

Inhalt

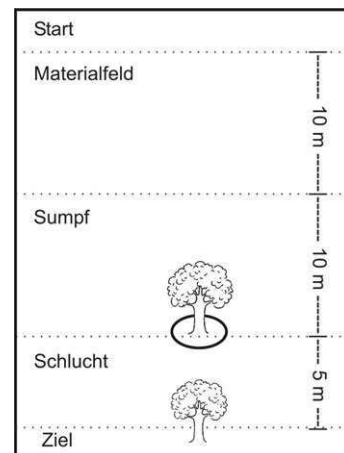
Vorwort	Seite	5			Seite	89
Teil A: Einführung					Verflixt flottes Rohr	90
I. Kooperationsspiele als pädagogische Methode		8			Verknotten	91
II. Die Ziele von kooperativen Spielen		11			Verzwickte Seilschaft	92
III. Die Reflexionsphase		12			Vorsicht Hochspannung!	93
IV. Wichtige pädagogisch-didaktische Hinweise – Die „10 Gebote“ für den Spielleiter		15			Wassergeschosse	94
V. Hinweise zu den Materialien		16			Wassertransport	94
Teil B: Spiele und Übungen					Strategie	
	Seite		Seite		Einkesseln	95
Aktivierung			Konstruktion		Einsatz auf der Ölbohrinsel	96
Feuerbälle	18		Bergbahn	51	Feuersee	97
Fußarbeit	19		Brückenbau	52	Haifischbecken	98
Hula-Hoop-Kreis	20		Eierfall	53	Rheinüberquerung	99
Kartenhüpfer	21		Fahnenträger	54	Schiffbruch	100
Kippelstuhl	22		Himmelbett	55	Sumpfüberquerung	101
Kissenschlacht	23		Kartonbau	56	Tempel-Inschrift	102
Luftball	24		Luftballensäule	58		
Schnelles Staffelholz	25		Luftpuzzle	59	Vertrauen	
Wanderstab	26		Mausefallendomino	60	Almabtrieb	103
			Mausefallenstapel	61	Baumklettern	104
Erlebnisparcours			Modern Design „Recycle-Auto“	62	Bergführer	105
Blinde Schatzsuche	27		Ökohaus	63	Blinder Transport	106
Blinde Waldarbeiter	28		Papierzauber	64	Fließband	107
Dschungel-Camp	29		Quadratisch, praktisch, gut!	65	Holzbrücke	108
Expedition	30		Selfmade-Pipeline	66	In der Schwebel	109
Menschenkette	31		Strohalmbrücke	67	Laserstrahlen	110
Nagelprobe	32		Talbrücke	68	Menschenteppich	111
Seilparcours	33		Turmbau	69	Rettung aus Seenot	112
Seitenwechsel	34		Wackelturm	70	Ruhende Raupe	113
Tausendfüßler	35				Schildträger	114
			Koordination		Seilschaft	115
Kommunikation			Expedition durch unbekannte		Spinnennetz	116
Autogrammjäger	36		Wildnis	71	Vertrauensfall	117
Formanalyse	38		Feuerwehreinsatz	72	Zusammenbruch	118
Gruppenstärke	40		Grenzübergang	73		
Hofnarr – Ritter – Bär	41		Irrgarten	74	Wahrnehmung	
Im Nebel verirrt	42		Labyrinth	77	Ausgeguckt	119
Kooperatives Gedächtnis	43		Pipeline	78	Gratwanderung	120
Namensball	44		Puzzlekran	79	Rückenzeichnung	121
Sicherer Weg	46		Schwebender Stab	80	Suchaktion	122
Wasserprobe	48		Schwebendes Tablett	81		
Zahlen-Schubs-Puzzle	49		Schweizer Käse	82	Wettkampf	
Zoo-Chaos	50		Sicherheitstransport	83	Bazzeball	123
			Spurensuche	84	Buchstabensalat	124
			Storchennest	85	Frisbee-Match	125
			Tanklastzug	86	Kanonenschläge	126
			Teamzeichner	87	Stadtrallye	127
			Turmcran	87	Verschwörung	129
					Wasserbombenvolleyball	130
					Literatur und Internetadressen	131

Eine Krankenstation in Afrika soll von einer Quelle aus mit Wasser versorgt werden. Dabei gilt es, einen Sumpf und eine Schlucht zu überqueren. Eigentlich ein aussichtsloses Unterfangen, doch die Entwicklungshelfer wissen, dass Menschenleben davon abhängen ...

