

Ferien am Ort



nachhaltig

bewusster
langsamer
leben fair
miteinander
schöner

Praxispaper 2014

„Das Leben ist **bunt**“



Viel Spaß damit...

Klappi & Thorsten & Isa

Kennenlernen auf bunte Art

Lieblingsfarbe einschätzen

Quelle:	Griesbeck, Die 50 besten Kennenlernspiele
Dauer:	5-10 Minuten
Material:	---
Beschreibung:	Fast jeder Mensch hat eine Lieblingsfarbe. Es gibt wenige, die von sich sagen, dass sie keine haben oder sich nicht für eine entscheiden wollen. Nach einer kleinen Nachdenkpause, können alle Teilnehmer ihren Tipp abgeben, welche Lieblingsfarbe ein anderer Teilnehmer hat. Dann nennt der andere Teilnehmer seine Lieblingsfarbe. Erfahrungen zeigen, dass bis zu 80 % richtig getippt werden.

Speed-Dating

Dauer:	1 Minuten pro Runde
Material:	Stühle
Beschreibung:	Man stellt zwei Stuhlreihen, sodass sich zwei TN immer anschauen. Nach einer Runde (ca. 1 Minuten) rutscht eine Reihe um einen TN weiter nach unten. Der TN der unten sitzt geht nach ganz oben. Bei jeder Runde gibt man ein neues Thema vor, über das diskutiert werden soll. Wenn die eine Reihe einmal rotiert ist, so dass jeder TN aus der Reihe mit jedem TN aus der anderen Reihe einmal über ein Thema geredet hat, ist das die Übung vorbei.
Kommentar:	Rundendauer kann auch geändert werden

Bunte Bälle weiterwerfen

Eignung:	
Dauer:	Klappi
Material:	
Beschreibung:	
Kommentar:	

Luftballonspiele

Luftballonstaffel

Eignung:

Dauer: Klappi

Material:

Beschreibung:

Luftballonjagd

Quelle: Moosmann, Das große Limpert Buch der kleinen Spiele

Dauer: 10-15 Minuten (nach 1-2 Minuten Läuferwechsel)

Material: Luftballons, Schnur, Softbälle

Beschreibung: Einige Läufer halten einen aufgeblasenen Luftballon an einer Schnur an der Hand. Alle andere Spieler haben einen weichen/leichten Ball. Die Läufer führen ihren Luftballon so am Seil, dass dieser fortwährend in der Luft ist. Alle anderen Spieler wollten den Luftballon so oft wie möglich treffen. Wer schafft am meisten Treffer?

Variation Anzahl der Läufer verändern, Spielfeld vergrößern, mehrere Spielfelder

Luftballon Reise nach Jerusalem

Dauer: 10-15 Minuten

Material: Stühle, Musik, Luftballons in versch. Farben je nach Mitspieleranzahl

Beschreibung: Die Stühle (gleiche Anzahl TN) werden in einer Reihe aufgestellt. Je nach Anzahl sind auch mehrere Reihen möglich. Musik wird abgespielt. Alle Spieler laufen um die Stuhlreihen herum. Beim Stoppen der Musik wird vom Spielleiter eine Farbe genannt. Alle Mitspieler versuchen einen Luftballon in der genannten Farbe zu bekommen. Wer als letztes zum Stuhl kommt, wird vorgemerkt. Die Musik wird wieder angespielt und wieder abgebrochen usw.. Derjenige, der am meisten zuletzt beim Stuhl zeigt eine kreative Performance (Lied singen, tanzen, ...).

Variation Gegenstände in der genannten Farbe finden, bestimmte Gegenstände suchen (z.B. Krawatte, Ball, etc.), ursprüngliches „Reise nach Jerusalem“ mit Ausscheiden (Problem: nicht alle TN sind ständig beschäftigt)

Vulkanausbruch

- Dauer:** 10 Minuten (event. 5 Min. Übungszeit, 5 Min. Ausführungszeit)
- Material:** Stoppuhr, Luftballons
- Beschreibung:** Es werden Kleingruppen von 4 bis 5 TN gebildet. Die TN einer Kleingruppen stehen nebeneinander in einem Kreis, die Arme liegen auf den Schultern des jeweiligen Nachbarn, die Hüften berühren sich fast (=Vulkan). Zwischen den Füßen liegen 4 bis 5 aufgeblasene Luftballons (=Lavabrocken). Auf eine Zeichen des GL sollen die Ballons nach oben befördert werden und aus dem Kreis herausfliegen (=Vulkanausbruch). Eventuell kann die Zeit gestoppt werden.
- Kommentar:** Aktivierende Übung mit Wettbewerbscharakter. Für einzelne TN kann der enge Körperkontakt problematisch sein.

