätigen (am Ohr ziehen). Dann öffnet der Blinde kurz die Augen und schaut sich das Bild an, vor dem sie gerade stehen. Anschließend gehen sie weiter und schießen weitere Fotos. Beide Partner sollten während des Spieles auch mal die Rollen tauschen.

Blind spazieren gehen

TN - Zahl: Kleingruppen mit 4-5 Personen
Dauer: 20-30 Minuten
Ort: draußen
Material: Augenbinden

Die TN bilden Kleingruppen mit 4-5 Personen. Einer aus der Kleingruppe verbindet sich die Augen und beginnt spazieren zu gehen. Die anderen haben die Aufgabe, ihn dabei zu beschützen, allerdings ohne mit ihm zu sprechen oder ihn zu berühren. Sie fassen sich an den Händen, bilden einen Kreis um den Blinden und gehen mit ihm. Dieser sollte versuchen darauf zu achten, wie sich die anderen verhalten. Bei diesem Spiel kommt es auf die Wahrnehmung der einzelnen Personen an. Der SL sollte im Vorfeld darauf hinweisen, dass Ruhe und Konzentration innerhalb der Gruppen sehr wichtig sind.

Der flotte Stuhl

TN - Zahl: ab 8 Personen
Dauer: 15 Minuten
Ort: draußen oder großer Raum
Material: pro TN ein Stuhl

Alle TN stehen im Kreis mit dem Gesicht zur Mitte. Jeder TN hat einen Stuhl vor sich, denn er nach hinten auf zwei Beine kippt. Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, jeweils einen Stuhl nach rechts zu rücken, ohne dass dieser auf alle vier Beine zurück fällt oder ganz umstürzt. Klappt diese Übung ohne Probleme, können verschiedene Variationen eingeführt werden.

Variationen:

- rückwärts im Kreis laufen
- bestimmte Abfolge von Schritten (z. B. zwei Stühle nach vorne, einen nach hinten und wieder zwei nach vorne)
- klatschen, bevor man den Stuhl festhält

Der SL sollte darauf achten, dass bei keiner Variation ein Stuhl umfällt. Die Gruppe in Eigenregie versuchen lassen, bis es funktioniert. Statt der Stühle kann man z. B. auch Stäbe verwenden.

Eisscholle

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: 20-30 Minuten
Ort: beliebig
Material: Stühle, Musik

Zu Beginn hat jeder TN einen eigenen Stuhl. Alle laufen/tanzen zu der Musik um die Stühle. Hört die Musik auf, stellen sich alle TN auf einen Stuhl. Beginnt die Musik erneut laufen wieder alle um die Stühle herum. In dieser Zeit nimmt der SL einige Stühle aus dem Spiel heraus.

BAUSTELLE SPIEL



186

Ziel des Spiels ist es, mit möglichst vielen TN auf möglichst wenigen Stühlen zu stehen.

Pendel

TN - Zahl: 3-10 Personen
Dauer: 15-30 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

TN bilden jeweils zu dritt eine Kleingruppe. Einer aus der Gruppe ist das Pendel. Die beiden anderen stellen sich einander gegenüber auf und das Pendel steht in der Mitte. Der TN in der Mitte baut Körperspannung auf, schließt die Augen und beginnt langsam nach vorne und nach hinten zu pendeln. Dabei wird er von den beiden anderen aufgefangen. Während der Übung kann man die Pendelbewegung ausdehnen. Wichtig ist, dass sich derjenige der pendelt, absolut auf die beiden anderen verlassen kann. Nach einiger Zeit sollten die TN die Rollen tauschen, so dass jeder einmal das Pendel ist.

Variante:

Die gesamte Gruppe bildet einen engen Kreis und in der Mitte steht jemand, der hin und her pendelt. Dabei kann man in viele verschiedene Richtungen pendeln. Auch hierbei ist es wichtig, dass man sich auf seine Gruppenmitglieder verlassen kann.

