

Ferien am Ort



nachhaltig

bewusster
langsamer
leben fair
miteinander
schöner

Praxispaper 2011

Viel Spaß damit...



Pauli

&

Klappi

Bewegung ist schön

Lauf Hase – Sitz Hase	
Eignung:	für Gruppen von 15 bis 35 Personen
Dauer:	10 – 15 min
Material:	---
Beschreibung:	Die Gruppe befindet sich in einem abgesteckten Lauffeld, in dem sich alle TN bewegen. Nun kann jeder Spieler zu jedem laufenden Spieler „Sitz Hase“ sagen, worauf sich der Spieler hinsetzt, oder zu einem sitzendem Hase „Lauf Hase“ sagen, worauf der TN aufsteht und weiter läuft.
Kommentar:	Bei diesem Spiel gibt es keinen Gewinner, sondern es geht lediglich um Bewegung und Spaß.

Memory Staffel	
Eignung:	Für Gruppen von 12-20 Personen
Dauer:	10-20 Minuten
Material:	
Beschreibung:	<p>Man legt an einem Ende der Halle eine gewisse Anzahl von Memorypärchen gut gemischt verdeckt auf den Boden. Dann bildet man 2, 3, 4 Teams (um so weniger Leute in einem Team um so mehr müssen die Teilnehmer laufen).</p> <p>Diese Teams müssen nun vom anderen Ende der Startlinie loslaufen. Als Laufform bieten sich verschiedene Varianten an (laufen, hüpfen, robben, Spinnengang usw.). Je nachdem wie schwer der Schwierigkeitsgrad sein soll, kann die Strecke auch mehrfach gelaufen werden. Wenn die Teilnehmer der festgelegten Anzahl von Läufen bei den Karten angekommen sind, dürfen sie zwei Karten umdrehen. Wenn ein Pärchen gezogen wird, kann es mitgenommen werden. Ist es kein Pärchen werden beide Karten wieder umgedreht zurückgelegt. Ziel ist es mit seinem Team möglichst viele Pärchen zu sammeln. Man kann Das Spiel in einem bestimmten Zeitrahmen spielen oder so lange bis alle Pärchen weg sind.</p>

Fliegenklatschenhockey	
Eignung:	Für Gruppen von 12-30 Personen
Dauer:	20-30 Minuten
Material:	Fliegenklatschen für jeden Spieler, mehrere Tischtennisbälle, zwei Tore
Beschreibung:	<p>Die Gruppe wird in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt und jeder Spieler bekommt eine Fliegenklatsche. Danach wirft der Spielleiter ohne eine weitere Erklärung abzugeben einen Tischtennisball in die Mitte. Das Spiel beginnt! Während dem Spiel kommen nach und nach weitere Bälle ins Spiel.</p> <p>Nach einiger Zeit wird die Gruppe zusammengeholt, und der Spielleiter fragt nach was gerade passiert ist und wem das Spiel Spaß gemacht hat. Es folgt die Frage, ob die Gruppe Spielregeln einführen will, diese dann gemeinsam definiert werden. Nach einer zweiten Runde, in der der Spielleiter alle Regelverstöße konsequent pfeift wird die Gruppe wieder zusammengeholt und befragt die Gruppe, was nun anders war und welcher Durchgang mehr Spaß gemacht hat.</p>
Kommentar:	Das Feedback ergibt meist, dass zu viele Regeln Spiele zerstören können und den Spaß aus ihnen nehmen

