

Kooperations- oder Teambuildingspiele

Was kennzeichnet ein Kooperationsspiel ?

Ein Spiel oder eine Aufgabe, die man nur als *Gruppe* spielen bzw. lösen kann.

Das Miteinander steht im Vordergrund. Es geht hier nicht um Siegen und Verlieren, nicht um das *Ich* oder *Du*, sondern um das *Wir* oder *Uns*.

Kooperationsspiele fördern den Zusammenhalt in der Gruppe und das soziale Lernen jedes Einzelnen. Es gibt keine Sieger oder Verlierer, die Gruppe als Ganzes ist gefordert. Sie bekommt eine Aufgabe, die ihre Teamfähigkeit auf die Probe stellt. Jeder muss dazu beitragen, dass die Herausforderungen gelöst werden. Um zu gewährleisten, dass der vollzogene Lernprozess auch in den Gruppenalltag hineinwirkt, sollte im Anschluss gemeinsam ausgewertet werden.

Mögliche Reflexionsfragen sind:

- Wie lief die Entscheidungsfindung?
- Wurden schwächere Gruppenmitglieder in den Prozess integriert?
- Waren Kompromisse möglich?
- Hat jemand die Führung übernommen?
- Gibt es reale Situationen, in denen ich mich wie im Spiel verhalte?

ZIELE VON KOOPERATIVEN SPIELEN:

- * gemeinsames Handeln/ gemeinsame Planung
- * gegenseitige Unterstützung
- * aktives Zuhören
- * Geduld lernen
- * mit Nähe und Körperkontakt zu Anderen umgehen können
- * Eigenverantwortung übernehmen
- * Zeigen von Führungskompetenz bzw. Initiative statt Passivität
- * Selbstbehauptung und Durchsetzungsvermögen
- * Kompromissbereitschaft bei Entscheidungen
- * Kreativität und Gestaltung (jeder bringt seine Fähigkeiten ein und alle Fähigkeiten werden genutzt)
- * Vertrauen zueinander entwickeln

Besenstiel ablegen

Ort: Drinnen / draußen	Dauer: 10 min. - 30 min.
Eignung: Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.	Anzahl: Für Gruppen zwischen 8-12 Spielern.
Hilfsmittel und Hilfen für die Durchführung: einen langen Gegenstand (Besenstiel, Holzstange oder z.B. Zollstock)	
Beschreibung des Spiels: Die Gruppe teilt sich in zwei gleich große Teile auf, die sich in zwei Reihen parallel gegenüber stehen. Nun strecken alle ihre Hände nach vorne und strecken nur die beiden Zeigefinger aus (ähnlich so, wie man eine Pistole darstellt). Auf die gesamten Zeigefinger wird nun der Besenstiel gelegt. Die Gruppe bekommt die Aufgabe, diesen Besenstiel zu balancieren und auf dem Boden abzulegen. Es darf kein anderer Finger oder Körperteil den Stiel berühren und kein einziger Finger darf den Kontakt zu der Stange verlieren. Sollte dies der Fall sein, beginnt die Aufgabe von Neuem.	
Variante: je nach Erfahrung der Gruppe darf bei dem Spiel gesprochen werden oder es muss komplette Stille herrschen (letztere Variante ist wesentlich schwieriger!). Um den Leistungsdruck zu erhöhen, kann der Spielleiter eine zeitliche Vorgabe geben (mein Vorschlag: drei Minuten!) - durch die Bekanntgabe der Restzeit wird der Druck noch erhöht).	

Turmbau zu Babel

Ort: nur innen möglich	Dauer: ca. 15-30 Minuten
Eignung: Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene	Anzahl: Für Gruppen bis 8 Spielern
Hilfsmittel und Hilfen für die Durchführung: pro Teilnehmer ein DIN A 4 Papier und eine Büroklammer	
Beschreibung des Spiels: Die Gruppe bekommt die Aufgabe innerhalb von ca. 10 min. einen selbsttragenden Turm zu bauen, der eine Höhe von 1,20 m erreichen soll (die Höhe entscheidet sich immer nach der Größe der Gruppe... mehr als 30 cm pro TN ist nicht möglich!). Dieser soll dann ohne gehalten oder angelehnt zu sein, frei im Raum stehen. Es dürfen auch keine weiteren Hilfsmittel genutzt werden.	
Variante: Die Zeitvorgabe und die Höhe des Turmes ist frei wählbar nach Herausforderungsgrad für die Gruppe.	

Teppich wenden

Ort: Großer Raum, draußen	Dauer: ca. 15-30 Minuten
Eignung: für Gruppen von 8-18 Personen	Anzahl: Für Gruppen bis ca. 10 Spielern
Hilfsmittel und Hilfen für die Durchführung: ein großer Teppich oder großes Tuch	
Beschreibung des Spiels: alle Teilnehmer stehen mit beiden Füßen auf dem Teppich (es sollte nicht allzu viel Platz geben). Sie bekommen nun die Aufgabe, den Teppich zu wenden (umdrehen, auf die andere Seite zu legen). Dabei darf kein Fuß den Teppich verlassen. Tritt ein TN außerhalb des Teppichs, müssen alle von vorne beginnen. Schwierigkeitsgrade: je nach Gruppe: es kann klare Zeitvorgaben geben (ca. 5 min.), es darf geredet werden oder nicht, die Hände dürfen benutzt werden oder nicht.	
Lösungsvorschlag: die Gruppe steht komplett an der einen langen Seite des Teppichs und klappt mit den Füßen den freien Teil herum. Danach gehen alle auf den umgeschlagenen Teil und ruckeln diesen gemeinsam herüber. Zum Teil müssen Personen im Huckepack getragen werden um Platz zu schaffen. Auch hier wieder: der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.	

Das Spinnennetz

Ort: sehr großer Raum oder Halle / besser draußen	Dauer: ca. 45min - 1,5 Std.
Eignung: Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene	Anzahl: Für Gruppen ab 10 Spielern
<p>Hilfsmittel und Hilfen für die Durchführung: sehr viele stabile Taue oder Bänder, das Spinnennetz</p> <p>Vorbereitung des Spiels: Zur Vorbereitung des Spieles baut der Gruppenleiter ein Spinnennetz zwischen zwei Bäume oder Pfosten. Zunächst werden oben und unten zwei stabile Seile straff gespannt. Danach werden daran verschiedene kleinere Seile oder Bindfäden gespannt, die dann das Spinnennetz ergeben. Es sollten ungefähr so viele "Löcher" ergeben, wie Spieler in der Gruppe vorhanden sind (oben und unten ergeben zwei zusätzliche Möglichkeiten). Es sollte sauber und straff gearbeitet sein und es dürfen keine Seilenden herumhängen.</p>	
<p>Beschreibung des Spiels: Die Gruppe stellt sich gemeinsam auf die eine Seite des Spinnennetzes. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte. Es handelt sich bei dem Netz nämlich um das der giftigen Spinne Tarantula</p> <p>Die Gruppe muss nun gesammelt das Spinnennetz durchqueren. Dazu gibt es folgende Anweisungen, die genau zubeachten sind:</p> <ul style="list-style-type: none">• jedes Loch im Netz darf nur einmal durchwandert werden• es darf auf keinen Fall einen Kontakt zu den Fäden des Netzes geben, denn dann gilt die Aufgabe als verloren und alle, die das Netz bereits durchquert haben, müssen wieder zurück auf die Ausgangsposition• berührt auch ein helfender Spieler das Netz - gilt die gleiche Regel wie vorher• Sicherheit geht vor: gewagte und gefährliche Manöver vermeiden und ggf. unterbrechen <p><i>Lösung: zunächst gehen einige TN durch die einfachsten Löcher auf die andere Seite. Dann müssen weitere TN durch die Löcher getragen werden. Auch dabei darf keine Berührung zum Netz stattfinden. Die Gruppe muss frühzeitig daran denken, dass auch die letzten TN noch die Möglichkeiten haben müssen relativ selbständig durch das Netz zu klettern.</i></p>	