BAUSTELLE SPIEL



187

Sofa

TN - Zahl: Kleingruppe mit jeweils 2 Personen
Dauer: ca. 10 Minuten
Ort: drinnen
Material: Teppichboden oder Decken

Jeweils zwei TN bilden eine Kleingruppe. Eine Person legt sich auf den Bauch. Die zweite Person legt sich so mit dem Rücken auf diese Person, dass sie ihre Füße auf den Fersen der unteren Person ablegen kann und nicht den Boden berührt. Sie ruht sich eine Weile auf dem Sofa aus. Anschließend werden die Rollen getauscht. Der SL sollte die TN um Konzentration und Ruhe bitten. Da diese Übung mit sehr viel Körperkontakt verbunden ist, sollte man sie nur mit Gruppen machen, die sich bereits länger kennen.

Gordischer Knoten

TN - Zahl: ab 10 Personen
Dauer: ca. 15 Minuten
Ort: beliebig
Material: keins

Alle TN stellen sich möglichst eng zusammen, strecken die Arme in die Höhe und schließen die Augen. Dann greift sich jeder zwei Hände und lässt diese für den Rest des Spieles nicht mehr los. Wichtig ist, dass wirklich jeder TN zwei Hände ergriffen hat. Dann öffnen alle die Augen und fangen an den Knoten, den sie gebildet haben zu entzerren.

BAUSTELLE **SPIEL**

188

Auch hierbei dürfen sich die TN auf keinen Fall loslassen. Die Übung ist zu Ende, wenn sich der Knoten entwirrt hat.

Minenfeld

TN - Zahl: 10-20 Personen
Dauer: 20-30 Minuten
Ort: draußen
Material: leere Flaschen, Augenbinden

Die TN stehen mit verbunden Augen am Rand des Minenfeldes. Am anderen Ende des Feldes steht der SL und lotst nun einen der TN mit Hilfe von Kommandos durch das Minenfeld. Die Minen bestehen aus leeren Flaschen, die relativ eng beieinander stehen. Während ein TN das Feld überquert, darf er keine der Minen berühren oder umstoßen. Hat er das Feld erfolgreich überquert, kann er seinerseits einen der anderen TN auf seine Seite lotsen. Es können auch mehrere TN gleichzeitig das Feld überqueren und müssen dann genau auf die Stimme ihres jeweiligen Lotsen achten.

Himalaja - Expedition

TN - Zahl: ab 3 Personen
Dauer: 20-30 Minuten
Ort: draußen
Material: Seile, Augenbinden

Mit Seilen wird ein Weg durch in möglichst abwechslungsreiches Gelände markiert (z. B. Wald).

BAUSTELLE **SPIEL**

189

Die TN sollen nun blind dem Seil folgen und den Zielpunkt finden. Das Seil kann sich auch verzweigen, so dass die TN sich für einen Weg entscheiden müssen. Sie irren also sozusagen bei einem Schneesturm durch den Himalaja und versuchen ihre Hütte zu finden. Es können mehrere TN gleichzeitig am Seil entlanggehen. Aufgabe des SL ist es dafür zu sorgen, dass sich die TN nicht verletzen können

Eierfallmaschine

TN - Zahl: Kleingruppe mit 4-5 Personen
Dauer: 30-40 Minuten
Ort: drinnen & draußen
Material: rohe Eier, Strohhalme, Watte, Klebeband, Papier, Wäscheklammern...

Die TN werden in Kleingruppen zu 4-5 Personen aufgeteilt. Dann bekommen sie vom SL einige Materialien zur Verfügung gestellt (jede Gruppe die gleichen) und die Aufgabe, daraus eine Eierfallmaschine zu bauen. Diese sollte gewährleisten, dass ein rohes Ei aus großer Höhe herunterfallen kann, ohne zu zerbrechen. Für den Bau hat jede Gruppe etwa 20 Minuten Zeit. Danach werden die Maschinen selbstverständlich getestet.

