

# Wahlmodul

## „Erlebnispädagogik in der Schule“



Ausgearbeitet von:

Sören Brune

Anke Vogt

Koblenz, 18.3.05

## Inhalt:

|   |    |
|---|----|
| Theoretische Vorüberlegungen.....                         | 1  |
| Erlebnispädagogik.....                                    | 1  |
| Reflexion in der Erlebnispädagogik.....                   | 1  |
| Übertragung der Erlebnispädagogik in den Schulalltag..... | 2  |
| Spiele zum Kennenlernen.....                              | 5  |
| 1) Beziehungsnetz.....                                    | 5  |
| 2) Heimatkarte.....                                       | 5  |
| Spiele zum Aufwärmen und zur Einstimmung .....            | 5  |
| 1) Alle in einer Reihe .....                              | 5  |
| 2) Evoluzzio.....   | 6  |
| 3) Systemisches Kreisen.....                              | 6  |
| 4) Roboter .....  | 7  |
| 5) Bälle jonglieren.....                                  | 7  |
| Spiele zur Vertrauensbildung.....                         | 8  |
| 1) Pendel.....  | 8  |
| 2) Seiltanz .....   | 8  |
| 3) Vertrauenslauf.....                                    | 9  |
| Spiele zur Verbesserung der Zusammenarbeit.....           | 9  |
| 1) Spinnennetz.....                                       | 9  |
| 2) Turmbau zu Babel.....                                  | 10 |
| 3) Amöbe.....   | 11 |
| 4) Magische Brücke.....                                   | 11 |
| 5) Zauberstab.....  | 13 |
| 6) Polarexpedition .....                                  | 13 |
| Reflexionsformen.....                                     | 14 |
| 1) Autoritätsreihe .....                                  | 14 |
| 2) Die ideale Gruppe .....                                | 14 |
| 3) Wie war's .....  | 15 |
| 4) Punkteblitzlicht.....                                  | 15 |

## Theoretische Vorüberlegungen

### **Erlebnispädagogik**

Die Erlebnispädagogik ist eine Teilbewegung der Reformpädagogik und wurde zu Beginn des 20. Jahrhunderts durch Kurt Hahn begründet.

„Hier ist alles gestohlen, und das ist gut so, von Hermann Lietz, der wie kein anderer wagte, Jungen zu Mitträgern der Verantwortung zu machen, von Goethe, von den englischen Public Schools, von den Boy Scouts, von der deutschen Jugendbewegung nach den Freiheitskriegen, von Plato. Sie werden nichts finden, wovon wir sagen können: Das haben wir entdeckt.“

(Prinz Max von Baden, neben Kurt Hahn einer der Begründer der Schule Schloss Salem)

Erziehung in der Schule bestand für Hahn einerseits in der Wissensvermittlung und andererseits in der Selbstentwicklung der schöpferischen Kräfte des Kinder („Plus est en vous“). So entwickelte er die Erlebnistherapie, die von der Vorstellung geprägt ist, dass Änderungen von Verhalten, Einstellung und Wertesystemen mit Hilfe von Erlebnissen erreicht werden können. Diese Erlebnisse werden mit Hilfe der vier Säulen *Körperliches Training, Expedition in die Natur, Projekt* und *Rettungsdienst* provoziert („Lernen durch Kopf, Herz und Hand.“ K. Hahn).

#### *Definition nach Heckmair/ Michl:*

Erlebnispädagogik ist eine handlungsorientierte Methode und will durch exemplarische Lernprozesse, in denen junge Menschen vor physische, psychische und soziale Herausforderungen gestellt werden, diese in ihrer Persönlichkeitsentwicklung fördern und sie dazu befähigen, ihre Lebenswelt verantwortlich zu gestalten.

#### *Ziele der Erlebnispädagogik*

- Förderung der Persönlichkeitsentwicklung
- Befähigung zur verantwortlichen Gestaltung der Lebenswelt

### **Reflexion in der Erlebnispädagogik**

Reflexion ja oder nein?

