

Ferien am Ort



nachhaltig

bewusster
langsamer
leben fair
miteinander
schöner

Praxispaper 2012

„gemeinsam stark“



Starke Kennenlernmöglichkeiten

Systemische Reihen	
Quelle: Beermann & Schubach, 2008, S. 18	
Eignung:	für Gruppen von 15 bis 35 Personen
Dauer:	10 – 15 min
Material:	---
Beschreibung:	Die Teilnehmer stehen in einer Reihe und sollen sich nach Sortierkriterien aufstellen. So können sich die Teilnehmer z. B. nach ihrer Körpergröße, nach der Reihenfolge ihres Geburtsmonats oder Geburtstages, nach ihrer Hausnummer, der Anzahl der Geschwister usw. aus- oder absteigend ordnen. Darüber müssen sich die Teilnehmer zuerst austauschen und so lange die Plätze tauschen bis die Reihenfolge stimmt. Anschließend stellt sich jeder der Reihe nach mit seinem Namen vor.
Kommentar:	Dieses Kennenlernspiel eignet sich gut, um sich einen Namen einzuprägen, da diese von den anderen Teilnehmern mit einer weiteren Information und Gemeinsamkeiten in Verbindung gebracht werden. Außerdem bringt es gleich zu Beginn Bewegung in die Gruppe. Bei großen Gruppen können sich die Teilnehmer auch im Kreis aufstellen.

Das Geheimnis der Namen	
Quelle: Weidenmann, 2006, S. 246	
Eignung:	für Gruppen von 10 bis 20 Personen
Dauer:	10 – 15 min
Material:	Papier
Beschreibung:	Jeder Teilnehmer nennt zu jedem Buchstaben seines Namens ein Wort, das kennzeichnend für ihn ist oder was er in der letzten Woche erlebt hat. Die Teilnehmer bekommen zuvor etwas Vorbereitungszeit. Die Buchstaben des Namens werden untereinander geschrieben. Die Buchstaben können als Anfangsbuchstaben oder in der Mitte stehen. Der Spielleiter kann zur Einleitung sagen: <i>„Eventuell glaubt ihr, dass ihr euren Namen von euren Eltern bekommen habt. Jetzt könnt ihr beweisen, dass das ein großer Irrtum ist. Jeder Buchstabe eures Namens hat nämlich etwas mit deiner Person und deinem Leben zu tun. Überleg, welches Geheimnis hinter deinem Namen steht. Ihr werdet das gleich den anderen aufdecken.“</i>
Kommentar:	Die Teilnehmer lernen sich kennen und prägen sich gleichzeitig die Namen der anderen Teilnehmer ein, da sie an Bilder verankert werden. Das Namensposter kann für den Rest der verbleibenden Zeit an der Wand hängen bleiben und ist somit für alle präsent. Die Gefahr besteht, dass einige Teilnehmer zu lange reden. Dann sollte der Spielleiter darauf hinweisen, dass noch andere Teilnehmer warten.

Starke Power Spiele

Fratzenfangen	
Eignung:	Für Gruppen von 10-40 Personen
Dauer:	5-15 Minuten
Material:	---
Beschreibung:	Es werden 2-3 Fänger bestimmt. Diese versuchen soviel wie möglich andere TN, in einem abgesteckten Spielfeld, zu fangen. Die gefangenden TN müssen stehen bleiben und eine Fratze machen. Wieder am Spiel teilnehmen, können sie, wenn ein anderer freier TN sich direkt vor sie stellt und exakt die gleiche Fratze nach macht. Danach sind die TN wieder im Spiel. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Fänger alle TN gefangen haben oder wenn eine gewisse Spielzeit vorbei ist.
Kommentar:	Schnelles lustiges Fangspiel mit wenigen Regeln.