Mist, Mist, Mist	
Eignung:	Für Gruppen von 10-30 Personen, als warming up
Dauer:	5-10 Minuten
Material:	Je Person eine Kopfbedeckungen
Beschreibung:	<p>Zu Beginn des Spiels setzen alle Mitspieler eine Kopfbedeckung auf (Hut oder Kappe). Diese darf aber nicht festgebunden werden. In einem abgegrenzten, nicht zu großen Spielfeld bewegen sich nun die Spieler, die von vorher festgelegten Fängern gejagt werden. Diese Fänger müssen nun versuchen die Hüte der andern Teilnehmer vom Kopf zu schlagen. Dabei sollen die Körper (bzw. Köpfe) der andern Mitspieler nicht berührt werden. Wer erwischt wurde, muss seine Kopfbedeckung dreimal auf den Boden hauen und dabei laut „Mist, Mist, Mist“ rufen. Gleiches gilt für den Fall, dass jemand das Spielfeld verlässt. Danach wird die Kopfbedeckung wieder aufgesetzt.</p>
Kommentar:	Das Spiel eignet sich hervorragend, um eine erwartete Wettkampfsituation in Spaß und Gelächter enden zu lassen. Da es aber leicht zu tumultartigen Szenen kommen kann, sollte der Sicherheitsaspekt, dass ausschließlich auf Hüte und nicht auf die Köpfe geschlagen werden darf, besonders hervorgehoben werden.

Schöne Showprogramme

Aufgaben

Eine Gameshow kann allein, zu zweit oder in der Gruppe geplant werden.

Sobald Inhalte, Räumlichkeiten, und ein grober Ablauf der Show klar sind, müssen noch folgende Punkte geklärt werden:

- Art der Spiele und exakter Ablauf
- Zeitplan
- Material/ Dekoration/ Verkleidung
- Rollenverteilung: Moderator, Schiedsrichter, Zeitnehmer, Aufpasser, Türsteher, DJ
- Gruppeneinteilung
- Erklärung der Spiele und der Regeln (Klarheit!)
- Punkteverteilung (Fairness und Transparenz!)
- Punktetafel
- Preise für Siegerehrung?

Rollenverteilung

Der **Moderator**, alias Showmaster, alias Eventmaster, alias Animateur, alias Unterhalter, alias der, der durch das Programm führt, ist der oder die entscheidende Person zur Durchführung eurer Shows.

Der Moderator achtet auf:

- guten Einstieg der Show
- deutliche Ansagen
- Ruhe der Teilnehmer bei Ansagen
- angemessene Kleidung bei der jeweiligen Show
- Involvierung möglichst aller Teilnehmer

Der DJ

- Musik muss passen und sitzen
- Mit Lautstärke „spielen“
- DJ ist Stimmungsmacher & Lückenfüller zugleich

Der Backgroundmanager

- Hält alle Materialien für die Spiele bereit
- Erledigt kleine Aufgaben (Tür auf /zu, Stühle hin/ weg...)
- Unterstützt alle anderen Betreuer

Die Punktefee

- Ein Betreuer ist nur für die Punktetafel zuständig

Die Jury

- Unterstützen den Moderator aktiv oder passiv bei der fairen Verteilung der Punkte
- Kann auch die Siegerehrung vorbereiten

Animation erreicht ihr durch:

- Schlachtrufe der Gruppen
- zum Applaus auffordern, „Die Rakete“
- Schilder hochhalten oder Handzeichen: z.B. Ruhe, Applaus, Aufstehen, Tanzen etc.
- primäre Involvierung der „Stimmungsteilnis“ für bestimmte Programmpunkte
- Lächeln
- die anderen Betreuer können sich in die Gruppen „einschleusen“ und Stimmungs-Inputs setzen

Mögliche Showkonzepte:

- 1, 2 oder 3
- Dingsda (Kinder erklären Allerweltsgegenstände)
- Schlag den Betreuer
- Geld oder Liebe
- Wetten dass...?
- Die perfekte Minute
- Deutschland sucht den Superstar
- Das Supertalent
- Mini Playback Show
- Extreme Activity
- Mr. & Mrs. Wahl
- Herzblatt
- Germany's Next Top Model
- Wer wird Millionär?
- Familienduell
- Geh aufs Ganze
- Der Preis ist heiß
- etc...

