



# DOWNLOAD

Tilo Benner

# Spiele zur Förderung der Sozialkompetenz 2

Erlebnisparcours

VORSCHAU

Downloadauszug  
aus dem Originaltitel:



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

**Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.**

**Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.**

VORSCHAU

*Piraten sind auf der Suche nach einem Schatz.  
Endlich haben sie die Insel gefunden und wöhnen 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.

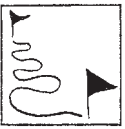
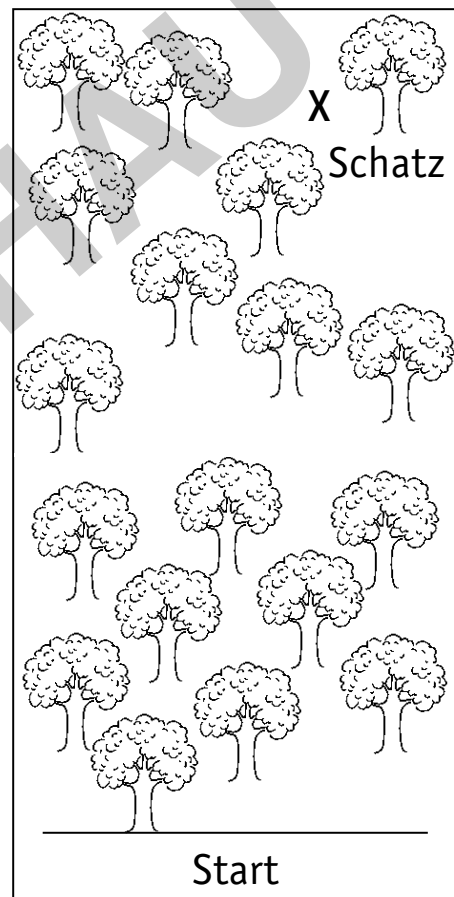
## Durchführung:

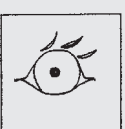
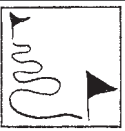
### Planungsphase:

- 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.





*Trapper fällen in den Rocky Mountains Bäume, um daraus ein Blockhaus zu bauen. Dazu müssen sie lange Stämme mit bloßer Muskelkraft aus dem Wald an den Fluss befördern. Plötzlich umgibt die Trapper dichter Nebel. Doch sie müssen weiter zum Fluss, möglichst bevor die Nacht hereinbricht, in der sie sonst schutzlos den wilden Tieren ausgeliefert wären ...*

- Ziele:** ein gemeinsames Vorhaben planen und umsetzen, sich gegenseitig vertrauen und verständigen
- Ort:** Wald
- Dauer:** **mittel** 35–45 min
- Material:** Säge, Astschere, Seil à 50 m Länge, 12 Pylonen (Markierungskegel), 10 Hula-Hoop-Reifen, Zollstock, eine Augenbinde pro Person

## Vorbereitung:

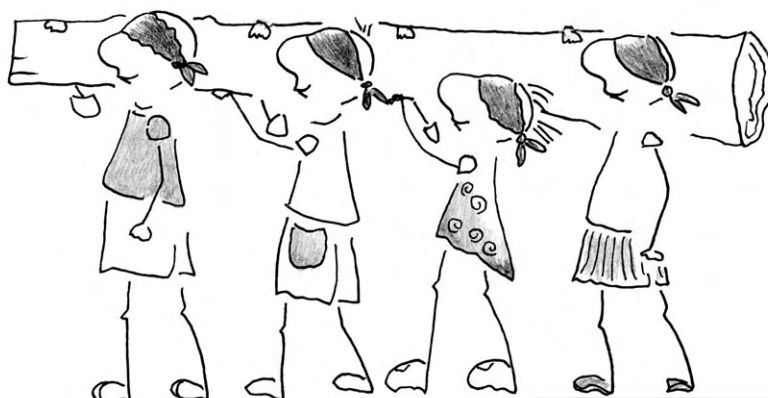
- Der Spielleiter kennzeichnet im Vorfeld zwei 70 bis 100 Meter voneinander entfernt stehende Bäume als Start und Ziel.
- Nachdem der Spielleiter die Aufgabenstellung erläutert hat, sucht die Gruppe im Wald einen herumliegenden Baum oder Ast (à maximal 4 m Länge), den sie ohne große Anstrengung als Gruppe tragen kann. Um ihn leichter transportieren zu können, kann der Baum zuvor mit Säge und Astschere bearbeitet werden.