- Nein, denn „the mountains speak for themselves“.
- Ja, denn Reflexion ist ein wichtiger Bestandteil des Lernprozesses.

#### *Ziele:*

Aufarbeitung des Erlebten

Hilfestellung zur besseren Umsetzung des Gelernten in den Alltag

*Formen:*

Von anonymen Stellungnahmen bis zu Gruppengesprächen mit Kritik am Einzelnen (vgl. beschriebene Reflexionsformen weiter unten)

In der Reflexionphase sollte der Leiter

- Impulse für Wortmeldungen geben
- Akzente auf bestimmte Punkte setzen
- konkrete Fragen auf unterschiedlichen Ebenen stellen

| Ebenen der Fragestellungen                            | Beantwortung   |
|---|--|
| Sachebene<br>(Aufgabe, Lösungsstrategien)             | fällt meistens leicht  |
| Beziehungsebene<br>(Zusammenarbeit in der Gruppe)     | bedarf einer bewussten Trennung persönlicher Differenzen und dem Erfolg der Gruppe |
| Gefühlsebene<br>(Gefühle der Angst, Frustration etc.) | erfordert gefühlvolles Vorgehen des Leiters und Mut bei den Teilnehmern            |

*Feedbackregeln:*

- Subjektivität: eine Rückmeldung bedeutet immer einen persönlichen Eindruck
- Situationsbezogenheit: Aussagen gelten für die Gegenwart. Eindrücke und Gefühle ändern sich
- Brauchbarkeit: Kritik sollte konstruktiv sein
- Erwünschtheit: Kritik nur so lange wie der Betroffene zuhören will
- Auch Schweigen ist erlaubt

**Übertragung der Erlebnispädagogik in den Schulalltag**

Es müssen Aufgaben gefunden werden, die mit wenig Materialaufwand, mit wenig Zeitaufwand und für große Gruppen zu realisieren sind und die gleichzeitig auch eine hohe Sicherheit gewährleisten.

*Was ist bei der Durchführung in Bezug auf Sicherheit zu beachten?*

Zwei Thesen stehen sich gegenüber:

- „Alles, was passieren kann, wird irgendwann passieren.“

- „Nur wer das Gleichgewicht mal verloren hat, hat gelernt, was Gleichgewicht bedeutet.“

Beide Aussagen bedürfen einer Berücksichtigung, damit es überhaupt zu einem Erlebnis kommt. Das richtige Maß ist hierbei entscheidend:

|                         |         | subjektive Sicherheit               |                                  |
|-------------------------|---------|-------------------------------------|----------------------------------|
|                         |         | niedrig                             | hoch                             |
| objektive<br>Sicherheit | niedrig | Angst,<br>Unsicherheit              | unberechenbares<br>Risiko        |
|                         | hoch    | Grenzerfahrung,<br>Angstbewältigung | keine Spannung,<br>kein Erlebnis |

*Wie kann ich Spiele anpassen und verändern?*

Möglich sind Änderungen:

- ✗ der Regeln (erschweren oder erleichtern)
  - Zeitdruck herstellen/ mindern?
  - erlaubte Berührungen/ Kontakte/ Hilfsmittel/eingesetzte Sinne reduzieren oder vermehren
- ✗ des Materials (Luftballon statt Volleyball)
- ✗ des Spielfeldes/ Raums (Größe, Beschaffenheit)

*Was kann ich an diesem Spiel ändern? (Fragen als Hilfestellung)*

Was ist das besondere an diesem Spiel? Was macht den Reiz aus? Wo birgt das Spiel Gefahren? (Verletzung, Streit, Unlösbarkeit)? Ist es nur mit diesem Material spielbar oder kann ich anderes/ mehr/ weniger Material nehmen? Brauche ich den angegebenen Platz, brauche ich mehr Platz? Wie viele Teilnehmer können minimal/ maximal das Spiel spielen? Gibt es nur eine mögliche Lösung/ einen möglichen Spielausgang? Wie wichtig ist der gewollte Spielausgang?

