### VERTRAUENSÜBUNGEN FÜR GRUPPEN

Um die Zusammenarbeit von Teams und Gruppen zu verbessern, ist gegenseitiges Vertrauen ebenso wichtig, wie eine gute Kommunikation. Hier möchten wir einige Vertrauensübungen vorstellen, mit denen wir sehr gute Erfahrungen gemacht haben.

### VERTRAUENSÜBUNG: DER GORDISCHE KNOTEN

Gruppengröße: 6 - 14 Personen
Alter: ab 12 Jahre
Material: ohne
Dauer: ca. 10 min.
Ort: drinnen & draußen

#### Beschreibung:

Die Teilnehmer dieser Vertrauensübung bilden einen großen Kreis, alle strecken ihre Hände nach vorne aus und schließen die Augen. Auf ein Kommando gehen alle in die Mitte und ergreifen mit jeder eigenen Hand eine fremde. Nun können die Augen wieder geöffnet werden. Es ist ein Knoten entstanden, der entknotet werden soll, ohne dass die Hände losgelassen werden dürfen. Manchmal entstehen ineinander verschlungenen Kreise, die natürlich unentknotbar sind. Die Vertrauensübung soll die Angst vor dem Körperkontakt abbauen.

### VERTRAUENSÜBUNG: PENDEL

Gruppengröße: 7 bis 10 Personen, bei größeren Gruppen in mehrere Teams aufteilen
Alter: ab 15 Jahre
Material: Isomatte
Dauer: ca. 10 -15 Minuten
Ort: Wiese oder stuhlfreier Raum

#### Beschreibung:

Alle Spieler bilden bei dieser Vertrauensübung einen ganz engen Kreis. Sie halten die Hände mit den Handflächen in etwa Brusthöhe nach vorne. Eine freiwillige Person ist das ,,Pendel'' und stellt sich in die Kreismitte, verschränkt die Arme in Schutzhaltung vor der Brust, lässt sich steif nach hinten fallen und wird daraufhin von der Gruppe sanft in alle Richtungen bewegt. Das erfordert sehr viel Vertrauen! Das Pendel gibt sich dabei ganz der Gruppe hin und hat darauf zu achten, mit beiden Füßen auf seinem Platz stehen zu bleiben, stets Körperspannung beizubehalten und weder in den Knien noch in der Hüfte nachzugeben. Bevor gestartet wird, sollten die vereinbarten Kommandos ausgetauscht werden:
Pendel: „Seid ihr bereit?“
Gruppe: ,,Wir sind soweit, ... (Namen einfügen)!“
Pendel: ,,Ich lasse mich fallen!“
Gruppe: ,,Wir halten dich ... (Namen einfügen)!“

Hinweis: Gerade bei Jugendlichen muss die Spielleitung darauf achten, dass diese Vertrauensübung nicht
in übertriebenen Schubsen ausartet. In diesem Falle wäre es eher eine vertrauensmindernde Übung. Sobald die fallende Person ausgleichende Schritte machen muss, ist für sie ein sicheres Gefühl nicht mehr gewährleistet! Die Gruppe muss sich deshalb sensibel nach den Reaktionen des Pendels richten und die Fallstrecken danach ausrichten. Die Erfahrung, von der Gruppe gehalten zu werden und ihr ganz zu vertrauen, wird intensiver, wenn bei dieser Vertrauensübung nicht gesprochen wird.

### VERTRAUENSÜBUNG: SCHWEBEN LASSEN

Gruppengröße: ab 9 Personen
Alter: ab 15 Jahre
Material: Isomatte
Dauer: 10 Minuten
Ort: drinnen & draußen

#### Beschreibung:

Eine Person legt sich bei dieser Vertrauensübung flach auf den Boden (die Isomatte), schließt die Augen und macht sich steif wie ein Brett. Alle anderen stellen sich zu beiden Seiten auf und fassen mit den flachen Händen unter den Körper des/der Liegenden. Auf ein vereinbartes Kommando hebt die Gruppe die Person zu einer verabredeten Höhe an. Der/die Schwebende darf dabei nicht in den Hüften einknicken. Gruppen, die noch keine Erfahrung mit diesem Spiel haben, sollten die Person nicht höher als ihre Schultern halten. Dort schwebt sie für einige Sekunden. Dabei kann die Gruppe die Person sanft hin und her bewegen oder sich in Trippelschritten drehen bzw. den Standort wechseln. Anschließend wird die Person langsam wieder auf den Boden gelegt und noch drei Sekunden etwas fester aufgedrückt, bevor alle auf ein Zeichen gleichzeitig loslassen. Der Zauber dieser Vertrauensübung wird durch Schweigen noch verstärkt.

## WAHRNEHMUNGSÜBUNGEN

Übungen zur Wahrnemung sind ein wirkungsvolles Mittel, um die Aufmerksamkeit einer Gruppe zu steigern. Die Übungen schulen die Wahrnehmung für das eigene Verhalten, für die Anderen und ihre Bedürfnisse und die Wahrnehmungsfähigkeit mit allen Sinnen. So wird bei Wahrnehmungsübungen und Wahrnehmungsspielen oft mit verbundenen Augen gearbeitet. Wir haben einige schöne Wahrnehmungsspiele zusammengestellt. Nachmachen empfohlen!

