

SPIELESAMMLUNG

- **Spiele zum Thema Kommunikation**

Bausteine

Teilnehmerzahl: beliebig, es müssen Paare gebildet werden

Material: Bausteine / Holzklötze

Die Teilnehmer sitzen Rücken an Rücken (es ist auch möglich nur ein „Demonstrationspaar“ in der Mitte der Gruppe agieren zu lassen). Beide Partner haben jeweils gleiche Bausteine. Der eine Partner baut eine Figur und beschreibt diese gleichzeitig seinem rückwärtigen Partner.

Dieser versucht, die Figur nach den Anleitungen seines Anweisers mitzubauen.

Am Ende der Bauzeit und der Instruktionen schauen beide die Figuren des anderen an und vergleichen sie miteinander.

Auswertung:

- Welche Anweisungen waren klar und verständlich?
- Was hat gefehlt um die Figur nachmachen zu können?
- Wodurch werden Anweisungen verständlich oder unverständlich?
- Grenzen der verbalen, nur sprachlichen Verständigung.
- Welche Konsequenzen ergeben sich daraus für die alltägliche Kommunikation?
- Welche Konsequenzen ergeben sich für Lernen und Unterrichten?

Projekt Ikarus

Material: Jede Gruppe erhält identisches Baumaterial in einem Umschlag, sowie begrenzte Menge an Klebe und eine „Geheimbotschaft“ aus Russisch Brot Buchstaben in Schutzfolie verpackt.

(Die Botschaften müssen alle die gleiche Buchstabenanzahl haben!!)

Die Gruppe wird in Kleingruppen von max. 4 Personen eingeteilt. Aufgabe der Gruppe ist es, im Rahmen ihrer Ausbildung beim BND ein Fluggerät zu bauen, das möglichst flugtauglich sein soll, um eine geheime Botschaft zu transportieren. Diese Botschaft ist ein Wort welches aus zwei Worten zusammengesetzt ist, aus Russisch-Brot Buchstaben (z.B. „Wolkenrausch“). Jede Gruppe bekommt entweder eine eigene Botschaft oder alle Teams die gleiche – je nach Anzahl gekaufter Russisch Brot Tüten 😊 und der Gruppenstruktur: haben alle das gleiche Wort, wird bei der Bewertung gerne mal geschummelt.

In begrenzter Zeit (z.B.45 Minuten) sollen alle Gruppen mit dem zur Verfügung gestellten Material ein Fluggerät bauen, welches anschließend nach z.B. folgenden Kriterien bewertet werden kann:

1. **Optik** : schön / ok / angsteinflößend
2. **Flugverlauf** : gleiten / taumeln / Absturz (die Fluggeräte werden mit der Geheimbotschaft beladen aus bis zu 6m Höhe fliegen gelassen).
3. **Landung** : ok / Notlandung / Bruchlandung
4. **Botschaft** : ganz / ein Wort / nix

Optik sollte VOR dem Flug bewertet werden. Nach Flug und Landung starten alle Teams GLEICHZEITIG damit, ihre Botschaft aus den Flugzeugen heraus zu basteln um sie zu entschlüsseln. Das Team welches als erstes fertig ist, ruft laut STOP.

Nachbereitungshilfen:

Rollenverteilung innerhalb der Teams? Kreativität? Aufgabe zu leicht/zu schwer?

Balken

Zur Durchführung eignet sich am Besten ein Baumstamm, der lang genug ist, dass die ganze Gruppe nebeneinander darauf stehen kann. Allerdings sollte auch nicht zu viel Platz zwischen den Teilnehmern sein, sonst ist die Aufgabe zu einfach...

Wird das Spiel in einem Raum gespielt kann auch ein Balken oder eine umgedrehte Bank benutzt werden.

Es muss unbedingt darauf geachtet werden, dass der Untergrund eben ist, falls ein Teilnehmer die Balance verliert und abspringen muss ! Herumliegende Steine und Äste sollten weggeräumt werden um Verletzungen zu vermeiden.

