

# Gruppendynamische Übungen: Kommunikation-, Kooperations-, Koordinationsspiele



JUGEND IM ROTEN KREUZ

Ko.Ko.Ko.  
Spiele



ÖSTERREICHISCHES JUGENDROT Kreuz  
OBERÖSTERREICH

*Aus Liebe zum Menschen.*

## IMPRESSUM

Herausgeber: Österreichisches Rotes Kreuz, Landesverband Oberösterreich,  
Österreichisches Jugendrotkreuz, Landesleitung Oberösterreich,  
Körnerstraße 28, 4020 Linz

ZVR-Zahl: 534696372. Gestaltet von: Mag. (FH) Andreas Neubacher

Quellen:

[www.Spielereader.org](http://www.Spielereader.org)

[www.praxis-jugendarbeit.de](http://www.praxis-jugendarbeit.de)

Spielewiki

Spielideen zur Gruppendynamik und Erlebnispädagogik

Teambuilding: 27 Übungen für einen besseren Teamgeist

## Kommunikation-, Koordination, Kooperationsspiele

Welche Kommunikation findet in einer Gruppe statt? Wie koordinieren und kooperieren die Gruppenmitglieder untereinander? Wer koordiniert und wer lässt sich koordinieren? Wie kann eine gute Kommunikation schneller zum Ziel führen? Wer dieses Thema für eine Gruppenstunde aufgreifen möchte hier ein paar Anregungen für die Durchführung.

Fehler bei Spielen oder sportlichen Wettkämpfen entstehen oftmals daraus, dass die Kommunikation sowie die Koordination und Kooperation der Teilnehmer untereinander nicht funktioniert. Doch auch für diesen Bereich gibt es spezielle Spiele, die solche Fähigkeiten fordern und somit im Endeffekt auch fördern.

Kommunikationsspiele

©: [www.praxis-jugendarbeit.de](http://www.praxis-jugendarbeit.de)

Zunächst ist es wichtig zu wissen, worin der Unterschied der drei ähnlich klingenden Begriffe besteht.


Kommunikation und Kooperation stehen für die verschiedenen Interaktionen der Gruppenteilnehmer untereinander. Die Kommunikation ist dabei eher theoretischer Natur (die Mitglieder sprechen also bestimmte Aktionen miteinander ab), während bei der Kooperation die abgesprochenen Dinge schließlich in die Tat umgesetzt werden. Das Ganze kann allerdings nur dann funktionieren, wenn alle Mitglieder möglichst perfekt miteinander kooperieren, das heißt zusammenarbeiten.


### Wichtig auch für später

Im späteren Berufsleben sind diese Fähigkeiten besonders gefragt. Daher bietet es sich an, sie schon in Jugendgruppen ausführlich zu trainieren. Schließlich wünscht sich jeder Arbeitgeber heute einen echten Teamplayer, wenn er nach einem neuen Mitarbeiter sucht. Einzelkämpfer sind dagegen überhaupt nicht mehr gefragt. Des Weiteren stärken solche Spiele nicht nur die bereits genannten Fähigkeiten, sondern auch das Vertrauen der Teammitglieder ineinander sowie die Fähigkeit, die Möglichkeiten des Anderen gut einzuschätzen.


Schafft es die Gruppe schließlich, durch gute Kommunikation, Koordination und Kooperation das gewählte Spielziel zu erreichen, stellt sich ein tolles Erfolgserlebnis für alle Teilnehmer ein. Es sollte aber darauf geachtet werden, dass jeder Spieler im Verlaufe des Spiels sowohl einen aktiven als auch einen passiven Part übernehmen kann. Das bedeutet: Es ist schlecht, wenn immer nur ein Teilnehmer die ganze Gruppe koordiniert und damit über die anderen verfügt. Die Aufgabe des Spielleiters ist es also, dafür zu sorgen, dass sich ein möglichst gutes Gleichgewicht zwischen Aktivität und Passivität für die einzelnen Spielteilnehmer ergibt.

Ein Team ist nicht sofort eine eingeschworene Gemeinschaft. Sondern ein Zusammenschluss an Personen mit einer bestimmten Aufgabe, die erst einzelne Stadien durchlaufen müssen, bevor sie zu einem Team zusammenwachsen können. Diese Stadien stärken die Zugehörigkeit, lassen eine Gruppenstruktur entstehen und bringen die Talente der einzelnen Mitglieder optimal hervor. Der US-amerikanische Psychologe Bruce Wayne Tuckman beschäftigte sich schon früh mit der Entwicklung von Gruppen. 1965 stellte er in diesem Zusammenhang ein Phasenmodell vor, dass die Gruppenbildung erklärt:


<p>1. Orientierungsphase</p>  <p>Handlung Vorsichtiges Abtasten, Kennenlernen und Abtasten</p> <p>Ziel Schaffung eines Zusammen- gehörigkeitsgefühls und von sicheren Interaktionsmustern</p> <p>Gruppenleitung schafft sicheren Rahmen.</p>	<p>In der Orientierungsphase geht es darum, ein <b>Gefühl von Zugehörigkeit</b> zu entwickeln. Die Gruppe möchte sichere Interaktionsmuster erschaffen und bedient sich dabei einem oberflächlichen, vorsichtigen Abtasten. Die Gruppenmitglieder lernen einander kennen und einschätzen. Dabei leiten Fragen nach Gemeinsamkeiten die Phase, während zu große Unterschiede Verwirrung schaffen. Die Aufgabe der Gruppenleitung ist es daher, Sicherheit zu schaffen.</p>

<b>2. Konfrontationsphase</b>	
	
<b>Handlung</b> Selbstdarstellung, Cliquenbildung, offene & verdeckte Angriffe	In der zweiten Phase möchten die einzelnen Gruppenmitglieder Einfluss und Macht gewinnen. Dies spiegelt sich auch in ihrem Verhalten wider, das durch Selbstdarstellung, <b>Cliquenbildung</b> und offene oder verdeckte Angriffe gekennzeichnet ist. Das Individuum bezieht sich stark auf sich selbst und legt sein Augenmerk auf Unterschiede. So wird eine
<b>Ziel</b> Einfluss & Machtgewinnung der einzelnen Gruppenmitglieder	Gruppenstruktur geschaffen, deren Rahmen von der Projekt- oder Gruppenleitung vorgegeben wird.
Gruppenleitung gibt Rahmen für Gruppenstruktur vor.	

<h3>3. Kooperationsphase</h3>	
 <p>Handlung Klare Rollenverteilung, Einsicht und Vereinbarung, Aufbau Gruppenstandards</p> <hr/> <p>Ziel Entwicklung eines „Wir“-Gefühls und kooperativer Zusammenarbeit</p> <p>Gruppenleitung unterstützt, führt und leitet.</p>	<p>In der Kooperationsphase haben die Gruppenmitglieder das Ziel, kooperativ zusammen zu arbeiten. Die Gruppenleitung unterstützt die Gruppe, führt sie und leitet dabei das Geschehen. Das Gruppenverhalten ist durch eine <b>klare Rollenverteilung, Einsicht und Vereinbarungen</b> geprägt. Die Gruppe entwickelt ein „Wir“-Gefühl und baut funktionelle Beziehungen ebenso auf wie Gruppenstandards. Gemeinsamkeiten werden ausgetauscht und die Gruppenmitglieder kooperieren.</p>

<b>4. Wachstumsphase</b>	
 <p>Handlung Gestaltung im Rahmen von Zusammenhalt &amp; Kooperation</p> <p>Ziel Erfahrung: In der Gruppe erreicht jeder mehr als ein Einzelkämpfer</p> <p>Gruppenleitung wertschätzt Teambuilding.</p>	<p>In der vierten Phase steht die Gestaltung im Vordergrund. Dazu ist es notwendig, dass die Gruppenmitglieder zusammenhalten, kooperieren und ihre einzelnen Talente sinnvoll einbringen. Dabei werden sie die Erfahrung machen, dass man <b>in der Gruppe mehr erreicht als ein Einzelkämpfer</b>. Aus diesem Grund sollte die Gruppenleitung die Wertschätzung des Teams vorleben.</p>



<p>5. Auflösungsphase</p>  <p>Handlung Trauer, Abschied und Aufbruch</p> <p>Ziel Transferieren von Wissen und Erfahrungen in die nächsten Projekte.</p> <p>Gruppenleitung leitet Lösungsprozess ein und setzt positive Akzente für die Zukunft.</p>	<p>1977 ergänzte Tuckman das 4-stufige Modell um die Auflösungsphase. Darin lösen sich die einzelnen Gruppenmitglieder von dem Team und <b>transferieren das Wissen und Erfahrungen in das nächste Projekt</b>. Vorherrschende Gefühle sind Trauer und Abschied, aber auch Aufbruch und ein starkes Zusammengehörigkeitsgefühl. Deshalb ist es die Aufgabe der Gruppenleitung, diesen Lösungsprozess einzuleiten und positive Akzente für die Zukunft zu setzen.</p>

# Das Modell zeigt: Gruppenbildung folgt einem Schema



Das Modell ist mittlerweile weit verbreitet. Tuckman gibt dabei an, dass die Gruppenbildung stets so ablaufe, und zwar unabhängig von der Teamgröße. Außerdem können **einzelne Phasen mehrfach durchlaufen** werden, etwa wenn ein neues Teammitglied hinzustößt. Trotz seines einfachen Schemas steckt viel Arbeit in der Bewältigung aller Phasen, die dann in der Summe zu einem gelungenen Teamwork führen.

Der Effekt dabei ist, dass die Teammitglieder das Gefühl bekommen, etwas Größeres geleistet zu haben. **Von einem gut funktionierenden Team wird daher dann gesprochen, wenn die Gruppenleistung die Summe der Einzelleistung aller Mitglieder übersteigt.** Durch das Zugehörigkeitsgefühl verbessern sich gleichzeitig Motivation und Selbstwertgefühl. Dies wirkt sich besonders positiv auf die Arbeit aus.

Unternehmen, die regelmäßig Teambuilding-Maßnahmen durchführen, verfügen häufig über eine wertorientierte Unternehmenskultur. Das bedeutet, dass der Unternehmensführung Werte wie Glaubwürdigkeit, Zuverlässigkeit und Solidarität wichtig sind. Wie eine Studie herausfand, korreliert diese Einstellung zum Unternehmen mit Aktivitäten im Bereich Teambuilding.

In dieser Untersuchung wurden 230 Führungskräfte verschiedener Branchen befragt. Die Effekte von wertorientierter Unternehmenskultur und Teambuilding schlagen sich demnach auch in den Zahlen nieder: 92 % der Befragten verspürten eine hohe bis sehr hohe Bindung und 85 % bemerkten eine Motivationssteigerung bei ihren Mitarbeitern.

### ABLAUF

Zwischen Mannschaft A, die sich aufgeteilt in einer Entfernung von ca. 20 Metern befindet sich Mannschaft B.

Die eine Mannschaftshälfte von Gruppe A bekommt nun Begriffe gesagt, die sie der anderen Mannschaftshälfte zurufen muss.

Die gegnerische Mannschaft B versucht durch lautes Geschrei dies zu verhindern. Wie viel Wörter können innerhalb einer fest definierten Zeit übermittelt werden?

Anschließend wird gewechselt.

### ABLAUF

2 Gegenspieler müssen sich "marktschreierisch" betätigen. Beide müssen etwa 60 Sekunden lang sich gegenseitig anschimpfen, oder gleiche Ware anpreisen, sich gegenseitig niedermachen.

### SINN

Reflexion welche Mittel wurden jeweils eingesetzt und warum war das wohl so.

# Besser als Eddy Murphy

## Kommunikationsspiele

### ABLAUF

Zwei Personen sitzen sich gegenüber. Jeder hat die Aufgabe dem Gegenüber etwas zu erzählen - egal was. Nur keiner von beiden darf eine Pause einlegen, sondern muss ununterbrochen erzählen. Ausgeschieden ist die Person, die abbricht und eine Pause einlegt (Atempausen sind erlaubt).

### SINN

Manche reden gerne und lassen anderen keine Chance.