### WAHRNEHMUNGSÜBUNG: SCHAFHERDE

Gruppengröße: 6 - 14 Personen
Alter: ab 12 Jahre
Material: Augenbinden, Seil zum Abstecken des Gatters
Dauer: ca. 30min
Ort: draußen, Wiese

#### Beschreibung:

Bei dieser Wahrnehmungsübung wird den Teilnehmer beschrieben, dass sie eine Schafherde sind. Da die Schäferin die Schafe nicht zusammen getrieben hat sind die Schafe überall verstreut. Ein Unwetter bricht in der Nacht herein und der Schäfer muss nun im Dunkeln die Herde in den sicheren Stall bringen. Da Schafe in der Dunkelheit völlig blind sind und diese auch keine menschliche Sprache verstehen, bleiben dem/der Schäfer nur akustische Signale. Wer der/die Schäfer ist wird noch nicht verraten sondern von dem/der Spielleiter bestimmt sobald alle die Augen verbunden haben. Der/die Schäfer muss dann die einzelnen Schafe mittels auszumachenden akustischen Zeichen (sprechen ist nicht erlaubt) in den Schafstall (wird mittels Seil oder Ästen vorher gekennzeichnet) lotsen. Die Gruppe hat 5 bis 10 Minuten Zeit sich für die Kommunikation Zeichen auszumachen (z.B. Klatschen zur Zuweisung der Schafe [jeder bekommt eine Zahl zugewiesen, wenn die geklatscht wird ist er an der Reihe], einmal pfeifen für links herum, zweimal für geradeaus und dreimal für rechts usw.) Nach der Vorbereitungszeit für die Wahrnehmungsübung bekommen alle die Augen verbunden und der/die Spielleiter verstreut die Gruppe und weist einem/r Mitspieler die Schäferrolle zu, indem ihm/ihr die Augenbinde abgenommen wird. Diese/r muss nun die Schafe in den Stall lotsen.

### WAHRNEHMUNGSÜBUNG: VORMACHEN - WEITERGEBEN

#### Beschreibung:

Die Hälfte der Gruppe wird bei dieser Übung zur Wahrnehmung gebeten, den Raum zu verlassen. Die Leitung macht einen Bewegungsablauf vor (z.B. eine Sense von einer Aufhängung herab holen, auf den Acker gehen, die Klinge schärfen, dann mähen, den Schweiß abwischen usw.). Die erste der weg gesandten Personen, A, sieht sich diese Bewegung an. Dann wird die 2. Person B geholt, sieht sich die Bewegung an holt danach C. B macht die Bewegung C vor usw.

Auswertung der Wahrnehmungsübung: Besprechen was für Assoziationen jeder gehabt hat. Wie geht man mit Fremden Unverständlichen um?

Lernziel der Wahrnehmungsübung: Die Perzeptionsprobleme erfahren, d.h. erkennen, wie sehr die Interpretation die Wahrnehmung steuern kann.

### WAHRNEHMUNGSÜBUNG: GLASPLATTENTRÄGER

#### Beschreibung:

Die Gruppe bildet bei dieser Wahrnehmungsübung einen geschlossenen, großen Kreis. Vor sich halten alle eine lange, durchgängige Schnur, die am Ende als Kreis zusammengeknüpft ist. Die Schnur Symbolisiert den Rand der Glasplatte, die dünn und sehr zerbrechlich ist. Die Spielleitung gibt nun die Aufträge:

1. Wir heben miteinander ganz vorsichtig die Glasplatte hoch, so dass kein Sprung entsteht.
2. Wir senken miteinander wieder die Glasplatte.
Die Spielleiterin legt auf diese Glasplatte einen imaginären Ball, der durch Heben bzw. Senken der Glasplatte auf dieser zum Rollen gebracht werden kann. Die Roll-Richtung des Balles kann gesteuert werden, indem die eine Seite der Gruppe die Platte anhebt und die andere Seite die Platte senkt. So soll der Ball immer wieder in andere Richtungen bewegt werden.
3. Wir legen zum Abschluss die Glasplatte vorsichtig auf den Boden.
Während den Aufgaben muss immer darauf geachtet werden das die Glasplatte nicht Springt und der Ball nicht auf den Boden fällt.
Variation der Wahrnehmungsübung: Ohne reden
Auswertung der Wahrnehmungsübung: Wie wird sich verständigt? Wer gibt die Befehle? Wie ordnet sich die Gruppe?
Lernziel der Wahrnehmungsübung: Wahrnehmung der ganzen Gruppe, korrigierende Steuerung des eigenen Verhaltens durch Signale von anderen.

# KOOPERATIONSSPIELE



Jeder Mensch befindet sich irgendwann einmal in der Situation, dass er sich in einem Team befindet. Teamplayerfähigkeiten sind in den allermeisten Jobs gefordert und nicht funktionierende Teams können ganze Unternehmungen gefährden. Sowohl in der Schule als auch im Beruf braucht es manchmal Team bildende Maßnahmen, z. B. in Form von **Teambuilding Spielen**, **Gruppenspiele für Jugendliche**; aber auch **Geschicklichkeitsspiele für Erwachsene** können die Kooperationsfreude verstärken. Häufig geht es um Vertrauen, wnn ein Teilnehmer die Augen verbunden bekommt und von einem anderen geführt werden muss. Teambildung und **Teamentwicklung** können häufig über Kooperationsspiele geschehen. Wir haben Ihnen hier einige **Anleitungen** zusammengetragen und wünschen viel Erfolg bei Ihrem Teambuilding!