Das schnellste Spiel der Welt	
Eignung:	Für Gruppen von 10-30 Personen
Dauer:	10-20 Minuten
Material:	---
Beschreibung:	Nach dem Startsignal kann jeder TN jeden abschiagen. TN die abgeschlagen sind setzen sich an Ort und Stelle hin. Der TN, der als letzter nicht abgeschlagen ist, gibt das Startsignal für den nächsten Durchgang. Dieses Startsignal erfolgt durch die Frage: „Kennt ihr das schnellst Spiel der Welt?“ Die Antwort der Gruppe, nach der Spielerklärung, ist ein lautes „Ja“ und damit ist das Spiel gestartet.
Kommentar:	Dies ist wirklich eines der schnellsten Spiele der Welt.

Human Memory	
Eignung:	Für Gruppen von 10-30 Personen
Dauer:	10 Minuten
Material:	
Beschreibung:	Zwei TN verlassen den Raum. Die anderen TN bilden jeweils zweier Pärchen. Jedes Pärchen vereinbart eine einheitliche Bewegung. Die Aufgabe der anderen beiden TN ist es die entsprechenden zusammengehörigen TN herauszufinden. Alternativ: Es gehen immer 4 TN zusammen und jeweils zwei TN suchen sich eine Bewegung aus. Das andere Pärchen sucht sich eine ähnliche Bewegung aus (Beispiel: 1 Paar: linkes Ohr kratzen, das andere Paar: rechte Ohr kratzen).

Speiche & Stein	
Eignung:	Für Gruppen von 8-50 Personen
Dauer:	10 Minuten
Material:	---
Beschreibung:	Sitzformation: Die einzelnen Gruppen sitzen in Speichenformation im Kreis, der Stein (Läufer) läuft um die Speichen herum (im Kreis). Der Stein tippt den Letzten der Gruppe an und sagt: „Komm mit“ oder „Lauf weg“. Die komplette Gruppe (Speiche) steht auf und muss in die gleiche (bei „Komm mit“) bzw. in die entgegengesetzte („Lauf weg“) Richtung des Steins um das Rad rennen. Ziel ist es seinen alten Platz zu erreichen. Der Letzte, der die Speiche erreicht ist der neue Stein, also Fänger.
Kommentar:	Vorsicht bei „Lauf weg“, es kommen einem viele Personen entgegen!
Varianten:	Verschiedene Laufstile

Pyramidenspiel	
Eignung:	Mindestens 10 Teilnehmer (bis 50)
Dauer:	45 min. – 90 min.
Material:	Karteikarten/Blatt Papier für Spielernamen und Spielnamen
Beschreibung:	<p>Die Karteikarten mit den Spielernamen werden in Form einer Pyramide auf den Boden gelegt oder mit Tesa an einer Tür o.ä. befestigt(zuerst verdeckt). Jeder Spieler oder jeweils ein Paar überlegt sich ein kleines Wettkampf-Spiel, das ca. 1 Minute dauern soll.</p> <p>Jedes dieser Spielchen wird vorgemacht, von allen kurz nachgemacht und dann auf einer Karteikarte aufgeschrieben/ skizziert. Diese Spielchen-Karten werden im Raum verteilt bzw. an die Wand/an Bäume geklebt.</p> <p>Ziel für jeden Spieler ist es, sein Namenskärtchen ganz nach oben zu bekommen. Um sein Kärtchen eine Stufe weiter nach oben zu bekommen, muss man einen Spieler aus der nächsthöheren Ebene zu einem Spielchen herausfordern. Der Gewinner kommt (bzw. bleibt) in die obere Reihe und der Verlierer auf den unteren Platz.</p> <p>Spieler können nur herausgefordert werden, wenn sie keine Aktuelle Herausforderung haben.</p>
Varianten:	Paarweise, wobei je nach Spiel entschieden werden kann, wer gegen das andere Paar antritt.

Starke Sensibilisierungsspiele

Tätigkeitsfelder

- *spielerische Betätigung in der Natur & mit der Natur*
- *Sensibilisierung für Natur & Umwelt sowie für unsere Mitspieler*
- *Erfahren der Umwelt und der Natur*
- *Spiele, die die Sinne (Hören, Tasten, Schmecken, Riechen, Sehen) schulen*
- *Spiele zur Förderung des Körpergefühls*
- *Spiele zum Stillwerden und Stillsein*
- *Spiele zum Besinnen und Nachsinnen*
- *Spiele zum Spüren von Körper und Seele*

Sensibilisieren bedeutet dabei die Bewusstmachung des Umfeldes (Natur) und der Gruppe, somit also der Auswirkungen unseres Handelns auf diese.

