



Abenteuer Spiel 3

**Neue Sammlung
kooperativer Abenteuerspiele**

Christoph Sonntag



Gelbe Reihe : Praktische Erlebnispädagogik





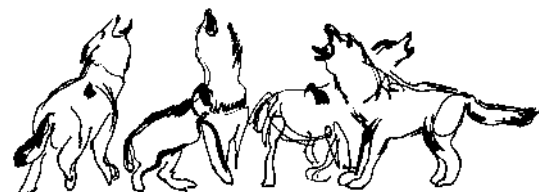
Abenteuer Spiel 3

**Neue Sammlung
kooperativer Abenteuerspiele**

Christoph Sonntag



Gelbe Reihe : Praktische Erlebnispädagogik



Dieser Titel ist auch als eBook erhältlich
ISBN 978-3-96557-133-4

Sie finden uns im Internet unter
www.ziel-verlag.de

Wichtiger Hinweis des Verlags: Der Verlag hat sich bemüht, die Copyright-Inhaber aller verwendeten Zitate, Texte, Bilder, Abbildungen und Illustrationen zu ermitteln. Leider gelang dies nicht in allen Fällen. Sollten wir jemanden übergangen haben, so bitten wir die Copyright-Inhaber, sich mit uns in Verbindung zu setzen.

Inhalt und Form des vorliegenden Bandes liegen in der Verantwortung des Autors.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Printed in Germany

ISBN 978-3-96557-132-7 (Print)

Verlag: ZIEL – Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH
Zeuggasse 7–9, 86150 Augsburg, www.ziel-verlag.de
1. Auflage 2024

Titelbild und
Wolfszeichnungen: Jochen Plogsties

Lektoriat: Ingrid Erne, Alex Ferstl

Illustrationen der Spiele: Mara Jetter

Gesamtherstellung: **FRIENDS** Menschen Marken Medien
www.friends.ag

© Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.



Klimaneutral gedruckt mit mineralölfreien Druckfarben
auf möglichst umweltschonend produziertem Papier.



Inhaltsverzeichnis

Gemeinsam spielen. Für viele ein Abenteuer. Für alle ein Gewinn!			8
Kennenlernspiele	11	Spaßspiele	33
Einführung	12	Einführung	34
Bis bald	16	Aasgeier	35
Buchstabensalat	17	Ango-Kia	37
Das gehört zu mir!	18	Barilla Ball	39
Das längste Ohr und der kleinste Finger	19	Billy Bo und Schneewittchen	40
Hilfe, Zombie!	20	Blind Battle	41
Kennenlern-Knobeln	21	Boarkh!	42
Namenslotterie	22	Darth Vader	44
Netzwerk	23	Fische wedeln	46
Rechts oder Links	24	Fliegenklatschen-Hockey	47
Schön, dass du da bist!	25	Fuchs und Huhn	48
Speed-Dating	26	H5N1	49
Spekulation	27	I've got the Power	50
Tischgespräch	28	Jump	51
Wir haben X Personen gefragt	30	Kampf der Jedis	52
Zipp-Zapp-Zupp	32	Kaperfahrt	53
		Kommt mal alle her!	55
		Megamaxkin	56
		Mutanten unter uns	57
		Ninja	58
		Pentagon	60
		Ringkampf	62
		Scrabble-Rennen	63
		Song Contest	64
		Square Dance	66
		Super Smile	67
		Tolle Rolle	68
		Wichtelmännchen	69
		Wort für Wort	70



Abenteuerspiele	71
Einführung	72
Arme über Kreuz	73
Ball entlang!	74
Bleistift – Spitzer – Papier	76
Der rettende Strohhalm	78
Doppelkeksauto	79
Familienfoto	80
Hand und Fuß	82
Konferenz	84
Längs und quer	86
Meeting-Point	89
Mega-Pass	90
Noppenbau Consulting GmbH	91
Nudeltransporter	93
Nudelzielwurf	96
Pangramm	98
Platzangst	100
Reifengraben	101
Rolling Stones	103
Seilgewirr	105
Snake	106
Stockballett	108
Taschenrechner	109
Treibjagd mit Hindernissen	110
Über sieben Nudeln musst du gehen	112
Unter Spannung	114
Verrücktes Labyrinth	116
Windei	118
Wurmloch	120



Online-Gruppenspiele	121
Einführung	122
Spaßspiele und Warming Ups	128
Alles mit T	129
Aus dem Eff-Eff-Eff	130
Buchstaben-Rätsel	131
Das lustige Adverbien-Spiel	132
Du siehst irgendwie anders aus!	133
Evolution digitalis	134
Freio	136
O.M.A (Obstsalat mal anders)	137
Was ist das?	138
Wer hat zuerst...!	139
Kooperationsaufgaben	140
Blinde Maus	141
Dream-Team-Competition	142
Fingerspitzengefühl	144
Jeder Buchstabe ist anders	145
One-Take-Musikvideo	146
Panto-Team-e	148
Stifte legen	150
Team-Memory	151