## KOOPERATIONSSPIEL BLINDES SORTIEREN

**Gruppengröße:**
10 bis 15 Personen

**Material:**
Augenbinden

**Beschreibung:**
Die Spieler werden durchnummeriert und merken sich ihre Nummer. Danach werden allen Spieler die Augen mit Tüchern verbunden, und sie werden - nicht nach Nummern geordnet! - in einer Reihe aufgestellt. Ein Spieler bekommt nun die Aufgabe, die Gruppe nach Nummern geordnet aufzustellen. Er kann sich zu jedem Spieler vortasten und diesem auf die Schulter tippen. Wer angetippt wird, teilt seine Nummer durch Klatschen mit. Wer z.B. die 8 hat, klatscht 8 Mal in die Hände. So kann die Spieler herausbekommen, welche Nummer wo steht und die Gruppe entsprechend sortieren. Es darf während des Spiels nicht gesprochen werden. Die Augenbinden dürfen erst abgenommen werden, wenn der Spieler meint, die Gruppe richtig geordnet zu haben oder wenn das gesetzte Zeitlimit erreicht ist.

**Variante I:**
Alle Teilnehmer stellen sich auf eine schmale Erhöhung (Stühle, Mauer etc.). Die Teilnehmer haben jetzt die Aufgabe sich in alphabetischer Reihenfolge ihrer Vornamen zu ordnen. Andere Möglichkeiten sind die Sortierung nach Größe oder dem Geburtsdatum. Keiner darf den Boden berühren oder sich an irgendeinem Gegenstand festhalten. Fällt ein Teilnehmer von der Bank, so muss dieser (oder alle Teilnehmer) an seinen Ausgangspunkt zurück. Das ganze kann auch nonverbal vollzogen werden.

**Variante II:**
Alle Teilnehmer stehen in einer Reihe auf der schmalen Erhöhung und fassen sich an die Hände. Das eine Ende (A) muss nun zum anderen Ende (B) und umgekehrt, so dass die Schlange am Schluss einmal umgedreht ist. Dabei dürfen die TN die Hände nicht loslassen. Bei weiteren Durchgängen kann man Freiwilligen die Augen verbinden. Dadurch wird das Vertrauen der TN aufgebaut.

## KOOPERATIONSSPIEL KUGELBAHN

**Gruppengröße:**
unbegrenzt

**Material:**
Zeitungen, Klebeband, Scheren, kleine Kugeln, Stoppuhr

**Beschreibung:**
Es werden je nach Anzahl Mannschaften ausgewählt. Jede Mannschaft bekommt 1 Zeitung, ein bis zwei Scheren und eine Rolle Klebeband.

Mit diesem Material muss innerhalb von 7 Minuten eine Kugelbahn konstruiert werden (wie, ist jedem selbst überlassen). Dabei dürfen jedoch keine Gegenstände benutzt werden. Die Kugelbahn muss frei stehen können und beweglich sein. Nach 2 Minuten Überlegungszeit geht‘s los. Die Bahn bei der die Kugel, am Ende, am längsten rollt ist Sieger.

## KOOPERATIONSSPIEL DER WANDERNDE TENNISBALL

**Gruppengröße:**
beliebig viele

**Material:**
ein Tennisball

**Beschreibung:**
Die Teilnehmer bekommen die Aufgabe folgendermaßen gestellt: "Dieser Tennisball muss innerhalb von X Sekunden (so viele wie TN - bei 10 TN also 10 Sekunden) durch alle Hände gegangen sein." Dazu hat die Gruppe eine Beratungszeit von 1 Minute, währenddessen sie aber den Tennisball noch nicht bekommt. Nach erfolgreicher Absolvierung wird die Zeit halbiert, dann nochmal verkleinert, immer weiter, bis zum Schluss nur eine Sekunde Zeit bleibt, damit der Ball durch alle Hände gegangen ist. Schafft die Gruppe eine vorgegebene Zeit nicht, hat sie wieder 1 Minute Bedenkzeit und muss es noch einmal versuchen.

Wichtig ist hinterher eine Reflexion über die Gruppendynamik: Wie hast Du Dich gefühlt? Wer hat sich durchgesetzt? Wie seid ihr zur Lösung gekommen?

**Die Lösung:**
Jeder formt seine Hände mit Daumen und Zeigefingern zu einer Art "Kreis", dann halten alle diese Kreise untereinander, und einer lässt den Ball da durch fallen. Auf diese Idee kommen die TN meist erst sehr spät, weil sie automatisch denken, man muss den Ball weitergeben - aber die Aufgabe ist ja nur, dass er "durch alle Hände gehen muss" - wie, ist egal.

## KOOPERATIONSSPIEL DAS MOOR

**Gruppengröße:**
6 bis 15 Personen

**Material:**
zwei Teppichfliesen weniger als Teilnehmer:

**Vorbereitung:**
Eine Strecke abstecken, die die Jugendlichen überwinden müssen.

**Beschreibung:**
Nach langer Wanderung durch den Dschungel haben die Jugendlichen endlich einen weg aus der Wildnis gefunden, das einzige, das sie jetzt noch von der Zivilisation trennt ist ein tiefes Moor. Dieses Moor gilt es zu überwinden mit Hilfe der Teppichfliesen. Die Jugendlichen bauen eine Schlange, auf der sie alle laufen müssen. Die Falle dabei ist, dass die Jugendlichen immer Kontakt zu einer Teppichfliese haben. Wenn sie eine Teppichfliese nicht mehr berühren, versinkt diese im Moor und ist somit verloren. Wer das Moor berührt, verliert ein Bein, wer zu lange im Moor steht stirbt und ist so aus dem Spiel ausgeschieden.

**Variante:**
Unter den Jugendlichen gibt es noch Jugendliche die durch die lange Dschungelexpedition blind geworden sind, oder nur noch ein Bein haben. Die "gesunden" Jugendlichen müssen nun auch noch auf einen Verletzten aufpassen und ihn durch das Moor schleusen.