Spiele unter Einbeziehung natürlicher Gegebenheiten können somit der Sensibilisierung für die Umwelt dienen, Spiele unter Einbeziehung Anderer mit dem Ziel der Förderung der Kooperation und des Vertrauens dienen dem Zusammenhalt und der Interaktion in der Gruppe.

wichtige Grundregeln bei Blindenspielen

- *Blinde niemals erschrecken, da es sein kann, dass Teilnehmer mit der Situation, blind zu sein, überfordert sind*
- *Augen unter den Binden am besten geschlossen halten*
- *Blinde ansprechen, bevor man sie anfasst*
- *beim Führen von Blinden sollte jeder sein eigenes Tempo laufen können*

Das fängt gut an	
Quelle:Portmann, 2010, S. 21	
Eignung:	Für Gruppen von 10-20 Personen
Dauer:	5 Minuten
Beschreibung:	Der Spielleiter beschreibt einen Tagesanfang. Alle Teilnehmer machen dazu die passenden Bewegungen. „Es ist früher Morgen. Du wirst wach, gähnst und steckst dich. Unter der Dusche wäschst du dich. Du wäschst deine Arme, erst den linken, dann den rechten. Du wäschst deine Beine, erst das linke, dann das rechte. Du schüttelst den letzten Wassertropfen ab, glättest die Haare. Du bist spät dran. Du läufst schnell zum Frühstück. Ganz außer Atem kommst du an. Du beruhigst deinen Atem. Nun kann der Morgen beginnen.“

Impulse	
Eignung:	Für Gruppen von 10-30 Personen
Dauer:	10-15 min
Material:	Stoppuhr
Beschreibung:	Ziel des Spiels ist es, verschiedene Impulse so schnell wie möglich weiterzugeben. Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf und fassen sich an den Händen. Auf ein Zeichen des Spielleiters drückt ein Teilnehmer seinem rechten Nachbarn kurz die Hand. Dieser gibt das Signal sofort an seinem nächsten Nachbarn weiter, bis es wieder seinen Initiator erreicht. Dieser sagt „Stop“, und die Zeit wird genommen. Die Gruppe soll versuchen, durch Konzentration und gute Abstimmung diese Zeit zu verbessern, bis ein neuer Gruppenrekord aufgestellt wurde.
Variante:	Es können auch andere Impulse verwendet werden (auf die Schulter klopfen, den linken Fuß des Nachbarn antippen usw.).

Wieviel Hände	
Eignung:	Für Gruppen von 8-15 Personen
Dauer:	10-15 min
Beschreibung:	Ein Teilnehmer stellt sich in die Mitte und schließt die Augen. Die anderen Mitspieler können nun eine oder beide Hände von sich irgendwo auf den Körper des Blinden legen. Dieser hat die Aufgabe, die Hände, die ihn berühren, blind zu erspüren und zusammenzuzählen. Dann wird nachgezählt und ein anderer Teilnehmer kann sich im Spüren erproben.
Kommentar:	Vor Spielbeginn müssen Tabuzonen benannt und ausgeschlossen werden. Außerdem muss der Spielleiter deutlich machen, dass das Erspüren nur in einer ruhigen und konzentrierten Atmosphäre möglich ist.

Das Wortspiel	
Quelle: Erkert, 2010, S. 19	
Eignung:	Für Gruppen von 10-20 Personen
Dauer:	10-20 Minuten
Beschreibung:	Jeweils zwei Teilnehmer stehen sich in geringem Abstand gegenüber und schauen sich an. Ein Teilnehmer beginnt und sagt in normaler Lautstärke ein Wort (z.B. Laubbaum). Der andere Teilnehmer wiederholt das Wort. Hat er den Begriff richtig wiederholt, darf er einen Schritt zurückgehen. Der erste Teilnehmer nennt ein neues Wort, welches der Empfänger wiederholt. Wenn auch dieses Wort verstanden wurde, geht der Teilnehmer weiter zurück. Je größer der Abstand zwischen den Teilnehmern wird, desto aufmerksamer muss der Empfänger zuhören und desto exakter der Sender sprechen. Wenn der Teilnehmer das Wort nicht mehr versteht, muss der Empfänger wieder etwas näher kommen.