Brückenbau

Ort: großer Raum und möglichst einige Nebenräume	Dauer: ca. 45 min
Eignung: Jugendliche ab 14 Jahren und Erwachsene	Anzahl: Für eine oder mehrere Kleingruppen mit 5-8 Mitgliedern
Hilfsmittel und Hilfen für die Durchführung: ein leerer Schuhkarton, ein Buch von ca. 1 kg Gewicht, pro teilnehmender Gruppe ca. 20 alte Tageszeitungen, 1 Rolle Malerkrepp-Klebeband, Papier und Stifte, evtl. Beobachtungsbögen	
<p>Beschreibung des Spiels: Die Gruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt, wobei diese 5-8 Mitglieder betragen sollte. Ein Freiwilliger aus jeder Gruppe übernimmt die Rolle des Beobachters. Der Schuhkarton und das Buch werden einmal herumgegeben und danach in die Mitte des Raumes gelegt. Diese dürfen nicht wieder angetastet werden. Die Gruppen ziehen sich nun ein jeweils eine freie Ecke zurück (besser noch: getrennte Räume). Vorher wird ihnen der Auftrag erläutert und evtl. Fragen geklärt:</p> <p>Jeder Gruppe hat die Aufgabe aus den Materialien (Zeitung & Kreppband) eine Brücke zu bauen, die stark genug ist, in der Mitte das Buch zu tragen und breit & hoch genug ist, dass der Schuhkarton darunter hindurch geschoben werden kann. Es dürfen keine weiteren Hilfsmittel eingesetzt werden (keine Stühle, Mülleimer, etc.). Außerdem muss die Brücke frei stehen und darf nicht festgehalten werden. Dazu bekommt die Gruppe genau 20 min. Zeit.</p> <p>Der Beobachter bekommt den Beobachtungsbogen und hat die Aufgabe, die Gruppe während des gesamten Prozesses aufmerksam zu begleiten. Er darf jedoch nicht in das Geschehen eingreifen.</p> <p>Nachdem die Zeit abgelaufen ist, treffen sich alle Gruppen mit ihren Brücken im Plenum. Nacheinander wird getestet, ob die Konstrukte den Anforderungen entsprechen.</p> <p>Danach kehren alle in ihre Kleingruppen zurück. Der Beobachter gibt nun Rückmeldung zum Verhalten der Gruppe. Die Bemerkungen sollten nicht</p>	

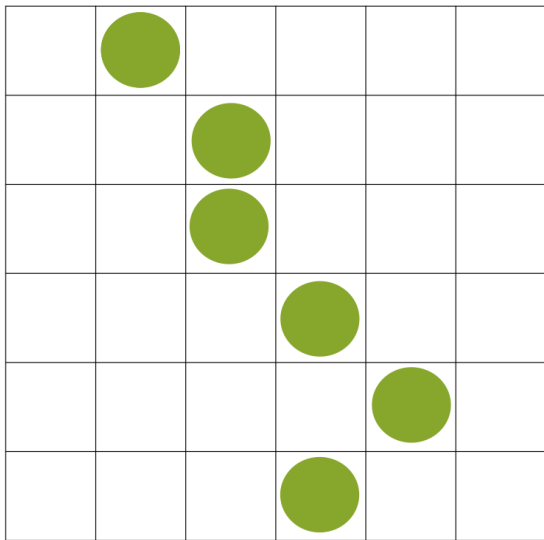
unterbrochen werden. Danach soll über die Beobachtungen diskutiert werden.

- Welche Punkte sieht die Gruppe oder einzelne TN so wie der Beobachter?
- Welche Verhaltensweisen oder Personen haben die Zusammenarbeit erleichtert, bzw. erschwert?
- Wer hatte welche Rolle in der Gruppe und warum?
- War jemand in einer Rolle sehr unglücklich?
- Wurden alle Ideen gehört und umgesetzt?
- Hat das Ergebnis etwas mit der guten / schlechten Zusammenarbeit zu tun?
- Was würde man beim nächsten Mal besser/anders machen?
- Gab es uneffektive Diskussionen? Wie kann man diese vermeiden?
- Was würde ich das nächste Mal anders machen...etc.

Zusammen aufstehen

Ort: großer Raum oder draußen	Dauer: ca. 15 min.
Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene	Anzahl: Für Gruppen ab 8 Personen
<p>Beschreibung des Spiels: Die Teilnehmer bilden einen Sitzkreis auf dem Boden mit dem Blick nach außen (d.h. den Rücken zur Mitte). Der Kreis muss rund und sehr eng sein. Alle Teilnehmer haken sich nun bei ihrem Nachbarn unter. Auf ein Kommando soll die gesamte Gruppe aufstehen. Es dürfen keine Hände benutzt werden und man muss eingehakt bleiben.</p> <p>Es funktioniert tatsächlich: über den Druck nach hinten kann man sich langsam aufrichten. Wichtig ist auch, dass man auf seinen Nebenmann achtet und ordentliche Absprachen trifft.</p>	

Sumpf-Durchquerung

Ort: draußen oder in einem großem Raum	Dauer: ca. 15-30 min.
Eignung: Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene	Anzahl: Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene
Material: Karteikarten, DIN A 4 Zettel, Reifen, Seile oder sonstiges, womit sich ein Raster auf den Boden legen läßt.	
<p>Beschreibung des Spiels:</p> <p>Vorbereitung:</p> <p>Der Spielleiter legt/baut ein Raster auf dem Boden auf, dies kann von der Größe her variieren. Faustregel ist dabei, dass es zweimal so lang, wie breit sein sollte (nicht wie hier im Beispiel ;))...</p> <p>Diesmal befindet sich die Gruppe vor einem Sumpf. Sie haben die Aufgabe von der einen Seite auf die andere zu gelangen. Leider gibt es in jeder Reihe, die sie überwinden müssen nur eine feste Stelle, die nicht im Modder versinkt. Wichtig ist, dass sich die festen Stücke entweder an den Ecken oder an den Längsseiten</p> <div style="text-align: center;"><p>Start</p><p>Ziel</p></div> <p>berühren. Bsp.:</p> <p>Natürlich sehen die Teilnehmer nicht die grünen Punkte ...</p>	

Variante1: Die gesamte Gruppe steht auf der Startseite und bestimmt die Reihenfolge der Spieler. Der erste beginnt und tritt auf ein Feld. Wenn das Feld hält, darf er sich in der nächsten Reihe eines aussuchen und testen. Solange, bis er "versinkt", dann ist er tot und darf nur noch zuschauen.