## KOOPERATIONSSPIEL FERNGESTEUERT

**Material:**
Seile, Augenbinden

**Beschreibung:**
Ein Schüler lässt sich durch vier weitere Schüler seines Teams steuern.

Gelenkt wird er durch vier lange Schnüre; die Augen mit einem Tuch blickdicht verbunden! Körperkontakt zu den Führenden ist nicht erlaubt.

Zu Beginn der Übung finden sich die Schüler in Gruppen zu jeweils fünf Personen. An einer dieser fünf Personen befestigen Sie Schnüre. Etwa als lose Schlaufen an den beiden Hand - und Fußgelenken. Teamaufgabe ist nun das Bewältigen einer längeren Distanz oder eines Hindernisparcours. In einer Variante kann die Aufgabe auch sein, 4 Verkehrshütchen einzusammeln. In fortgeschrittenen Teams kann auch der Versuch nicht zu sprechen eine Vorgabe sein. Zu einem sinnlichen Erlebnis besonderer Art wird es, wenn sie das Team auf einem breiten Waldweg oder über kleine Hügel schicken!

## KOOPERATIONSSPIEL DAS BLATT WENDEN

**Gruppengröße:**
ab 8 Personen

**Alter:**
ab 12 Jahre

**Material:**
1 Plane (aus dem Baumarkt) oder 1 Teppich, Klebend, Filzstifte

**Ort:**
drinnen & draußen, 16qm Platzbedarf

**Beschreibung:**
Dieses Spiel zeichnet sich gerade durch seine Einfachheit und seinen großen Symbolgehalt aus: Die ganze Gruppe stellt sich auf einen Teppich oder eine Plastikplane (je nach Gruppengröße ca. 3 x 4m groß). Die Gruppe soll die Plane wenden, ohne sie zu verlassen. Sollte dennoch ein Gruppenmitglied mit auch nur einem Haar den Boden betreten, muss die Übung von Neuem begonnen werden.

**Varianten:**
Erstens kann die Gruppe zusätzlich Ziele definieren, die sie in der Zukunft erreichen will. Diese Werden auf Klebeband geschrieben und auf die Unterseite der Plane geklebt. Danach werden Verhaltensweisen besprochen, die in der Zukunft nicht mehr in der Gruppe vorkommen sollen. Diese werden auf die Oberseite geklebt. Auf der einen Seite kann somit der Ist-Zustand beschrieben werden, auf der anderen Seite können die Wünsche (Soll-Zustand) stehen. Neben der Symbolik des Blattwendens ist auch das ,,Aufschlagen“ eines neuen Kapitels“ möglich. Ebenso lassen sich natürlich auch andere Gegensatzpaare finden: z. B. Befürchtungen und Erwartungen oder die zwei Seiten einer Medaille. Die zweite Möglichkeit ist, unter dem Teppich/der Folie drei Schlüssel zu legen. Die Gruppe muss nun die Schlüssel bergen, ohne dass jemand den Boden außerhalb berührt.

**Auswertung:**
Was möchtet ihr hinter euch lassen? Zu welchen neuen Werten wollt ihr finden? Hat es geholfen Nachbarn zu haben? Für was könnten die Schlüssel symbolisch stehen?

## KOOPERATIONSSPIEL REIN IN DEN TEICH

**Material:**
vier Tische, Stühle , Augenbinde

**Ort:**
Raum mit Tischen**Beschreibung:**
Mit den Tischen wird ein Viereck gebildet. Zur Verfügung stehen noch die Stühle der Teilnehmer. Die Teilnehmer stehen außen. Nun ist es die Aufgabe der Teilnehmer in den Innenraum zu kommen, ohne die Tische mit irgendeinem Körperteil zu berühren. Sollte ein Teilnehmer mit einem Körperteil den Tisch berühren, so wird ein Handicap auferlegt (Augen verbinden, Arm fixieren, das übliche....). Den Stuhl auf den Tisch zu stellen, ist erlaubt, wird den Teilnehmern aber nicht gesagt (was nicht verboten ist, ist erlaubt). Das Ziel ist erlangt, wenn alle Teilnehmer im Innenteil des Tischrechteckes (-quadrates) angekommen sind.

## KOOPERATIONSSPIEL BERGUNG DER BRENNSTÄBE

**Gruppengröße:**
5 - 10 Personen

**Alter:**
ab 15 Jahre

**Material:**
ca. 6m Schnur, 2 Karabiner, 1 Taschenspiegel, 1 Messer, 1 m Klebeband

**Ort:**
drinnen & draußen

**Beschreibung:**
Aus einem Atomreaktor müssen alte Brennstäbe entfernt werden. Der Reaktor kann hierbei z.B. ein ca. 1m hoher Turnkasten ohne Oberteil sein. Der Reaktorkern ist ein Eimer mit Henkel und der Brennstab ist ein Becher mit Wasser. Ein Bereich von ca. 1,5m um den Reaktor herum ist abgesperrt. Das Eindringen in diesen Bereich für zur Verstrahlung. Z.B kann der/die Spieler blind werden (Augenbinde). Die Gruppe hat nun die Aufgabe, das Brennelement zu bergen. Sie muss den Eimer mit dem Brennstab (Wasserbecher) aus dem Reaktor (Kasten) herausbekommen, ohne dass das Wasser verschüttet wird.