# Gruppe und Außenseiter

## Kommunikationsspiele

<b>ZIEL</b>	was erlebt und was fühlt ein(e) Außenseiter(in)
<b>ABLAUF</b>	<p>Es wird ein Kind aus der Gruppe ausgewählt, das über ein ausgeprägtes Selbstvertrauen verfügt. Dieses Kind übernimmt die Rolle des "Außenseiters".</p> <p>Der Rest der Gruppe spielt: "Treffen, Begrüßen, Unterhalten". Alle Gruppenmitglieder laufen dabei durch den Raum, schütteln sich die Hände, begrüßen sich (auch Umarmen) und unterhalten sich. Das Außenseiterkind geht ebenfalls durch den Raum und versucht, mit den anderen in Kontakt zu kommen. Die Gruppenmitglieder wehren jeden Kontaktversuch ab und weichen dem Außenseiterkind aus.</p>
<b>BESONDERER HINWEIS</b>	<p>In der Gruppe sollte ein hohes Maß an Vertrautheit vorhanden sein. Die Außenseiterrolle kann einige Male gewechselt werden. Auf keinen Fall sollte dabei ein Kind gewählt werden, das in der Gruppe eine Randstellung oder andersartig schwierige Stellung einnimmt.</p>

### ABLAUF

Mehrere Personen befinden sich in einem Ballon. Der Ballon beginnt zu sinken. Da bereits alles schon über Bord geworfen wurde geht es nun darum, wer von den Fluginsassen abspringen muss. Bei diesem Spiel geht es um Argumente und um die Argumentationskunst. Wer ist wichtiger - wie und gegen wen bilden sich Mehrheiten. sobald ein Mehrheitsbeschluss gefasst wurde muss diejenige Person von Bord. Anschließend kann es in die nächste Runde gehen. Im Anschluss an das Spiel findet eine Gruppenreflexion statt wo jeder seine Beobachtungen darlegt. Wie haben sich die einzelnen Personen verhalten und miteinander/gegeneinander agiert/argumentiert?

In diesem Spiel können Gruppenbeziehungen und die Rolle des Einzelnen in der Gruppe deutlich hervortreten. Es sollte aber auch darauf geachtet werden, dass keiner durch irgendwelche Aussagen sich verletzt fühlt.



# Arrangement von Gegenständen

## Kommunikationsspiele

### ABLAUF

Zwei Personen sitzen mit dem Rücken zueinander an jeweils einem Tisch. Auf dem Tisch von Spieler 1 sind verschiedene Gegenstände aufgebaut (z.B. eine Tasse, ein Löffel, eine Kerze und eine Brille). Die gleichen Gegenstände befinden sich auch ungeordnet auf dem anderen Tisch. Spieler 1 muss jetzt dem Spieler 2 beschreiben, ohne die Dinge zu benennen, wie diese Gegenstände angeordnet sind und dieser muss seine eigenen Gegenstände auf seinem Tisch genauso arrangieren.

### ABLAUF

Ein Mitarbeiter wird aufgefordert, eine Stegreifgeschichte zu erzählen. Dazu kann man sich für "fortlaufende" Folgen eine Hauptfigur ausdenken, die jedes Mal vorkommen muss.

Die Kinder dürfen z.B. 5 Begriffe nennen, die in einer Stegreifgeschichte vorkommen müssen.

Jeder aus der Gruppe erzählt ein wenig an der Stegreifgeschichte weiter. Wer absolut nicht mag, darf jemanden bestimmen, der für ihn erzählt.

# Mit vollem Munde spricht man nicht!

## Kommunikationsspiele

### ABLAUF

Jedes Kind hat einen Partner. Die zwei stehen sich gegenüber und schauen sich an. Jedes Kind bekommt ein Becher mit Wasser. Jedes Kind muss einen Schluck Wasser in den Mund nehmen, soviel wie es in den Mund kriegt. Jetzt muss der Spielleiter verschiedene Sachen fragen, z.B. Was ist dein Lieblingsessen? Nun müssen sich die Kinder gegenseitig versuchen zu erklären (Handzeichen ....) was ihr Lieblingsessen ist. Ein sehr lustiges Spiel und es gibt immer was zum Lachen!

# 1 Ente - 2 Beine

## Kommunikationsspiele

### ABLAUF

Alle Spieler sitzen oder stehen in einem Kreis. Der erste Spieler sagt: 1 Ente, der zweite Spieler muss dann sagen: 2 Beine  
3. Spieler: springt ins Wasser  
4. Spieler: platsch  
5. Spieler: 2 Enten  
6. Spieler: 4 Beine  
7. Spieler: springen ins Wasser  
8. Spieler: platsch  
9. Spieler: platsch  
10. Spieler: 3 Enten  
usw. bis einer falsch liegt und somit ausscheidet. Jetzt kann man von vorne wieder anfangen oder bei der Ente starten bei der der Fehler passiert ist.

### ABLAUF

Alle stehen in einem Kreis und fassen das Seil an.

Gute Möglichkeit um etwas zu besprechen, da alle am Seil festhalten, somit

hat jeder etwas in der Hand und man kann sich so besser auf das

Gesprochene konzentrieren.

# Turmbau

## Kommunikationsspiele

### ABLAUF

Jede Gruppe bekommt Zeitungen (oder Trinkhalme) und Klebeband. Das Ziel ist es, in einer vorgegebenen Zeit einen Möglichst hohen und von sich aus stehende Turm (freistehend, ohne Hilfsmittel) zu bauen. gemessen wird erst nach 15 Sekunden nach den loslassen!

### SINN

Kommunikation, gemeinsame Lösung eines (technischen) Problems, Kreativität, Ideenfindung

### ABLAUF

Ein Spiel zur nonverbalen Kommunikation. Die Gruppe steht im Kreis. Während des Spiels darf nicht gesprochen werden. Der Gruppenleiter gibt das Startkommando: "Und los!"

Aufgabe ist es, dass jeder einen Schritt in den Kreis macht.

Bedingungen: Wenn zwei gleichzeitig einen Schritt machen, müssen alle wieder zurückgehen. Außerdem dürfen niemals die direkten Nachbarn den nächsten Schritt machen (um zu verhindern, dass einfach reihum in die Mitte gegangen wird).

Nach den ersten erfolglosen Versuchen soll es eine Besprechung geben: wie können wir uns ohne Worte Tipps geben? Welche Strategie könnte funktionieren (z.B. derjenige, der als letzter den Schritt in den Kreis gemacht hat, schaut den nächsten an, der den Schritt machen soll).  
Wer beginnt?

### ABLAUF

Jede Person aus der Gruppe sucht sich zwei andere zufällige Personen aus der Gruppe aus. Niemand darf sagen/zeigen/hinweisen, wen er gewählt hat. Sobald dies erfüllt ist, muss jeder aus der Gruppe probieren, mit seinen ausgewählten Partnern ein gleichschenkliges Dreieck zu bilden. Dadurch, dass man nicht weiß, wer mit einem das Dreieck bildet, dauert es ca. 5 Minuten, bis jeder so steht, dass das gleichschenklige Dreieck gebildet ist. Es soll zeigen, wie sehr man untereinander vernetzt ist, ohne es selbst zu wissen.



### ABLAUF

Die Gruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt und hat die Aufgabe Erwartungen und Wünsche an die Gruppe aufzuschreiben. Diese Erwartungen werden gesammelt und zu einem Vertrag aufgestellt. Dieser Vertrag bleibt sichtbar hängen und muss von den Gruppenmitgliedern abgestimmt werden. Durch Handzeichen, Unterschrift etc.

Dieser Vertrag kann auf Freizeiten oder auch in Kinder- oder Jugendgruppen erarbeitet werden.

Auf einer Freizeit ist es wichtig, diesen Vertrag am Anfang zu erarbeiten, also am 1. oder 2. Tag.

In einer Kinder- oder Jugendgruppe ist es auch später möglich, vielleicht wenn es Konflikte gab und man sich gemeinsam auf neue „Regeln“ festlegen möchte.

# Eierfall (draußen & drinnen)

## Kommunikationsspiele

### ABLAUF

Variante draußen: Jede Gruppe bekommt ein Ei und muss dieses möglichst gut verpacken, so dass es einen Sturz aus 3-4 Meter Höhe aushält und nicht kaputt geht. Der Gruppe stehen hier nur Naturmaterialien zur Verfügung. Des Weiteren muss die Gruppe sich eine Geschichte zu dem Ei einfallen lassen, in der Geschichte muss das Ei einen Namen haben und die Geschichte muss erklären, warum das Ei aus der so hohen Höhe fällt.

Variante drinnen: Auch hier bekommt jede Gruppe ein Ei und muss dies verpacken. Als Materialien stehen z.B. Strohhalme, Papier, Kisten etc. zur Verfügung. Das kann je nach Gruppenleiter frei entschieden werden. Der weitere Ablauf ist so wie bei der Variante für draußen beschrieben.

# Gegensätze ziehen sich an

## Kommunikationsspiele

### ABLAUF

Ganz nach dem Motto „Gegensätze ziehen sich an“, geht es bei dieser Übung darum, ein möglichst heterogenes Team zusammenzuführen. Dazu müssen die Teilnehmer jeweils ein Adjektiv sich überlegen, was zu ihnen passt (gerne auch außergewöhnliche und lustige Aussagen über sich selbst). Je kleiner die Gruppe, desto mehr Adjektive muss eine Person sich ausdenken. Anschließend werden die Blätter gefaltet und gemischt. Eine Person zieht ein Zettelchen und liest laut vor. So finden nach und nach Personen mit möglichst gegensätzlichen Adjektiven zusammen und bilden ein Team.

# Der richtige Schuh

## Kommunikationsspiele

### ABLAUF

Alle Teilnehmer ziehen sich im Vorfeld ihre Schuhe aus, die eingesammelt werden. Anschließend wird jeweils ein Schuh von einer Person präsentiert. Die anderen Teilnehmer sollen anhand des Schuhs bestimmte Eigenschaften, Vorlieben, Charakter, etc. des Trägers erraten. Im Anschluss gibt sich der Besitzer des Schuhs bekannt und erzählt kurz was über sich. Die Übung geht so weiter bis alle Teilnehmer sich vorgestellt und ihre Schuhe erhalten haben. Diese Übung ist für Teilnehmer gedacht, die sich gar nicht kennen. Anschließend sollten die Teilnehmer selbstständig Teams bilden können.

### ABLAUF

Bei diesem Spiel ist der Geruchssinn gefragt, denn hier müssen die Mitglieder ihr Team **anhand desselben Parfums erschnuppern**. Deshalb benötigen Sie für dieses Spiel verschiedene Parfüms, die die Mitspieler entweder auftragen, oder auf einen Streifen Papier aus der Parfümerie sprühen. Alle Mitspieler mit der gleichen Duftnote gehören dann einem Team an.

### ABLAUF

Dieses Spiel funktioniert dann, wenn jedes Teammitglied sich einmal vorgestellt hat. Einer beginnt einen Namen zu rufen – der Gerufene schließt sich an und ruft einen weiteren Namen. Das Teammitglied in der Mitte des Kreises muss den aktuell Genannten berühren – und zwar bevor dieser ein weiteres Teammitglied benennen kann. Nur so kommt er aus dem Kreis.

### ABLAUF

Jeder Teilnehmer bekommt zwei Minuten, in denen er subjektiv drei Werte für sich aufschreibt. Teilen Sie dann die Teilnehmer in gleich große Teams auf. Die Teammitglieder haben jetzt die Gelegenheit sich über ihre aufgeschriebenen Werte zu unterhalten und auf drei gemeinsame Werte sich zu einigen. Anschließend gestaltet jedes Team ein Plakat/Poster mit Wörtern, Symbolen oder Bildern, die diese Werte abbilden. Zum Schluss stellt jedes Team sein Ergebnis den anderen vor.

### ABLAUF

Unterteilt in zwei Gruppen erinnert dieses Spiel ein bisschen an die **Datingshow Herzblatt**. Jeweils ein Gruppenmitglied wird auserwählt, um neben einer Trennwand zu stehen. Fällt diese, müssen die Auserwählten so schnell wie möglich den Namen ihres vermeintlichen Herzblatts rufen.



### ABLAUF

Hier wird es pfiffiger, denn der Effekt geht über das bloße Namenlernen hinaus. Jedes Teammitglied überlegt sich ein Detail über sich selbst, was er erzählen kann und möchte. Nach und nach trifft er sich mit je einem anderen Teammitglied. Zunächst erzählt er seine Geschichte und erfährt die des Gegenübers. Beim nächsten Zusammentreffen mit einem anderen Teammitglied werden nicht mehr die eigenen Storys, sondern die bereits Erzählten weitergegeben. Interessant wird dann, was bei dieser **Abwandlung von „Stille Post“** am Ende herauskommt.