Zungenrechenmaschine	
Quelle: Erkert, 2010, S. 42	
Eignung:	Für Gruppen von 10-20 Personen
Dauer:	10-20 Minuten
Material:	Rosinen, Haferflocken oder Gummibärchen
Beschreibung:	Der Teilnehmer schließt die Augen und streckt die Zunge heraus. Ein Partner legt ihm unterschiedlich viele Rosinen auf die Zunge. Der Teilnehmer soll die Anzahl der Rosinen zusammenzählen.
Kommentar:	Wenn Teilnehmer keine Rosinen mögen, können auch andere Zutaten benutzt werden (Haferflocken, Gummibärchen etc.)

Duftstraße	
Quelle: Portmann, 2010, S. 41	
Eignung:	Für Gruppen von 10-20 Personen
Dauer:	10-20 Minuten
Material:	Verschiedene duftende Substanzen
Beschreibung:	Diese Übung braucht ein bisschen Vorbereitung. Duftende Substanzen (Rosenblätter, Lavendel, Apfelsine, Kaffeepulver, Kiefernzapfen usw.) Die Teilnehmer müssen die verschiedenen Gerüche beschreiben und nur durch Riechen herausfinden, worum es sich handelt. Die Reihenfolge der Duftmarken kann verändert werden. Macht das einen Unterschied für das Erkennen der Düfte?
Kommentar:	Das Spiel kann auch als Wettbewerb gestaltet werden. Zwei oder mehrere Kleingruppen vergleichen dann ihre Riech-Ergebnisse miteinander.

Automauer	
Eignung: Für Gruppen von 10-20 Personen	
Dauer: 15-20 Minuten	
Beschreibung: Die Gruppe/Kleingruppe steht wie eine Mauer nebeneinander und summt in gleichmäßigem Ton. Ein Teilnehmer läuft mit geschlossenen Augen in hoher Geschwindigkeit auf die Mauer zu und legt eine „Notbremse“ ein, wenn er das Gefühl hat, kurz vor der Mauer zu sein. Dann kann er schauen, wie weit er tatsächlich noch entfernt ist.	
Kommentar: Vertrauen und Sensibilisierung für Geschwindigkeit und Akustik wird hier gefördert.	

Vertrauensspalier (Die Welle)	
Eignung: Für Gruppen von 10-20 Personen	
Dauer: 15-20 Minuten	
Beschreibung: Die TN bilden eine Gasse, bei der sich die TN im Abstand von einer Armlänge gegenüberstehen. Uhren und Schmuck müssen abgelegt werden. Die Gasse wird durch Ausstrecken der Arme geschlossen. Der Reihe nach dürfen nun alle TN die möchten durch diese Gasse laufen. Dazu begeben sie sich an einen Punkt in ca. 10 m Abstand und in Fluchtrichtung der Gasse. Vor dem Loslaufen muss ein klares Ritual durchgeführt werden, bei dem die Gruppe zunächst ihre Bereitschaft signalisiert und der Läufer dann den Start seines Laufes laut ankündigt. Erreicht der Läufer die Gasse, reißen die TN nacheinander ihre Arme kurzfristig nach oben und geben somit die Passage frei. Unmittelbar danach senken sie ihre Arme wieder, so dass eine Art Wellenbewegung entsteht. Der Läufer kann seine Geschwindigkeit selber bestimmen (vom Gehen bis zum Sprint), diese sollte allerdings konstant bleiben.	
Kommentar: Vertrauen und Sensibilisierung für die anderen Teilnehmer	