## Beschreibung durchgeführter Spiele und Übungen

Auf den folgenden Seiten befindet sich die Beschreibung der während des Wahlmoduls durchgeführten Aufgaben und Spiele. Jedes Spiel ist in seiner Durchführung (Aufgabe) und ungefähren Dauer (Zeit) beschrieben. Je nach Bedarf sind diese Punkte durch wichtige Anmerkungen (Hinweise), die verwendeten Materialien (Material) und deren Einsatz (Aufbau), sowie Regelwerk (Regeln) ergänzt. Einzige Ausnahme bilden die „Reflexionsformen“, für die nur der Ablauf beschrieben wurde. Es ist darauf verzichtet worden, die mögliche Anzahl der Teilnehmer oder den Ort der Durchführung zu nennen, weil nach eigener Einschätzung mit ein paar Änderungen ein Spiel fast überall und mit beinahe jeder Gruppengröße durchführbar ist. Vorab wollen wir noch jedoch noch einige wichtige Tipps an alle Spielleiter geben;

- eine präzise Formulierung der Aufgabe ist sehr wichtig (also genau überlegen was wie gesagt wird)
- nicht mehr als drei oder vier Regeln und Einschränkungen formulieren
- Regeln abändern sobald klar ist, dass das Spiel zu leicht oder zu schwer ist (lieber ein Spiel erst zu schwer machen, leichter machen ist einfacher)
- Immer ein paar Spiele mehr vorbereiten, da man nie weiß, in welcher Zeit eine Lösung da ist

### **Spiele und Ideen sind vor allem aus folgendem Buch übernommen:**

GILSDORF, R et al: *Kooperative Abenteuerspiele 1. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Seelze-Velber: Kallmeyer, 2003

### **Weitere Empfehlungen:**

GILSDORF, R et al: *Kooperative Abenteuerspiele 2. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Seelze-Velber: Kallmeyer, 2003

REINERS, A: *Praktische Erlebnispädagogik*. Augsburg: Ziel, 2003

SCHNEISING, S: *Psychomotorik. Für Kindergarten, Grundschule und Verein*. Rüben: Sandra Schneising, 2000

BÖHNKE, J: *Praxismappe Abenteuer, Erlebnis*. Duisburg: Sportjugend NRW, 1999

DRIEVER, J: *Praxismappe Spiele, Spielen*. Duisburg: Sportjugend NRW, 1997

## Spiele zum Kennenlernen

### **1) Beziehungsnetz**

#### *Aufgabe:*

Alle Teilnehmer bilden einen Kreis. Die Gesichter sind nach innen gerichtet. Der Spielleiter nimmt ein Wollknäuel und wirft es, nachdem er seinen Namen gesagt hat, zu einem Mitspieler seiner Wahl. Dabei hält er ein Fadenende fest. Wenn alle ihre Namen gesagt haben, besteht die nächste Aufgabe darin, das Wollknäuel in einer durch den Spielleiter festgelegten Reihenfolge weiterzugeben. Zum Beispiel von alt nach jung, geordnet nach Geburtsdatum bis auf den Tag genau.

#### *Zeit:*

5-10 Min

#### *Material:*

Wollknäuel, Anzahl je nach Gruppengröße

### **2) Heimatkarte**

#### *Aufgabe:*

Der Raum wird zur geographischen Karte erklärt, auf der der Spielleiter zunächst lediglich eine Himmelsrichtung festlegt. Die Teilnehmer sollen sich dann auf dieser Karte entsprechend der Lage ihres Geburtsortes positionieren. Dabei dürfen sie miteinander reden, verhandeln, sich beratschlagen und natürlich ihren Platz auch wieder verändern, wenn neue Informationen das sinnvoll erscheinen lassen. Ziel ist es, dass am Ende eine Karte der Geburtsorte entsteht, die in sich stimmig ist, d. h. die N-S- und W-O-Relationen sollten genau und die Entfernungen der Orte voneinander ungefähr stimmen.