Die Teilnehmer sollen sich zunächst in beliebiger Reihenfolge auf den Stamm stellen, alle mit Blick zum Spielleiter.

Dann erhalten sich die Aufgabe sich nach verschiedenen Kriterien auf dem Stamm so zu sortieren, dass niemand den Stamm verlässt. Das heißt, die Teilnehmer müssen aneinander vorbei kommen, ohne die Balance zu verlieren. Dies kann unterschiedlich gelöst werden. Z.B durch aneinander vorbeigehen mit Festhalten oder indem sich die eine Person ganz klein macht und die andere hinübersteigt... es gibt 1.000 Möglichkeiten und jede Gruppe findet meist ihre eigene Lösung.

Besonders gut zum Namen-Merken zu Beginn eines Seminars ist die Aufgabe, sich in alphabetischer Reihenfolge zu sortieren. Hierbei sollten die Namen vorher erfragt werden um dann zu bestimmen welche Seite „A“ und welche Seite „Z“ ist.

Die Gruppe stellt sich in der Reihe der Geburtstage auf.

Die Gruppe stellt sich der Größe nach auf.

Wichtig ist die Nachbesprechung in der Gruppe. Mögliche Fragen:

Wie wurden die unterschiedlichen Aufgabenstellungen gelöst?

Waren alle Gruppenmitglieder an der Durchführung gleichberechtigt beteiligt?

Gab es Berührungspunkte in der Gruppe?

Was bedeutet GLEICHGEWICHT für eine Gruppe?

Gruppenjonglage

Teilnehmerzahl: ab 10 Personen

Material: verschiedene Bälle oder andere unzerbrechliche Gegenstände (Gummihuhn, Stofftier, Luftballon...)

Die Gruppe stellt sich in einen Kreis. Die SL spricht eine Person mit ihrem Namen an und wirft ihr den Ball zu. Diese Person sagt den Namen einer anderen Person und wirft ihr wiederum den Ball zu usw. So geht es kreuz und quer weiter, bis alle den Ball einmal erhalten und geworfen haben. Die letzte Person spielt den Ball wieder zurück zur ersten. Es ist wichtig, dass sich die Gruppe die Reihenfolge genau merkt, denn das so entstandene „Wurfmuster“ muss in den nächsten Runden exakt beibehalten werden.

In jeder Runde wird ein zusätzlicher Gegenstand in die Runde geschickt, der ebenfalls nach dem gleichen Muster weitergespielt werden muss. Aufgabe der Gruppe ist es, sich ein Ziel zu setzen, wie viele Gegenstände sie gleichzeitig jonglieren kann, ohne dass etwas auf den Boden fällt oder die Reihenfolge verwechselt wird.

Reflexion:

Gibt es im Alltag Zeiten, wo die Gruppe auch mehr als eine Aufgabe gleichzeitig „jonglieren“ muss? Wenn ja, wie ist das zu meistern?

Varianten:

Mit einem Ball kann gleichzeitig eine neue Reihenfolge begonnen werden.

Ein zusätzliches Wurfobjekt wird in umgekehrter Reihenfolge gespielt.

- **Spiele zum Thema Vertrauen**

Fertig, los...!

Teilnehmerzahl: ab 8 Personen

Material: Augenbinden und Softbälle pro Person

Partnerspiel: Ein Spieler ist „blind“, der Partner dirigiert. Die blinde Person hat einen Softball und soll so dirigiert werden, dass sie eine andere blinde Person abwirft. Wichtig dabei ist, dass der führende Partner den blinden nicht anfassen darf. Kommandos dürfen nur verbaler Art sein!

Wenn ein blinder Spieler abgeworfen ist, tauscht er mit seinem Partner die Rollen.

Pendel

Die Gruppe bildet einen Kreis, Schulter an Schulter, alle Teilnehmer blicken nach innen. Jeweils eine Person stellt sich in den Mittelpunkt des Kreises, schließt die Augen, und lässt sich mit fester Körperspannung („steif wie ein Brett“) fallen. Die Arme der pendelnden Person sollten möglichst vor der Brust verschränkt sein, um Berührungsängsten, gerade bei pubertierenden Jugendlichen, vorzubeugen.