### ABLAUF

Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter hält das Ende eines Wollfadens fest und wirft das Knäuel einem Teilnehmer zu. Dies wird fortgeführt, bis ein Netz über alle Spieler gespannt ist. Zusätzlich müssen der Namen und später die Eigenschaften genannt werden, wenn man an der Reihe ist.

### ABLAUF

Dafür brauchen Sie 10 bis 15 Karteikarten. Auf jede der Karteikarten, schreiben Sie unterschiedliche **umstrittene Themen**. Teilen Sie die Teilnehmer jeweils in ein Teampärchen. Jeweils ein Partner zieht eine Karte und spricht 3 Minuten lang (ohne Pause!) über seine Ansichten zu dem jeweiligen kontroversen Thema. Der andere Partner darf nichts sagen, sondern muss seinem Partner genau zuhören. Anschließend hat der zuhörende Partner nur eine Minute Zeit zu rekapitulieren, was sein Partner gesagt hatte, ohne jedoch seine Meinung zu vertreten.

Die übrigen Teilnehmer beobachten das Geschehen und beurteilen anschließend, wie der Ton und die Körpersprache der Referenten dazu beigetragen hat die Botschaft widerzugeben. Zum Schluss sollte die Frage diskutiert werden, welche Rolle den Teilnehmern leichter fiel und warum? Dieses Spiel kann zum Schluss mit umgekehrten Rollen der Partner und neuen Themen wiederholt werden.

# Rüppel Tüppel

## Kommunikationsspiele

### ABLAUF

Beim „Rüppel Tüppel“-Spiel hat jedes Teammitglied eine Zahl. „Ich bin Rüppel-Tüppel Nummer 1 mit keinem Tüppel. Rüppel Tüppel Nummer X, wie viele Tüppel hast du?“ ist nun der Satz, der reihum in die Runde geworfen wird. Aber Achtung: Wer einen Fehler macht, bekommt einen Tüppel auf die Stirn – und muss diesen fortan auch nennen.

### ABLAUF

Hier werden den Teammitgliedern Rollen zugeteilt: Mafioso oder ehrlicher Dorfbewohner. Die Geschichte sagt, dass ein Dorfbewohner umgebracht wurde – und die Übrigen nun die Aufgabe haben, den Mörder herauszufinden.

### ABLAUF

Der Gruppe wird Bau- oder Bastel-Material bereitgestellt. Aus dem Material kann die Gruppe irgendetwas bauen, allerdings ohne zu sprechen.

### ABLAUF

Jedes Mannschaftsmitglied bekommt einen Löffel und eine Schale Müsli. Alle sitzen an einem (runden) Tisch. Ein Arm ist auf den Rücken zu nehmen, der andere Arm ist gebrochen und darf nur im 90-Grad Winkel bewegt werden. In dieser Stellung wird es unmöglich sein, dass sich jemand selber füttern kann. Die Müsli-schalen leer zu bekommen geht also nur dann, wenn jeder den Nachbarn füttert. Ein Schiedsrichter achtet darauf, dass jeder seine Arme auch wirklich steif und im 90-Grad Winkel bewegt.

### ABLAUF

Mehrere Schwimmer müssen gerettet werden. Der Rettungsschwimmer wirft ein Seil einem Gruppenmitglied zu, dieser bindet sich das Seil um und lässt sich vom Rettungsschwimmer herziehen. Anschließend wird das Seil der nächsten Person zugeworfen, die das Seil ebenfalls fängt, sich umbindet und herziehen lässt. Wie schnell ist die Gruppe an Land gezogen?



### KURZBE- SCHREIBUNG

2 Holzbretter mit Schlaufen für jeweils 3-4 Personen dienen als Skier. Gemeinsam muss die Gruppe nun auf den Skiern eine Strecke von ca. 5-15 Metern einmal hin und wieder zurück laufen. Die Zeit wird gestoppt.

### SINN

aufeinander abgestimmtes Handeln bzw. die Bewegungsabläufe führen zum Ziel

### ABLAUF

Es werden zwei Gruppen gebildet, mit maximal vier Personen.

Die Gruppen stellen sich jeweils auf ihre beiden Ski. Die Füße müssen fest in den Schlaufen sitzen.

Sie haben kurz Zeit sich mit den Skiern vertraut zu machen. Zu probieren wie man am besten gemeinsam mit ihnen läuft.

Nun wird eine Start- und eine Ziellinie gekennzeichnet.

Die Gruppen haben nun die Aufgabe ein Wettrennen zu machen. Der Parcours hierfür kann variieren, je nachdem wie der Gruppenleiter dies möchte.

Wichtig ist jedoch, dass die Gruppe auf den Skiern gemeinsam auf sich Acht gibt und vorsichtig probiert, damit keine Unfälle passieren.

Des Weiteren sollte dieses Spiel nur auf Rasen gespielt werden um bei möglichem Hinfallen kein zu großes Risiko einzugehen.

### ABLAUF

Eine Person muss ohne den Boden zu berühren von einem Punkt zu einem anderen Punkt gelangen. Die restlichen Gruppenmitglieder helfen dabei mit, indem immer 2 Personen eine stabile Stange (max. ca. 2 Meter lang, ca. 10 cm dick), oder eine Biertischbank in ca. 50-60cm Höhe halten und die Person nun von einer Stange/Bank zur nächsten läuft/balanciert.

Variante: wurde über eine Stange/Bank bereits balanciert, dann dürfen sich diese Mitspieler nicht wieder vorne anstellen. Anschließend ist das nächste Gruppenmitglied dran und läuft zum nächsten Punkt weiter. Wie weit kommt die Gruppe insgesamt?

### SINN

Gleichgewicht, Konzentration

# Reise nach Jerusalem mal etwas anders

## Kooperationsspiele

### ABLAUF

Stühle werden wie bei der Reise nach Jerusalem in einer Reihe Rücken an Rücken aufgestellt. Die Jugendlichen gehen im Kreis um die Stuhlreihe. Bei Musikstopp springt jeder auf einen Stuhl. Dabei ist es egal, ob 1, 2 oder mehr Personen auf einem Stuhl stehen. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen. Ziel des Spiels ist es, dass alle der Gruppe auf den übrigen Stühlen Platz finden und die Gruppe gemeinsam dieses Ziel erreicht. Das Spiel ist aus, sobald einer aus der Gruppe nicht mehr auf den übrigen Stühlen gehalten werden kann.

### SINN

nur gemeinsam ist das Ziel zu erreichen, durch Zusammenhalt, durch einander Festhalten

# Noch eine Variation zu Reise nach Jerusalem

## Kooperationsspiele

### ABLAUF

Statt um die Stühle herum zu laufen, müssen die Kinder auf den Stühlen laufen (Schuhe ausziehen!). Wie viele Stühle können weggenommen werden, bis sich die Kinder nicht mehr bewegen können? (Am besten ist es, wenn man einige Helfer hat, die speziell die Enden der Stuhlreihe absichern, damit niemand abstürzt.)

# Raupenlauf

## Kooperationsspiele

### ABLAUF

Die Kinder stellen sich nacheinander als lange Schlange auf, jeder nimmt ein Bein des Vordermanns in die Hand, dann müssen alle dem ersten hinterherhüpfen. Der Erste sollte ein Mitarbeiter sein.

### SINN

Gruppengefühl, Koordination und aufeinander abgestimmte Bewegungsabläufe führen zum Ziel

### ABLAUF

Jeder Teilnehmer bekommt ein DIN A4 Blatt Papier. Das Ziel ist es, mit der gesamten Gruppe in einer Reihe hintereinander einen vorher von den Leitern festgelegten Parcours (wahlweise mit oder ohne Hindernissen) abzulaufen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass das "All", indem sie sich befinden, nur mithilfe der "Energieplatten" in Form der Blätter betreten werden kann. Und jedes Blatt muss mit mindestens einem Körperteil eines Teilnehmers (üblicherweise der Fuß) berührt werden - ansonsten scheidet es aus und die Gruppe hat eine Energieplatte weniger zur Verfügung.

Das Spiel kann auch je nach Anzahl der Teilnehmer in zwei Gruppen gegeneinander gespielt werden, oder auch mit einer anderen Hintergrundgeschichte.

### ABLAUF

Jeder Spieler bekommt 1 Teppichfliese (notfalls A3 Pappe). Es gilt, gemeinsam den Sumpf auf den Fliesen zu überqueren, in dem das Sumpfmonster wohnt. Die Fliesen müssen sofort nach dem Hinlegen betreten werden, sonst gehen sie unter - auch wenn sie zwischenzeitlich verlassen werden. Fällt jemand in den Sumpf oder berührt ihn mit irgendeinem Körperteil, "frisst" das Sumpfmonster ihn und spuckt ihn beim Start wieder aus. D.h. die Ersten, die schon fast am Ziel des ca. 7m langen Sumpfes waren, müssen wieder mit zurück, falls die Fliesen benötigt werden. Die kleine Belohnung gibt es nämlich nur, wenn alle den Sumpf überquert haben. Falls es mittlerweile zu wenige Fliesen sind, sollte man in einer kl. Pause überlegen, wie man besser gemeinsam rüberkommt und dann noch mal neu starten. Sehr gutes Spiel, um aufeinander Acht zu geben und es macht auch nach 10x Spielen noch Laune



### ABLAUF

Ein Teilnehmer muss versuchen, vom einen zum anderen Ende eines Raumes (oder einer Wiese,...) zu gelangen.

Schwierigkeit: Der Teilnehmer hat die Augen verbunden, alle anderen Teilnehmer sind Hindernisse. Sie sitzen/stehen im Raum verteilt und versuchen, sich groß zu machen, damit es schwer ist, an ihnen vorbei zu kommen. Wenn der blinde Teilnehmer losgeht und beinahe einen anderen Teilnehmer berührt, macht dieser ein Geräusch, welches er sich zuvor überlegt hat. So weiß der Blinde, dass dort ein Hindernis ist und dass er wohl die Richtung ändern muss.

### ZIEL

Alle Hindernisse umgehen und an das festgelegte Ziel kommen.

# Pullover oder T-shirt Rallye

## Kooperationsspiele

### ABLAUF

Ein alter großer Pullover wird für dieses Spiel benötigt. Die erste Person zieht auf Kommando den Pullover an und fasst die Hände des nächsten Gruppenmitgliedes. Die restlichen Gruppenmitglieder helfen nun den Pullover der ersten Person abzustreifen und der nächsten Person überzustreifen ohne dass beider die Hände loslassen. Wie lange benötigt die Mannschaft dass auch das letzte Mannschaftsmitglied den Pullover angezogen bekam?

### ABLAUF

Die Gruppe darf nicht näher als 3-4 Meter nah an das Objekt (=Bombe) herantreten. Ein Sicherheitsband dient als Markierung der Fläche, die nicht betreten werden darf. Als Bombe kann eine Kanne, Flasche, oder Kiste (Plattform) dienen.

Diese wird mit 4 Schnüren angehoben, 20 Meter transportiert ohne den Boden zu berühren und in einem Ziel abgelegt.

### ABLAUF

Die ganze Gruppe muss sich auf ein großes Stück Papier stellen (können auch mehrere DIN 4 - Blätter sein). Sobald sich alle auf dem Papier befinden, wird von einem Außenstehenden nach und nach ein Stück vom Papier weggerissen. Dadurch muss die Gruppe zusammenrücken und gewinnt Zusammenhalt und Rücksichtnahme.

### ABLAUF

1 Gruppe, 2 Kletterseile

Aus einem Seil wird ein „See“ markiert mit einem Durchmesser von ca. 5-7 Metern. In die Mitte kommt ein kleiner Gegenstand z.B. Münze oder kleine Kiste, welche von der Gruppe rausgeholt werden soll, ohne den See zu betreten.

### LÖSUNG

Ein festes Fundament aus Leuten bauen, die das Seil festhalten, ein Leichter hängt sich ans Seil und der Rest der Gruppe läuft mit dem Seil um den See. Die Aufgabe kann bis zu ca.30 Minuten dauern und ist nicht so einfach zu lösen. Je größer der Durchmesser des Sees, desto schwieriger.

Falls man das Ganze in einem Wald spielt (macht auch gerne mal Spaß) haben die Kinder noch die Möglichkeit die Bäume als Hilfe zu nehmen. Dabei sollte man jedoch darauf achten, dass man sich mit Knoten auskennen sollte, damit niemand zu Schaden kommt. Wir haben das ganze darüber gelöst, dass wir das Seil an einem Baum befestigt haben, den Rest über zwei höhere Äste so gelegt haben, dass es eine Schlinge gab, in der sich der leichteste reinhängen konnte. Die restlichen Mitglieder haben am losen Ende des Seiles gezogen, sodass man die Höhe verändern konnte.