- Ziele:** ein gemeinsames Vorhaben genau planen und umsetzen, sich aufeinander verlassen, sich gegenseitig unterstützen
- Ort:** Wald- oder Wiese mit zwei Bäumen (im Abstand von ca. 5 m)
- Dauer:** ca. 60–90 min
- Material:** 20 Plastikbecher, 20 Teppichstücke (oder Holzbretter) à 30 cm × 15 cm, ein 5-Liter-Eimer mit Henkel, 2 Seile à 10 m Länge, 4 zusammensteckbare Hula-Hoop-Reifen, ein 10-Liter-Eimer, ein Kanister mit 15 l Wasser, 12 Pylonen (bzw. Absperrband)

Vorbereitung:

Das Spielfeld wird mit Pylonen (oder Absperrband) in die einzelnen Sektoren unterteilt (siehe Skizze). Ins **Startfeld** wird der Kanister mit Wasser gestellt. In das **Materialfeld** werden die Plastikbecher, Teppichstücke, Seile und der 5-Liter-Eimer an beliebigen Stellen auf dem Boden verteilt. Am Ende des „Sumpfgebiets“ wird der Ring aus den vier zusammengesteckten Hula-Hoop-Reifen um einen Baum gelegt. Die „Schlucht“ liegt zwischen zwei Bäumen, die ca. 5 Meter voneinander entfernt stehen. Im **Zielbereich** steht der 10-Liter-Eimer bereit.



Durchführung:

- Die Gruppe hat die Aufgabe, 10 Liter Wasser aus dem Wasserkanister im Startfeld zum 10-Liter-Eimer im Zielfeld zu transportieren.
- Die Gruppe überlegt sich zunächst eine Strategie, wie sie unter Einhaltung der Regeln (s.u.) die Aufgabe lösen kann. Dann beginnt sie mit der Aktion. Für jeden Fehler wird der Gruppe ein Plastikbecher abgenommen. Die **Regeln** lauten:
 1. Wer einen mit Wasser gefüllten **Becher** hält, darf sich erst wieder von der Stelle bewegen, wenn er den Becher an andere weitergereicht hat.
 2. **Startfeld:** Die Gruppe kann sich hier frei bewegen. Der **Wasserkanister** darf das **Startfeld** nicht verlassen.
 3. **Materialfeld:** Das Materialfeld darf durch eine ununterbrochene Menschenkette, die durch mindestens eine Person immer Kontakt zum Startfeld haben muss, betreten werden. Einzelne Gruppenmitglieder dagegen dürfen keinen direkten Bodenkontakt haben, sondern müssen sich hier über **Teppichstücke** bewegen. Die verstreuten Materialien dürfen aufgehoben und für die Aktion genutzt werden.
 4. In **Materialfeld und Sumpf** (Ausnahme: Hula-Hoop-Insel) darf der **5-Liter-Eimer** nur ohne Wasser stehen oder bewegt werden.
 5. **Sumpf:** Nur über Teppichstücke kann der Sumpf „trockenen Fußes“ überquert werden. Der große Hula-Hoop-Ring dagegen ist eine Insel, auf der sich die Teilnehmer normal (ohne Hilfsmittel) bewegen können.
 6. **Schlucht:** Nur eine einzige Person darf überhaupt und dann auch nur ein einziges Mal die „Schlucht“ auf zwei „schwebenden“ Teppichstücken in Richtung Ziel überqueren. Wasser darf sie dabei allerdings nicht transportieren.
 7. **Zielfeld:** Der 10-Liter-Eimer bleibt im Zielsektor, in dem er frei bewegt werden kann.