## Durchführung:

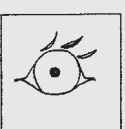
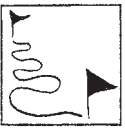
- **Planungsphase (15 min):** Die Gruppe plant den Weg vom Start zum Ziel, über den sie später blind den Baum transportieren muss. Ihr stehen dazu alle natürlichen Materialien des Waldes, das Seil, die Pylonen und die Hula-Hoop-Reifen zur Verfügung.
- **Durchführungsphase (20 bis 30 min):** Die Gruppenmitglieder stehen hinter dem Startbaum, legen die Augenbinden an und heben den 4-Meter-Baum an. Dann machen sie sich auf den Weg zum Ziel.
- Dabei müssen sie immer im Kontakt zum Baum bleiben.
- Die Aufgabe ist bewältigt, wenn alle den Zielbaum berührt haben.

## Variante:

Die Teilnehmer dürfen neben dem vorgegebenen Materialpool maximal zehn weitere Materialien aus dem Wald verwenden.



*Die Teilnehmer eines Fluges sitzen nach der Notlandung der Maschine – zum Glück unversehrt – im Dschungel fest. Jetzt heißt es, nicht aufzugeben und durch Dickichte hindurch und über Schluchten hinweg zurück in die Zivilisation zu gelangen ...*

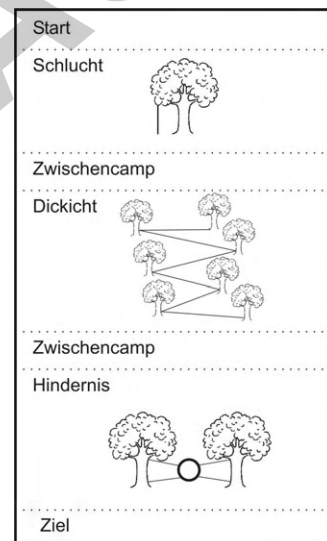


- Ziele:** sich aufeinander verlassen und gegenseitig unterstützen, ein Vorhaben gemeinsam planen und umsetzen
- Ort:** im Wald
- Dauer:** lang 60–80 min
- Material:** Tau (à 4 cm Ø und 15 m Länge), Seil (à 5 m Länge), Verpackungskordel (à 100 m Länge), breites Paketklebeband, ein Kleiderhaken, ein Hula-Hoop-Reifen, 12 Pylonen (Markierungskegel), Getränke

## Vorbereitung:

Die einzelnen Spielstationen werden eingerichtet (siehe Skizze) und jeweils mit zwei Pylonen voneinander abgegrenzt.

- **Startfeld:** Hier werden das Seil und der Kleiderhaken deponiert.
- **Schlucht:** An einem starken Ast wird das eine Ende des langen Taus befestigt, das andere wird ins Startfeld gelegt. Die Schlucht sollte drei bis fünf Meter breit sein.
- **Zwischencamp:** Hier halten sich diejenigen auf, die gerade nicht in Aktion sind.
- **Dickicht:** 90 Meter Verpackungskordel wird in einer Höhe von 0,5 Metern kreuz und quer zwischen Bäume gespannt.
- **Zwischencamp:** s. o.
- **Hindernis:** Zwischen zwei Bäumen wird ein Hula-Hoop-Reifen mit der restlichen Verpackungskordel auf einer Höhe von ca. 80 cm (Abstand zwischen Boden und unterem Ende des Rings) aufgehängt (siehe Skizze).
- **Ziel:** Getränke werden bereitgestellt.

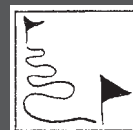


## Durchführung:

- Die Teilnehmer finden sich zunächst an der **Startlinie** ein.
- **Schlucht:** Jeder Teilnehmer soll sich (ohne Hilfe der anderen) am Tau über die „Schlucht“ schwingen. Ist das Tau vom Startfeld aus nicht mehr mit der Hand zu fassen, muss es mithilfe von Seil und Kleiderhaken zurückgeangelt werden.
- **Dickicht:** Jeweils zwei Personen stellen sich nebeneinander, werden an den beiden sich berührenden Beinen mithilfe von Klebeband miteinander verbunden und müssen so gemeinsam durch das „Dickicht“ (unter den Seilen hindurch) kriechen.
- **Hindernis:** Jeder Teilnehmer wird vorsichtig durch den Hula-Hoop-Reifen gehoben.
- Im Parcours müssen folgende **Regeln** befolgt werden:
  1. Während der gesamten Durchführungsphase darf weder getrunken noch gegessen werden.
  2. Jede Aktion soll in der Gruppe geplant werden.
  3. In der „Schlucht“ darf der Boden nicht berührt werden.
  4. Die Mitspieler dürfen durch das „Hindernis“ (den Hula-Hoop-Reifen) aus Sicherheitsgründen nur mit nach unten ausgerichtetem Gesicht gehoben werden, damit sie sich, sollten sie zu Boden fallen, mit den Händen abfangen können.
- Nachdem den Mitspielern die einzelnen Stationen und Aufgaben vorgestellt wurden, legen sie gemeinsam mit dem Spielleiter fest, welche Sanktionen für Fehler angemessen sind.