Blinder Mathematiker

TN - Zahl: 10-25 Personen
Dauer: 15-30 Minuten
Ort: beliebig
Material: langes Seil, Augenbinden

BAUSTELLE **SPIEL**

190

Alle TN stehen mit verbundenen Augen in einer Reihe und fassen ein langes Seil. Der SL gibt den TN Anweisungen, dass sie bestimmte geometrische Figuren darstellen sollen. Beispiel: Kreis, Viereck, Dreieck... Die TN dürfen dabei ihre Augenbinden nicht abnehmen.

Schokofluss

TN - Zahl: 5-30 Personen
Dauer: 15-30 Minuten
Ort: draußen
Material: leere Getränkekisten oder DIN A4 Zettel, evtl. Augenbinden

Die TN sollen einen Schokofluss überqueren, in dem es gefräßige Piranhas gibt. Jeder TN hat eine Kiste oder ein DIN A4 Blatt, dass ihn vor dem Untergehen bewart. Die Gruppe bekommt die Aufgabe, mit allen TN auf die andere Seite des Schokoflusses zu gelangen und darf dabei lediglich die Kisten bzw. Zettel als Hilfsmittel benutzen. Sobald eine Kiste oder ein Blatt unberührt bleibt, wird es der Gruppe von den SL (Piranhas) abgenommen. Tritt oder greift ein TN in den Schokofluss, bekommt er ein Handicap (z. B Blindheit) oder muss von vorne beginnen.

Eiserne Jungfrau

TN - Zahl: mind. 15 Personen
Dauer: ca. 20 Minuten
Ort: draußen & drinnen
Material: keins

BAUSTELLE **SPIEL**

191

Die TN stehen sich in zwei Reihen gegenüber und fassen sich an den Händen (Handgelenken). Einer legt sich rückwärts auf die so gebildete Fläche. Er wird von den anderen getragen und über die gesamte Strecke weitergegeben.

Es ist wichtig, dass die Person, die getragen wird, eine hohe Körperspannung aufbaut. Am Ende der Reihe wird er vorsichtig von den anderen TN aufgefangen.

Blinde Schlange

TN - Zahl: 10-30 Personen
Dauer: ca. 30 Minuten
Ort: draußen
Material: Augenbinden

Die TN werden in den Wald geführt und dort werden ihnen die Augen verbunden. Ihre Aufgabe besteht nun darin mit der gesamten Gruppe zum Ausgangspunkt (z. B. Haus) zurückzufinden. Die Gruppenleiter sollten darauf achten, dass sich die Gruppe nicht in eine gefährliche Situation begibt. Allerdings sollte der Weg der Gruppe nicht durch Führen oder ähnliches beeinflusst werden.

Variante:

Die blinde Gruppe wird von einem Sehenden geführt.

Inselspiel

TN - Zahl: 15-20 Personen
Dauer: 20-30 Minuten
Ort: beliebig
Material: pro TN ein Stuhl, Tische

In der Mitte des Spielfeldes befindet sich eine Insel (mehrere Tische). Um diese Insel herum treiben die Teilnehmer auf kleinen Flößen (Stühlen) durch das Meer. Alle TN wollen sich vor dem Ertrinken retten und müssen deshalb auf die Insel gelangen. Die Flöße sind soweit voneinander entfernt, dass das Floß, das der Insel am nächsten ist, sich immer noch vier Meter davon entfernt befindet. Bei der Anordnung der übrigen Flöße werden drei davon so gestellt, dass sie maximal einen Meter voneinander entfernt sind. Der Abstand der restlichen Flöße beträgt immer zwei bis drei Meter.

Aufgabe der Gruppe ist es nun, dass sich alle TN auf der Insel versammeln, ohne ins Wasser zu fallen, oder einen TN zurückzulassen. Da die Flöße im Wasser schwimmen, kann man sie bewegen, wenn sich niemand mehr auf ihnen befindet.