Nagelprobe

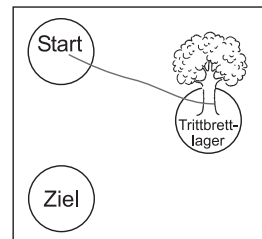
Erlebnisparkours

Robinson Crusoe hat bei einem Baumarkt Nägel bestellt und auf dem Anlieferungsservice bestanden. Ein Mitarbeiterteam macht sich auf den Weg, ihm die Nägel auszuliefern. Das ist nicht so einfach, da der alte Tattergreis Crusoe auch noch genaue Vorstellungen davon hat, wie die Nägel angeordnet sein sollen. Der ist doch völlig abgedreht. Aber: Der Kunde ist König ...

- Ziele:** sich aufeinander verlassen und gegenseitig unterstützen, ein Vorhaben gemeinsam planen und umsetzen
- Ort:** Wiese mit einem Baum
- Dauer:** **lang** 45–60 min
- Material:** Nägel à 8 cm Länge (einer pro Person und einer zusätzlich), Tau à 25 m Länge und 4 cm Ø, 12 Trittbretter (Baumscheiben à 2 cm Dicke und 15 cm Ø, quadratische Bretter oder Teppichstücke), Kennzeichnungsmaterialien (Äste, Seile, Absperrband, zusammengesteckte Hula-Hoop-Reifen o. a.), evtl. Holzklötz

Vorbereitung:

- Der Spielleiter baut den **Parcours** auf (siehe Skizze). Dazu werden die drei jeweils 10 Meter voneinander entfernt liegenden Inseln mit Kennzeichnungsmaterialien (s. o.) abgesteckt.
 1. Auf der **Startinsel** befindet sich das Nageldepot.
 2. Auf der Insel mit dem **Trittbrettlager** wird an einen Baumstamm auf einer Höhe von 1,5 Metern ein 25 Meter langes Tau befestigt, das zur Startinsel hinübergelegt wird und somit beide Inseln miteinander verbindet.
 3. Auf der **Zielinsel** wird ein Nagel senkrecht in einen Baumstumpf oder ein Holzstück geschlagen, sodass er noch 7 Zentimeter heraussteht.
- Um das Verletzungsrisiko einzudämmen, sollte sich zwischen der Start-Insel und der Insel mit dem Trittbrettlager ein weicher Wald- oder Wiesenboden (ohne Steine, Felsen, Baumstümpfe oder Baumstämme) befinden, da mindestens ein Teilnehmer sich über diese Strecke hinweg am Seil entlanghangeln muss und dabei zu Boden fallen könnte.



Durchführung:

- Die Teilnehmer sollen zunächst die Nägel von der Start- zur Zielinsel transportieren.
- Anschließend sollen die Nägel so auf dem Kopf des eingeschlagenen Nagels abgelegt werden, dass sie nicht festgehalten werden müssen, um nicht herunterzufallen.
- Zunächst plant die Gruppe, wie sie zur Zielinsel – unter Einhaltung folgender **Regeln** – gelangen kann:
 1. Jeder Teilnehmer darf jeweils **nur einen** Nagel von der Start- zur Zielinsel bringen.
 2. Die **Trittbretter** dienen dazu, das „Meer“ trockenen Fußes zu überqueren, denn niemand darf die Oberfläche des „Wassers“ berühren.
 3. Vom Nageldepot zum Trittbrettlager darf man sich zusätzlich am **Tau** entlanghangeln.
 4. Wenn eine Person das „Wasser“ berührt, müssen alle Teilnehmer wieder auf die Start-Insel zurück.

Lösungshinweis zur Positionierung der Nägel:

- Einen Nagel auf den Boden legen. Darauf im rechten Winkel Nägel mit der Kopfseite (1 cm überstehen lassen) im Reißverschlussverfahren anordnen. Zwischen die Nägelköpfe parallel zum unteren Nagel einen weiteren Nagel legen. Nun an den äußeren Enden der beiden querliegenden Nägel die Konstruktion nach oben ziehen und auf dem Nagelkopf am Zielpunkt ablegen.
- Die Teilnehmer können aber auch feuchte Erde als „Kleber“ oder ein Haargummi als Befestigungsmaterial benutzen.