Verrückter Ballon

- Dauer:** 5-10 Minuten
- Material:** Luftballon, Tischtennisball
- Beschreibung:** Wir quetschen einen Tischtennisball in einen Luftballon (Wenn man den Ballonhals ordentlich vordehnt klappt es). Dann pusten wir den Ballon auf, kneten ihn zu und spielen damit – gar nicht so einfach...
- Variante:** Verschiedene Materialien hineinfüllen: z.B. Wasser, Federn, Klingel etc.

Feld frei

- Dauer:** Je Spielrunde 2-3 Minuten, beliebig ausdehnbar
- Material:** 1 Luftballon pro TN, Spielfeldbegrenzung für 2 Mannschaften
- Beschreibung:** 2 Mannschaften. Es wird versucht, auf ein Startsignal alle (eigenen) Luftballons ins gegnerische Spielfeld zu bringen. Nach 2-3 Minuten wird gezählt, auf welcher Seite weniger Ballons sind. Diese Mannschaft hat gewonnen. Mehrere Runden/Turnier machbar.
- Variante:** Fliegenklatschen statt mit der Hand, verschiedene Materialien (Softbälle, Luftballons gemischt etc.)

Wer hat den roten Luftballon

- Dauer:** 5-10 Minuten
- Material:** Verschiedenfarbige Luftballons, 1 roter Luftballon
- Beschreibung:** Jeder hat einen Luftballon, nur einer ist rot. Zur Musik wird getanzt, die Luftballons werden durch in die Luft Werfen hin- und hergetauscht. Stoppt die Musik, scheidet derjenige aus, der in dem Moment den roten Luftballon hat. Ein Ballon wird aus dem Spiel genommen (nicht der Rote ☺) und es geht weiter, bis ein Sieger feststeht.
- Variante:** Die Ausgeschiedenen machen mit Musikinstrumenten die Musik anstelle der CD.

Riesenseifenblasen selbst gemacht

Was Sie benötigen:

- große Ringe aus Metall oder Kunststoff
- (Durchmesser 10-20 cm oder mehr)
- 20 ml Glyzerin
- bzw. Tapetenkleister
- 125 g Zucker
- Wasser

Riesenseifenblasen - mit diesem Rezept gelingt es

1. Riesenseifenblasen können Sie nur herstellen, indem Sie die Seifenblasenlösung stabilisieren und gut dehnbar gestalten. Beim Blasen der Riesenseifenblasen wollen Sie ja ein (grenzflächen-aktives) Molekülnetz aufbauen, das nicht sofort kollabiert. Einfach nur Spülmittel und Wasser, solche Seifenblasen bleiben klein und platzen schnell. Eine Stabilisierung ist (am einfachsten) mit Zucker und Glyzerin bzw. Tapetenkleister möglich.
2. 250 ml Wasser erhitzen und darin 125 g Zucker auflösen. Dazu das Wasser so lange heiß werden lassen, bis die Zuckerlösung klar wird. Abkühlen lassen.
3. 250 ml Spülmittel oder Neutralseife mit 250 ml Wasser mischen.
4. Die beiden Lösungen miteinander vermischen und noch 20 ml Glyzerin aus der Apotheke untermischen. Ersatzweise können Sie auch 1 -2 Essl. sofort löslichen Tapetenkleister in der Mischung für Riesenseifenblasen auflösen.
5. Dieser stark klebrigen und dicklichen Masse muss nun noch etwa 1 Liter Wasser untergemischt werden.
6. Lassen Sie die Seifenlösung aus diesem Rezept einige Stunden ruhen.
7. Metall- oder Kunststoffringe werden mit ruhiger Hand vorsichtig durch die Luft gezogen. Bevor Sie also Ihre Künste vorführen, sollten Sie ausreichend Erfahrung sammeln.

bunte Postkarten erstellen

Eignung:	Von einzelnen Personen bis zu großen Gruppen
Dauer:	ca. 1 Stunde
Material:	Moderationskarten unliniert oder leere Postkarten, Buntstifte, Kleber, Schere
Beschreibung:	Wir erstellen unsere eigenen Postkarten und verschicken so ein Stück Natur. Zuerst suchen wir uns in der Natur vielfältige Materialien, die wir später auf unseren Postkarten finden möchten (Bsp.: Blätter, kleine Äste, Blumen). Im Anschluss können die gefundenen Dinge entweder auf DIN A4 Papier aufgeklebt, oder auch mit Hilfe der Buntstifte abgepaust und abgemalt werden.
Variante:	Wir erstellen Postkarten mit vorher eigens hergestellten Farben (s. Färbergärten, Seminar 24.05.2014) oder mit gekauften Farben.