Ziel dieser Variante ist es, dass mind. 50% der Gruppe "lebend" an die andere Seite kommt.

Variante2: Die Gruppe steht vor der Tür / bzw. in einem anderen Raum. Immer nur ein Teilnehmer betritt den Raum. Er betritt ein Stück des Sumpfes, geht zurück zur Gruppe und teilt ihnen das Ergebnis mit. Danach betritt ein zweiter den Raum, geht wieder zurück und berichtet...

Ziel dieser Variante ist es, dass die gesamte Gruppe an die andere Seite kommt.

Countup

Ort: vorzugsweise in einem Raum	Dauer: 20-40 Minuten
Material: eine Rolle Paketklebeband, 2 Holzklötze, Kisten oder Kastenteile, mehrere Scheren.	Anzahl: für Gruppen von 8-18 Personen
<p>Beschreibung des Spiels: Ziel des Spieles ist es ein Gruppenmitglied so an die Wand zu kleben, dass die Person nicht mehr den Boden berührt. Klärt bitte vorher ab, ob dies an der ausgesuchten Fläche erlaubt ist... Tapeten können Schäden davontragen!!! Am besten geht es auf einer Kunststoffoberfläche!</p> <p>Die Spielerinnen erhalten zur Lösung dieser Aufgabe eine Rolle Paketklebeband, zwei Holzklötze und mehrere Scheren. Zu Beginn der Aktivität stehen die Holzklötze noch als Hilfsmittel zur Verfügung. Nach Befestigung der Person an der Wand sollen die Klötze allerdings unter ihr entfernt werden, um zu sehen, ob das Ankleben auch wirklich funktioniert hat. Die Person soll dann mindestens 5 Sekunden an der Wand kleben, ohne den Fußboden zu berühren.</p> <p>Bevor die Klötze unter den Füßen weggezogen werden MUSS der Spielleiter prüfen, ob die Verbindungen halten, ansonsten Verletzungsgefahr!</p>	

Das Luftballonbett

Ort: in einem großen Raum mit sauberem Fußboden	Dauer: 15-20 Minuten
Anzahl: Für Gruppen von 8-18 Personen	
Material: Luftballons(pro Person ein Ballon plus einige Ersatzballons), evtl. Augenbinden	
<p>Beschreibung des Spiels: Zu Beginn erhalten alle Mitspielerinnen einen Luftballon mit der LuftballonbettAufforderung diesen aufzublasen. Dann finden vier bis fünf Personen zu einer Kleingruppe zusammen. Aufgabe dieser Kleingruppe ist es, eine Spielerin auf den gemeinsam zur Verfügung stehenden Luftballons so auszubalancieren, dass diese Person den Boden nicht mehr berührt und dabei auch von den Mitspielerinnen nicht mehr gestützt werden muss. Das Ganze sollte natürlich in vorsichtiger Art und Weise geschehen, damit die Ballons dabei nicht zerplatzen. Geschieht dies trotzdem, so bekommt die Gruppe natürlich einen Ersatzballon. Die Spielerin auf dem „Luftballonbett“ sollte es sich zumindest 5 Sekunden lang bequem machen können.</p> <p>In einem zweitem Durchgang finden sich dann zwei Personen auf den gemeinsamen Luftballons ausbalanciert werden. Als weitere Steigerung kommt hinzu, dass beide Spielerinnen in irgendeiner Form übereinander liegen sollen. Was „übereinander liegen“ bedeutet, entscheidet dabei jede Kleingruppe selbst.</p> <p>Kommentar: Da alle damit rechnen, dass die Luftballons sofort zerplatzen, entsteht in der Anfangsphase eine angespannte Atmosphäre. Es kann daher hilfreich sein, wenn der Gruppe zuerst die Aufgabe präsentiert und dass eine Beratungszeit eingeräumt wird, um erst im Anschluss daran die Luftballons zu überreichen.</p>	

Schraubendrehen

Ort: Überall möglich	Dauer: 15-20 Minuten
Eignung: ab 8 Jahren	Anzahl: Für Gruppen von 8-18 Personen
Hilfsmittel und Hilfen für die Durchführung: 1 Gewindestab M8 und Muttern je nach Anzahl der Mitspieler	
<p>Beschreibung des Spiels: Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels eine Schraubenmutter. Ziel der Gruppe ist es, alle zu Spielbeginn erhaltenen Muttern auf ein Zeichen des Spielleiters über die gesamte Länge des Gewindestabes zu drehen. Jeder muss seine Mutter selbst auf den Stab drehen und am Ende in Empfang nehmen. Alles weitere ist der Strategie der Gruppe überlassen. Die Zeit wird vom Spielleiter gestoppt.</p> <p>Im zweiten Durchgang versucht die Gruppe, ihre erreichte Zeit zu verbessern. Vor diesem zweiten Durchgang erhält die Gruppe eine fünfminütige Planungsphase, in der Absprachen getroffen und Strategien ausgearbeitet werden können.</p> <p>Vor dem Spiel sollten der Gewindestab und die Muttern auf ihre Funktionsfähigkeit überprüft werden. Außer den Muttern und dem Gewindestab sind keine weiteren Hilfsmittel erlaubt.</p>	

Floß über den Säureteich

Ort: draußen auf ebener Fläche	Dauer: je nach Gruppengröße ca. 20 Minuten
Eignung: für Gruppen ab 6 Personen	Alter: ab 8 Jahren
Material: ein kurzes, altes Kletterseilstück, ca. 3 m, für 10 Personen ein Brett von ca. 80x120 cm mit einem Loch vorn in der Mitte (10 cm Abstand zur Brettkante), durch das das Seilstück eingefädelt werden kann	
<p>Vorbereitung: Eine Strecke von ungefähr 15 m mit Markierungslinien kennzeichnen. Auch hier bitte wieder Seile auf Beschädigungen prüfen!</p> <p>Beschreibung:</p> <p>Die Aufgabe der Gruppe ist es, die markierte Strecke als Gesamtgruppe zu überwinden. Am besten gibt es wieder eine Geschichte, z.B. handelt es sich um ein mit Säure vergiftetes Stück Land. Es gibt nur ein Paar säurefeste Schuhe,... etc. Nur eine Person darf den Boden berühren (der mit den säurefesten Schuhen). Kommt dennoch eine Person mit dem Boden in Kontakt, werden ihr die Augen verbunden oder ähnliche Schwierigkeiten angewandt (Hände oder Füße lose zusammenbinden,...)</p> <p>Ein möglicher Lösungsansatz:</p> <p>Die Gruppe knüpft das Seil an das Brett und legt es so auf den Boden, dass das Ende mit dem Loch- und dem Seil- zum Streckenende hin liegt. Der Erste zieht nun so wie in der Originalversion auf Kommando das Brett, während der Rest der Gruppe gleichzeitig in die Höhe springen muss. In der Zeit, wo alle in der Luft sind, zieht der mit den Säureschuhen das Brett ein Stück nach vorne und immer so weiter... Vielleicht fällt den Teilnehmern aber ja auch was ganz anderes ein :)</p>	

