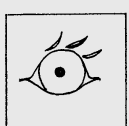
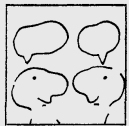
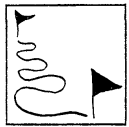


Inhalt

Vorwort	Seite	5			Seite
Teil A: Einführung					
I. Kooperationsspiele als pädagogische Methode		8			Vertrauen
II. Die Ziele von kooperativen Spielen		11			Almabtrieb
III. Die Reflexionsphase		12			Pendelkreis
IV. Wichtige pädagogisch-didaktische Hinweise – Die „10 Gebote“ für den Spielleiter		15			Sternkreis
V. Hinweise zu den Materialien		16			Bergführer
					Blinder Transport
					Fließband
					Holzbrücke
					Menschenteppich
					Ruhende Raupe
					Seilschaft
					Zusammenbruch
Teil B: Spiele und Übungen					
	Seite		Seite		
Aktivierung			Konstruktion		Wahrnehmung
Fußarbeit	18	Eierfall	46	Ausgeguckt	85
Bauernhof	19	Pyramidenbau	47	Gratwanderung	86
Hula-Hoop-Kreis	20	Fahnenträger	48	Rückenzeichnung	87
Kartenhüpfer	21	Himmelbett	49	Suchaktion	88
Kippelstuhl	22	Kartonbau	50		
Kissenschlacht	23	Luftballonsäule	52	Wettkampf	
Schnelles Staffelholz	24	Luftpuzzle	53	A bis Z-Suche	89
Wanderstab	25	Papierzauber	54	Elefantenjagd	91
		Talbrücke	55	Knotenallerlei	92
		Turmbau	56	Luftballonschlacht	93
		Wackelturm	57	Streichholzturm	94
				Buchstabensalat	95
Erlebnisparcours		Koordination		Frisbee-Match	96
Blinde Schatzsuche	26	Expedition durch unbekannte		Kanonenschläge	97
Blinde Waldarbeiter	27	Wildnis	58	Stadtrallye	98
Dschungel-Camp	28	Entknoten	59	Verschwörung	100
Expedition	29	Fingerspitzengefühl	60	Wasserbombenvolleyball	101
Seilparcours	30	Kniestuhlkreis	61		
Tausendfüßler	31	Mikadodance	62	Literatur und Internet-	
		Grenzübergang	63	adressen	102
		Sicherheitstransport	64	Spiele und Übungen	
		Storchennest	65	von A-Z	103
		Verknoten	66		
		Verzwickte Seilschaft	67		
		Strategie			
		Einkesseln	68		
		Haifischbecken	69		
		Rheinüberquerung	70		
		Schiffbruch	71		
		Sumpfüberquerung	72		
		Tempel-Inschrift	73		



*Piraten sind auf der Suche nach einem Schatz.
Endlich haben sie die Insel gefunden und wohnen sich in der Nähe des Ziels.
Doch unwägbares Gelände liegt vor ihnen.
Sie machen sich auf den Weg, auch wenn die Nacht bald hereinbricht ...*

- Ziele:** ein gemeinsames Vorhaben genau planen und umsetzen, sich aufeinander verlassen
Ort: lichte Waldfläche (à 40 m × 80 m)
Dauer: **lang** 45–60 min
Material: eine Augenbinde pro Person, Absperrband (oder Seil) à 40 m Länge, Ball oder Tuch (als Schatz)

Vorbereitung:

- Im Spielfeld (80 m × 40 m) werden der Start und der Schatz als Zielpunkt gekennzeichnet.

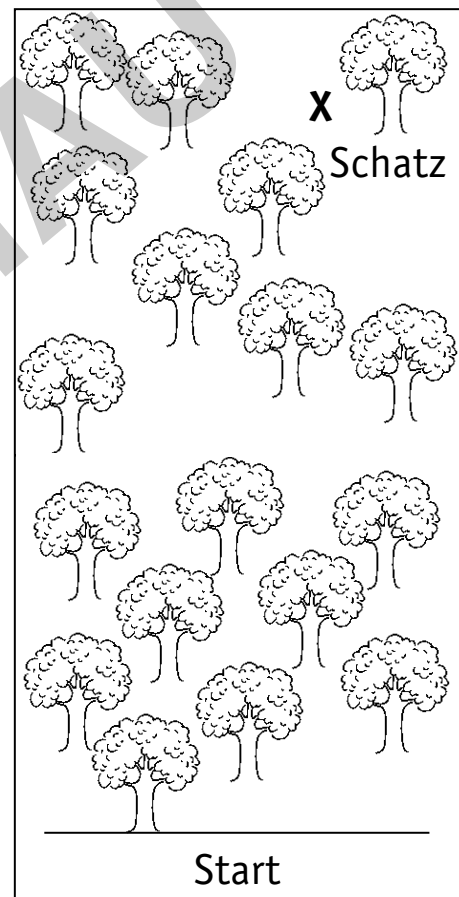
Durchführung:

Planungsphase:

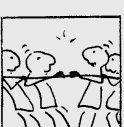
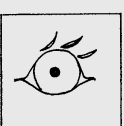
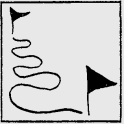
- Die Gruppe hat maximal 20 Minuten Zeit, ihren Weg vom Start bis zum Schatz, den sie in der Durchführungsphase blind bewältigen soll, zu planen.
- Dabei dürfen natürliche Materialien des Waldes so eingesetzt werden, dass sie später in der Durchführungsphase als Orientierungshilfe dienen können.

Durchführungsphase:

- Die Teilnehmer stellen sich am Startpunkt auf und legen ihre Augenbinden an.
- Die „blinde“ Gruppe macht sich nun auf den Weg zum Schatz. Hat jeder Teilnehmer den Schatz berührt, ist die Aufgabe vollbracht.



*Wieder einmal leidet der Pharaos von Ägypten an Größenwahn.
Soeben wurde ihm die neue, fertig gestellte Pyramide vorgestellt
und schon wieder will er eine noch höhere.
Die Baumeister machen sich bei sengender Hitze an die Arbeit.*



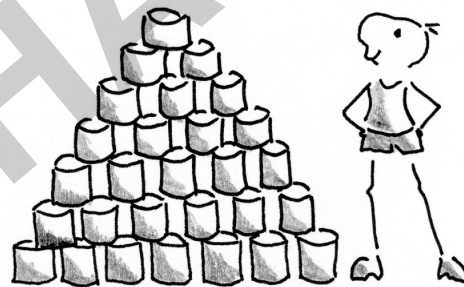
- Ziele:** sich als Teil der Gruppe verstehen, sich gegenseitig unterstützen, zusammenarbeiten
Ort: drinnen, draußen (bei Windstille)
Dauer: **kurz** 20–30 min
Material: 4 abgerollte Toilettenpapierrollen pro Person

Vorbereitung:

- Die Gruppe bildet einen Stuhlkreis.
- Jeder Mitspieler bekommt eine Toilettenpapierrolle.

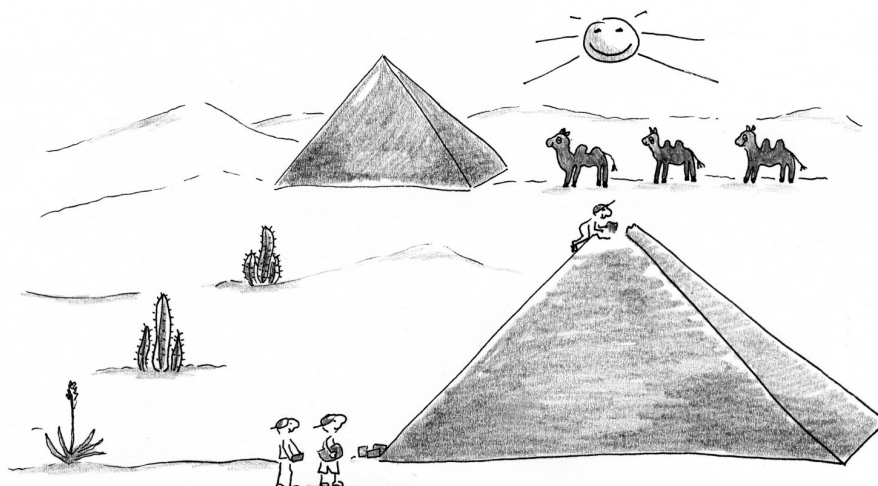
Durchführung:

- Die Gruppe hat die Aufgabe, in der Mitte des Stuhlkreises aus den Rollen ein pyramidenförmiges Gebilde (siehe Abbildung) zu bauen.
- Dabei gelten folgende Regeln:
 1. Während ein Mitspieler in Aktion ist, müssen die anderen auf ihren Stühlen sitzen bleiben.
 2. Jedes Gruppenmitglied ist eingebunden – es darf seine Rolle nicht an einen anderen abgeben.
 3. Die Gruppe muss sich absprechen, wer wann an der Reihe ist.
 4. Erst wenn alle Rollen verbraucht sind, dürfen die Teilnehmer für die nächste Runde neues Material holen.
 5. Wenn die Pyramide umfällt, beginnt der Bau von vorne.