#### *Zeit:*

5-10 Min

## Spiele zum Aufwärmen und zur Einstimmung

### **1) Alle in einer Reihe**

#### *Aufgabe:*

Alle Spieler stellen sich im Raum an verschiedenen, beliebigen Punkten auf. Sie sollten darauf achten mindestens 2 m Abstand zum nächsten Spieler einzuhalten. Der Spielleiter bittet die Mitspieler die Augen zu schließen. Er geht dann von Spieler

zu Spieler und teilt jedem (Zuflüstern oder Kärtchen zeigen) leise eine Zahl zwischen 1 und 100 mit. Aufgabe der Gruppe ist es nun, sich in einer Reihe nebeneinander aufzustellen, so dass eine chronologische Reihe von der kleinsten zur größten Zahl entsteht.

*Zeit:*

10-20 Min

*Hinweise:*

Beim Herumgehen sollen die Hände als Stoßdämpfer nach vorn gestreckt werden.

Es darf nicht miteinander gesprochen werden.

Die Augen dürfen erst wieder geöffnet werden, wenn die Gruppe glaubt das Problem gelöst zu haben.

*Material:*

Evtl. Kärtchen mit Zahlen

## **2) Evoluzzio**

*Aufgabe:*

Die Spieler bewegen sich als Eier (in Hocke mit kleinen Schritten), Hühner (in gehockter Haltung mittels Entengang) oder Hunde (Vierfüßlergang) kreuz und quer durch die Halle. Treffen sie auf einen Mitspieler, spielen sie eine Runde „Schere, Stein, Papier“. Der Gewinner entwickelt sich eine Stufe weiter (Ei -> Huhn, Huhn-> Hund, Hund bleibt Hund)

*Zeit:*

5 Min oder solange es Spaß macht

## **3) Systemisches Kreisen**

*Aufgabe:*

Die Teilnehmer laufen zu Musik kreuz und quer durch die Halle und suchen sich heimlich einen beliebigen Teilnehmer heraus. Auf Abbruch der Musik muss der Teilnehmer der Wahl dreimal umrundet werden. Ist der Auftrag erledigt, setzen sich die Teilnehmer auf den Boden. Bei erneutem Laufen durch die Halle suchen sich die Teilnehmer ein neues Opfer.

*Zeit:*

5 Min



*Material:*

Musik

#### **4) Roboter**

*Aufgabe:*

Aus der Gruppe wird etwa ein Fünftel der Spieler gewählt. Alle übrigen Spieler stellen sich im Raum an verschiedenen, beliebigen Punkten auf. Auch die Richtung, in die sie schauen, ist beliebig. Auf ein Kommando des Spielleiters gehen sie, wie ferngesteuert in die Richtung los, in die sie vorher geschaut haben. Die zuvor ausgewählten Spieler müssen nun dafür sorgen, dass keiner ihrer „Roboter“ gegen ein Hindernis läuft oder mit einem anderen Roboter zusammenstößt, indem sie sie rechtzeitig an den Schultern fassen und in eine andere Richtung drehen. Ziel ist es, die Roboter unbeschadet auf ihrem Weg zu begleiten.

*Zeit:*

10 Min

*Hinweise:*

Die Spielfeldgröße muss der Gruppengröße angepasst sein. Je kleiner ein Spielfeld um die Gruppe gezogen wird, umso mehr Hektik entsteht bei den Verantwortlichen. Steht der Spielleiter anfänglich in der Mitte, erreicht er, dass viele Roboter ihren ersten Weg in die Hallenmitte beginnen werden, wodurch die ausgewählten Spieler von Anfang an in Verantwortung gezogen werden.

#### **5) Bälle jonglieren**

*Aufgabe:*

Die Gruppe steht im Kreis und die Spieler halten ihre Hände in einer fangenden Haltung vor sich. Der Spielleiter wirft einen Ball zu einem beliebigen Spieler, der wiederum den Ball zum nächsten frei gewählten Spieler wirft. Dies wird so lange fortgesetzt bis jeder einmal geworfen und gefangen hat. Jeder Spieler merkt sich genau, von wem er den Ball bekommen und zu wem er ihn geworfen hat. Dann wird der Ball in der gleichen Art und Weise nochmals durch die Gruppe gespielt. Ist die Reihenfolge klar, gibt der Spielleiter nach und nach immer mehr Bälle in die Gruppe. Ziel der Gruppe ist es einander möglichst viele Bälle in der gleichen Werfer- und Fängerreihenfolge zuzuspielen.