Der schnelle Ball I

Ein Tennisball möchte immer gespielt werden, also in Bewegung sein. Er darf immer nur von einer Person gleichzeitig berührt werden. Jede Person muss einmal Kontakt mit dem Ball haben. Die Gruppe muss sich eine Strategie überlegen, wie diese Aufgabe möglichst schnell gelöst werden kann. Ziel: bei 20 Personen ist dies in 2 Sekunden möglich! Eventuell soll die Gruppe vorab die benötigte Zeit schätzen.

Lösungen:

1. Schritt: Ball per Hand im Kreis weiter geben
2. Schritt: enger stehen
3. Schritt: ?

Ziel: mit den Händen eine abfallende Bahn formen, auf der der Ball abrollen kann

Material: Tennisball, Stoppuhr

Die laufenden Bälle

Nacheinander werden mehrere Bälle ins Spielfeld gerollt. Die Spieler haben die Aufgabe die Bälle durch hin und her schießen am Rollen zu halten. Wie viele Bälle kann die Gruppe in Bewegung halten.

Material: 10 – 15 verschiedene Bälle (je nach Gruppengröße)

Switch

In diesem temporeichen Spiel steht deine Gruppe im Kreis und sichert Stäbe vor dem Fall. Explosive Gruppendynamik gibt reichlich Stoff, um mit der Gruppe inhaltlich zu arbeiten.

Herausforderung und Zeit:

Geschick und Kooperation - einfach - 20 Minuten



Deine Gruppe steht im großen Kreis. Jeder hält seinen rechten Arm nach vorne, streckt den Zeigefinger und hält mit dem ausgestreckten Zeigefinger der rechten Hand einen hölzernen Stab – etwa einen Gymnastikstab – senkrecht vor sich stehend. So bilden die Stöcke einen Innenkreis.

Eins, zwei, switch! Auf dein Kommando lässt jeder den eigenen Stab los, greift den fallenden Stab des rechten Nachbarn und macht gleichzeitig einen kleinen Schritt nach rechts, tritt an Nachbars Stelle. Keiner der Stäbe darf dabei zu Boden fallen.

- Die zweite Spielvariante: Ohne ein vorausgeschicktes „Eins, zwei“ kommt dein unvermitteltes Kommando: „Switch“ !
- Eine dritte Spielvariante: Ein Teilnehmer wird bestimmt. Er gibt das Kommando, alle anderen müssen aufmerksam auf das Kommando „Switch“ warten.
- Eine weitere Variante: Kein Teilnehmer wird bestimmt und jeder Teilnehmer kann sich jederzeit dazu entscheiden, das Kommando „Switch“ zu geben.
- Eine vierte Variante: „Switch“ bedeutet den Stab rechts zu greifen. „Swotch“ jedoch meint den Stab des linken Nachbarn.

Eine Abwandlung: Die Gruppe braucht nur einen einzelnen Stab. In der Kreismitte steht ein Spieler (A) und hält den Stab mit einem Finger. A ruft den Namen eines der umstehenden Spieler (B) und lässt den Stab gleichzeitig los. B springt nun schnell in die Mitte zum fallenden Stab und erwischt den Stab noch bevor der Stab zu Boden fällt.

Ort und Gruppe:

Ab 10 / je nach Zahl der vorhandenen Stäbe
ruhig, drinnen oder draußen

Material:

Stäbe aus Holz

Die Regenrinnenstaffel

Eine in Stücke geschnittene Regenrinne muss von der Gruppe in eine Art Rotationsprinzip gebracht werden. Damit wird ein Ball transportiert. Eine wenig bekannte, bemerkenswert frische Übung für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.

Herausforderung und Zeit:

Geschick und Kooperation - einfach - 30 Minuten

Wie so oft findet sich der ambitionierte Erlebnispädagoge im Baumarkt wieder. Heute kaufst du Regenrinnen. Insgesamt etwa 10 Meter und gerade breit genug, um einen Tischtennisball durchlaufen zu lassen. Zuhause suchst du nach der Säge, sägst sodann alles in gleich große Stücke. Damit sich keiner wehtut, schleifst du die Kanten ab. So kannst du jedem Teilnehmer ein Regenrinnen - Teilstück in die Hand drücken. Aufgabe für die Gruppe wird sein, einen Tischtennisball über eine Strecke von einhundert Metern zu transportieren und in einen bereitgestellten Eimer plumpsen zu lassen. Dabei gilt:



- a) Keine Hand darf den Tischtennisball berühren.
- b) Jede Hand klebt an der ihr eigenen Regenrinne zu jeder Zeit fest.
- c) Alle Regenrinnen müssen den Ball während des Transports mindestens einmal berühren.
- d) Fällt der Ball zu Boden startet die Gruppe von Neuem.

Die Lösung findet sich in einer Art Rotation. Die Gruppe stellt sich nebeneinander in Reihe und bildet mit den Plastikrinnen eine Laufbahn. Indem sich die vordere Position schnell an die letzte Stelle stellt entsteht ein Reißverschlussartiges Transportsystem.

Ort und Gruppe:

- 7 aktiv, Rest der Gruppe beobachtet
- Drinnen oder draußen
- Dauer abhängig von der Anzahl der Gruppen

Material:

- Regenrinne aus Kunststoff in Einzelteile gesägt.
- Jedes Einzelteil etwa einen Meter in der Länge.
- Tischtennisball
- Einen Eimer als Start und Zielobjekt.

Tipps und Hinweise:

- Spielen zwei Gruppen, beginnt jedes Mal ein Wettstreit auf Zeit und ein „Schnell, Schnell, Schnell“ – Dabei wurde nichts von einem Wettlauf auf Zeit erwähnt. Worum es geht sind die koordinativen Fähigkeiten der Gruppe. Nur die bringen den Ball sicher und ohne Bodenkontakt ans Ziel.
- Nachdem man die Lösung kennt, erscheint die Aufgabe leicht und das „how to“ liegt klar auf der Hand. Aber Achtung: Viele Gruppen haben zunächst keine Idee, wie der Balltransport vonstatten gehen soll. Daher lieber ein bisschen zu viel von der Lösung verraten.
- Mehr als sieben Teilnehmer machen die Gruppe zu groß und nehmen dem Spiel an Dynamik. Daher große Gruppen nacheinander spielen lassen. Hier entsteht ein schönes Lernen durch Beobachtung und Imitation.