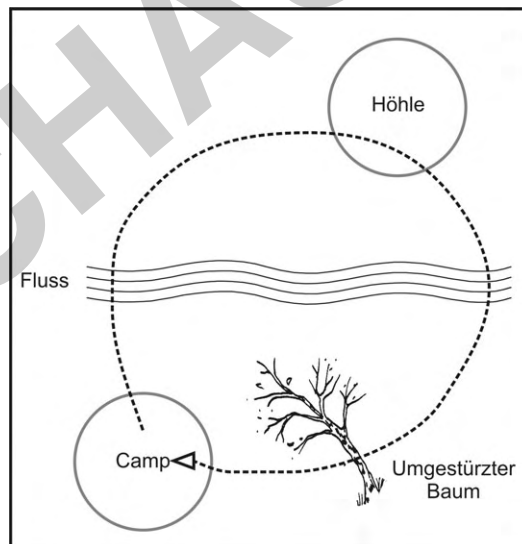
**Archäologen brechen auf, um eine geheimnisvolle Höhle zu erkunden.  
Dort entdecken sie uralte Tonscherben, die sie in ihrem Camp akribisch  
zusammensetzen wollen.  
Doch auf dem Rückweg müssen sie mit ihrem empfindlichen Fund wieder den Fluss  
überqueren und über einen gerade umgestürzten Baum klettern.**



- Ziele:** ein gemeinsames Vorhaben planen und umsetzen, sich aufeinander verlassen, sich gegenseitig unterstützen, Geschicklichkeit trainieren
- Ort:** Wald (möglichst mit ca. 4 m breitem Bach)
- Dauer:** **lang** 65–85 min
- Material:** 2 große alte, verschieden farbige Tonblumentöpfe, Klebstoff, 4 leere Getränkekisten, 4 Pylonen (nur falls kein natürlicher Bach vorhanden ist!), elastisches Seil à 10 m Länge (falls kein umgestürzter Baum vorhanden ist!);  
**pro 2er-Team:** 2 Seile à 5 m Länge, 4 Wäscheklammern, Stofftaschentuch

## Vorbereitung:

- Die zwei Blumentöpfe werden so zertrümmert, dass man insgesamt ca. 30 Ton-Scherben erhält.
- Dann wird der **Parcours** aufgebaut (siehe Skizze):
  1. **Camp:** Hier stehen die vier leeren Getränkekisten und der Klebstoff bereit.
  2. **Fluss:** Ist kein natürlicher Bach vorhanden, werden die „Fluss“-Ufer jeweils durch zwei Pylonen symbolisiert.
  3. **Höhle:** Hier liegen die Tonscherben.
  4. **Fluss:** s. o.
  5. **Umgestürzter Baum:** Falls kein umgestürzter Baum im Wald liegt, wird zwischen zwei Bäumen als Hindernis ein elastisches Seil auf einer Höhe von ca. 80 cm befestigt.
  6. **Camp:** s. o.



## Durchführung:

Alle Teilnehmer müssen vom Camp aus über den „Fluss“ zur „Höhle“ gelangen, dort die Scherben einsammeln und damit „Fluss“ und „umgestürzten Baum“ überquerend zurück zum Camp gelangen, wo diese mit Klebstoff wieder zusammengesetzt werden. Dabei gelten folgende **Regeln**:

1. Jede Aktion muss in der Gruppe geplant werden.
2. **Fluss:** Die Teilnehmer dürfen nur Gegenstände aus dem Camp zur Überquerung des „Flusses“ nutzen, dabei dürfen sie keinesfalls mit der Wasseroberfläche in Berührung kommen.
3. **Hindernis:** Sowohl die Teilnehmer als auch die Scherben müssen über das Hindernis gelangen, ohne damit in Berührung zu kommen. Wenn eine Person über das Hindernis gehoben wird, muss ihr Gesicht aus Sicherheitsgründen nach unten zeigen, damit sie sich, falls sie zu Boden fallen sollte, mit ihren Händen abfangen kann.
4. Im **Camp** werden die Tonscherben wieder mithilfe des Klebstoffs zusammengefügt. Dabei soll jeder Teilnehmer beteiligt sein und seine Scherbe selbst einsetzen. Die Aufgabe ist erledigt, wenn die Blumentöpfe wieder zusammengesetzt worden sind.