### KURZBE- SCHREIBUNG

**Acid River** (oder auch: **Säurefluss**) ist ein Spiel und eine gruppenspezifische Übung für Gruppen von etwa 5 bis 15 Personen. Es gibt mehrere Varianten, die im Haus oder im Freien und mit unterschiedlichen Materialien und mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad gespielt werden können. Wie die meisten gruppenspezifischen Spiele sollte es mit etablierten Teams gespielt werden; es eignet sich nur bedingt als

### MATERIALIEN

Markierungen für den Fluss; Tritthilfen :

- zwei Flüsse/Flussufer, mehrere Meter breit (eine natürlich abgegrenzte Fläche, oder etwa mit Bänken oder Seilen markiert)
- rutschfeste Tritthilfen (Holzbretter, flache Steine, Stühle, kleine Teppiche, etc.) - üblicherweise ca. gleich viele wie Mitspieler; je mehr und je größer diese sind, desto einfacher kann die Aufgabe gelöst werden.

### ABLAUF **Vorgeschichte**

Die Spieler befinden sich gesammelt an einem Ufer eines Säureflusses. Sie möchten diesen überqueren, dürfen ihn aber natürlich nicht berühren (da die Säure extrem ätzend ist). Brücken oder sonstige Querungshilfen stehen nicht zur Verfügung. Die einzige Möglichkeit, den Fluss zu queren, sind die zur Verfügung gestellten Tritthilfen ("säurefeste Steine"). Da der Fluss nur sehr seicht ist, kann er mit Hilfe dieser "Steine" überquert werden. Allerdings stehen nur sehr wenige der Tritthilfen zur Verfügung, jedenfalls zu wenig, um sie so hintereinander ins Wasser zu legen, dass dieses überschritten werden kann.

### **Durchführung**

Die Gruppe erhält zuerst die Erklärung/Vorgeschichte und bekommt dann die Tritthilfen zur Verfügung gestellt. Die Gruppe muss sich nur eine Lösung überlegen und diese anschließend umsetzen. Sie darf dabei den Fluss nicht berühren, innerhalb des Flusses darf nur auf die Tritthilfen gestiegen werden. Wie die Aufgabe gelöst wird ist - abhängig von den genauen Regeln je nach Spielsituation, siehe unter "Varianten" - ist dabei der Gruppe überlassen. Personen können huckepack getragen werden, mehrere Personen können - etwas Geschicklichkeit vorausgesetzt - auf der gleichen Tritthilfe stehen, etc.

### VARIAN- TEN

Die Übung kann auf mehrere Arten variiert und in der Schwierigkeit geändert werden:

- Größe und Anzahl der Tritthilfen
- Darf die Gruppe nach Spielstart miteinander kommunizieren?
- Gehen Tritthilfen verloren, wenn sie nicht berührt werden?
- Müssen die Tritthilfen mit ans andere Ufer genommen werden?
- Darf die Aufgabe schrittweise gelöst werden, oder müssen alle gemeinsam "übersetzen" (eine leichte Lösung wäre oft, wenn nur zwei Spieler ans andere Ufer wechseln, und einer anschließend zurück überquert - dann ist die Knappheit an Tritthilfen trivial gelöst)?
- Hat die Gruppe ein Zeitlimit bei der Überquerung des Flusses (das Limit kann insgesamt oder pro Versuch gerechnet werden)?

Wie streng reagiert die Spielleitung, wenn der Säurefluss berührt wird?



### ABLAUF

2 Personen liegen ausgestreckt auf dem Boden und berühren sich mit den Füßen. Beide müssen nun eine Strecke über den Boden rollen und immer mit den Füßen in Berührung bleiben. Bei diesem Spiel kommt es also darauf an, dass beide Partner in Kontakt bleiben und aufeinander abgestimmt zum Ziel gerollt wird.

### ABLAUF

Immer 2-3 Personen bilden eine Gruppe. Diese Gruppe vereinbart einen bestimmten Lockruf (Grunzen, Miauen, oder noch besser etwas ausgefalleneres). Anschließend bekommen alle Gruppen und deren jeweiligen Mitglieder die Augen verbunden, werden schön durcheinander gemischt und im Raum verteilt. Nun müssen sich alle Gruppenmitglieder wieder zusammenfinden. Es sind keine Berührungen erlaubt und auch keine anderen Laute oder Worte als der vereinbarte Lockruf.

### ABLAUF

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Sie strecken ihre Hände zur Kreismitte und schließen die Augen. Anschließend sucht jeder Spieler für seine beiden Hände entsprechende Partner zu finden. Jede Hand muss dabei eine andere Hand finden. Wenn möglich sollte vermieden werden, zwei Hände der gleichen Person zu fassen.

Die anschließende Aufgabe ist leicht erklärt, aber oft schwer zu erledigen: der so entstandene *Gordische Knoten* muss gelöst werden. Die Hände dürften dazu natürlich nicht ausgelassen werden.

Je nach Ausgangssituation können dabei mehrere Kreise übrigbleiben, die auch ineinander verschlungen sein können.

### ABLAUF

In einem Seil werden mehrere Knoten gemacht. jeder Spieler geht an ein Knoten. Nun ist die Aufgabe, die Knoten zu öffnen. Mindestens eine Hand muss immer an der Stelle des Knotens sein.

### ABLAUF

Eine Person steht auf einem Kasten oder Tisch. Im Anfängerbereich kann man vor den Kasten Weichbodenmatten legen. Die anderen (mindestens 6 Personen) stehen vor der Person und bilden eine Gasse. Sie haben die Aufgabe auf ein Zeichen ihre Unterarme schnell und gleichzeitig nach oben zu strecken, so dass eine Auffangfläche aus Unterarmen entsteht. Die Person auf dem Kasten lässt sich mit voller Körperanspannung einfach nach vorne fallen. Die anderen machen ihre Arme hoch und die Person, die sich fallen lässt, landet sicher in den Armen der Gruppe.

Als Variation kann die fallende Person mit verbundenen Augen oder sich rückwärts fallen lassen. Die Gruppe kann die Zeit so weit verkürzen, dass zwischen Fallen und Auffangen nur ein kurzer Augenblick ist.

### ZIEL

Vertrauen in die Gruppe, Sicherheit und Teamgefühl stärken. Keiner wird fallen gelassen.

### ABLAUF

Alle Kinder werden in Gruppen von etwa 5-10 Leuten aufgeteilt. Jede Gruppe muss sich in einer Reihe auf eine relativ schmale Bank stellen. Jetzt beginnt der 1., indem er versucht, von seiner Seite der Bank auf die andere Seite zu kommen OHNE DEN BODEN ZU BERÜHREN. Die Kinder müssen selbst einen Weg finden, wie das am besten klappt. Zum Bsp. durch drüberklettern über einen anderen oder drum herum klettern (schwieriger)...wenn der Boden berührt wird, verliert die Gruppe, oder muss von vorne anfangen. Jeder muss am Ende in einer anderen Reihenfolge stehen. Schwieriger wird es, wenn der Kletternde die Augen verbunden bekommt, denn dann muss er durch die anderen gestützt & geführt werden. Gar nicht so einfach...

# Bierbank-Balance

## Kooperationsspiele

### KURZBE- SCHREIBUNG

Die **Bierbank-Balance** ist ein Geschicklichkeitsspiel für etwa 8 Personen.  
Als Material wird eine Bierbank benötigt.

### MATERIA- LIEN

je eine Bierbank pro etwa 6 Personen

### ABLAUF

Die Spieler stellen sich auf eine Bierbank (je mehr, desto schwieriger wird es). Bei Erwachsenen sollten sich mindestens sechs Mitspieler auf einer Bank ausgeben, bei Kindern und Jugendlichen eventuell auch mehr oder weniger. Werden mehrere Bänke aneinander gestellt, können auch mehr Spieler teilnehmen.

Anschließend sollen sich die Spieler in anderer Reihenfolge aufstellen: Alphabetisch nach dem Vornamen, nach der Größe, dem Alter, etc. Dabei darf aber die Bierbank nicht mehr verlassen werden, sondern die Spieler müssen sich - auf der Bank stehend - aneinander vorbei zwängen.

### ABLAUF

2 Gruppen - die Kinder bestimmen jeweils einen aus ihrer Gruppe, der auf Polarexpedition geht. Dieser muss dann (in einer vorher festgelegten Zeit) möglichst viele Klamotten der anderen Kinder aus seinem Team anziehen. Also je mehr seine Mitspieler bereit sind, auszugehen, desto mehr kann/muss er anziehen... Gewonnen hat das Team, dessen Auserwählter die meisten Klamottenstücke anhat. (Hierbei ist es vorteilhaft, wenn der ausgewählte Spieler auch der kleinste der Gruppe ist - das macht das Anziehen anderer Sachen einfacher)



### KURZBE- SCHREIBUNG

Den Spielern wird erklärt, dass sie jetzt auf alle auf eine Safari wollen, doch sie müssen zuvor alle zusammen Prüfungen bestehen.

### MATERIALIEN

Schal, Zeitung, Zettel mit Tiernamen, Papier, Tesafilm, Schnur, Schere, Geschichte

### ABLAUF DIE PRÜ- FUNGEN

#### **SUMPFÜBERQUERUNG:**

Die komplette Gruppe muss mit Hilfe von 3 Zeitungsblättern (kommt auf Gruppengröße an) einen bestimmten Punkt erreichen, gelingt es, ist die Prüfung bestanden.

#### **TIERLAUTE ERKENNEN:**

Hier werden Zettel mit Tiernamen an alle verteilt und jetzt ist jeder nach der Reihe dran das Geräusch dieses Tieres zu machen, vielleicht kann man die Zeit begrenzen, damit es schwieriger wird. Ist das geschafft, ist auch diese Prüfung bestanden.

#### **LIANENBAU:**

Die Gruppe erhält drei Meter Schnur und muss daraus eine Liane bauen, die auch dann hält, wenn an beiden Seiten eine Person zieht. Hält die Schnur ist diese Prüfung bestanden.

### ABLAUF DIE PRÜFUNGEN

#### BRÜCKE ÜBER DEN FLUSS:

Die Gruppe erhält mehrere Papierbogen und 2 Streifen Tesafilm, nun muss die Gruppe versuchen, daraus eine Brücke zu bauen, die zehn Buntstifte aushält und tragen kann. Ist dies geschafft, ist auch diese Prüfung bestanden.

#### ORIENTIERUNG IM DSCHUNDEL:

Einem Spieler werden die Augen verbunden. Dieser wird jetzt durch einen Parcours gelotst durch die Hilfe der Anderen, durch klopfen auf Rücken, Kopf und Schulter ABER AUCHTUNG: linke Schulter klopfen=rechts laufen, rechte Schulter klopfen = links laufen, Kopf klopfen= Rückwärts laufen und Rücken klopfen= rückwärtslaufen. Ist der Spieler durch den Parcours, ist die Prüfung bestanden. Nun haben die Spieler alle Prüfungen bestanden und auf geht's zur Safari!!!

### SINN

Namen werden sich gut eingepägt. Daher ist dieses Spiel vor allem für Gruppen geeignet in denen man die anderen noch nicht so gut kennt. Es ist ratsam das Spiel mehrmals zu wiederholen, da sich so auch einmal Paare bilden, die bei einem einmaligen Durchgang nicht entstanden wären.

### ABLAUF

Eine Gruppe bekommt Baumaterial und muss daraus etwas bauen ohne zu sprechen. Alle aus der Gruppe müssen sich aber beteiligen.