Luftballonturm

Welches Team baut den höchsten, buntesten und vor allem stabilsten Luftballonturm ?

Herausforderung und Zeit:

wenig Aufwand - 30 Minuten

Material / Ort / Dauer / Guppe

Pro Kleingruppe (3 -5 TN):

- 20 - 50 Luftballons
- 1 Schere
- 1 Rolle doppelseitiges Klebeband
- Dauer ca. 30 Minuten
- drinnen wie draußen möglich

Erklärung:

Arbeitsauftrag an die Kleingruppen:

Baut aus den Luftballons einen möglichst hohen, stabilen und bunten Turm.

Ihr habt nur eine Schere und eine Rolle Doppelseitiges Klebeband zur Verfügung.

Der Turm muss am Ende alleine - ohne Hilfestellung oder angelehnt werden - stehen bleiben.

Tipps und Hinweise:

- Kann jeder pusten?
- Kann jeder einen Knoten machen?
- Wie gehen die TN an die Sache heran?
- TN stimmen über Kriterien (Stabilität, Höhe, Desing) ab.



Blindes Dreieck



Mit verbundenen Augen muss die Gruppe ein Seil in Form bringen. Als gleichschenkeliges Dreieck soll das Seil auf dem Boden abgelegt werden.

Herausforderung:

Schwierig, erfahrene Übungsleitung, 45 Minuten.

Im ersten Schritt zur Übung Blindes Dreieck stehen die Teilnehmer in einer Reihe und greifen ein langes Seil. Im zweiten Schritt verbindet sich ein jeder die Augen. Erst nachdem die Augenbinden angelegt wurden erfährt die Gruppe die Details der Aufgabe.

Die Aufgabe im Detail:

Mit verbundenen Augen muss die Gruppe das Seil in Form bringen. Als gleichschenkeliges Dreieck soll das Seil auf dem Boden abgelegt werden.

Dafür hat die Gruppe beliebig lange Zeit. Ob und wann das Seil in der verlangten Form liegt und die Aufgabe gelöst ist, wird von den Teilnehmern gemeinsam geklärt. Erst im Anschluss daran werden die Augenbinden abgenommen.

- Alle Mitglieder der Gruppe arbeiten mit verbundenen Augen.
- Alle Mitglieder stehen in einer Reihe und halten das lange Seil in beiden Händen.
- Niemand darf seinen Platz tauschen.
- Kein Mitglied der Gruppe darf zwischen Beginn und Ende der Übung das Seil loslassen.

Die Auswertung der Aufgabe schließt sich unmittelbar an.

Nur wenn alle Teilnehmer gemeinsam beginnen und die Aufgabe von allen Teilnehmern gemeinsam beendet ist, wird die Aufgabe von der Übungsleitung als "erfüllt" angenommen.

Die Gruppe muss spüren, wann ein optimales Arbeitsergebnis erreicht ist und dies der Übungsleitung eindeutig mitteilen.

Die Gruppe muss die Entscheidung treffen, wann alle Augenbinden gleichzeitig abgenommen werden. Dann ist die Bauphase endgültig beendet.

Methodische Hinweise:

Die Übung ist unlösbar solange die Gruppe sich nicht auf wenige Sprecher einigt, den Sprechern zuhört und deren Anweisungen "blind" umsetzt.

Die meisten Gruppen brauchen 20 bis 30 Minuten um sich zu formieren. Des Sehsinns beraubt, werden diese Minuten als eine lange und emotional anstrengende Phase erlebt.

Immer wieder geben Gruppen auf oder einzelne Teilnehmer möchten aussteigen und die Gruppe lässt das nicht zu. Mit dieser Situation muss der Übungsleiter umgehen können.

Die intensive Übung birgt Konfliktpotential und braucht erfahrene Anleitung. Eine passende Auswertung wird durch die Übungsleitung bereitgehalten.

Fliesenspiel

Was man braucht:

- viel Platz, geht fast nur im Freien oder in sehr großen Räumen
- ein dickes DIN A4-Blatt für jeden
- mindestens 8 Leute

Wie das geht:

Es gilt als Gruppe eine vorher vereinbarte Distanz (15-20m) zu überwinden. Dabei sind Start und Ziel

durch jeweils eine Linie markiert. Folgende Regeln gelten hierbei:

1. Kein Körperteil darf direkten Bodenkontakt haben
2. Jeder muss immer in Körperkontakt zu seinem Blatt bleiben
3. Das Blatt Papier darf nicht beschädigt werden
4. Macht einer aus der Gruppe einen Fehler, muss die gesamte Gruppe zurück an den Start und von vorn beginnen

Es ist natürlich erlaubt, das Blatt Papier auf den Boden zu legen und den Fuß dann darauf zu stellen. Allerdings muss laut den Regeln die Hand solange am Blatt bleiben, bis der Fuß es berührt. Das Spiel ist gelöst, wenn alle aus der Gruppe das Ziel unter Einhaltung aller Regeln erreicht haben.

Erfahrungen:

Das Ziel lässt sich auch alleine erreichen, indem man sich auf das Blatt Papier stellt und 'rüberrutscht', nur: Irgendwer macht dabei garantiert immer einen Fehler. Die Aufgabe lässt sich am besten als Gruppe lösen, wobei verschiedene Taktiken denkbar sind. Bei großen Gruppen empfiehlt sich die Aufteilung in zwei oder mehr Untergruppen.

Die Grube und das Pendel

Was man braucht:

- ein wenig Platz
- 15-20 verlässliche Leute

Wie das geht:

Ihr bildet einen engen Kreis, der einen Durchmesser von ca. 3-4m (das ist wenig!) nicht unterschreiten sollte. Ein Freiwilliger begibt sich in die Mitte. Er schließt die Augen, lässt sich mit völlig angespanntem Körper fallen und die Gruppe aus dem Kreis fängt ihn auf. Unser Freiwilliger kann vorher bestimmen, bei welchem Neigungswinkel er aufgefangen werden möchte. Diese Verabredung ist für die Gruppe bindend, es sei denn, man trifft eine neue Absprache.

Das Auffangen sollte immer durch mindestens zwei Personen erfolgen. Es ist darauf zu achten, dass die Kräfte im Kreis gut verteilt sind. Man kann die Person aus der Mitte entweder aufrichten, damit sie sich dann neu fallen lassen kann oder man 'stößt' selbige mit der angemessenen Vorsicht in eine neue Richtung.

Erfahrungen:

Dieses Spiel erfordert viel Vertrauen von Seiten unseres Freiwilligen. Es sollte vorher ausgiebig erklärt und mit der Gruppe besprochen werden. Das Spiel erfordert eine Gruppe, auf die ich mich als Spielleiter 150%ig verlassen kann.

Mangelndes Vertrauen wird bei diesem Spiel schnell bestraft. Jedes Einknicken der Beine unseres Freiwilligen macht ein Auffangen nur bei großer Aufmerksamkeit und Konzentration der Gruppe überhaupt noch möglich.