Die Teilnehmer im Kreis halten das „Pendel“ fest, fangen den Fall sanft mit ihren Armen ab und geben ihm wieder behutsam neuen Schwung.

Wichtig ist, dass der Kreis eng genug ist und die Person in der Mitte ihre Körperspannung aufrecht erhält. Der Kreisradius kann dann auch erweitert werden.

Bei dieser Übung sollte es möglichst leise sein, damit sich die pendelnde Person ganz ruhig und vertrauensvoll fallen lassen kann.

Das Pendel sollte immer wieder den höchsten Punkt erreicht haben um dann wieder in eine andere Richtung zu kippen. Das Hin- und Her- kippen sollte ganz vorsichtig, langsam und behutsam erfolgen, das Pendel darf nicht gestoßen oder geschubst werden.

Mögliche Variante: Der Kreis wird vergrößert.

Nachbesprechung:

Fallenlassen und gehalten werden.

Vertrauen in der Gruppe.

Wahrnehmung des Körpers.

Was ist notwendig, um zu einer Gruppe Vertrauen zu entwickeln?

- **Spiele zum Thema Kooperation:**

Rettungsringe

Teilnehmerzahl: von 10 bis 30 Personen

Material: Halb so viele (möglichst verschiedene) Bälle oder Wurfringe wie Personen an dem Spiel teilnehmen, zwei Hüte oder Mützen.

Zu Beginn des Spiels werden zwei Fänger ausgewählt, die durch die Hüte oder Mützen erkennbar sind. Aufgabe der Fänger ist es, einen Mitspieler abzuschlagen, um dann mit diesem die Rolle zu tauschen. Wer einen Ball oder Wurfring hat, kann nicht abgeschlagen werden. Durch geschicktes Zuspielen versuchen die Spieler möglichst lange den Fängern zu entkommen. Das Spielfeld muss klar begrenzt sein, damit die Spieler nicht zu weit weglaufen können. Sie sollten sich hauptsächlich durch Zuwerfen der Bälle oder Ringe retten können.

Durch Wegnehmen oder Hinzufügen einzelner Bälle kann den Fängern das Leben leichter oder schwerer gemacht werden.

Insel

Ziel ist es, dass die gesamte Gruppe auf einem möglichst kleinen Platz, der „Insel“, zusammenkommt. Die Übung ist an nahezu jedem Ort, auch in geschlossenen Räumen durchführbar.

Die Insel kann mit Kreide aufgezeichnet oder mit einer ausgelegten Schnur (Länge je nach Gruppengröße) dargestellt werden.

Grundgedanke ist, dass sich die Gruppe eine kurze, vorgegebene Zeit auf einem möglichst kleinen Ort befinden muss. Dabei sind unterschiedliche Varianten möglich. Die Gruppe bekommt die Insel und die Kriterien zur Lösung entweder vorgegeben, oder die Aufgabenstellung wird zunächst beschrieben, dann muss sich die Gruppe selbst mit Kreide oder einem Seil aufgrund ihrer Selbsteinschätzung die Insel möglichst klein definieren und die Aufgabe lösen.

Mögliche Varianten:

Es darf nicht kommuniziert werden.

Es dürfen nur eine bestimmte Anzahl von Füßen auf der Insel stehen.

Neben einer vorgegebenen Anzahl von Füßen muss eine zusätzliche Anzahl von Händen die Insel berühren.

Die Gruppe muss eine Skulptur auf der Insel formen.

Einige Gruppenmitglieder haben verbundene Augen.

Nachbesprechung:

War die Selbsteinschätzung der Gruppe realistisch?