**Anmerkungen:**
Dieses Spiel ist für ältere Jugendliche und Erwachsene geeignet, da die Lösung der gestellten Aufgabe viel Geschick und Geduld erfordert. Es sollte nur mit Hilfe des Spiegels in den Reaktor hinein zu sehen sein. Die Turnkästen sollten deshalb z.B. mit einem Tuch ausgekleidet sein. Alternativen könnten große Mülltonnen sein.

## KOOPERATIONSSPIEL ZWEI KÖNIGE

**Gruppengröße:**
egal

**Alter:**
ab 5 Jahre

**Material:**
2 Baumstümpfe, leere Getränke- oder Holzkisten, 1 Seil

**Dauer:**
15 min.

**Ort:**
drinnen & draußen, ebener Boden

**Beschreibung:**
Die Baumstümpfe oder die umgedrehten Kisten werden ca. drei Meter von einander entfernt aufgestellt. Je ein Teilnehmer stellt sich auf den Baumstumpf und nimmt das Seil in die Hände, das etwa sechs Meter länger als der Abstand der beiden Personen sein sollte. Ziel ist es nun, den/die Spielpartner vom Baumstumpf herunterzuziehen oder durch geschicktes Seilnachlassen aus dem Gleichgewicht zu bringen.

**Varianten:**
Schwieriger wird das Spiel, wenn die Standflächen der Teilnehmer kleiner wird. Z.B. durch den Einsatz von Koch- oder Blumertopf. Eine Kombination von drei oder vier Personen über ein Y- oder X-förmiges Seil**Sicherheitshinweis:**
Auf ebenen Untergrund achten! Standfläche sollte nicht zu hoch sein!

## KOOPERATIONSSPIEL EIER KÖNNEN FLIEGEN

**Gruppengröße:**
ab 8 Personen und mehr

**Material:**
siehe unten

**Beschreibung:**
Auf einem EU-Kongress "Welternährungsprobleme" treffen sich Wissenschaftler aus verschiedenen Nationen um die Hungersnot in der Dritten Welt zu lindern. Der Moderator erläutert das Problem: Es ist uns bekannt, das nur rohe Eier die Versorgunsnotlage lindern können. Es gibt jedoch keine Möglichkeit, die Eier auf dem Landweg (zu unsicher und zu teuer)und auf dem Seeweg zu transportieren. Die einzige Möglichkeit ist, die Eier mit dem Flugzeug zu transportieren. Da es jedoch keine Landebahnen gibt, kann man die Eier nur mit Hilfe eines geeigneten Flugobjektes abwerfen. Aufgabe der Kongressteilnehmer ist es, diese Konstruktion zu entwickeln (zu bauen).

**Zum Spiel selbst:**
Die Gruppe wird je nach Stärke, z.B. 20 Jugendliche in 5 Gruppen á 4 Personen aufgeteilt (auslosen). Jede Gruppe stellt eine Nation dar. Für die Konstruktion stehen 20 Minuten zur Verfügung.

**Jede Gruppe erhält:**

* ein Stück Wandzeitung (Pappe)
* ein Doppelblatt Zeitungspapier
* einen Filzstift
* einen Klebestift
* eine Rolle Klebstreifen
* ein Stück Kordel (1m)
* drei Luftballons
* eine Schere
* ein rohes Ei

In das Flugobjekt verarbeitet werden darf nur die Kordel, die Luftballons, das Zeitungspapier, Klebsteifen und Kleber des (Klebstiftes)und das Ei. Die Gruppe muss allerdings darauf achten, dass das das Ei leicht zugänglich ist, da die Hungernden keine Werkzeuge haben. Auch muss die Gruppe darauf achten, dass sie nicht zu viele Materialien verbraucht (wegen der Umweltverträglichkeit). Die Wandzeitung und der Filzstift dienen zur Anfertigung einer Skizze für die anschließende Präsentation.

**Start:**
Es findet ein Uhrenvergleich statt und die Gruppen werden aus (dem Seminarraum in die  Gruppenräume) geschickt. Pünktlich nach 20 Minuten müssen alle wieder im Seminarraum sein sonst gibt es Punktabzug.

**Bewertung:**
Eine Jury (Teamer) verteilt die Punkte :

|  |  |
| --- | --- |
| Gruppenzusammenarbeit | Umweltverträglichkeit |
| Zeit | Flugphase           |
| Erfolg | Punktabzug oder Zugabe |
| Präsentation | **= Gesamtpunktzahl** |

Wenn alle Gruppen Pünktlich nach 20 Minuten wieder im Seminarraum sind, beginnt die Präsentation. Wer verspätet in den Seminarraum kommt, erhält einen Punkt abgezogen, wer früher dort erscheint erhält keine zusätzlichen Punkte. Da die Zeit arg bemessen ist, sollen alle die Zeit voll nutzen. Anschließend stellt jede Gruppe ihr Flugobjekt vor (Präsentation). Dazu wird die Skizze aufgehängt und möglichst erläutert. Die Jury achtet darauf, das während der Präsentation alle Gruppenmitglieder daran mitwirken z.B. einer erklärt, einer hält die Konstruktion, einer zeigt das erklärte an der Skizze usw. Erklärt nur einer, dann gibt es entsprechend weniger Punkte. Bewertet wird dann noch der Materialverbrauch. Viel Kleber, Klebestreifen und Kordel bedeuten weniger Punkte. Je weniger verbraucht wird, desto mehr Punkte erhält die Gruppe.

Nach der Präsentation geht es in die praktische Erprobung. Hierzu begibt sich jeweils einer aus der Gruppe mit Flugobjekt in die 2. Etage des Gebäudes. Die Konstruktionen werden nun nacheinander abgeworfen. Nun kann die Jury noch die Punkte für den Erfolg und den Flug vergeben. Ist das Ei noch ganz, gibt es die höchste Punktzahl, ist das Ei kaputt, gibt es keine Punkte.