Schöne Kooperative Spiele

Plane wenden	
Eignung:	Für Gruppen von 4- 80 Personen
Dauer:	5- 60 Minuten
Material:	Plane
Beschreibung:	Die Gruppe muss auf einer Plane stehend diese einmal komplett wenden. Dabei darf niemand von der Plane herunter treten.
Variante:	Bei Bodenkontakt kommt die Plane wieder in Ausgangsstellung. Die Plane muss zweimal gewendet werden. Die Gruppe bekommt eine Zeitvorgabe.
Kommentar:	Die Plane sollte so groß sein, dass alle TN auf ihr normal stehen können
Reflexion:	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Planungsschritte wurden zur Lösung unternommen? - Waren sich alle über das gemeinsame Vorgehen klar? - Wie wurde mit Schwierigkeiten während des Wendens umgegangen? - Wie lief die Kommunikation in Platzverhältnissen ab, die man sonst nur aus überfüllten Aufzügen kennt? - Wenn Euch euer zukünftiger Chef zugeschaut hätte, was würde der zu Eurer Leistung sagen?

Blinder Mathematiker	
Eignung:	Für Gruppen von 12-18 Personen, ab 12 Jahre
Dauer:	20-30 Minuten
Material:	Ein Seil (20-60m), Augenbinden
Beschreibung:	Die TN bekommen die Augen verbunden. Die TN nehmen das Seil in die Hände und stelle sich im Kreis auf. Aufgabe der „blinden“, das Seil haltende Gruppenmitglieder ist es nun, sich als Viereck (Quadrat, Dreieck, Sechseck...) aufzustellen. Die TN sollen bei diesem Spiel so genau wie möglich mit den Seilabmessungen arbeiten. Die TN dürfen während des Spiels das Seil nicht loslassen. Sie bestimmen auch selbst, wann sie das Problem für gelöst halten.
Varianten:	Das Seil wird zu einem Ring zusammengebunden. Die TN werden auf zwei Seile verteilt und haben die Aufgabe, eine ineinander verschachtelte Form (z.B. ein Stern) zu bilden. Die TN bekommen eine Zeitvorgabe.

Stabmeditation	
Eignung:	Für Gruppen von 8-12 Personen
Dauer:	5-10 Minuten
Material:	
Beschreibung:	Die Gruppe teilt sich in zwei Hälften und bildet so zwei Reihen, die sich in kurzen Abständen gegenüberstehen. Die Teilnehmer schließen die Augen und kommen zur Ruhe. Dann strecken alle jeweils einen Finger jeder Hand aus und versuchen mit diesen Fingern Kontakt zum Stab zu bekommen, der vom Spielleiter waagrecht etwas in Brusthöhe zwischen den beiden Reihen gehalten wird. Ziel ist es, das der Stab von allen beteiligten Fingern berührt und getragen wird. Dann erfolgt die eigentliche Aufgabe: Der Stab soll gemeinsam zu Boden gelassen werden. Dabei sollen alle Finger zu jedem Zeitpunkt Kontakt zu dem Stab haben. Wenn der Stab am Boden angekommen ist, sollen alle Finger gleichzeitig loslassen. Dann können die Augen geöffnet werden und es darf auch wieder gesprochen werden.
Variante	Die Übung kann auch zunächst ohne Einschränkung des Sehens und Sprechens durchgeführt werden. Aus dem Vergleich der beiden Durchgänge können sich interessante Erfahrungen bezüglich der Kommunikation in der Gruppe ergeben.
Kommentar:	Die Aufgabe ist schwieriger, als man zunächst annehmen möchte, da unkoordinierte Einzelaktionen den Stab durchaus nach oben, nicht jedoch nach unten befördern können.