*Zeit:*

10-20 Min

*Material:*

Soviel Tennis- oder Jonglierbälle wie Teilnehmer

## Spiele zur Vertrauensbildung

### **1) Pendel**

*Aufgabe:*

Ein Teilnehmer stellt sich in die Mitte eines von den anderen Spielern gebildeten engen Kreises. Die Person in der Mitte schließt die Augen und lässt sich - steif wie ein Brett – langsam in eine beliebige Richtung fallen. Die in dieser Richtung stehenden Spieler fangen ihren Mitspieler mit vorgestreckten Armen weich auf und drücken ihn sanft in eine andere Richtung. Nach etwa 1 Minute kommt der nächste Spieler in die Kreismitte.

*Zeit:*

10-20 Min

*Hinweise:*

Zu Beginn sollte der Kreis sehr eng sein damit die Fallstrecke zunächst gering ist. Im Verlauf der Übung kann der Kreis dann vergrößert werden. Damit sich alle auf ihre Aufgabe konzentrieren können, sollte nicht gesprochen werden. Die Übung darf nicht in einem groben Herumgeschubse enden.

### **2) Seiltanz**

*Aufgabe:*

Bis auf einen stellen sich die Spieler in zwei Reihen gegenüber auf. Die so gebildete Gasse sollte dabei nur zwei Armlängen breit sein. Die Gesichter zeigen zueinander. Der übriggebliebene Spieler tanzt nun auf einem imaginären Seil zwischen den beiden Reihen hindurch. Dabei kann er in jeden Moment in eine von ihm gewählte Richtung fallen. Die Gruppe muss ihren Mitspieler auffangen, egal wohin er fällt. Deshalb müssen die Gruppenmitglieder immer in Auffangstellung sein, also leichte Schrittstellung, Arme vor der Brust, Handflächen zeigen zum Seiltänzer.

*Zeit:*

10-20 Min

*Hinweise:*

Das Pendel bietet sich zur Vorbereitung an, damit der Seiltänzer sich nicht wie ein nasser Sack fallen lässt und die Mitspieler bereits Erfahrungen mit dem Auffangen eines bestimmten Gewichts gesammelt haben.

### **3) Vertrauenslauf**

*Aufgabe:*

Die Gruppe wird in Kleingruppen von etwa vier Personen aufgeteilt. In den Kleingruppen übt jeder Spieler das Stoppen aus schnellem Lauf auf Zuruf einer der Mitspieler. Wenn die Kommandos und das richtige Abstoppen geübt wurden, geht es zur eigentlichen Aufgabe. Jeder Spieler muss mit geschlossenen Augen und so schnell es geht auf eine an der Wand aufgestellte Weichbodenmatte zurennen. Die Gruppe verhindert durch Abfangen ein ungewolltes Abweichen zu den Seiten. Mit Hilfe des vorher geübten Kommandos soll eine möglichst geringe Distanz zum Weichboden erreicht werden, ohne dabei den Läufer zu gefährden.

*Zeit:*

15-20 Min

*Hinweise:*

Das Vertrauen zueinander steht bei dieser Übung im Vordergrund. Es muss allen Beteiligten klar gemacht werden, dass eine große Verantwortung von demjenigen übernommen wird, der das Kommando gibt. Andere vertrauensbildende Maßnahmen sollten bereits erfolgt sein. Ein Hütchen, das etwa 1m vor der Weichbodenmatte steht, markiert die letzte Gelegenheit, um das Signal ertönen zu lassen.

Wenn keine Sporthalle zur Verfügung steht kann auch ein Punkt mitten auf dem Spielfeld festgelegt werden, an dem es zu stoppen gilt.