Auf diesen Punkt solltet Ihr besonders hinweisen.

Riesen, Zwerge, Zauberer

Was man braucht:

- viel Platz, geht nur im Freien
- entweder Sandboden oder irgendetwas, um zwei Linien zu markieren
- mindestens 12 Leute

Wie das geht:

Es gibt drei Figuren, die wie folgt dargestellt werden:

1. Riese: Die Arme werden nach oben gestreckt und die Hände etwas angewinkelt, so dass die Fingerspitzen nach vorne zeigen. Dabei macht ihr euch möglichst groß.
2. Zwerg: Ihr geht dazu leicht in die Hocke und formt auch eurem Kopf mit zwei flachen Händen einen kleinen Hut.
3. Zauberer: Ein Bein wird in die Luft gestreckt und leicht angewinkelt, als ob ihr einen langen Schritt machen wolltet. Dazu wird ein Arm nach vorne gestreckt, so als ob sich in der Hand ein Zauberstab befinden würde.

Die Teilnehmer werden in zwei gleich große Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe soll nun für sich eine Figur überlegen, die sie gerne darstellen möchte. Die andere Gruppe darf dabei nicht hören, welche Figur gewählt wird.

In der Mitte des Spielfeldes befinden sich zwei Linien (in den Sand gezogen, mit Hütchen markiert o.ä.). Diese Linien sollten ca. 2-3m voneinander entfernt sein. Beide Gruppen stellen sich gegenüber an den Linien auf, der Spielleiter zählt bis drei. Daraufhin stellen alle die vorher in der Gruppe besprochene Figur dar. Jetzt kommt es darauf an:

- Riesen jagen Zwerge
- Zwerge jagen Zauberer
- Zauberer jagen Riesen

Eine Gruppe muss jetzt weglaufen, die andere muss jagen. Welche Gruppe was tun muss, ergibt sich aus der Figurenkonstellation. Alle Teilnehmer aus der Weglaufgruppe, die vor Erreichen einer vorher vereinbarten Grenze getickt werden, gehören bei der nächsten Runde der anderen Gruppe an.

Zeigen beide Gruppen die gleiche Figur, geschieht nichts. Es wird dann lediglich in einer neuen Runde eine neue Figur überlegt. Es werden so viele Runden gespielt, bis es nur noch eine Gruppe gibt.

Erfahrungen:

Schnelles Reagieren ist hier gefordert. Auch eine ausgeklügelte Taktik kann zum Erfolg führen. Das Spiel eignet sich auch hervorragend, um Außenseiterproblematiken spielerisch zu thematisieren, da sich zwangsläufig irgendwann einige wenige mit einer großen Gruppe konfrontiert sehen. In einer Auswertung können dann Befindlichkeiten diesbezüglich erfragt werden.

Die Sitzschlange

Was man braucht:

- 20-40 Leute (möglichst mit annähernd gleicher Statur)
- einen möglichst ebenen Untergrund

Wie das geht:

Ihr bildet einen Kreis, indem Ihr Euch an den Händen fasst und auseinandergeht. Es ist unbedingt erforderlich, dass Ihr 'eiförmige' Anwandlungen nach Möglichkeit vermeidet. Nun lasst Ihr die Hände los und führt eine Vierteldrehung nach rechts (im Uhrzeigersinn) aus, so dass jeder den Rücken seines Vordermannes sieht. Jetzt geht Ihr seitwärts solange Schritt für Schritt der Mitte des Kreises entgegen, bis nicht einmal eine Briefmarke zwischen Euch und Eure jeweiligen Nachbarn passt.

- Stufe 1: Ihr geht alle leicht in die Hocke, so dass Euer Körpergewicht zu 50% vom Hintermann und zu 50% von Euch selbst getragen wird.
- Stufe 2: Ihr setzt Euch mit vollem Körpergewicht auf den Schoß Eures Hintermannes.
- Stufe 3: Im Sitzen macht ihr auf Kommando gleichzeitig einen Schritt mit dem linken und dann auf Kommando mit dem rechten Bein, so dass sich die Sitzschlange im Kreis bewegt.

Erfahrungen:

Es ist hilfreich, wenn einige etwas kräftigere Naturen von außen zusätzlich für Halt sorgen. Mit etwas Übung ist es ohne weiteres möglich, Stufe 3 zu erreichen.

Klapperschlange

Was man braucht:

- 20-50 Leute
- einen sehr großen Raum oder gutes Wetter
- Zwei Augenbinden
- Zwei Klappern (Rasseln, Schlüsselbund, Schellenring o. ä.)

Wie das geht:

Ihr bildet im Stehen einen möglichst großen Kreis. Für dieses Spiel braucht Ihr zwei Freiwillige, die in die Mitte des Kreises gehen. Dort werden Ihnen die Augen verbunden. Jeder erhält eine Klapper. Es wird unter den beiden eine 'Fangschlange' und eine 'Weglaufschlange' bestimmt. Weiterhin empfiehlt es sich, beide durch Drehen vor Spielbeginn zu desorientieren.

Die 'Fangschlange' hat nun die Aufgabe, die 'Weglaufschlange' zu schnappen. Wie soll sie das nun mit verbundenen Augen anstellen? Ganz einfach: Die 'Fangschlange' rasselt mit ihrer Klapper.

Die 'Weglaufschlange' muss nun ebenfalls rasseln. Anhand des Geräusches kann die 'Fangschlange' ihr 'Opfer' orten. Die 'Fangschlange' kann beliebig oft rasseln. Das Spiel ist beendet, wenn die 'Weglaufschlange' geschnappt worden ist. Die beiden aus der Mitte bestimmen dann das nächste Schlangenpaar.

Die Leute aus dem Kreis sorgen dafür, dass keine der Klapperschlangen den Kreis verlässt (Verletzungsgefahr!).

Es muss während des Spiels möglichst ruhig sein, damit die 'Fangschlange' eine Chance hat.

Erfahrungen:

Das Spiel ist für die Zuschauer beinahe noch spannender als für die Akteure. Manchmal bewegen sich beide Schlangen nur Zentimeter voneinander entfernt aneinander vorbei. Der Kreis sollte gerade bei großen Gruppen nicht zu riesig sein - die beiden Akteure sollen sich schließlich ja auch irgendwann mal finden. Achtet auf ebenes, weiches Gelände - Schotterplätze sind ebenso wie betonierte Flächen aufgrund des hohen Verletzungsrisikos ungeeignet.

Das Spiel lässt sich mit nahezu allen Altersgruppen spielen.

Paranoia

Was man braucht:

- 14-30 Leute
- Einen großen Raum oder ein entsprechend abgegrenztes Gelände im Freien

Wie das geht:

Jeder sucht sich zu Beginn des Spieles irgend jemanden aus der Gruppe, der sein Beschützer sein soll und jemanden, der sein persönlicher Verfolger wird. Die Wahl trifft jeder für sich vollkommen willkürlich. Niemand tauscht sich über seine Wahl mit anderen aus.