Flug: Ist das Objekt langsam zu Boden geschwebt oder ist es wie ein Stein zur Erde gefalle. Auch hier wird die Jury entsprechend bewerten.

Sieger ist die Gruppe, die die meisten Punkte hat. Der Preis Überraschungseier. Die anderen erhalten Trostpreise.

Wesentliche Kriterien bei diesem Spiel sind Stress (20 Minuten), Präsentation und Teamwork.

## KOOPERATIONSSPIEL FINDE DEN KREIS

**Gruppengröße:**
mindestens 2 Personen

**Material:**
Kreide, Augenbinde

**Beschreibung:**
Einer Spielerin werden die Augen verbunden und sie wird solange im Kreis gedreht, bis sie die Orientierung verloren hat. Dann wird auf dem Spielfeld mit Kreide ein kleiner Kreis aufgezeichnet. Die „Blinde“ bekommt nun einen Gegenstand in die Hand gedrückt, den sie im Kreis ablegen soll. Da sie nicht wissen kann, wo sich der Kreis befindet, wird sie von den anderen Spielerinnen durch Zurufe geführt. Es darf aber nur „heiß“ oder „kalt“ gerufen werden, je nachdem, ob sich die „Blinde“ dem Kreis nähert oder sich von ihm entfernt.

## AUFTEILUNGSSPIELE

Wenn man eine große Gruppe teilen will, ohne das die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dies bemerken und sich bewusst einer oder der anderen Gruppe zuordnen, bieten sich die folgenden Spiele zur Gruppeneinteilung an.

### AUFTEILUNGSSPIEL: TIERFAMILIEN

Gruppengröße: beliebig
Alter: vorbereitete Zettelpaare, pro Teilnehmer 1 Zettel
Material: Isomatte
Dauer:
Ort: drinnen & draußen

#### Beschreibung:

Dieses Spiel erfordert etwas Vorbereitung: Die Spielleitung schreibt auf kleine Zettel Namen von Tieren (z. B. Elefant, Tiger ...). Je nachdem, ob sich Paare oder größere Gruppen finden sollen, werden zwei, drei oder mehrere Zettel mit dem gleichen Namen beschriftet. Später werden die Zettel gemischt, ausgeteilt und gleiche Tiernamen haben sich zusammen zu finden. Dabei laufen die Spieler wahllos durcheinander und imitieren dabei zu ihrem Tier passende Geräusche, um sich zu finden.
Varianten: 1. Statt Tiernamen können auch andere Kategorien gefunden werden: Berühmte Persönlichkeiten, Berufe, Fluggesellschaften, Länder, Gefühle, Sport. Bei einer ungeraden Zahl von Teilnehmer wird ein Namenset mit einem Zettel mehr vorbereitet.

## SPIELE ZUR UMWELTBILDUNG

Schulausflüge und andere erlebnispädagogische Unternehmungen bieten eine großartige Chance, Kindern den richtigen, rücksichtsvollen und wertschätzenden Umgang mit der Natur aufzuzeigen. Spiele zur Umweltbildung dienen dabei nicht nur der Wissensvermittlung im kognitiven Sinne. Sie geben den Kindern einen tiefgehenden Eindruck von der Schönheit, Vielfalt und dem perfekten Zusammenspiel der Natur. Mit allen Sinnen wird die Natur bei Spielen zur Umweltbildung erlebt. Ob beim ertasten der verschiedenen Rindenstrukturen, beim Suchen nach verschiedenen Farben, die in der Natur vorhanden sind oder beim Messen des Alters eines Baumes: Die Kinder werden erfahren, dass in Natur alles seinen Platz hat und gebraucht wird.

#### Die Blindenführung

Material: Augenbinden
Dauer: 30 min.

#### Beschreibung:

Die Kinder tun sich bei diesem Spiel zur Umweltbildung zu zweit zusammen. Eines bekommt die Augen verbunden. Das andere Kind fasst das „blinde“ Kind an den Schultern und führt es zu einem Baum. Das blinde Kind ertastet nun den Baum ganz genau – Umfang, Rindenform, Äste oder Zweige, Geruch usw. Auf ein Zeichen des Gruppenleiters hin werden alle „blinden“ Kinder von ihren Helfern zurück zum Ausgangspunkt geführt und die Augenbinden abgenommen. Können die „Blinden“ nun ihren Baum wiederfinden? Anschließend wird gewechselt.

Tipps: Grundschüler sollten sich mindestens 30 Schritte vom Ausgangspunkt entfernen sei, Kindergartenkinder entsprechend weniger. Für Grundschüler kann man dieses Spiel zur Umweltbildung erschweren, indem sie sich zuvor mit verbundenen Augen um sich selbst drehen müssen, so dass sie die Richtung nicht bestimmen können, in die sie geführt werden.

### DETEKTIVE IM VERHÖR

Material: Bilder der heimischen Waldtiere, Klammern oder Sicherheitsnadeln
Dauer: ca. 20 min.

#### Beschreibung:

Ein Kind bekommt bei diesem Spiel zur Umweltbildung das Bild eines Tieres auf den Rücken geheftet. Nun muss es durch Befragen der übrigen Kinder herausfinden, um welches Tier es sich handelt. Die Kinder dürfen nur mit Ja oder Nein antworten; jedes Kind darf nur einmal gefragt werden. Wenn das Tier erraten ist, ist das nächste Kind an der Reihe.