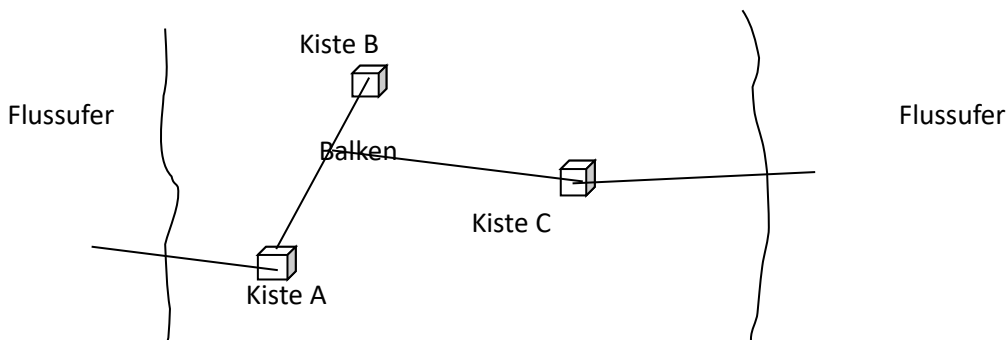
Kreativität bei der Problemlösung

Flussüberquerung

Teilnehmerzahl: 6 – max 15 Personen

Material: 2 Seile zur Markierung der Uferzonen, 3 Bierkästen, 4 Balken mit 300 x 8 x 8 cm.

Der Spielleiter legt mit den beiden Seilen die Uferzonen fest. In der Mitte des Flusses werden die Bierkästen so platziert, dass zum Überqueren die Balken wie in der Skizze dargestellt gelegt werden müssen. Der dritte Balken kann weder von Kiste A noch von Kiste B aus, Kiste C erreichen. Er MUSS mittig vom zweiten Balken aus auf Kiste C gelegt werden.



Die Bierkästen sind Felsen im reißenden Fluss, die (relativ) gefahrlos betreten werden dürfen. Die Gruppe erhält die Balken und den Auftrag, den Fluss heile und gesund zu überqueren. Fällt eine Person in den Fluss, muss die ganze Gruppe von vorn beginnen. Hilfsmittel, die ins Wasser fallen werden sofort von der Strömung mitgerissen!

Die Gruppe hat eine bestimmte Planungszeit und eine bestimmte Anzahl von Versuchen (je nach beabsichtigter Schwierigkeit der Aufgabe).

Lässt man zwei oder mehr Gruppen gegeneinander antreten, könnten unterschiedliche zusätzliche Hilfsmittel verteilt werden: z.B. erhält eine Gruppe Papier und Stifte, eine andere Gruppe Filmdöschen und Wunderkerzen, eine weitere einen Telefonanruf von 60 Sekunden etc.

Auswertung:

Was stellte sich als größtes Problem heraus?

Was hat geholfen eine Lösung zu finden? Welche Ressourcen waren einsetzbar?

Was hat uns bei der Suche nach Lösungen gehindert?

- **Spielekette-Spiele**

Lasersicherung

Teilnehmerzahl: mindestens 6 Personen

Material: Schnüre, evtl. Gymnastikreifen, Befestigungsmaterial

Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, durch einen „lasergesicherten“ Gang von einem Punkt A zu einem Punkt B zu gelangen. Der Gang sollte so konstruiert sein, dass darin alle Spieler gleichzeitig agieren können. Enge Passagen sollten sich mit breiten abwechseln. Die Laser werden mit Schnüren oder Gymnastikreifen dargestellt, der Gang ist ebenfalls durch Schnüre abgegrenzt. Bei der Durchquerung dürfen diese Gegenstände nicht berührt werden. Geschieht dies trotzdem, muss je nach Komplexität der Aufgabe die Gruppe als Ganzes wieder erneut beginnen, nur die Person, die berührt hat, oder alle nur ein Hindernis zurück, oderoderoder.

Gestaltungsideen: Die Gruppe kann sich den gesicherten Gang vor der Durchquerung anschauen und eine entsprechende Strategie überlegen. Die eigentliche Passage findet dann z.B. ohne Kommunikation statt.