Bunte Powerspiele

Farbenfangen

Eignung:	Für Gruppen von 10-30 Personen
Dauer:	5-10 Minuten
Material:	---
Beschreibung:	Um in kurzer Zeit alle TN zu aktivieren und sowohl als Fänger und Läufer spielen zu lassen, eignet sich dieses Spiel sehr gut. Die TN in Farbgruppen (gelb, blau, rot, grün etc.) unterteilt. Der Spielleiter bestimmt eine Farbe. Alle TN dieser Farbe beginnen zu fangen. Beim Pfiff nennt der Spielleiter eine andere Farbe und nun müssen diese TN fangen. Gefangene TN bleiben solange stehen, bis eine andere Farbe fangen muss.
Kommentar:	Das Spiel kann auch als Wettkampf organisiert werden, indem jede Farbe genau eine Minute Zeit hat um andere TN zu fangen. Die Farbgruppe mit den meisten gefangenen TN haben gewonnen.

Farbe bekennen

Quelle:	Portmann, Die 50 besten Bewegungsspiele
Dauer:	10 Minuten
Material:	Luftballons, Musik
Beschreibung:	Alle Teilnehmer laufen durch den Raum. Nennt der Spielleiter eine Farbe, muss jeder Teilnehmer eine Hand auf ein Kleidungsstück eines anderen Teilnehmers in dieser Farbe legen. Auf ein Zeichen des Spielleiters beginnen die Teilnehmer erneut zu hüpfen, bis die nächste Farbe benannt wird
Kommentar:	Spaß macht das Spiel mit passender Musik. Alle Teilnehmer tanzen dazu frei durch den Raum.

Der bunte Flamingo schläft

Eignung:	Moosmann, Das große Limpert Buch der kleinen Spiele
Dauer:	10 Minuten
Material:	---
Beschreibung:	Ein Spieler (Flamingo bestimmen). Ein schlafender Flamingo (Spieler) steht an der Stirnseite der Halle. Der Spielleiter spricht: „Der Flamingo der schläft, er schläft tief und fest!“, während die Spieler den Flamingo leicht antippen oder kitzeln. Wenn der Spielleiter spricht: „Aufwachen!“, müssen die Spieler so schnell wie möglich die andere Stirnseite der Halle erreichen, da der Flamingo nun als Fänger in Aktion tritt. Spieler, die vom Flamingo berührt werden, sind ebenfalls im nächsten Durchgang Flamingos.
Kommentar:	Verschiedene Fortbewegungsarten

Kleiderstaffel

Dauer: 10-20 Minuten

Material: Kleidungsstücke

Beschreibung: Es werden 2 gleichgroße Teams gebildet. Vor den Teams liegen nacheinander in gleicher Reihenfolge je folgende Kleidungsstücke:

Warnweste, Mütze, Schal, Boxershorts. Jetzt läuft einer nach dem anderen jeweils ein Kleidungsstück holen indem er es anzieht, zurück läuft und es an den nächsten Läufer weitergibt, der es dann anziehen muss, bevor er losläuft. Dieser macht gleiches mit dem nächsten Gegenstand. Die Anzahl der Kleidungsstücke häuft sich also bis zum letzten Teilnehmer an.

Kommentar:

xxx

Eignung: Michi

Dauer:

Material:

Beschreibung:

Kommentar:

xxx

Eignung: Michi

Dauer:

Material:

Beschreibung:

Kommentar:

Bunte Literatur

Erkert, Andrea Die 50 besten Wahrnehmungsspiele, München, 2009
Erkert, Andrea Die 50 besten Spiele zum Austoben, München, 2011
Gilsdorf, Rüdiger und Kistner, Günter Kooperative Spiele 1, Seelze-Velber 1995
Gilsdorf, Rüdiger und Kistner, Günter Kooperative Spiele 2, Seelze-Velber 2001
Griesbeck, Josef Die 50 besten Gruppenspiele, München, 2009
Griesbeck, Josef Die 50 besten Spiele für draußen, München, 2005
Griesbeck, Josef Die 50 besten Kennenlernspiele, München, 2010
Moosmann, Klaus Das große Limpert-Buch der kleinen Spiele, Wiebelsheim, 2011
Portmann, Rosemarie Die 50 besten Spiele für mehr Sozialkompetenz, München, 2009
Portmann, Rosemarie Die 50 besten Bewegungsspiele, München, 2009
Reiners, Annette Praktische Erlebnispädagogik, Augsburg 2004
Reiners, Annette Praktische Erlebnispädagogik 2, Augsburg 2005