Wettermassage	
Eignung:	Für Gruppen von 8-18 Personen
Dauer:	15-30 min
Material:	Decke oder Plane als Unterlage, event. Entspannungsmusik
Beschreibung:	<p>Die Gruppe wird in Kleingruppen von 6 bis 9 Personen aufgeteilt. In jeder Gruppe legt sich ein Spieler mit Gesicht und Bauch nach unten auf die Decke. Die anderen knien sich um ihn herum und betätigen sich als Wettermacher.</p> <p>Nieselregen (Die Fingerspitzen spielen auf dem Körper des Liegenden wie auf einem Klavier)</p> <p>Dicke Regentropfen (Zeige- und Mittelfinger „platschen“ zusammen auf den Körper des Liegenden)</p> <p>Landregen (Die Geschwindigkeit der Platzbewegungen wird erhöht)</p> <p>Platzregen (Mit der ganzen Hand wird vorsichtig auf den Körper geklopft)</p> <p>Wind (Vom Kopf in Richtung Füße wird den Regen vom Körper streifen)</p> <p>Sturm (Die Körper wird auf der Decke hin und her geschaukelt)</p> <p>Sonnenschein (Die Hände werden flach auf den Körper aufgelegt)</p>
Kommentar:	Bei diesem Spiel geht es darum, sich gegenseitig eine angenehme, wohltuende Erfahrung zu vermitteln. Es kann nur gespielt werden, wenn sich die Gruppe bereits genügend Vertrauen und Bereitschaft zu körperlichem Kontakt entwickelt haben.

Starke Kooperative Spiele

Wichtige Grundregeln für Kooperative Spiele:

- *Freiwilligkeit*
- *Jeder geht nur so weit wie er/sie will*
- *Sollen gezielt eingesetzt werden; nicht als Lückenfüller!*

Mit den **kooperativen Spielen** kannst du erreichen, dass einzelne Teilnehmer endlich aufblühen, die Leisen anfangen zu reden, Außenseiter in die Gruppe zu integrieren. Hierbei kannst du als Leiter bzw. Außenstehender viele unerkannte Fähigkeiten Einzelner und der gesamten Gruppe zu erkennen und diese gezielt hervor zu heben und zu fördern.

Das „Team“ weiter zu entwickeln, zu fördern, den Teamgeist – das Gemeinsame – erlebbar zu machen ist ein wichtiger Bestandteil, den du durch Kommunikation und soziales Verhalten deinen Teilnehmern näher bringst. Das Erkennen und Akzeptieren von Schwächen kann jedem helfen, sich selbst weiter zu bringen.

Im Anschluss an die Spiele ist es wichtig, das gerade Erlebte miteinander zu teilen(reflektieren) und bildet ein Gerüst für eine intensivere, reibungslosere Zusammenarbeit.

Ab durch die Mitte

Ab durch die Mitte	
Eignung:	Für Gruppen von 10 – 30 Personen
Dauer:	10 – 15 Minuten
Material:	Ein Seil von ca. 20 m Länge, Krepp-Klebeband, Gegenstände zur Markierung der Plätze entsprechend der Anzahl der TN
Beschreibung:	Mit dem Seil wird ein großer Kreis gelegt. In die Mitte dieses Kreises wird ein kleines Quadrat mit Kreppband geklebt. Die Gruppe versammelt sich nun in einem Kreis um den äußeren Ring und alle Mitspieler markieren ihren Platz mit einem entsprechenden Gegenstand. Jeweils gegenüberstehende Personen finden sich daraufhin durch Blickkontakt zusammen und bilden fortan ein Paar. Diese Paare sollen nun so schnell wie möglich ihre Plätze tauschen (die Zeit wird gestoppt). Der Wechsellvorgang sieht folgendermaßen aus: Beide Personen begeben sich zum Quadrat in der Mitte, stellen gleichzeitig einen Fuß darauf, geben sich die Hand und gehen dann zur Ausgangsposition ihres Partners. Sobald die letzte Person auf dem Platz ihres Partners angekommen ist, wird die Zeit gestoppt. In einer kurzen Besprechung kann die Gruppe sich über ihre Taktik austauschen und gegebenenfalls einen weiteren Versuch starten.
Varianten:	<p>Variante A: Statt die Paare von vorn herein festzulegen, kann der Spielleiter auch unmittelbar vor dem Start ein Kriterium zur Paarbildung eingeben, z. B. die alphabetische Reihenfolge der Vornamen. Spieler, die in dieser Reihenfolge jeweils nacheinander kommen, bilden dann ein Paar. Alternativ können auch Memory-Karten mit Tiermotiven verwandt werden. Pantomimisch sollen sich dann die Besitzer gleicher Karten finden. Gestoppt wird in beiden Fällen die gesamte Zeit, also sowohl die Paarfindung, als auch der eigentliche Wechsel.</p> <p>Variante B: Im Reifen werden Zettel entsprechend der Anzahl der Paare ausgelegt. Auf jedem Zettel steht eine andere Begrüßungsart, also z. B. „Auf die Schulter klopfen“, „Handflächen beider Hände gegeneinander klatschen“, usw. Die jeweiligen Paare erfahren also erst unmittelbar bei ihrer Ankunft und durch Herumdrehen und Lesen des Zettels, was im Reifen zu tun ist.</p>