Ziel des Spiels: Entwicklung von Lösungsstrategien, Förderung der Kommunikation und Kooperation, Geschicklichkeit

Bärenrettung

Teilnehmerzahl: ab 6 Personen

Material:

1 Baum oder eine andere besteigbare Sache, an der ein Seil sicher befestigt werden kann

1 Seil 10-20m

1 Kletterseil 30m

1 Klettergurt

1 Karabiner

1 Kletterhelm falls vorhanden

1 Teddybär (oder einen anderen geeigneten Wächter...)

evtl. noch 1 Gegenstand, den der Bär bewacht

Das Seil wird an den Enden zusammengeknotet und vor dem Baum als Kreis ausgelegt, der einen Teich darstellt, der vor Krokodilen nur so wimmelt. In der Mitte des Teiches befindet sich eine kleine Insel, auf die sich ein Bär geflüchtet hat.

Die Gruppe hat jetzt die Aufgabe, den Bären aus seiner misslichen Lage zu befreien. Dazu dürfen das Kletterseil, der Klettergurt, ein Karabiner, ein Kletterhelm und der Baum zu Hilfe genommen werden.

Die Gruppe hat dazu eine Beratungszeit von 10 Minuten und eine Aktionszeit von 20 Minuten.

Ziel des Spiels: Erlernen von Problemlösungsstrategien, Zusammenarbeit, Förderung der Diskussionsfähigkeit

Amazonas

Teilnehmerzahl: 10 – 14 Personen

Material:

- 1 Seil mit einem Durchmesser von mind. 1,5 cm, mind. 15m lang
- 1 Brett aus hartem Holz (3m x 20cm x 5 cm) oder 300x30x3cm
- 1 Hartholz- oder Stahlstange mit einem Mindestdurchmesser von 4 cm oder
- 1 Balken 6x6x250cm
- 1 ca. 2,5m langer Stock oder 1,5m
- 1 Eimer mit Henkel
- Schokobons oder andere „Beute“

Für diese Übung benötigt man eine möglichst pflanzenfreie Böschung oder eine andere Art von Abhang, ca. 1,20m hoch, die z.B. das Ufer eines Flusses darstellen soll. Aufgabe der Gruppe ist es, den Eimer, der ca. 5,5m von der Böschung entfernt im „Flussbett“ liegt, mit Hilfe der verschiedenen Utensilien ans Ufer zu holen. Man sollte sich ein möglichst „gruppengerechtes“ Szenario ausdenken.

Regel: Wenn ein Spieler oder ein Gegenstand den Boden zwischen Böschung und Eimer berührt, muss von vorne begonnen werden.

In diesem Spiel geht es um Problemlösungsstrategien, Zusammenarbeit, Förderung der Kommunikation und Diskussion. Die Gruppe sollte eine Vorbereitungszeit erhalten, um sich einen schlaun Plan zu überlegen.

Reflexion: Wie gut spricht sich das Team ab? Wie ist das Durchhaltevermögen bei Aufgaben, die keine offensichtliche Lösung vorgeben?

Wie ermuntert und bestärkt sich die Gruppe untereinander?

Was hilft/was behindert bei der Lösungsfindung?

Moorpfad

Ein ca. 8m langes Feld - das „Moor“ - muss von der Gruppe überquert werden. Als Hilfsmittel werden Holzbrettchen oder Teppichfliesen benutzt, oder etwas, worauf gerade 2 Füße Platz haben (max. 30x25cm). Die Anzahl der Bretter hängt stark von der Fähigkeit der Gruppe ab: wie viele Füße kriegen die Teilnehmer auf kleinstem Raum unter? Hier muss der Spielleiter seine Gruppe möglichst genau einschätzen können. Diese Übung kann überall durchgeführt werden, auch in einem großen Raum.

Die Gruppe soll das Moor überqueren, ohne es zu berühren und darf dabei lediglich die Holzbrettchen benutzen. Diese dürfen nicht einfach mit dem Fuß weitergeschoben werden und müssen im Moor immer berührt werden, sonst kommt das „Moormonster“ (der Spielleiter) und nimmt das Brett weg.

Je nach Gruppenstruktur sollten höchstens 1-2 mehr Brettchen als Teilnehmer ausgeteilt werden.

Schwieriger wird es, wenn weniger Brettchen zur Verfügung stehen als Teilnehmer.