### ABLAUF

Aus einer Gruppe (c.a. Schulklassengröße) werden maximal 5 Teams gebildet. Diese wählen eine Person (auch Läufer genannt) aus deren Augen verbunden werden. Jedes dieser Teams befindet sich jeweils an einer Ecke eines Raumes (oder selbst markiertem Spielfeld). In der Mitte des Spielfeldes befindet sich ein Schatz (zum Anreiz auch gerne eine Packung Kekse o.ä.). Zwischen dem Schatz und den Ecken, in dem sich die Gruppen befinden, ist ein Labyrinthartiger Parcours aufgebaut, (aus z.B. Seilen oder Tischen) welcher den direkten Weg zum "Schatz" verhindert. Jedes Team schickt nun seinen Läufer los. Die Aufgabe des Teams ist es, ihren Läufer durch das Labyrinth zu manövrieren ohne dabei zu sprechen. Erlaubt sind also Laute wie Schnipsen, Klatschen, Husten. Die Teams bekommen vorher 5 Minuten Zeit ein eigenes Glossar anzufertigen welches den

### SINN

- Verstärkung der Gruppendynamik
- blindes Vertrauen in die Gruppe
- Kommunikationserfolge

### VORBEREITUNG

Die Schnüre werden sternförmig an den Ring gebunden. Danach soll der Ring noch um den Flaschenhals passen (nicht zu locker)

### MATERIALIEN

- *Glasflasche* (sollte stabil stehen und einen dünnen Hals haben, beispielsweise Bierflasche)
- *Ei* (oder alternativ: kleiner Ball, etwa Tischtennis- oder Tennisball)
- *Schnüre* (1-2 Meter, von der Anzahl her mindestens so viele wie Mitspieler)
- *Ring*, der locker um den Flaschenhals passt (kann auch aus einer Schnur gebunden werden)

### ABLAUF

Die Flasche wird in die Mitte des Raumes auf den Boden gestellt und das Ei danebengelegt. Der Ring mit den Schnüren wird ebenfalls daneben aufgelegt.

Die Spieler erhalten folgende Aufgabe: ihr müsst das Ei auf dem Hals der Flasche ablegen.

Dabei dürft ihr natürlich weder das Ei noch die Flasche berühren. Als Hilfsmittel dürft ihr lediglich die Schnüre benutzen. Diese dürft ihr aber jeweils nur ganz an Ende anfassen.

Der folgende Ablauf wird den Spielern nicht beschrieben, darauf werden sie aber (hoffentlich) schnell kommen:

Die Spieler setzen sich nun im Kreis um die Flasche, in dem Abstand, den die Schnüre zum Ring haben. Jeder Spieler nimmt eine der Schnüre in die Hand. Durch geschicktes, gemeinsames ziehen kann der Ring beliebig im Raum bewegt werden. Dadurch wird zuerst das Ei auf dem Ring abgelegt (etwa durch Andrücken an die Flasche). Anschließend wird das Ei auf die Flasche gehoben.

Durch die Länge der Schnüre kann der Schwierigkeitsgrad variiert werden. Wer Katastrophen durch kaputte Eier fürchtet, kann auch einen kleinen Ball verwenden.

# Schwebende Stange

## Kooperationsspiele

### KURZBE- SCHREIBUNG

Die Schwebende Stange (oder auch: Fliegender Stab, Hebebühne) ist ein gruppendynamisches Spiel. Es kann mit etwa zehn bis zwanzig Teilnehmern gespielt werden. Obwohl die Aufgabe einfach klingt, werden bei korrekter Durchführung doch einige Minuten benötigt!

### MATERIALIEN

Es wird eine möglichst lange, leichte und unbiegsame Stange benötigt. Diese sollte etwa 30 Zentimeter pro Mitspieler lang sein. Sie sollte nicht all zu schwer sein.

Geeignet für das Spiel sind beispielsweise:

- zusammenfaltbare Zeltstangen aus Wanderzelten
- Lawinensonden (bei wenigen Mitspielern)

# Schwebende Stange

## Kooperationsspiele

### ABLAUF

Die Spieler stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf, mit dem Gesicht zueinander. Alle Spieler strecken einen Arm etwa in Brusthöhe vor sich und spreizen dabei den Zeigefinger nach vorne. Die Gruppe insgesamt soll etwa so lang sein als die Stange lang ist (auf keinen Fall jedoch länger). Die Spielleitung nimmt nun die Stange auf und legt sie auf die Zeigefinger der Mitspieler.

Sobald die Stange auf den Fingern der Spieler ruht, gibt die Spielleitung die Spielbeschreibung aus. Es gelten folgende Bedingung: *Jeder* Teilnehmer muss *immer* mit seinem Zeigefinger die Stange von unten zumindest leicht berühren - die Hand darf also niemals von der Stange entfernt werden. Während diese Bedingung einzuhalten ist, erhält die Gruppe insgesamt folgende Aufgabe: die Stange muss am Boden abgelegt werden.

Diese einfach klingende Aufgabe wird aber einige Zeit zur Durchführung benötigen. Da alle Spieler immer einen leichten Druck von unten auf die Stange ausüben müssen, wird diese zumindest beim ersten Versuch meist innerhalb kürzester Zeit nach oben weggedrückt werden. Es benötigt ein großes Maß an Gruppenkoordination, um die Stange tatsächlich bis zum Boden zu bewegen.

Noch schwieriger kann die Aufgabe natürlich gestaltet werden, wenn die Spieler dabei nicht Sprechen oder sonst wie kommunizieren dürfen! Ansonsten kann die Gruppe die Aufgabe am leichtesten meistern, wenn jemand das Kommando übernimmt und gemeinsame Schritte "nach unten" koordiniert.



# Teppich umdrehen

## Kooperationsspiele

### MATERIALIEN

Pro Team wird ein Teppich benötigt, auf dem die Gruppenmitglieder stehend gerade gut Platz haben haben.

### ABLAUF

Die Aufgabe ist leicht erklärt, aber nur schwer umgesetzt: Alle Spieler stellen sich auf den Teppich. Anschließend müssen sie den Teppich umdrehen (Oberseite nach unten), ohne dass dabei einer der Spieler den Boden berührt. Weitere Hilfsmittel sind natürlich ebenfalls verboten, also auch das "Umsteigen" auf andere Gegenstände (Stühle, etc.) gilt nicht.

### 1 Variante

Als Seil wird am besten ein Kletterseil genommen, es sollte eine Länge von 8-10 Metern haben.  
1. Variante: 2 Spielleiter schwingen das Seil. Das gemeinsame Seilschwingen erfordert Übung – probiert es vorher aus.

Die Gruppe hat verschiedene Aufgaben die sie bewältigen müssen um auf die andere Seite des Seiles zu kommen. Dies muss jedoch passieren, ohne dass jemand das Seil berührt. Wenn doch ein Teilnehmer das Seil berührt, muss die gesamte Gruppe wieder von vorne beginnen.

### Aufgaben können sein:

Die Gruppe muss einzeln, nacheinander auf die andere Seite  
Die Gruppe muss einzeln, direkt, nacheinander auf die andere Seite (heißt es darf keine Pause zwischen den einzelnen Teilnehmern entstehen)  
Erst die Jungen, dann die Mädchen müssen auf die andere Seite kommen  
Erst die eine Hälfte, dann die andere Hälfte der Gruppe muss auf die andere Seite kommen  
Die Gesamtgruppe muss auf einmal auf die andere Seite kommen

### **Tipp an Spielleiter:**

Hier können natürlich auch eigene Varianten gefunden werden.

Wichtig ist bei diesem Spiel, dass die Gruppe miteinander ins Gespräch kommt, sodass verschiedene Möglichkeiten entwickelt werden, wie die Aufgaben bewältigt werden können. Der Gruppenleiter hat hier die Aufgabe Vermittler zu sein und die Gruppe eine eigene Lösung zu finden und sollte am Anfang erst keinen Lösungsvorschlag mit einbringen. Er sollte auch eine Diskussion anregen können.

Sicherheitshinweise: Wenn der Gruppenleiter merkt, dass jemand stolpert bzw. im Seil hängen bleibt, sofort das Seil los lassen und auf den Boden fallen lassen. Zudem muss die Geschwindigkeit aufeinander abgestimmt sein, gemeinsames einschwingen ist erforderlich.

Tipp: Als Gruppenleiter muss man bei diesem Spiel auch mal mogeln. Das bedeutet, die Gruppe muss Erfolgserlebnisse haben. Wenn die Gruppe es schon 2 – 3 Mal nicht geschafft hat, einfach das Seil langsamer schwingen bei der Person wo es schwierig ist. Der Gruppenleiter muss die Gruppe im Blick haben und schauen wann er auch mal etwas mogeln kann um die Spiellust der Gruppe nicht zu verlieren.

# Seilspiel Hullahub

## Kooperationsspiele

### MATERIALIEN

Statikseil (Kletterseil), 2 – 3 Hullahubreifen

### ABLAUF

Die Gruppe steht in einem Kreis und hält beide Hände am Seil fest.

Nun werden auf das Seil ein erster Reifen „gespannt“. Die Gruppe hat nun die Aufgabe den Reifen einmal rundherum laufen zu lassen, jedoch müssen die Hände immer am Seil bleiben. (Die Einzelnen Teilnehmer müssen durch den Reifen durchsteigen).

Wenn die Gruppe ein Gefühl dafür bekommen hat, wie sie durch den Reifen durchsteigen müssen kann ein zweiter Reifen mit ins Spiel gebracht werden.

Die Aufgabe ist es nun, nachdem der erste Reifen ein Stück „gewandert“ ist, mit einem zweiten Reifen den Ersten einzuholen.

So kommt Schnelligkeit ins Spiel – der Gruppenleiter muss möglicherweise hier motivierend wirken und die Gruppe anspornen!

Es kann auch möglicherweise noch ein dritter Reifen mit ins Spiel gebracht werden. Je mehr Reifen umso chaotischer wird das Spiel.

Tipp: Die Gruppe kann in soweit mithelfen, dass der Reifen schneller wird, in dem sie das Seil hoch- bzw. runter hält.

### 1. Übung

Alle halten an dem Seil fest und stehen dabei in einem Kreis.

Der Abstand zwischen den Teilnehmern sollte in etwa gleich sein.

Dann hat die Gruppe die Aufgabe sich entspannt nach hinten zu lehnen.

Wichtig ist hierbei, dass alle mit beiden Händen an dem Seil festhalten.

Es darf nicht am Seil gezogen werden, die Teilnehmer sollten ganz entspannt nach hinten gelehnt sein, so entsteht ein Gefühl sich auf die Verlassen zu können.

Wenn die Übung zum Ende kommen soll, langsam wieder das Seil entspannen.

### 2. Übung

Die Gruppe steht in einem Kreis und hält am Seil fest.

Sie wird in 1er und 2er Gruppen aufgeteilt.

Die 1er Gruppe bleibt außen am Seil stehen, die 2er Gruppe stellt sich in den Kreis. Mit dem Rücken jedoch zum Seil.

Das Seil wird nur von der außen stehenden Gruppe angefasst und gespannt.

Die innen stehende Gruppe, greift nun nach hinten und hält das Seil mit beiden Händen fest.

Die 1er Gruppe legt sich nach hinten in das Seil und hält somit die Spannung.

Die 2er Gruppe lässt sich nach vorne fallen, lässt das Seil jedoch nie los!

Bei diesem Spiel ist viel Vertrauen gefragt. Wichtig ist auch, dass dieses Spiel am besten auf einer Wiese gespielt wird, falls es doch dazu kommen sollte, dass ein Teilnehmer fällt.

### ABLAUF

Die Gruppe stellt sich in einen Kreis auf und hält jeweils mit beiden Händen das Seil fest.

Ein Freiwilliger stellt sich in die Mitte und muss versuchen einen Mitspieler auf die Hand „zu hauen“.

Die Mitspieler die das Seil festhalten, dürfen dieses loslassen, jedoch darf das Seil nie auf die Erde kommen.

Wenn der Spieler in der Mitte es geschafft hat eine Hand zu treffen, ist derjenige an der Reihe.

Wenn das Seil auf den Boden fällt, muss geguckt werden, bei wem dies passiert ist und der rechte Nachbar von der Person muss in die Mitte.

# Rundholzleiter (erst ab ca. 12 Jahre)

## Kooperationsspiele

<b>MATERIALIEN</b>	Rundhölzer (Anzahl pro 2 Teilnehmer ein Rundholz, bei mehr Teilnehmern steht weiter unten eine Variante)
<b>ACHTUNG</b>	Sicherheitshinweise sind bei diesem Spiel unbedingt zu beachten und stehen direkt bei der jeweiligen Erklärung bei!
<b>ABLAUF</b>	<p>Die Gruppe tut sich in zweier Teams zusammen. Wichtig ist es hier bei, dass die Teams in etwa die gleiche Körpergröße haben.</p> <p>Sind die Teams gebildet, bekommt jedes Team ein Rundholz und stellt sich der Reihe nach hintereinander auf, sodass eine „Rundholzleiter“ gebildet wird.</p> <p>Wichtig: Die Rundhölzer müssen mit beiden Händen festgehalten werden. Des Weiteren müssen die Teilnehmer im Ausfallschritt stehen. Auf dem weiter vorne gestelltem Bein muss das Rundholz auf dem Oberschenkel etwas aufliegen, sodass es stabiler ist.</p>



# Rundholzleiter (erst ab ca. 12 Jahre)

## Kooperationsspiele

### ABLAUF

Nun kann ein freiwilliger Teilnehmer am Anfang der Leiter auf das erste Rundholz steigen und über die Hölzer bis ans Ende der Leiter laufen.