Säure-Fluss	
Eignung:	Für Gruppen von 8- 25 Personen
Dauer:	10- 40 Minuten
Material:	Gummiestiefel, Hut o.ä.
Beschreibung:	Die Gruppe muss einen vorher definierten Bereich überqueren, ohne den Boden zu berühren. Zur Lösung dieser Aufgabe erhalten sie Gummistiefel (Zauberstiefel). Mit diesen an den Füßen darf ein Teili den Bereich durchlaufen, allerdings nur ein einziges Mal. Danach muss er die Schuhe ausziehen und jemand anderem geben, er selbst darf sie nicht mehr anziehen. Die Stiefel dürfen nicht geworfen werden. Das Spiel ist geschafft, wenn alle aus der Gruppe auf der anderen Seite stehen. Wer den Boden ohne Schuhe berührt, muss zurück zum Anfang.
Variante:	Berührt einer den Boden, müssen alle zurück.
Kommentar:	Es empfiehlt sich hierbei, der Gruppe vorher eine Beratungszeit zu geben, da sonst zumeist großes Chaos herrscht.

Teppichfliesengang	
Eignung:	Für Gruppen von 8-50 Personen
Dauer:	10-45 Minuten
Material:	Teppichfliesen o.ä.
Beschreibung:	Die Grundidee dieser Aufgabe ist einfach: Die Gruppe muss eine Strecke von A nach B zurücklegen, der Boden darf jedoch nicht berührt werden und als einzige Hilfsmittel stehen die Teppichfliesen zur Verfügung. Insgesamt ist jedoch ein Klotz weniger vorhanden, als sich Teilis in der Gruppe befinden. Die Fliesen dürfen unterwegs abgelegt, betreten und auch wieder aufgenommen werden. Es ist jedoch nicht möglich, eine Fliese zu bewegen, wenn eine oder mehr Personen darauf stehen. Berührt ein Teili den Boden, muss sie zum Ausgangspunkt zurückkehren.
Variante:	Die Teilis müssen sich alle jederzeit berühren. Die Fliesen müssen immer Kontakt zu den Teilis haben. Bricht der Kontakt ab, verschwindet die Fliese.
Kommentar:	Die Komplexität kann durch die Länge der zurückzulegenden Strecke sowie durch Anzahl und Größe der zur Verfügung stehenden Fliesen erheblich variiert werden. Diese Aufgabe eignet sich besonders zur Auflockerung zwischendurch, wenn die Gruppe eine größere Wegstrecke zurücklegen muss.

Blinder Dampfer	
Eignung:	für Gruppen von 8 – 30 Personen
Dauer:	15 – 20 Minuten
Material:	Augenbinden
Beschreibung:	Die Gruppe stellt sich in einer Reihe auf und alle bis auf einen bekommen die Augen verbunden. Dieser Sehende ist der Steuermann des Dampfers. Die Gruppe geht hintereinander, wobei sie sich an den Schultern fasst. Die Bewegungskommandos (z.B. auf linke Schulter tippen=90 Grad nach links) kommen vom Steuermann, der wie gesagt letzter in der Kette ist. So bewegt sich der Dampfer auf ein bestimmtes Ziel zu. Zu beachten ist, dass diese Kommandos zeitversetzt vorne ankommen (nur der vordere kann die Richtung wechseln). Auf Jedenfall sollte ein Notstop vereinbart werden.
Kommentar:	Der Dampfer sollte ein Ziel haben, an dem danach auch irgendetwas passiert. Wichtig: die Teilnehmer sind blind und müssen dem Sehenden bzw. den Betreuern vertrauen. Bevor irgendjemand gegen ein Hindernis zu laufen droht oder ähnliches, der Spielleiter sofort eingreifen.

Schöne Literatur

Adams, Stefan

Neue Fantasiereisen – Entspannende Übungen für Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, 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

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

Senninger, Tom

Abenteuer leiten – in Abenteuern leben, Münster 2000

Sonntag, Christoph

Abenteuer Spiel – Handbuch zur Anleitung kooperativer Abenteuerspiele, Augsburg 2005