Wenn ein TN das Moor berührt oder hineinfällt, erblindet er sofort (muss sich eine Augenbinde anlegen) und muss von den anderen TN geführt werden.

Mögliche Varianten:

a.

Es darf während der gesamten Übung nicht kommuniziert werden.

b.

Einigen Teilnehmern werden die Augen verbunden.

c.

Die Gruppe bekommt ein Zeitlimit gesetzt.

d.

Die Teilnehmer werden von der Spielleitung bereits im Moor auf ihren Brettchen positioniert und müssen aus dieser Ausgangsstellung heraus zur anderen Seite des Moors gelangen.

e.

Berührt einer der Teilnehmer das Moor, muss die Gruppe mit den zu diesem Zeitpunkt zur Verfügung stehenden Brettchen von vorne beginnen.

Nachbesprechung:

Kreativität und Phantasie bei der Lösungsfindung.

Wichtigkeit von Planung und Sorgsamkeit.

Zusammenarbeit und Verlässlichkeit.

Spinnennetz

Zwischen zwei Bäumen oder Pfählen wird aus mehreren oder einem langen Seil ein Spinnennetz geknüpft. Die Anzahl der Löcher im Netz hängen stark von der Fähigkeit der Gruppe ab. Bei jüngeren Gruppen sollte die Anzahl der Löcher der Anzahl der Teilnehmer entsprechen.

Bei einer Gruppengröße von 10-12 Teilnehmern ist ein Seil von mindestens 30m Länge notwendig !

Einzelne Löcher können mit Reepschnur verkleinert werden.

Alle Teilnehmer müssen nacheinander durch das Spinnennetz auf die andere Seite. Das Netz darf dabei nicht berührt werden. Die Teilnehmer dürfen auf ihrer jeweiligen Seite helfen, allerdings ohne dabei das Spinnennetz zu berühren oder durch die Löcher hindurch zu greifen. Aber auch diese Regeln sind „Auslegungssache“ und abhängig von der jeweiligen Gruppe.

Durchführungsideen:

Je nach gewünschter Schwierigkeit darf jedes Loch nur einmal benutzt werden.

Die Gruppe bekommt eine vorgegebene Planungszeit, danach darf nicht mehr kommuniziert werden.

Die Teilnehmer halten sich an den Händen während sie durch das Netz klettern

Hat ein Teilnehmer das Netz berührt, darf dieses Körperteil nicht mehr bewegt werden.

Wird das Netz berührt, muss die Gruppe neu beginnen.

Nachbesprechung:

Ablauf des Planungsprozesses und der Durchführung

Phantasie und Kreativität bei der Lösung der Aufgabe

Bereitschaft, Verantwortung zu übernehmen

Ernsthaftigkeit und Bereitschaft, sich im Rahmen von gesetzten Regeln an eine komplexe Aufgabenstellung heranzuwagen

Die Lösung der Aufgabe erfordert die Kreativität und den Einsatz jedes einzelnen, ist jedoch nicht alleine zu lösen.

L

Literaturliste

BRINCKMANN, Andreas / TREESS, Uwe: Bewegungsspiele. Reinbek (Rowohlt), 1995.

DEWALD, Wilfried / HÄUßLER, Christian: On-Line. Spiele und Abenteuer mit dem Seil. Augsburg (ZIEL), 2. Auflage 2007.

GILSDORF, Rüdiger / KISTNER, Günther: Kooperative Abenteuerspiele 1 und 2. Seelze-Velber (Kallmeyer), 1995 und 2001.

ORLICK, Terry: Neue kooperative Spiele. Weinheim und Basel (Beltz), 1985.

REINERS, Annette: Praktische Erlebnispädagogik. Augsburg (ZIEL), 5. Auflage 2000.

ROHNKE, Karl: The Bottomless Bag Again? Dubuque, USA (Kendall/Hunt), 2. Auflage 1994.

ROHNKE, Karl / BUTLER, Steve: Quicksilver. Dubuque, USA (Kendall/Hunt), 1995.

SENNINGER, Tom: Abenteuer leiten. Münster (Ökotoxia), 2000.