Aufstand

Aufstand	
Eignung:	Für Gruppen von 10 – 40 Personen
Dauer:	Ca.5 Minuten
Material:	Seil; pro Teilnehmer etwa 75 cm
Beschreibung:	Die Enden des Seils zusammenknoten. Die Teilnehmer sitzen in einem Kreis und halten das seil mit beiden Händen fest. Auf ein Signal vom Spielleiter müssen alle gemeinsam mithilfe des Seils aufstehen.
Varianten:	Ohne Seil; Kreis – Blick nach außen; Arme einhaken

Der Mathematiker

Der Mathematiker	
Eignung:	Für Gruppen von 10 bis 40 Personen
Dauer:	pro Begriff 5-10 Minuten
Material:	pro Teilnehmer eine Augenbinde; Laaanges Seil oder Schur
Beschreibung:	Die Teilnehmer werden mit verbundenen Augen an das Seil geführt. Dann nennt der Spielleiter eine Figur, in die die Teilnehmer das Seil bringen müssen. <ul style="list-style-type: none"> - Kreis, Dreieck, Quadrat, Hexenhaus (hat's in sich)
Varianten:	Mehrere kleine Seile kombinieren

Murmelreise	
Eignung:	Für Gruppen von 8 – 20 Personen
Dauer:	30 – 40 Minuten
Material:	Ein paar „Schienen“, max. 0,5 m lang, 1-5 Murmeln
Beschreibung:	<p>Unter Zuhilfenahme der Schienen soll die Gruppe mehrere Murmeln über eine Distanz von mindestens 20 Metern von einem Punkt A zu einem Punkt B transportieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Murmeln dürfen nicht mit den Händen oder sonstigen Körperteilen berührt werden. • Die Spieler können sich mit ihren Schienen nur dann weiter bewegen, wenn sich keine Murmeln in ihrer Röhre befinden. • Eine heruntergefallene Murmel bedeutet den Neubeginn des Murmeltransports vom Ausgangspunkt. • Während des Murmeltransportes dürfen die Spieler nicht miteinander reden. • Alle Spieler müssen am Transport aller Murmeln beteiligt sein. <p>Vor Beginn der Murmelreise erhält die Gruppe eine Planungszeit in der sie eine Strategie für die Durchführungsphase verabreden kann.</p>
Varianten:	<p>Variante A: Das Spiel wird mit nur drei Murmeln gespielt. Zusätzlich gilt allerdings, dass keine Murmel mit einer anderen in Berührung kommen darf und die letzte Murmel ebenfalls bereits unterwegs sein muss, bevor die erste abgeladen werden kann.</p> <p>Variante B: Einige Spieler haben während des Murmeltransportes die Augen verbunden, können allerdings während der gesamten Durchführung miteinander reden.</p>