Die Aufgabe ist nun eigentlich sehr einfach: Jeder muss sich nun eine Position suchen, auf der gewährleistet ist, dass sich sein Beschützer zwischen ihm und seinem Verfolger befindet. Das Spiel läuft irgendwann mit offenem Ende aus.

Erfahrungen:

Das Spiel verdient seinen Namen. Alles läuft bunt durcheinander, ohne dass für einen Außenstehenden ein System erkennbar wäre. Es erfordert keinen Körperkontakt und eignet sich daher auch für Gruppen, die sich noch nicht so gut kennen.

Nachdenken und systematisches Vorgehen kann man zwar versuchen, aber nützen wird es nicht viel...!

Rübenziehen

Was man braucht:

- 20-40 Leute
- einen großen Raum oder gutes Wetter und eine Rasenfläche

Wie das geht:

Es werden zwei Gruppen gebildet. Eine Gruppe legt sich im Kreis mit Armen und Köpfen nach innen und versucht, sich möglichst fest zu verkeilen, indem die Arme auf irgendeine Weise miteinander verschlungen werden. Die andere Gruppe muss versuchen, einzelne Leute (Rüben) aus diesem Wust zu entfernen, indem sie sie an den Beinen herausziehen. Das müssen diejenigen in der Mitte möglichst verhindern. Es darf 'nachgefasst' werden. Das Ende ist meist chaotisch. Die Rollen der Gruppen werden dann getauscht.

Erfahrungen:

Ihr solltet ein wenig darauf achten, dass es nicht zu brutal dabei zugeht. Mit Jugendlichen empfiehlt es sich, getrenntgeschlechtliche Gruppen zu bilden, da sich so die erforderliche 'Nähe' besser aufbauen lässt.

Drachenschwanzjagd

Was man braucht:

- Hilfsmittel: Tuch
- Zeit: 10min
- Formation: Reihe
- Gruppengröße: ab 8

Wie das geht:

Die Spieler stellen sich hintereinander auf und fassen jeweils den Vordermann an Hüften, Schultern oder mittels eines Rings an den Händen an. Der vorderste Spieler ist der Kopf des Drachen, der letzte der Schwanz. Der Schwanz steckt sich einen Zipfel des Tuches in den Hosenbund, in den Gürtel, oder in eine Tasche, so dass der größte Teil des Tuches frei heraushängt.

Der Kopf des Drachen versucht jetzt, das Tuch zu erwischen.

Erfahrungen:

Das Spiel ist ziemlich variabel, in großen Gruppen können durchaus zwei oder mehr Drachen spielen, wobei es besonders witzig und hektisch wird, wenn mehrere Drachen gegeneinander spielen. Die oft heftigen Richtungsänderungen bergen Verletzungsgefahren für dünne Kinderarme, deshalb muss besonders aufgepasst werden, wenn Erwachsene die Spieldynamik bestimmen. Die Drachen sollten nicht länger als etwa 12 TN sein, da es ansonsten sehr lange dauern kann, bis jemand, der zu Beginn der Schwanz war, zum Kopf wird.

Variation: Glucke und Geier

Ein Geier versucht 1 Küken zu fangen. Das Küken wird von der Glucke und den anderen Geschwistern geschützt (als Kette sich festhalten)

Erdbeben

Was man braucht:

- Hilfsmittel: Keine
- Zeit: 10 min
- Formation: 3er-Gruppen +1
- Gruppengröße: ab 15

Wie das geht:

Zwei Spieler bilden Wände und Dach eines Hauses, der dritte Spieler ist der Bewohner. Der Spieler, der das Spiel beginnt, ruft entweder „rechte“ oder „linke Wand“, oder „Bewohner“, worauf sich alle linken/rechten Wände oder alle Bewohner eine neue Hütte suchen müssen. In dieser Zeit kann der Startspieler versuchen, sich selbst irgendwo einzuklinken, weshalb dann natürlich jemand anderes übrigbleibt.

Der Startspieler kann auch "Erdbeben " rufen, was bedeutet, dass Wände und Bewohnern auch untereinander die Rollen tauschen dürfen.

Probleme: Häufig vergessen rechte und linke Wände, wer sie eigentlich sind. Es empfiehlt sich daher, zu Spielbeginn und nach jedem Erdbeben festlegen zu lassen, wer rechte und wer linke Wand ist.

Spinnennetz

Was man braucht:

- bis 16 Teilnehmer
- einen großen Raum oder gutes Wetter und eine Rasenfläche

Wie das geht:

Die Gruppe soll durch ein aufgebautes Netz auf die andere Seite gelangen. Dabei darf kein Teil des Netzes berührt werden. Jede Öffnung des Netzes darf nur von einer Person benützt werden. Berührt ein Spieler das Netz (akustisches Zeichen; z.B. Glöckchen), muss dieser auf die Ausgangsstelle zurück. Die Entscheidung, ob eine Berührung stattgefunden hat, sollte der Gruppe überlassen werden.

Varianten:

- Bei geringer Teilnehmerzahl legt der Spielleiter fest, welche Öffnung nicht benutzt werden darf. Bei mehr als 16 Teilnehmern können festgelegte Öffnungen benutzt werden.
- Beim Berühren des Netzes durch einen Spieler müssen alle Teilnehmer wieder zum Ausgangspunkt.

Bemerkung:

Die Lochgröße kann durch Kordklemmen variiert werden; in der Halle ist es ratsam, Matten zu unterlegen; Sprünge sind verboten. Lochnutzung festlegen (1x/2x) eventuell in Gruppenprozess eingreifen (bei Unstimmigkeiten) Joker für Löcher vergeben.

Fliegender Teppich

Was man braucht:

- 5 - 15 Teilnehmer
- In der Halle oder im Freien
- Plane, blaue Säcke, Augenbinden

Wie das geht:

Eine Gruppe stellt sich auf eine am Boden ausgebreitete Plane. Aufgabe ist es, die Plane umzudrehen, ohne dass ein Spieler die Plane verlässt.

Varianten:

- Einige Teilnehmer mit Augenbinden
- Gruppengröße variieren
- Planengröße verändern
- Mit Zeitungen: Zeitungen nicht umdrehen, sondern kleiner werden lassen

Bemerkung:

Als Vorübung eignet sich die gleiche Idee, nur halten die Teilnehmer die Plane in der Hand und müssen diese umdrehen ohne los zu lassen.

Bull - ring

Was man braucht:

- 10 - 16 Teilnehmer
- In der Halle oder im Freien
- Seile, Gummiring, Ball, kleiner Kasten, Augenbinden

Wie das geht:

Der Bull-ring, an dem 5 Sprungseile befestigt sind, wird auf einen kleinen Kasten gelegt und die Seile gleichmäßig verteilt. Auf dem Bull-ring liegt ein Gymnastikball. Jeder Spieler nimmt mindestens ein Schnurende zwischen Zeigefinger und Daumen. Jetzt soll die Gruppe versuchen, den auf dem Kasten liegenden Ball mit Hilfe des Bull-rings hochzuheben und ihn anschließend zu einem zweiten kleinen Kasten (ca. 10 m Abstand) zu transportieren. Die Aufgabe ist gelöst, wenn der Ball auf den zweiten Kasten aufgesetzt wurde.