## Spiele zur Verbesserung der Zusammenarbeit

### **1) Spinnennetz**

*Aufgabe:*

Das Problem besteht darin, die gesamte Gruppe durch ein aus Seilen geknüpftes Netz zu transportieren, ohne dieses zu berühren. Berührt ein Spieler dennoch das Netz, so wird er von der Spinne gefangen. Er und alle Spieler, die mit ihm in Berührung standen, müssen dann von vorne beginnen. Jedes Loch im Spinnennetz darf

nur von einer Person passiert werden. Die Person kann durch dieses Feld auch wieder zurückkehren und es somit für einen anderen Mitspieler durchlässig machen.

*Aufbau:*

An zwei vertikalen Pfosten platziert man mit Schnüren oder Seilen sechs Haltepunkte auf der Höhe von 40 cm, 120 cm und 210 cm. Damit sind die Eckpunkte des Netzes gegeben. Beim Knüpfen ist darauf zu achten, dass genügend Felder entstehen, durch die man auch hindurchkommt.

*Zeit:*

20 Min

*Hinweise:*

Die Schwierigkeit kann über die Größe und Ort der Löcher dosiert werden. Die Entscheidung, ob eine Berührung stattgefunden hat, sollte möglichst der Gruppe überlassen werden.

*Material:*

2 Pfosten, genügend Seile

## **2) Turmbau zu Babel**

*Aufgabe:*

Die Gruppe wird in Kleingruppen von je vier bis sechs Spielern geteilt. Jede Gruppe erhält nun 100 Plastikbecher. Diese sollen nach einer Planungsphase von etwa 30 min einen Turm bauen. Ziel ist dabei, in wenig Zeit und mit wenig Material einen möglichst hohen Turm zu bauen. Ein Mitspieler jeder Kleingruppe wird zum Polier, der jeweils eine andere Gruppe während der Bauphase überwacht. Nach Ende der Bauphase werden die Ergebnisse verglichen.

*Zeit:*

30-45 Min

*Regeln:*

Es gibt ein Startguthaben von 360.000 €.

Jede Sekunde Bauzeit kostet 1000 €. Die Bauzeit ist damit auf 6 Minuten begrenzt.

Die Höhe eines Bechers ist 10.000 € wert.

Für die richtig geschätzte *Höhe* gibt es:

- ✍ bei 100-130 cm 10.000 €,
- ✍ bei 130-170 cm 20.000 €
- ✍ ab 170 cm 30.000 € extra.

Für die richtig geschätzte *Bauzeit* (+/- 10 s) gibt es:

- ✍ für eine Bauzeit unter 1 Minute 20.000 €
- ✍ zwischen 1 und 3 Minuten 15.000 €
- ✍ zwischen 3 und 6 Minuten 10.000 €

Für die richtig geschätzte *Anzahl der verbauten Becher* (+/-5) gibt es:

- ✍ für zwischen 70 und 100 Bechern 10.000 €
- ✍ zwischen 40 und 70 Bechern 15.000 €
- ✍ unter 40 Bechern 20.000 €

*Material:*

100 Plastikbecher pro Gruppe (Gruppengröße sollte nicht mehr als 6 TN sein)

### **3) Amöbe**

*Aufgabe:*

Die Gruppenmitglieder bilden eine Amöbe, die folgende Eigenschaften besitzt: sie besteht aus vielen Einzelteilen (Gruppenmitglieder), darf wenig Grundfläche in Anspruch nehmen und muss sich auch über Hindernisse amöbenhaft und langsam hinweg bewegen. Die Amöbe darf in der Bewegung nicht auseinander brechen, da sonst ihr Leben zu Ende ist.

*Zeit:*

15 Min

*Hinweise:*

Die Sturzbereiche der Hindernisse mit Matten absichern. Vor Beginn der Übung sollte auf eine gelenk- und muskelschonende Ausführung hingewiesen werden. Es können bestimmte Aufgaben gestellt werden: Wie hoch kann eine Amöbe aus 12 Teilnehmern sein?, Wie passt eine Amöbe mit 14 Teilnehmern auf eine Turnmatte?