Gepäcktransport	
Eignung:	Für Gruppen von 10 – 30 Personen
Dauer:	Ab 10 Minuten
Material:	3-5 (handliche) Gegenstände
Beschreibung:	<p>Alle stehen in einem Kreis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spielleiter gibt einen Gegenstand an einen Nachbarn. Dieser Gegenstand soll im Kreis umher gegeben werden ohne herunter zu fallen. 2. Der Spielleiter nimmt einen weiteren Gegenstand, nennt den Namen einer Person und wirft dieser den Gegenstand zu. Dieser macht das nach, bis jeder einmal den Gegenstand hatte und dieser zum Schluss beim Spielleiter landet. 3. Die beiden Transportbänder werden parallel ausgeführt 4. Weitere Transportbänder z.B. jeder Zweite werden hinzu genommen
Varianten:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Einen reifen, durch den die Teilnehmer durchsteigen müssen. 2. Abwechselnd vor- und rückwärts transportieren

Starke Partizipation

Freizeitmaßnahmen sind geeignet, um Kindern und Jugendlichen Beteiligung und Mitbestimmung zu ermöglichen. Sie entwickeln Beteiligungsinteresse, Selbständigkeit und -verantwortung, mit der Zielsetzung demokratische Entscheidungsprozesse sichtbar, erlebbar und nachvollziehbar zu machen. Dabei sollte auf die Schaffung günstiger Lerngelegenheiten geachtet werden (z.B. Selbstversorgung, attraktives Umfeld, Infrastruktur vor Ort, motivierte Betreuer).

Partizipation als Chance für die Kinder

Mit Hilfe von altersgemäßen Methoden, wie Spielen und andere Aktionsformen werden Kinder und Jugendliche zur Erweiterung ihres Selbstbildes und ihrer persönlichen Grenzen angeregt bzw. ermuntert. Durch konkrete Selbsterfahrungen sowie positive Rückmeldungen durch die Gruppe und den Betreuer werden dabei zentrale Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung angesprochen, wie z.B.:

- Selbstvertrauen
- Mut und Entschlossenheit
- Motivation
- Selbsteinschätzung und Selbstannahme
- Konzentration und Aufmerksamkeit
- Geborgenheit in der Gruppe („Wir-Gefühl“) und Vertrauen
- Teamfähigkeit und Problemlösungskompetenz
- Verantwortungsgefühl für sich selbst und für die Gruppe

Partizipation, die auf aktive Beteiligung und selbstkritische Mitwirkung an Entscheidungsprozessen zielt, setzt ein Selbstverständnis der Betreuer voraus, welches durch einen demokratisch-partnerschaftlichen Leitungsstil gekennzeichnet ist.

Quelle: Neuerburg, 2003

Partizipationsmöglichkeiten auf Freizeiten

- Lagerrat
- Ideenbox
- Aushandeln von Regeln (Regelplakat)
- Neigungsgruppen oder Workshops
- Einbindung in Programmpunkten
- Programmfeedback
- etc...

Starke Literatur

- Beermann, S. & Schubach, M.** - Spiele für Workshops und Seminare, München, 2008
- 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
- Neuerburg, H.-J.** - Partizipation und Mitbestimmung im Kinder- und Jugendreisen. Mitplanen - Mitentscheiden – Mitgestalten (Hrsg. Vom Bundesforum), Berlin 2003
- Portmann, Rosemarie** - Die 50 besten Spiele für mehr Sozialkompetenz, München, 2009
- Portmann, Rosemarie** - Die 50 besten Bewegungsspiele, München, 2009
- Portmann, Rosemarie** - Die 50 besten Entspannungsspiele, München, 2010
- Reiners, Annette** - Praktische Erlebnispädagogik, Augsburg 2004
- Reiners, Annette** - Praktische Erlebnispädagogik 2, Augsburg 2005
- Senninger, Tom** - Abenteuer leiten – in Abenteuern leben, Münster 2000
- Sonntag, Christoph** - Abenteuer Spiel – Handbuch zur Anleitung kooperativer Abenteuerspiele, Augsburg 2005
- Weidenmann, Bernd** - Handbuch Active Training, Weinheim und Basel 2006