### MOTTE UND FLEDERMAUS

Material: Augenbinde
Dauer: ca. 20 min.

#### Beschreibung:

Die Fledermaus ist nachtaktiv und fängt ihre Beute allein durch Schallortung. Um diese Jagdmethode nachzuempfinden, bilden bei diesem Spiel zur Umweltbildung alle Kinder einen großen Kreis. Zwei Kinder gehen in die Mitte. Einem der beiden werden die Augen verbunden – es spielt die Fledermaus. Das andere Kind bleibt still stehen. Immer, wenn die Fledermaus „Motte“ ruft, muss die Motte einen kurzen Laut produzieren (rufen, mit den Füssen am Boden scharren, in die Hände klatschen usw.). Die Fledermaus versucht, ihre Beute zu fangen. Während dessen müssen auch die Kinder im Kreis still sein. Kommt die Fledermaus dem Kreis zu nahe, tippen die Kinder ihr kurz auf die Schulter. Wenn die Fledermaus die Motte gefangen hat, wird gewechselt.

### DER SEILPARCOURS

Material: Mind. 50 Meter Seil, Augenbinden
Dauer: Vorbereitung 20 min, Durchführung 10 bis 15 Min.

#### Beschreibung:

Eine für Kinder sehr spannende Art, die Beschaffenheit des Waldes und seine Geräusche auf sich wirken zu lassen, ist der Seilparcours. Dazu wird bei dieser Übung zur Umweltbildung mit Hilfe eines langen Seiles ein Weg durch den Wald gespannt. Nehmen Sie Büsche und Bäume zu Hilfe, um das Seil zu fixieren. Sie können das Seil mal so tief spannen, dass man gebückt daran laufen muss, mal so hoch, dass die Kinder es gerade noch erreichen können. Je interessanter der Weg, umso spannender wird er. Bauen Sie die natürlichen Gegebenheiten wie leichte Abhänge oder Kuhlen mit ein, umgestürzte Bäume oder tief hängende Zweige (Weide, Birke). Achten Sie aber darauf, dass nichts im Weg ist, woran die Kinder sich verletzen können (tote Äste auf Augenhöhe, Dornensträucher, Fußlöcher im Boden u.ä.). Die Kinder bekommen nun die Augen verbunden. In geeignetem Abstand von fünf bis 10 Metern voneinander werden sie losgeschickt und müssen sich nur mit Hilfe des Seils den Weg entlang tasten.

Tipp: Bei Grundschülern erhöht es die Spannung, wenn sie den Parcours vorher nicht ansehen dürfen, sondern schon mit verbundenen Augen zum Ausgangspunkt geführt werden. Manche Kinder lassen sich nicht gerne die Augen verbinden. Dann reicht es, wenn sie die Augen schließen. So haben sie die Möglichkeit, zwischendurch einmal zu blinzeln, wenn der Weg schwieriger wird.

### DETEKTIVE AUF SPURENSUCHE

Material: Fotoapparat, Stifte, Arbeitsblatt, Buch über Tierspuren
Dauer: 1 – 2 Stunden

#### Beschreibung:

In diesem Spiel zur Umweltbildung ist die Spürnase der Naturdetektive besonders gefragt. Wir wollen sehen, ob wir Spuren von den heimischen Tieren auch in unserem Wald finden können. Dazu müssen wir erst einmal wissen, welche Tierspuren es gibt. Der Gruppenleiter zeigt den Kindern Fraßspuren und Trittspuren verschiedener Tiere. Dann gehen die Kinder selbst auf die Suche.

Tipp: Wahrscheinlich brauchen die Kinder Hilfe beim Auffinden von Tierspuren. Aus diesem Grund ist es notwendig, dass die Gruppenleiter sich selbst im Vorfeld mit dem Wald vertraut gemacht und bereits Tierspuren ausgemacht haben. Dies können Spuren oder Suhlen von Wildschweinen sein, angenagte Fichtenzapfen von Specht, Eichhörnchen und Waldmäusen, von Rehen angefressene Baumrinde oder die von Mäusen und Eichhörnchen aufgebrochenen Haselnussschalen. Vielleicht findet sich sogar ein Fuchs- oder Dachsbau. Dann sind Sie in der Lage, den Kindern Hinweise zu geben oder sie gezielt nur an bestimmten Stellen suchen zu lassen. Informieren Sie sich zuvor, wonach und an welchen Stellen Sie am besten suchen.

### DAS WALDWARNSYSTEM

Dauer: 15 min.

#### Beschreibung:

Der Eichelhäher ist die Alarmanlage des Waldes. Mit seinen lauten Rufen warnt er die Tiere vor Gefahren.

Für dieses Spiel zur Umweltbildung brauchen wir einen „Wanderer“, einen „Eichelhäher“ und viele Kinder, die Bäume darstellen. Der Eichelhäher stellt sich zwischen die Bäume. Alle Bäume und der Eichelhäher schließen nun die Augen.
Das Kind, das den Wanderer spielt, muss nun versuchen, das Spielfeld zu durchqueren, ohne dass es vom Eichelhäher bemerkt wird. Dabei weiß es nicht, welches Kind der Eichelhäher ist und wo dieser steht. Hört der Eichelhäher den Wanderer, so schreit er laut. Nach dem dritten Schrei oder wenn der Wanderer es ohne Schreie geschafft hat, werden die Rollen gewechselt.