Elektrischer Käfig

TN - Zahl: ab 15 Personen
Dauer: ca. 40 Minuten
Ort: draußen
Material: 3-4 Bäume im Abstand von etwa 3-4 Metern, Seile

Es wird mit Seilen ein Käfig mit 3-4 Seiten gebildet (Bäume sind die Eckpunkte). Die Seile werden auf unterschiedlicher Höhe angebracht. Alle TN befinden sich innerhalb des Käfigs und ihre Aufgabe besteht darin, mit der ganzen Gruppe den Käfig zu verlassen. Hierbei darf nur eine bestimmte Anzahl von TN über die einzelnen Seiten nach draußen (z. B. 3 TN über die niedrigste, 7 TN über die mittlere und 5 TN über die höchste Seite des Käfigs). Sie müssen den Käfig verlassen, indem sie über die einzelnen Seile steigen. Diese dürfen dabei nicht berührt werden (elektrisch geladen). Falls dies doch passieren sollte, müssen alle TN wieder zurück in den Käfig.

Spinnennetz

TN - Zahl: 8-15 Personen
Dauer: ca. 60 Minuten
Ort: draußen
Material: Seile/Schnur, zwei Bäume im Abstand von etwa 4 Metern

Zwischen den Bäumen wird mit Hilfe der Seile ein Netz gespannt, in dem es für jeden TN genau ein Loch in unterschiedlicher Größe und Höhe gibt. Aufgabe der Gruppe ist es, mit allen TN auf die andere Seite des Netzes zugelangen. Hierbei darf jedes Loch nur einmal genutzt werden und die TN dürfen das Netz auf keinen Fall berühren. Passiert dies doch, muss die gesamte Gruppe zurück auf die Ausgangsseite und noch einmal durch das Netz.

BAUSTELLE **SPIEL**

194

Alle TN, die schon durch das Netz auf die andere Seite gelangt sind, dürfen diese Seite nicht mehr verlassen. Der SL sollte auf die genaue Einhaltung der Regeln achten.

Säureteich

TN - Zahl: ab 15 Personen
Dauer: 15-20 Minuten
Ort: draußen
Material: Seile, Baum, Schatz

Ein Säureteich wird mit Hilfe eines Seiles abgegrenzt. In diesem Teich befindet sich ein Schatz, den die Gruppe herausholen soll. Am Rande des Teiches befindet sich ein Baum.

Aufgabe der Gruppe ist es, den Schatz aus dem Teich zu holen, ohne hineinzutreten, da dieser mit stark ätzender Säure gefüllt ist. Sie bekommen dazu als Hilfsmittel ein langes Seil und dürfen alles benutzen, was sich in unmittelbarer Umgebung des Teiches befindet (Baum).

Gasse

TN - Zahl: 15-30 Personen
Dauer: 10-20 Minuten
Ort: draußen
Material: keins

Die TN stehen sich in zwei Reihen gegenüber und bilden eine Gasse.

BAUSTELLE **SPIEL**

195

Die sich gegenüberstehenden Personen strecken ihre Arme so weit aus, dass sich die Fingerspitzen berühren. Einer der TN stellt sich in einem Abstand zu der Gasse auf und beginnt sehr schnell auf diese zuzulaufen. Sobald er sie erreicht, müssen die TN, die die Gasse bilden, ihre Arme der Reihe nach unten nehmen und so den Weg für den Läufer frei machen. Wichtig ist es, dass die TN ihre Arme wirklich nach unten wegnehmen, da das Verletzungsrisiko zu groß ist, wenn sie ihre Arme nach oben werfen. Wichtig ist, dass die Gruppe vorher ein Signal vereinbart, damit alle Bescheid wissen, wenn jemand durch die Gasse laufen will und so das Risiko einer Verletzung geringer ist. Läufer könnte z. B. fragen: „Seid ihr bereit?“

16. Methoden zur Gruppeneinteilung

Oft steht man als SL vor dem Problem, Paare, Mannschaften oder Gruppen einteilen zu müssen.

Damit sich nicht immer die gleichen TN zu einer Gruppe zusammenfinden, gibt es in diesem Kapitel einige Methoden zur kreativen Einteilung von Paaren und Gruppen.

In manchen Fällen ist es von Vorteil, die Einteilung dem Zufall oder der Entscheidung der TN zu überlassen. Man sollte bedenken, dass sich auch mit Hilfe der Methoden, viele „starke“ TN zu einer Gruppe zusammenfinden können.