*Material:*

verschiedene Turnmatten, kleine Kästen, Langbänke, Weichbodenmatten

### **4) Magische Brücke**

*Aufgabe:*

Es werden drei Gruppen gebildet, die sich jeweils auf eine Insel (Matte) begeben (Aufbau s. Lösungsskizze). Jede Gruppe erhält eine Holzdiele und soll nun eine selbsttragende Konstruktion entwerfen, die es erlaubt, auf eine benachbarten Inseln zu gelangen.

*Aufbau:*

Die drei großen Insel werden so hingelegt, dass sie ein gleichseitiges Dreieck bilden. Der Abstand von Insel zu Insel beträgt dabei etwa 2,5m. Ins Zentrum des Dreiecks wird die vierte, kleine Insel gelegt.

*Regeln:*

Die Konstruktion soll selbsttragend sein, d. h. die Dielen können nicht durch zwei Teilnehmer gehalten werden und kann nur auf den Inseln aufliegen. Die Insel in der Mitte kann nur von einer Person für 30 s betreten werden, bevor sie sinkt (von der Spielleitung entfernt wird).

*Zeit:*

45-60 Min

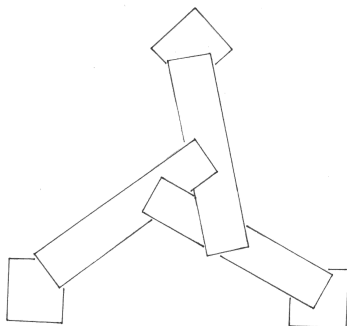
*Hinweise:*

Die Gruppen können nur erfolgreich die Insel wechseln, wenn sie zusammen arbeiten, also alle drei Dielen gemeinsam benutzen. Die Dielen werden ineinander verschränkt, sodass sie sich gegenseitig stabilisieren (s. Zeichnung). Auf diese Weise vergrößert sich die „überbrückbare“ Entfernung. Um die schweren Dielen verschränken zu können, begibt sich ein Teilnehmer nach erfolgter Planung auf die mittlere Insel, die jedoch nach 30s Belastung im Meer versinkt. Da nur 30 s Zeit verbleiben, muss es jetzt sehr schnell gehen. Die Gruppen reichen nacheinander ihre Dielen an und der Teilnehmer in der Mitte (er steht tatsächlich in der Mitte der Konstruktion) verschränkt sie wie besprochen. Ist dies geschehen, testet er die Konstruktion.

*Material:*

drei Holzdielen à 2 m Länge, drei große und eine kleine Insel

*Lösung:*



*Hilfen zur Lösung:*

Auf Kosten der noch bis Spielende verbleibenden Zeit können die Gruppen Tipps kaufen. Dabei ist es dem Spielleiter überlassen, wie viel Zeit die Tipps kosten.

Mögliche Tipps:

- „Ihr müsst mit den anderen Gruppen zusammen arbeiten.“
- Die Teilnehmer können mit Hilfe von drei Strohhalmen eine Planfigur erstellen.
- „Bei Eurer Konstruktion muss jedes Brett unterstützt werden.“
- „Jedes Brett hat mit den anderen Brettern zwei Berührungspunkte.“ (Top-Tipp)

## **5) Zauberstab**

### *Aufgabe:*

Die Gruppe stellt sich in zwei Reihen gegenüber auf. Die Gesichter zeigen zueinander. Der Abstand zum Mitspieler gegenüber beträgt etwa eine Armlänge. Alle Spieler winkeln die Arme so an, dass im Ellenbogengelenk ein rechter Winkel entsteht. Die Zeigefinger beider Hände werden nach vorne ausgestreckt und die Daumen weisen nach oben (Pistolengriff). Die Hände bilden jetzt eine Reihe, bei der sich die gegenüberliegenden Hände wie bei einem Reißverschluss abwechseln. Der Spielleiter legt nun eine leichte Zeltstange auf alle Zeigefinger. Die Spieler sollen den Zauberstab langsam in der Mitte der Gasse auf den Boden legen. Dabei müssen alle Zeigefinger stets in Berührung mit der Stange sein.