## WIE ALT IST EIN BAUM?

Material: Maßband, Papier, Stifte
Dauer: 1 Stunde

#### Beschreibung:

Der Umfang eines Baumes gibt Aufschluss darüber, wie alt ein Baum ist. Das geht so: Die Kinder legen das Maßband in einem Meter Höhe um den Stamm und messen seinen Umfang. Dann teilen sie die gemessene Zahl durch 3. Das ist das Mindestalter des Baumes. Danach teilen sie die gemessene Zahl durch 2. So alt ist der Baum höchstens. Ein Baumstamm von 120 cm Durchmesser ist also mindestens 40 Jahre, höchstens 60 Jahre alt.

Suchen Sie mit den Kindern für dieses Spiel zur Umweltbildung einen möglichst dicken Baum aus. Dieser wird nun vermessen und das Ergebnis notiert. Verweilen Sie eine Zeit lang bei dem Baum und beobachten Sie, welche Pflanzen in seiner Nähe wachsen, welchen Tieren er Unterschlupf und Nahrung bietet. Überlegen Sie mit den Kindern, welchen Nutzen der Baum für die Menschen hat (spendet Schatten, gibt Nüsse oder Früchte,...).

Tipp: Wenn Sie eine Baumscheibe haben, lassen Sie die Kinder die Jahresringe zählen und die Dicke der Scheibe mit der Dicke des ausgesuchten Baumes vergleichen. Auch auf diese Weise lassen sich Rückschlüsse auf das Alter des Baumes ziehen.

### SEHEN: DIE FARBEN DES REGENBOGENS

Material: Papierstreifen in den Farben des Regenbogens, Umschläge, weißes Tuch, Fotoapparat
Dauer: ca. 20 min.

#### Beschreibung:

Dieses Spiel zur Umweltbildung zeigt, welche verblüffende Farbenvielfalt in der Natur herrscht. Sie können das Spiel auf dem Schulhof oder im Garten machen, aber auch auf einer Wiese oder im Wald. Die Kinder teilen sich zunächst in Gruppen auf. Jede Gruppe bekommt einen Umschlag mit je sieben Papierstreifen in den Farben des Regenbogens (rot, orange, gelb, grün, hellblau, dunkelblau, lila). Nun muss jede Gruppe versuchen, diese Farben in der Natur der Umgebung zu finden. Aber Achtung: Nur Naturmaterialien zählen.

Wenn alle Farben gefunden sind, legt die Gruppe aus diesen Materialien auf dem weißen Tuch einen Regenbogen. Pro Farbe bitte nur ein Beispiel mitnehmen - keine ganzen Blumenbüschel ausreißen! Die Kinder werden erstaunt sein, welche Farbenpracht die Natur bietet. Machen Sie ein Foto von den fertigen Regenbögen.

### AUS ALT MACH NEU: PAPIER SCHÖPFEN

Material: 3 Seiten einer Zeitung (oder anderes Altpapier), 1 Wanne oder flache Schüssel (zum Schöpfen), Wasser, 1 TL Leim, evtl. etw. Wasserfarbe, 2 Schöpfgitter aus dem Bastelladen oder Spritzschutzgitter für Bratpfannen (Haushaltswarenladen), 1 Stück Draht, 1 Stück alter Stoff (etwas größer als das Schöpfgitter), 1 großes altes Handtuch, 1 Nudelholz.

Dauer: 2-3 Stunden, eine Nacht Wartezeit

#### Beschreibung:

Um Papier herzustellen, müssen Bäume gefällt werden, denn für Papier braucht man Holzfasern (Zellstoff). Aber man kann die Lebensdauer von Papier verlängern, wenn man aus altem, schon gebrauchtem Papier neues herstellt. Dieses Papier nennt man Recycling-Papier.

Man erkennt es im Geschäft am Umweltzeichen „blauer Engel“. Wer Altpapier verwendet, handelt nachhaltig, weil für die Herstellung keine Bäume gefällt werden müssen und außerdem viel weniger Energie und Wasser verbraucht wird als für Papier aus Zellstoff.
Wie man aus altem Papier neues macht, können Naturdetektive selbst ausprobieren. Und so wird`s gemacht: Das Altpapier in kleine Schnipsel reißen und in die Wanne geben. Dann die Wanne 3 cm hoch mit Wasser füllen und das Ganze über Nacht einweichen lassen. Am nächsten Tag ist ein Brei entstanden. Nun breiten die Kinder das Handtuch aus und darauf das Stoffstück. Der Papierbrei wird umgerührt und der Leim dazugegeben. Leim sorgt u.a. dafür, dass später beim Schreiben die Tinte nicht verläuft. Wer buntes Briefpapier haben möchte, gibt noch ein paar Tropfen wasserlösliche Farbe hinzu. Nun noch einmal alles gut verrühren. Jetzt kann man schöpfen: Dazu das Schöpfgitter in die Wanne tauchen, dann anheben und das Wasser gut abtropfen lassen. In den Maschen des Gitters verfangen sich die Papierfasern.
Nun kippen die Kinder das Gitter mit dem Papierbrei nach unten auf das Stoffstück und rollen mit dem Nudelholz kräftig darüber, um das Wasser herauszupressen. Nun das Stück Stoff mit dem Papier daran zum Trocknen auf die Wäscheleine hängen. Zum Schluss kann man das Papier vorsichtig vom Stoff abziehen und glätten.
Tipp: Wer ein besonders individuelles Stück Papier machen möchte, kann auch ein Wasserzeichen einarbeiten. Dafür braucht man ein Stück Draht, aus dem das Wasserzeichen geformt wird. Dieses gibt man dann zwischen zwei Schöpfgitter und schöpft damit das Papier ab.