Wichtig: Derjenige der über die Hölzer läuft, darf sie nur an den Schultern der anderen Teilnehmern festhalten, nie auf die Köpfe fassen! Verletzungsgefahr viel zu groß! Zudem ist es wichtig, dass kein Teilnehmer gezwungen wird über die Hölzer zu gehen, man kann zwar versuchen etwas zu motivieren, jedoch nie zwingen!

Bei Gruppen wo es möglicherweise einige kleinere, zierliche Teilnehmer gibt ist es wichtig, dass neben ihnen mindestens ein etwas größerer, kräftigerer Teilnehmer steht um möglicherweise mit festzuhalten. Dies sollte auch ehrlich so mit der Gruppe besprochen werden, damit sie wissen wie wichtig hierbei die Sicherheit ist.

Bei Gruppen wo die Rundhölzer nicht ausreichen, können die ersten nachdem der Teilnehmer über das Holz gelaufen ist, nach hinten laufen und dem Team ohne Holz ihr Holz überreichen, damit die Leiter länger wird.

### ABLAUF

Das Spielfeld wird begrenzt, durch Hütchen oder ähnliches.

Zu Beginn des Spiels wird ein „Jäger“ bestimmt. Dieser hat nun die Aufgabe die Mitspieler abzuwerfen. Verliert er den Ball, kann aber auch jeder weitere Mitspieler den Ball nehmen und jemanden abwerfen. Es gibt nur zu Beginn einen ersten „Jäger“.

Die Personen die abgeworfen sind, hocken sich auf die Erde an einer ausgemachten Seite, stellen sich auf eine Bank o.ä. und können „befreit“ werden, wenn die Person die sie abgeworfen hat, auch abgeworfen wurde.

Wichtig ist, dass jeder „Jäger“ mit dem Ball nur drei Schritte gehen darf und dann jemanden abwerfen muss.

Dadurch, dass immer wieder Mitspieler abgeworfen werden und andere so befreit werden, ist dies ein schnelles Spiel, was zum Beispiel zum Aufwärmen genutzt werden kann. Variante: Bei vielen Mitspielern kann auch ein zweiter Ball mit ins Spiel gegeben werden.

### ABLAUF

Die Werfergruppe hat die Aufgabe das Plastikhuhn, welches ein Geräusch macht (im Tierhandel erhältlich) wegzuworfen. Die Fängergruppe muss dieses „fangen“.

Das Spielfeld hat keine Begrenzung, eignen tut sich dafür eine große Wiese, kann aber auch drinnen gespielt werden.

Da das Spielfeld keine Begrenzung hat, ist es egal, wo die Werfergruppe das Huhn hinwirft.

Die Fängergruppe hat folgende Aufgabe: Sie müssen das Huhn „fangen“ und sich dann schnell in eine Reihe stellen, der erste muss das Huhn von vorne nach hinten zwischen den Beinen durchgeben und der letzte muss mit dem Huhn nach vorne rennen und das Huhn auf den Boden werfen und „STOP“ rufen.

In der Zeit hat die Werfergruppe die Aufgabe sich als Gruppe zusammenzustellen und der Werfer muss um die Gruppe Runden laufen. Die Runden werden von einem Spielleiter gezählt.

Der Werfer läuft so lange um die Gruppe, bis die andere Gruppe „STOP“ gerufen hat.

Ist dies geschehen, wechseln die Gruppen und die Werfer werden zu Fängern und umgekehrt.

Das Spiel kann beliebig lang gespielt werden. Am besten ist, wenn der Spielleiter die letzte Runde vorher bekannt gibt.

Die Gruppe die am Ende die meisten Runden gelaufen hat, hat gewonnen.



### ABLAUF

Die Gruppe hat die Aufgabe sich nach verschiedenen Kriterien ohne Reden aufzustellen. Der Gruppenleiter gibt an wo zum Beispiel A und wo Z stehen muss oder wo die niedrigste Zahl und die höchste Zahl stehen. Kriterien können sein:

- Größe
- Alter
- Vorname
- Stadt
- Lieblingsland
- Geburtstag etc.

Wichtig ist, dass beim Namen, Stadt, Land etc. auch beachtet wird, dass bei gleichen Buchstaben die weiter folgenden Buchstaben beachtet werden.

### ABLAUF

Es werden keine Materialien benötigt, denn die Mitspieler bewegen sich frei als einzelne Atome. Der Spielleiter ruft dann eine Atomanzahl, und die muss sich **zu einem Molekül verbinden**. Dabei dürfen sie nur genau diese Anzahl an Atomen enthalten, die der Spielleiter angesagt hat. Wer am Ende übrig bleibt, scheidet aus oder muss einen Pfand abgeben. Wenn Sie das Spiel nach ein paar Runden beenden, können die aktuellen Atomverbindungen auch als Gruppen zusammen bleiben.

# Immer im Viereck rum

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Jeder der Gruppe hat die Augen verbunden. Alle halten sich an einem Seil fest und müssen nun versuchen ein Quadrat zu bilden. Anschließend noch einen Kreis. Welcher Mannschaft gelingt dies am besten? Ggf. kann das Quadrat oder der Kreis auf dem Boden vorgezeichnet werden und ein Eckpunkt/Startpunkt/Ausgangspunkt festgelegt werden.

### ABLAUF

Aus Seilen wird ein Netz hergestellt, welches zwischen 2 Bäumen oder Pfosten gespannt wird. Es ist nun die Aufgabe, dass alle Mitglieder von der einen Seite auf die andere Seite des Netzes wechseln müssen. Natürlich darf das Netz nicht berührt werden und jede Netzöffnung darf nur einmal gewählt werden. Beim Durchgeben ist darauf zu achten, dass niemand herunterfällt.

### SINN

Gemeinsam eine Strategie entwickeln, gemeinsam das Problem angehen und lösen, keiner kann das Problem alleine bewältigen

# Aufstehen

**ABLAUF**

Zwei Personen sitzen mit angewinkelten Beinen Rücken an Rücken und müssen versuchen gemeinsam aufzustehen, ohne die Arme zu Hilfe zu nehmen.

**SINN**

aufeinander abgestimmtes Handeln führt zum Ziel



# Schenkelsitz / Kniesitz

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Alle stehen ganz dicht hintereinander in einem geschlossenen Kreis. Es soll versucht werden, dass jeder sich auf die Schenkel/Knie der hinteren Person setzt. Ist gar nicht so einfach und leicht kann der ganze Kreis an irgendeiner Stelle auseinander brechen.

# Eng verbunden

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Um die Gruppe wird möglichst eng ein Seil gebunden. Die Gruppe muss nun zusammengehalten durch das Seil laufen, Aufgaben bewältigen und lösen.

### SINN

Bei diesem Spiel geht es Koordination der Bewegungsabläufe.

Achtung: bei diesem Spiel kann es dazu kommen, dass durch Übereinanderfallen der Personen es leicht Verletzte geben kann. Dies geschieht umso mehr je unkoordinierter die Gruppe sich fortbewegt.

# Achtung hier kommt ein Karton

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Die Gruppe erhält einen Karton (Bananenkarton, Umzugskarton). Auf diesem sollen alle Platz finden - egal wie es die Gruppe anstellt. Welche Möglichkeiten die Gruppe hat, wird der Gruppe nicht mitgeteilt.

### SINN

die Gruppe muss gemeinsam eine Lösung für das Problem finden. Ein Spiel für Denker, für Leute mit Ideen.

### ABLAUF

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe auf und bekommt immer einen Luftballon zwischen Bauch und Rücken zur vorderen Person geklemmt. Die Gruppe muss sich nun fortbewegen, ohne die Luftballone zu verlieren.

### SINN

Bewegungskoordination, Gruppengefühl

# Wasserbecher und Wasserflasche

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Dieses Spiel ist schwer und erfordert einiges an Konzentration und Koordination. Es gibt aber auch ein paar einfachere Variationen, die ggf. für jüngere Kinder gewählt werden können. Auf dem Boden wird ein Kreis von 2-3 Metern eingezeichnet. Mitten im Kreis steht eine Flasche mit Wasser, daneben ein leerer Becher (mit Rand). Der Kreis selbst darf nicht betreten werden. Immer zwei Personen bekommen eine Schnur und stellen sich im Kreis gegenüber auf. Mit Hilfe von den Schnüren muss nun die Gruppe versuchen das Wasser aus der Flasche in den Becher zu bekommen. Ist der Becher (halb) gefüllt, dann muss der Becher vom Kreis in einen anderen Kreis oder auf einen nahe gelegenen Tisch transportieren.

### SINN

Abstimmung, Koordination, Konzentration

# Murmelbahn

## Koordinationsspiele

### KURZBE- SCHREIBUNG

Die Gruppe(n) bauen eine Murmelbahn. Dabei sollen zwei Murmeln gleichzeitig starten, jedoch verschiedene Wege gehen und in jeweils vorgegebener Zeit sich treffen/oder ins Ziel eintreffen. Der Bau der Murmelbahn kann mit Holz, mit Sand, oder im Winter mit Schnee erfolgen. Als Murmel können Glasmurmeln, kleine/große Plastik-, Golf- oder Tennisbälle verwendet werden.

### SINN

gemeinsame Lösung eines (technischen) Problems, Kreativität, Ideenfindung

# Murmelbahn bauen

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Im Wald wird die Gruppe in mehrere Kleingruppen aufgeteilt. Die Gruppen bekommen nun die Aufgabe eine Murmelbahn zu bauen.

Als Murmel dient ein Tennisball. Es werden zudem Kriterien aufgestellt, die die Gruppe beachten muss. Folgende Kriterien können es sein: die Bahn muss mind. 5 Meter lang sein, muss eine rechts und eine links Kurve beinhalten, eine Schanze haben, einen Tunnel haben und ein Geräusch erzeugen. Die Teilnehmer haben nun die Aufgabe innerhalb von etwa 30-40 Minuten diese Bahn zu bauen.

Als Materialien haben sie alle Materialien die im Wald liegen, oder aber eingeschränkte Materialien, je nachdem wie der Gruppenleiter dies auswählt. Am Ende werden alle Murmelbahnen abgelaufen und jede Gruppe hat 3 Versuche, bis die „Murmel“ die Bahn durchlaufen hat.

Variante: Die Gruppen stimmen durch Klatschen ab, welche Bahn am besten ist.

Sicherheitshinweise: In Wäldern wo es sehr steil ist, wie Berge etc. sollte dies möglichst verhindert werden bzw. genau geguckt werden wo es möglich ist, eine Murmelbahn zu bauen.

Sonst könnte es zu Erdrutschen etc. kommen.

# Blinde Wasserbombe

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Einem Mitspieler werden die Augen verbunden und er erhält einen Helm mit einem spitzen Dorn. Eine zweite Person dirigiert den Mitspieler zu einem hängenden Wasserballon. Dieser muss nun versuchen den Ballon zum Platzen zu bringen. Ein Kommunikationsspiel mit Wassereffekt.



### ABLAUF

Bei 3 Mannschaften (Äpfel, Zitronen, Marillenmannschaft) läuft jeweils eine Person mit verbundenen Augen auf einen Tisch zu. Dort liegen mehrere Äpfel, Zitronen und Marillen. Es dürfen nur die eigenen Obstsorten mitgenommen werden. Die jeweilige Obstsorte muss in einen Korb gelegt werden. Die anderen Gruppenmitglieder können durch Zurufe dirigierend eingreifen.

### ABLAUF

Jeweils 2 Mitspieler tun sich zusammen. Entweder zwischen die zwei Handaußenflächen, oder Zeigefinger, oder Knien wird ein Bierdeckel (oder ein Blatt Papier, oder ein Stift, oder ein Holzklötzchen) geklemmt. Beide müssen sich nun so durch den Raum bewegen, ohne dass der zwischen den beiden geklemmte Gegenstand herunterfällt. Je besser sich beide koordinieren können und aufeinander reagieren umso kühner können die Aufgaben werden. Es könnte auch versucht werden mit verbundenen Augen die Aufgaben zu erfüllen.

### ABLAUF

Wie wäre es einmal das morgendliche Müsli in einem Baum einzunehmen? Die Gruppe sucht sich einen geeigneten, leicht zu erklimmenden Baum. Müsli, Milch, Teller, Löffel werden nach oben befördert und gemeinsam wird begonnen. Noch schwieriger wird es mit Brot, Butter, Marmelade, die dann jeweils von Person zu Person gereicht werden müssen.