### *Zeit:*

15-20 Min

### *Hinweise:*

Eine gute Absprache ist hierbei unerlässlich. Es empfiehlt sich, bei erfolglosen Mühen einen Spieler auszuwählen, der die Kommandos für alle gibt. Die Gruppe wird nur Erfolg haben, wenn sich auf eine gemeinsame Strategie geeinigt wird.

### *Material:*

eine Zeltstange oder eine anderer möglichst leichter Stab zwischen 1 und 2,5m.

## **6) Polarexpedition**

### *Aufgabe:*

Die Gruppe muss sich vollzählig auf dem Rettungsfloß versammeln, ohne dass jemand ins Wasser fällt. Eisberge auf denen sich niemand befindet können verschoben werden.

### *Zeit:*

20 Min

*Material:*

Soviel Stühle wie Teilnehmer. Soviel Tische, dass alle Teilnehmer gleichzeitig darauf Platz finden.

*Aufbau:*

In der Mitte des Spielfeldes befindet sich ein rettendes Floß (Tische). Um das Floß herum treiben kleine Eisberge (Stühle). Der Eisberg, der dem Floß am nächsten ist, ist immer noch etwa vier Meter von ihm entfernt. Drei weitere Eisberge werden so positioniert, dass sie etwa einen Meter voneinander entfernt sind. Alle übrigen Eisberge haben zwei bis drei Meter Abstand zueinander. Auf jeden Eisberg setzt sich nun ein Teilnehmer.

## Reflexionsformen

Allen Reflexionsformen ist ausreichend Zeit zu widmen. In Bezug zur Gruppengröße sollte man daher ein großzügiges Zeitfenster hierfür einplanen.

### **1) Autoritätsreihe**

Nach erfolgter Kooperationsaufgabe sollen sich die Gruppenmitglieder in einer Reihe nebeneinander aufstellen, die den erlebten Einfluss auf die Gruppe widerspiegelt. Am linken Ende soll also derjenige stehen, der von sich glaubt, den größten Einfluss in der Gruppe zu besitzen. Am rechten Ende stellt sich derjenige auf, der sich die geringste Autorität zuschreibt. Der Prozess ist abgeschlossen, wenn jeder einen Platz gefunden hat, mit dem er zufrieden ist. Im Anschluss kann darüber gesprochen werden, wie zufrieden der Einzelne mit seiner Position ist.

### **2) Die ideale Gruppe**

In Bezug zu vorangegangenen Aktivitäten soll jeder Spieler überlegen, wie das Spiel mit einer idealen Gruppe gelaufen wäre. Wie hätte sich die ideale Gruppe verhalten? Was hätte sie anders gemacht? Die Ergebnisse sollen schriftlich festgehalten und gesammelt werden. Im Anschluss einigt sich die Gruppe auf zwei bis drei Wünsche, die sie erfüllen will.

*Material:*

Zettel bzw. Kärtchen, Stifte



### **3) Wie war's**

Dabei handelt es sich um eine Reflexion in drei Runden. In der ersten Runde soll jeder Spieler sagen, was ihm nicht gefallen hat. In der zweiten Runde sagt jeder, was ihm gut gefallen hat. In beiden Runden werden die Aussagen aufgenommen, jedoch von niemandem kommentiert. In der dritten Runde darf jeder Spieler noch weitere Dinge ergänzen, die ihm wichtig sind. Hier darf auch über bestimmte Dinge noch einmal geredet und diskutiert werden.

### **4) Punkteblitzlicht**

Auf gezielte Fragen des Spielleiters hin, soll jeder Teilnehmer mit geschlossenen Augen eine Bewertung per Handzeichen abgeben (Fünf Finger für gut, Faust für schlecht oder Daumen hoch/ runter). Nachdem alle Bewertungen zu sehen sind, öffnen die Teilnehmer die Augen und können ihre Bewertungen kommentieren.