Varianten:

- schwache Hand benutzen
- auf einem Bein hüpfen
- längere Seile
- weniger Leute in der Gruppe
- Wasserball (möglichst leichter Ball) /Petziball
- Größe des Balles
- Hindernisse einbauen
- Als Gruppenwettkämpfe durchführen

Zauberstab

Wenn die eine Hand nicht weiß, was die andere tut.

Lernprojekt:

Inspiziert von der Idee des Magic Bamboo haben wir eine neue Variante dieser „Stocklandung“ für gehobene Ansprüche konstruiert. War man früher auf eine fixe Gruppengröße angewiesen, so ist unser vierfach teilbarer Zauberstab für 6 bis 22 Teilnehmer geeignet. Der ehemals schwierig zu transportierende Stab mit seinen ca. 2,30 m Länge (Trainer fuhren deshalb immer einen Kombi), hat sich jetzt in ein 1 m langes, sogar bei Fluggesellschaften gern gesehenes Gepäckstück – „Aha! Sie fahren zum Zelten... aber wo ist ihre Zeltplane?“ – gewandelt. Ein Muss in jedem Trainer-Repertoire!

Durchführung:

Die Teilnehmer stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Auf die ausgestreckten Zeigefinger legt der Trainer den Zauberstab ab und fixiert ihn mit sanftem Druck nach unten. Aufgabe ist es, den Stab auf dem Boden abzulegen. Dabei gilt eine einzige Regel: Niemand darf den Fingerkontakt mit dem Stab verlieren. Doch sobald der Trainer loslässt, bewegt sich der Zauberstab nach oben statt nach unten!

Der Grund: Beim Versuch, den Kontakt mit diesem extrem leichten Stab (nur 200 g bei einer Länge von 4 Metern durch eine spezielle Aluminiumlegierung) zu halten, drückt jeder einzelne Teilnehmer leicht nach oben. Der Stab folgt dieser Bewegung. Nur durch detaillierte Absprachen, Konzentration, Selbstorganisation und Moderation ist das Ziel erreichbar.

Akteure(min./opt./max.): 6/12/22.

Zeit (ohne Auswertung): 5-15 Minuten.

Platzbedarf: 8 x 5 Meter Fläche bei voller Länge.

Themen und Ziele:

Teamentwicklung: Kommunizieren, zielorientiert handeln, interagieren, moderieren.

Führungstraining: Führungsrolle annehmen, effektive Sprache kennen lernen.

Selbstorganisation: Konzentrieren, fokussieren, ressourcenorientiert arbeiten.

(Re-)Aktivierung: Seminarbeginn, nach der Mittagspause.

Material:

- Zollstock oder faltbare Zeltstange

Pipeline

Durchführung:

Die Gruppe erhält die Aufgabe, eine Kugel über eine bestimmte Strecke hinweg zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren. Die Kugel, die stellvertretend für ein gemeinsam bearbeitetes Projekt steht, darf dabei jedoch nicht berührt werden; zur Beförderung dient die Pipeline, ein System von halbierten Kunststoffröhren, die nur nach bestimmten, vorher vereinbarten Regeln von den Teilnehmern verwendet werden dürfen. Wie wird es ihnen gelingen, das Projekt erfolgreich zum Ziel zu bringen?

Bei dieser schnellen und stark aktivierenden Aufgabe ist Organisation und Abstimmung innerhalb der Gruppe der Schlüssel zum Erfolg.

Akteure (min./opt./max.): 6/16/30.

Zeit (ohne Auswertung): 10-25 Minuten.

Platzbedarf: mind. 10 x 8 Meter Fläche.

Themen und Ziele:

Teamentwicklung: An Schnittstellen kommunizieren, Verantwortung übernehmen, kooperieren, mit Stress umgehen, Feedback geben, zielorientiert arbeiten

Führungstraining: Effektiv kommunizieren, Informationen vermitteln, moderieren.

(Re-)Aktivierung: Seminarbeginn, nach der Mittagspause.

Organisationsentwicklung: Abläufe optimieren, KVP: Kontinuierlicher Verbesserungsprozess

Material:

- Kugel
- Regenrinnenstücke Kunststoff, ca. 1 m

Flottes Rohr

Im Alltag stoßen viele Teams immer wieder auf Situationen, die nicht lösbar sind, wenn nicht alle Mitglieder sprichwörtlich „an einem Strang ziehen“. Führen Sie also Ihren Teilnehmern mit dem Flotten Rohr ein ums andere Mal wieder vor Augen, welchen Wert Kooperation und Moderation bei gemeinschaftlich orientierten Arbeitsabläufen haben!

Durchführung:

Ziel des Teams ist es, einen Ball mit Hilfe des Flotten Rohrs, einer schaufelartigen Konstruktion, aufzuheben und zu einem Zielpunkt zu transportieren. Dazu greift jeder Teilnehmer ein Seilende, so dass die Gruppe einen Kreis bildet. Gemeinsam soll nun das Flotte Rohr manövriert werden. Neben anderen haben sich dabei die folgenden Varianten bewährt:

Fernsteuerung: Ein zuvor definiertes Führungsteam wird mit der Aufgabe betraut, die Durchführung des Projektes zu koordinieren. Dabei dürfen die Mitglieder des Führungsteams die Schnüre des Flotten Rohres nicht in die Hand nehmen. Wie gelingt es ihnen, Aufgabe und Ablauf transparent zu kommunizieren und zielorientiert zu koordinieren?

Aktivierung: Gemeinsam und von der gesamten Gruppe: Koordiniert wird der Ball mit Hilfe des Rohres aufgehoben und an einer anderen zuvor definierten Stelle abgeladen. Alle sind beteiligt, und die Aufmerksamkeit wird wieder neu fokussiert.

Selbstorganisation: Ohne explizit definiertes Führungsteam soll die Gruppe selbstorganisiert die Aufgabe lösen. Rollen müssen dabei selbständig besetzt werden. Die Koordination erfolgt aus der Gruppe heraus.

Akteure (min./opt./max.): 6/14/18.

Zeit (ohne Auswertung): 15-20 Minuten.

Platzbedarf: 10 x 10 Meter Fläche.

Themen & Ziele:

Teamentwicklung: Kooperieren, kommunizieren, zielorientiert arbeiten, moderieren, Abhängigkeiten erkennen.

Selbstorganisation: konzentrieren, fokussieren.

(Re-)Aktivierung: Seminarbeginn, nach der Mittagspause.

Material:

- 1 Flottes Rohr (Kunststoff) mit
- 16 robusten Flechtschnüren (3 mm x 2,50 m, *abnehmbar*),
- 3 *Bälle*,