Hinweis:

Die Gruppe kann bei erneuten Versuchen probieren, ihre alte Rekordmarke zu brechen.



Fingerspitzengefühl

Koordination

*Die Volleyballschulmannschaft bereitet sich auf die deutsche Schulmeisterschaft vor.
Heute steht ein besonderes Training an ...*

Ziele: sich verständigen, andere wahrnehmen, präzise zusammenarbeiten
Ort: größerer Raum, draußen (bei Windstille)
Dauer: **kurz** 5–15 min
Material: ein Luftballon pro Tandem

Vorbereitung:

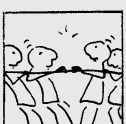
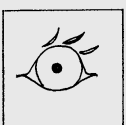
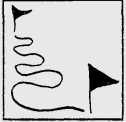
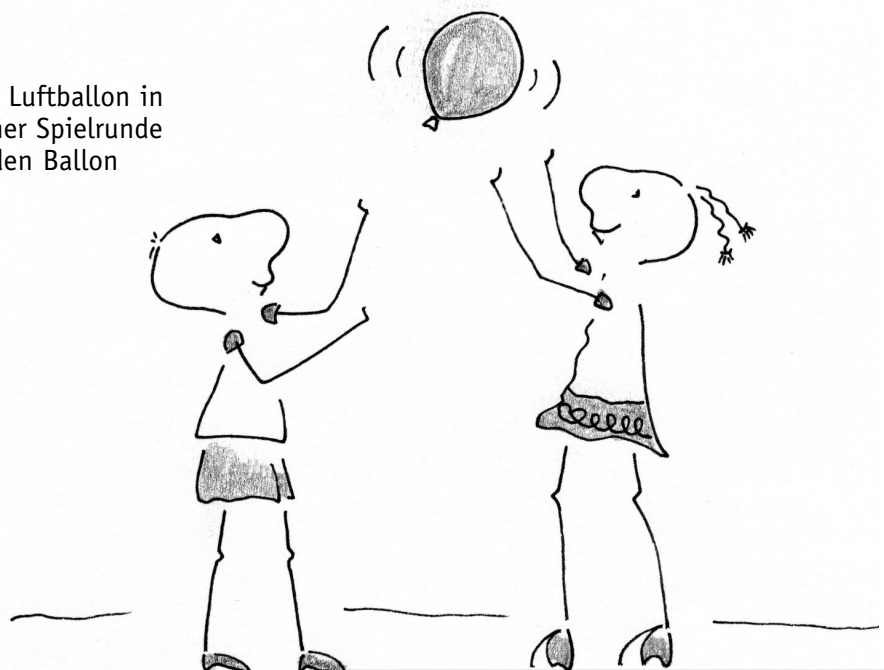
- Die Gruppe wird in Tandems eingeteilt.
- Jedes Team erhält einen Luftballon, bläst ihn auf und knotet ihn zu.

Durchführung:

- Jedes Tandem soll den Luftballon in der Luft „halten“, ohne dass er den Boden berührt.
- Dabei zählen die Tandems, wie oft sie den Ballon in die Luft geschlagen haben.
- Es gelten folgende Regeln:
 1. Die Partner müssen sich abwechseln, d. h. keiner darf den Ballon mehrmals hintereinander berühren.
 2. Der Ballon darf nicht festgehalten werden.
 3. Der Ballon darf nur mit den Fingerspitzen des Zeigefingers berührt werden.
 4. Wenn der Ballon ein anderes Körperteil oder den Boden berührt, beginnt die Zählung wieder von vorne.
- Der Spielleiter bricht nach eigenem Ermessen die Spielzeit ab und fragt die Tandems nach ihrer Höchstschlagzahl.

Variante:

Die gesamte Gruppe soll den Luftballon in der Luft halten, wobei in einer Spielrunde jeder Mitspieler nur einmal den Ballon berühren darf.



netzwerk
lernen

zur Vollversion