### SINN

Gruppengefühl, Gemeinschaft

### ABLAUF

In einem Spielfeld werden 10-20 Mausefallen platziert. Ein Blinder Mitspieler muss nun versuchen durch das Spielfeld zu laufen ohne eine Mausefalle zuzuschnappen zu lassen. Die übrigen Mannschaftsmitglieder dürfen ihm vom Spielfeldrand aus durch Kommandos helfen. Bei diesem Spiel sollte jeder Spieler feste Schuhe anhaben.

### ABLAUF

Bei diesem Koordinationsspiel steht ein Kandidat mit jeweils einem Fuß auf einem Brett. An den 2 Brettern sind jeweils Seile angebracht. Der Kandidat hebt ein Bein an, die Gruppe zieht das Brett ein Stück in eine Richtung, die Person senkt das Bein wieder. Anschließend ist der andere Fuß an. Wie lange braucht die Gruppe um den Kandidaten über eine markierte Strecke zu bringen. Ein Schiedsrichter wertet jede Bodenberührung mit einem Minuspunkt.

### ABLAUF

Ein Stein, oder ein großer Ball muss von Punkt A nach Punkt B befördert werden. Die Gruppe darf nur 5-6 Schnüre verwenden. Niemand darf eine Schnur mit 2 Händen berühren, jedoch mehrere Personen dürfen jeweils mit einer Hand eine Schnur berühren.

### ABLAUF

Allen Gruppenmitgliedern werden die Augen verbunden. Sie bekommen nun die Aufgabe sich der Größe nach, dem Alter nach, oder dem Alphabet nach sortiert nebeneinander zu stellen. Allerdings ist Sprechen nicht erlaubt. Wie schnell kann die Gruppe die gestellte Aufgabe lösen?

### ABLAUF

Es werden 9 Stühle aufgestellt: 3 Reihen mit jeweils 3 Stühlen. Es gibt 2 Mannschaften mit je 3 Spielern. Jetzt geht es nach Tic Tac Toe Regeln: Ein Schüler aus Mannschaft eins setzt sich auf einen Stuhl seiner Wahl, dann kommt einer aus Mannschaft 2 der das Gleiche macht. Dann wieder Mannschaft 2 usw. Wenn beide Mannschaften ihre 3 Spieler "platziert" haben, dürfen sie untereinander tauschen, aber immer abwechselnd Mannschaft 1 und 2! Gewonnen hat, wer als erster seine 3 Spieler in einer Reihe (senkrecht, waagrecht), oder Diagonal platziert hat. Das wichtige dabei!!!! KEINER darf ein Wort sagen auch nicht die zuschauenden Mitschüler. Und wenn ein Mitspieler etwas sagt, hat die Mannschaft verloren! Die Spieler unter sich müssen sich also mit Zeichensprache verständigen. Ist auch ein tolles Spiel um Ruhe in die Klasse zu bekommen.



# Papprohr-Lauf

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Es gibt 2 Mannschaften mit je 2 Personen. Jede Mannschaft (2 Personen) bekommen ein Papprohr, das ca. 1 Meter lang ist.

Die 2 Personen die zu einer Mannschaft gehören, stellen sich hintereinander auf und klemmen sich das Papprohr, geringfügig oberhalb der Knie, zwischen die Beine/Schenkel. Dem Hintermann (der Hinterfrau) werden die Augen verbunden. In gleicher Art und Weise stellen sich natürlich auch die anderen Mannschaften/Paarungen auf.

Nach dem Start muss schnellstmöglich eine Strecke (mit Wendepunkt) zurückgelegt werden.

Die Hände dürfen nicht benutzt werden. Das Papprohr soll gemeinsam nur durch den Druck der Knie gehalten werden. In einem zweiten Durchgang werden die Rollen getauscht.

Je nach vorhandener Zeit kann das Spiel in mehreren Durchgängen, mit unterschiedlichen Partnern/Partnerinnen gespielt werden.

Statt einem Papprohr könnte man vielleicht auch einen Besenstiel benutzen.

### SINN

Ziel dieses Spiels ist es, Vertrauen, Koordination und Verantwortung zueinander aufzubauen.

### ABLAUF

Jeweils 3 Mitspieler stehen nebeneinander, der mittlere wird mit Tüchern oder Schnüren an den Knöcheln mit den beiden anderen verbunden. So müssen die Drei als "Vierbein" einen Hindernisparcour z.B. um Stühle herum absolvieren. Dabei müssen die beiden äußeren ihre Bewegungen über den mittleren Mitspieler koordinieren, damit die Gruppe das Gleichgewicht halten kann.

# Zweibeiniger Stuhl

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Alle Mitspieler bilden einen Stuhlkreis und stellen sich hinter ihren Stuhl. Der Stuhl darf nur mit einer Hand gehalten werden und soll nur auf zwei Beinen stehen, also nach vorn oder hinten gekippt werden (die Teilnehmer müssen sich einigen). Nun sollen sich Spieler in eine Richtung von Stuhl zu Stuhl bewegen, ohne dass ein Stuhl auf seine vier Beine fällt. Kippt ein Stuhl müssen alle zur Ausgangsposition zurück. Das Ziel ist erreicht, wenn alle wieder an ihrem Stuhl ankommen. Je größer die Gruppe, desto schwerer ist das Spiel.

### REFLEXION

Was war hilfreich (z.B. eine(r) übernimmt Kommando zur Orientierung) Was habt ihr beobachtet...? Anhand des Spiels wird Kooperation/ werden Rollen/Positionen innerhalb der Gruppe deutlich. Kann zu Frustration führen, dann rechtzeitig abbrechen. Nicht immer erreicht Gruppe das Ziel.

### ABLAUF

Die Teilnehmer stellen sich in einen Kreis. In die Mitte wird mit einem Seil ein Oval oder ein Kreis gelegt. In diesem Kreis befinden sich ganz durcheinander die Zahlen von 1-30 (variabel). Nun haben die Teilnehmer die Aufgabe schnellstmöglich alle Zahlen der Reihenfolge nach mit dem Fuß anzutippen.

Es gibt 2 Regeln: Man darf nur mit einem Fuß in den Kreis und es dürfen NIE 2 Personen gleichzeitig in den Kreis.

Die Teilnehmer müssen sich also absprechen wer wann welche Zahl antippt und wer welche Zahlen im Kreis am besten erreichen kann. Da das Team die Aufgabe hat eine möglichst gute Zeit zu schaffen müssen Sie zusammenarbeiten.

### ABLAUF

Bei diesem Spiel müssen die Gruppen oder Teams jeweils bestimmte Aufgaben versuchen gemeinsam zu lösen. Zum Beispiel besteht die Anforderung, dass das Team mit maximal 4 Beinen auf dem Boden stehen darf. Oder es besteht die Aufgabe, dass maximal 2 Füße und 6 Hände den Boden berühren dürfen. Oder in einer anderen Aufgabenstellung dürfen nur die Pobacken den Boden berühren, aber keine Hände und Füße.

Bei jedem Spiel wird geschaut, welches Team die gestellten Ansprüche erfüllen kann. Nur die Anzahl der jeweiligen Körperteile dürfen den Boden berühren.

### ABLAUF

Die Kinder stellen sich vor, eine Flugreise zu machen. Wir heben ab und machen ein Flugzeug nach. Aber plötzlich stürzt das Flugzeug ab und alle fallen ins Meer. Wir schaffen es, uns auf eine Insel zu retten, doch an Bord waren noch einige Tiere im Laderaum. Sie schwimmen im Meer und wir müssen sie retten. Es wird ein großer Kreis mit Seilen gelegt. Die Mitspieler befinden sich im Kreis, der die Insel bildet. Die Tiere (z.B. Kuschel- oder Badetiere) werden in einiger Entfernung von der Insel ausgelegt. Ziel ist es jetzt, eine Strategie zu entwickeln, die Tiere auf die Insel zu bringen. Dazu müssen wir aber immer in Verbindung bleiben und uns an den Händen festhalten und es muss immer ein Spieler mit mindestens einem Fuß im Kreis bleiben (Anker sein). Falls die Entfernung des zu rettenden Tieres zu weit ist, um es anhand der Menschenkette zu retten, müssen Strategien entwickelt werden. Jemand zieht seinen Schal aus und die Kette wird so verlängert, dass man das Tier holen kann. Im Freien kann man die Tiere so verstecken, dass man sie nicht sofort sieht und gemeinsam suchen muss. Das Spiel macht sehr viel Spaß, auch Erwachsenen.

# Dem Klatschen folgen

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Die Kinder stellen sich 2 und 2 auf. Einem von beiden werden die Augen verbunden, der Andere darf nur durch klatschen (keiner redet) dem Anderen den Weg weisen. Der, der klatscht, muss vorauslaufen, (an den Hindernissen vorbei, sodass der Andere ihm folgen kann, ohne sich an einem Hindernis zu stoßen.

### ABLAUF

Eine Schnur wird zwischen zwei Stühlen gespannt. Die Jugendlichen bilden eine Kette, indem sie sich an den Händen fassen. Nun müssen alle Mitspieler auf die andere Seite kommen, ohne die Schnur zu berühren, sowie die Hände der anderen loszulassen. Wer die Schnur berührt, oder versucht, alleine über die Schnur zu steigen, muss zurück. Gewonnen ist das Spiel erst, wenn alle Teilnehmer auf der andern Seite sind.



### ABLAUF

Angenommen, eine Gruppe besteht aus 25 Kindern. Ziel ist es nun (möglichst schnell) von 1 bis 25 zu zählen. Bedingung: Jeder muss eine Zahl nennen und absprechen ist nicht erlaubt! Nennen zwei Kinder eine Zahl gleichzeitig, muss von vorne begonnen werden.

### ZIEL

Meist entwickelt sich eine nonverbale Kommunikation, die eine Gruppendynamik widerspiegelt: z.B. hat ein Kind die Leitung übernommen und "dirigiert"? usw. Vorgehensweise sollte reflektiert werden.

### ABLAUF

Es wird ein Stuhlkreis gebildet und jedes Kind steht auf einem Stuhl. Dann gibt der Spielleiter eine Aufgabe, z.B. stellt euch der Größe nach auf / nach dem Alphabet / nach dem Alter. Die Kinder müssen nun ohne von den Stühlen zu fallen, die Positionen wechseln. Das erfordert Kommunikation (wer muss neben wen) und Teamgeist (aneinander festhalten, beim Vorbeigehen). Hat in einer 7ten Klasse sehr gut funktioniert - keiner ist heruntergefallen.

# Sumpfspiel (draußen & drinnen)

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Teppichfliesen (Anzahl mindestens eine Fliese weniger als Anzahl der Spieler), Seile, Augenbinden

Die Teilnehmer befinden sich auf dem Festland (abgeteilt durch ein Seil) und wollen auf eine Insel die weiter entfernt liegt (auch gekennzeichnet durch ein Seil). Bei genügend Zeit können die Teilnehmer auch noch von der Insel in eine weitere Stadt (wieder gekennzeichnet durch ein Seil). Jedoch kann die Gruppe nicht einfach über die Wiese auf die Insel. Sie müssen durch den Sumpf, der voll mit Krokodilen und Sogen ist.

Je nach Gruppenstärke werden Platten ausgehändigt. Die Plattenanzahl ist immer um 1 geringer als die Teilnehmerzahl. Die Gruppe beginnt an der Startlinie und legt die Erste Platte auf den weg (den Sumpf) und betritt diese.

Jedoch muss die Platte immer berührt sein, ob mit Hand, Fuß oder ähnlichem ist egal.

Die Gruppe muss bei diesem Spiel in Kontakt treten um zu überlegen wie sie es schaffen auf die Insel zu kommen. Falls eine Platte nicht berührt wird, geht sie verloren, oder aber ein Mitspieler bekommt eine Augenbinde und ist von nun an blind. Bei zu viel Verlust von Platten, können sie sich auch etwas einfallen lassen um eine Platte wieder zurück zu erobern. Hier ist die Kreativität des Spielleiters gefragt.

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam als Gruppe die Insel bzw. anschließend die Stadt zu erreichen.

### ABLAUF

Ein Team aus 2 bis 4 Kindern bekommen eine (wenn nötig mehr) Packung Zahnstocher und versuchen sehr schnell ein Floß zu bauen!!!

# Ein Kreis in 10 Sekunden

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Der Gruppenleiter läuft an die Stelle wo er den Kreis haben möchte und ruft dabei laut und deutlich „Einen Kreis in 10 Sekunden“ und zählt von 10 abwärts bis 0. Hat die Gruppe es nicht geschafft in diesen 10 Sekunden einen Kreis zu bilden, läuft der Gruppenleiter an eine andere Stelle und probiert es noch einmal. Dies geht so lange, bis es die Gruppe gemeinsam geschafft hat einen Kreis in 10 Sekunden zu bilden.

<b>METHODE I</b>	Abzählen, je nach Anzahl der Gruppen bis zum Beispiel 4. Alle Zahlen finden sich zusammen und bilden so eine Gruppe.
<b>METHODE II</b>	Alle stellen sich der Größe oder ähnlichem auf. Wenn die Anzahl der Gruppenmitglieder 4 betragen soll, trennt der Spielleiter immer nach 4 Personen die Gesamtgruppe oder aber es wird auch hier immer bis 4 gezählt.
<b>METHODE III</b>	Die Gruppe teilt sich selber in Kleingruppen ein.
<b>METHODE IV</b>	Das „Meier-Spiel“: Es gibt verschiedene Familiennamen, Meier, Geier, Leier, Heier usw. Zu der Familie gehören Vater, Mutter, Sohn und Tochter. Jeder Mitspieler bekommt jeweils einen Zettel auf dem z.B. Mutter Meier steht. Die Familien müssen sich zusammen finden, in dem sie durch den Raum laufen und sich die Namen zurufen. Sind die Familien gefunden, müssen sie sich in der Reihenfolge Vater, Mutter, Sohn, Tochter aufstellen oder übereinander setzen.

# Spiegelfliesenspiel

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Jeder Teilnehmer bekommt eine Spiegelfliese, diese muss er sich unter die Nase halten und durch den Wald oder einen anderen Ort laufen. Dabei soll der Teilnehmer in die Spiegelfliese gucken.

Dabei wird die Welt auf den Kopf gestellt und man bekommt das Gefühl auf dem Himmel zu laufen und erlebt die Welt einmal andersherum.

# Blind durch's Labyrinth

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Material: Rundhölzer, Holzpflocke, Augenbinden

Auf einer abgeteilten Fläche wird auf jeweils zwei Holzpflocken ein Rundholz gelegt. Dies ist das so genannte Hindernis für dieses Spiel.

Je nach Fläche werden mehrere von diesen Hindernissen gelegt. Und in der Reihenfolge, wie es dem Gruppenleiter gefällt.

Es werden zwei 2er Teams gebildet, die eine Aufgabe bekommen. Einer von ihnen bekommt eine Augenbinde umgebunden.

Die Teilnehmer mit den verbundenen Augen stehen auf der einen Seite des „Labyrinths“ die beiden Anderen auf der anderen Seite.

Nun müssen die Teilnehmer mit den verbundenen Augen auf die andere Seite kommen, bekommen aber von ihrem Partner Hilfestellungen wo sie langgehen müssen.

Sie dürfen die Hölzer nicht berühren.

Wenn der Weg bestritten wurde, können die Gruppen getauscht werden.

Sicherheitshinweis: Wichtig ist hierbei, dass der Rest der Gruppe leise ist, damit sich die Läufer konzentrieren können.



### ABLAUF

Die Gruppe wird in zwei Gruppen aufgeteilt.

Auf dem Waldboden wird von jeder Gruppe der „Bilderrahmen“ auf dem Waldboden entworfen. Dazu werden einfach Blätter, Stöcke etc. zur Seite geschoben, sodass nur noch der Boden zu erkennen ist.

In diesem „Bilderrahmen“ gestaltet jede Gruppe ihr Waldbild.

Wenn beide Gruppen ein Bild gestaltet haben geht erst die eine Gruppe zu der Anderen und schaut sich das Bild an.

Dann hat die Gruppe, die das Bild entworfen hat, die Aufgabe, ca. 4 Dinge an dem Bild zu verändern, ohne das die andere Gruppe dies sieht.

Danach muss die „Rategruppe“ sagen, was an dem Bild verändert wurde.

Anschließend geschieht das ganze umgekehrt.

### ABLAUF

Dafür wird eine etwa 3×3 m große Plastikplane als Material genommen (Baumarkt, Gewebeplane).

Die gesamte Plane wird in einzelne, kleine Quadrate geteilt, die mit Edding aufgezeichnet sind.

Der Gruppenleiter hat auf einem Papier das Spielfeld aufgezeichnet. In seinem Spielfeld ist auch schon ein Weg gekennzeichnet.

Die Gruppe hat die Aufgabe diesen Weg zu finden, die Gruppe muss gemeinsam über diesen Weg bis ans Ziel kommen.

Es muss ausprobiert werden, welche Quadrate für den richtigen Weg gedacht sind.

Tritt jemand auf ein Feld, welches nicht in dem Weg beinhaltet ist, müssen alle wieder zurück und noch einmal von vorne probieren.

Das Ziel ist erreicht, wenn wirklich auch der Letzte es geschafft hat über den richtigen Weg zu gehen.

# Was gehört wem?

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Jeder Teilnehmer schmeißt einen persönlichen Gegenstand in ein Säckchen. Danach werden die Gegenstände gezogen und zu einem Team zusammengefügt. Die Besitzer der Gegenstände geben sich zu erkennen und bilden so die jeweiligen Teams.

### ABLAUF

Das klassischste Vertrauensspiel ist wohl das „Blind führen“. Während einer Person die Augen verbunden werden, wird diese durch Mitspieler geführt. Durch die temporäre Ausschaltung des Sehvermögens ist ein **großes Vertrauen** in die führende Person gefragt.

### ABLAUF

Ein Teammitglied muss sich in die Mitte des Kreises stellen. Mit verschlossenen Augen und angespanntem Körper kippt er zu seinen Teammitgliedern, die ihn sicher auffangen müssen.

### ABLAUF

Teilen Sie die Teilnehmer in Teams auf. Jedes Team benennt einen Teamleiter, der dann eine Anleitung für ein Origami erhält. Die anderen Teammitglieder erhalten jeweils ein sauberes Blatt Papier. Sie wissen nicht, was auf sie zukommt. Nun müssen die einzelnen Teammitglieder ihre Augen schließen und nur der Stimme ihres Teamleiters folgen. Er versucht durch korrekte Ansagen und evtl. Erklärungen die Teilnehmer so zu leiten, dass am Ende ein Origami entsteht. Die Teilnehmer müssen blind den Ansagen folgen. Am Ende können die Teilnehmer ihre zum Teil sehr unterschiedlichen Ergebnisse vergleichen. Dabei darf selbstverständlich gelacht werden.

# Gordischer Knoten

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Im Kreis aufgestellt und mit geschlossenen Augen, sucht sich jede Hand eine andere Hand. Der so entstandene „Gordische Knoten“ muss anschließend gemeinsam gelöst werden, ohne dass die Hände losgelassen werden.

### ABLAUF

Alle Teilnehmer stehen im Kreis. Der Übungsleiter nennt den Namen eines Mitspielers und wirft diesem den Ball zu. Dieser nennt einen weiteren Namen und spielt den Ball der zugehörigen Person zu. Dies geschieht, bis jeder den Ball hatte und der Spielleiter wieder an der Reihe ist. Nun ist eine bestimmte Reihenfolge entstanden! Wird eine neue Runde gestartet, muss der Ball in gleicher Reihenfolge durch die Spieler gespielt werden. Mit jeder Runde werden immer mehr Bälle hinzugefügt und so die Schwierigkeit erhöht.



### ABLAUF

Achtung, hier sind gute Nerven der Teilnehmer gefragt! Bei dieser Übung brauchen Sie mehrere Kartenspiele und Spieltische. An jedem Spieltisch liegen ein Kartenspiel und ein Zettel mit einer Spielanleitung bereit. Jeweils ein Team nimmt Platz an einem Tisch. Jedes Team bekommt 5 Minuten Zeit die Spielregeln durchzulesen und zu sich merken. Danach wird die Anleitung weggenommen. Während der gesamten Spielzeit darf nicht gesprochen werden!

Nun beginnt das Spiel, das durch ein Gong oder Klingeln signalisiert wird. Nach 5 Minuten erläutert wieder ein Gong, nun müssen alle, die verloren haben, einen anderen Spieltisch suchen. So entstehen wieder neue Spielteams bis zum nächsten Gong. Wieder müssen sich die Spieler an einen anderen Tisch begeben. Schnell merken einige, dass hier etwas nicht stimmt. Nach mehreren Spielen darf endlich aufgelöst werden. An jedem Tisch lagen unterschiedliche Spielanleitungen aus.

Die Spieler wurden mit Absicht mit unterschiedlichen Spielregeln konfrontiert, die sie nicht kannten. Ohne sich absprechen zu können, mussten die Spieler sich in unterschiedliche Teams einfügen. Diese Übung eignet sich besonders für internationale Teams, da hier unterschiedliche Kontexte und Überzeugungen der Teilnehmer spielerisch veranschaulicht werden.

### ABLAUF

Bei diesem Spiel müssen die Teilnehmer ihre Verhandlungs- und Überzeugungsfähigkeiten einsetzen. Dabei sind Absprachen zwischen den Teams und die Kooperation innerhalb des Teams entscheidend. Dazu brauchen Sie ein Spielkartenset. Zerschneiden Sie vorher die Karten diagonal in zwei Hälften. Diese zerschneiden Sie wieder in zwei Hälften, so dass aus jeweils einer Spielkarte am Ende vier Dreiecke entstehen. Die entstandenen Puzzles werden gemischt. Jedes der vier Teams erhält gleiche Anzahl an Kartendreiecken. Nun müssen die Teilnehmer zum einen innerhalb ihres Teams die Spielkarten so schnell wie möglich zusammenfügen und zum anderen die fehlenden Stücke im Tausch mit anderen Teams erwerben. Je mehr ein Team vollständige Karten innerhalb angegebener Zeit gesammelt hat, hat gewonnen.

### ABLAUF

Ebenso wird mit Strafpunkten beim „Großknecht“ verfahren. Hierbei nimmt **jeder Spieler eine Rolle** ein, ein gemeinsamer Dialog wird gesprochen, bei dem jede Rolle stets rechtzeitig reagieren muss. Passiert ein Fehler, gibt's einen Strafpunkt.

# Ein unbekanntes Flugobjekt

## Koordinationsspiele

### ABLAUF

Bei dieser Übung werden Einfallsreichtum, Kooperationsfähigkeit und logisches Denken der Teilnehmer verlangt. Die Teilnehmer bekommen die knifflige Aufgabe, ein Flugobjekt zu bauen, welches ein rohes Ei transportieren soll. Dabei darf das Ei nicht kaputt gehen! Jedes Team erhält gleiche Menge an Materialien: ein rohes Ei, Luftballons, Zeitung, Papier, Stäbchen, Schnüre, Kleber und Tesafilm. Bei der Verwendung der Materialien sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Wie und was die Teilnehmer verwenden, ist den Teams überlassen. Die Flugtauglichkeit wird getestet, indem die Teams ihre Flugkörper mit dem Ei aus dem Fenster fliegen lassen. Ob das Ei sicher auf der Erde landet, darauf darf gespannt sein!

### ABLAUF

Alle Teammitglieder halten mit beiden Händen ein Seil fest. Sie können ihre Hände zwar am Seil bewegen, jedoch nicht ihren Platz unter einander tauschen. Nun müssen sie einen fünfzackigen Stern mit dem Seil bilden. Dabei muss das eine Ende des Seils das andere Ende berühren. Jedes Team hat 10 Minuten Zeit. Was sich zunächst leicht anhört, entpuppt sich schnell als ziemlich mühsam. Nur das Team, das sich am schnellsten koordiniert, wird gewinnen.

# Internet- und Literaturtipps

<http://www.elefantastisch.de/gruppeneinteilung.htm#figuren>

<http://www.toleranz-ist-nicht-akzeptanz.de/index.html>

[www.ziel-verlag.de](http://www.ziel-verlag.de)

Praktische Erlebnispädagogik 1, Ziel-Verlag, 17,80 Euro

Praktische Erlebnispädagogik 2, Ziel-Verlag, 19,80 Euro

Erlebnispädagogik im Wald, Arbeitsbuch für die Praxis, erleben&lernen, 24,90 Euro

Erlebnispädagogik in der Natur, Buch für Einsteiger, erleben&lernen, 17, 90 Euro