Reflexionen	153	Spieleketten	161
Carcasonnogramm	154	Fünf gewinnt!	162
Einander	155	Mit Blind-Joe auf der Jagd	
Einsiedlerwege	156	nach dem verborgenden Schatz!	166
Farben und Formen	157	Möge die Macht mit euch sein!	170
Mein Beitrag – Dein Beitrag	158	Wir sind ein Team. Holt uns hier raus!	172
Sag mir, was ich denke!	159	Zeitreise durch die Corona-Pandemie	175
Was für ein Gewimmel	160		
Autor und Illustratoren			177



Gemeinsam spielen. Für viele ein Abenteuer. Für alle ein Gewinn!

Das vorliegende Buch ist eine Fortsetzung der Spielesammlung aus Band 2. Im Mittelpunkt stehen wieder „Abenteuerspiele“ – spielerische Herausforderungen, die sich an Gruppen richten und von den Beteiligten erfolgreich gemeistert werden können, wenn alle zusammenarbeiten und sich auf gemeinsame Lösungswege verständigen.

Ein weiterer wichtiger Bestandteil dieser Spielesammlung sind die Kennenlernspiele. Diese oft unterschätzte und teilweise auch ungeliebte Spielform bildet den Grundstein für ein gelungenes Abenteuer Spiel. Kennenlernspiele sind in der Regel die ersten Spiele mit einer Gruppe und sollten daher besonders sorgfältig bedacht und ausgewählt werden. „Gute“ Kennenlernspiele fördern die spielerische Begegnung und gewähren den Spielenden bereits einen ersten Ausblick auf das gemeinsame Abenteuer ohne diese jedoch zu überfordern oder zu langweilen. Mehr dazu, welche Kriterien bei der Spielauswahl wichtig sind und was ein gutes Kennenlernspiel ausmacht, steht in der theoretischen Einführung zu Beginn dieses Kapitels.

Es folgt ein umfangreiches Kapitel mit Spaßspielen. Spaßspiele haben einen fast ebenso großen Anteil in diesem Buch wie Abenteuerspiele, denn soziales Lernen ist dann besonders produktiv, wenn innerhalb der Gruppe eine Atmosphäre der Sicherheit und des Vertrauens besteht. Diese Atmosphäre entsteht nicht von selbst oder durch die Einsicht, dass dies bestimmt sinnvoll wäre. Das Gefühl von Sicherheit und Vertrauen entwickelt sich durch das gemeinsame Erleben und insbesondere durch positive spielerische Begegnungen und der Förderung der gemeinsamen Spielfreude. Das gemeinsame Eintauchen in das Abenteuer Spiel und das damit verbundene Loslassen von Kontrolle und Fassade führt zu einem positiven Gruppenerlebnis. Die Teilnehmenden lernen, sich untereinander zu vertrauen und mit jedem gelungenen Spiel steigt die Bereitschaft, sich auf ein weiteres spielerisches Abenteuer einzulassen – ganz egal, ob dies negative Auswirkungen auf das Outfit hat oder etwa Verhaltensweisen beinhaltet, die ich noch nie gezeigt habe. Und auch wenn sich natürlich nicht alle Konflikte und Dissonanzen in Gruppen einfach „wegspielen“ lassen, tut es vielen Menschen doch gut, einfach mal nur zu spielen und das gemeinsame Spielerlebnis für sich wirken zu lassen.



Menschen im Erwachsenenalter fällt es oft schwer, sich auf ein gemeinsames Spiel einzulassen, da viele sich unwohl fühlen, wenn sie sich vermeintlich kindisch verhalten. Das Ziel der vorliegenden Spielbeschreibungen ist es daher, die Spielfreude von Jugendlichen und Erwachsenen (wieder-) zu beleben, ihnen Spaß zu bereiten, ohne dass sie sich im Spiel albern fühlen oder Sorge haben müssen, vorgeführt zu werden. Dazu wurden viele Spiele extra neu erfunden oder weiterentwickelt. Bei der Arbeit an neuen Spielideen und -varianten war vor allem das Herumexperimentieren mit zwei neuen Spielmaterialien sehr inspirierend: Schwimnudeln und Fahrradschläuche.

Die bunten Schwimnudeln aus dem Schwimmunterricht haben schon immer zum Spielen eingeladen. Der Durchbruch bei der Entwicklung neuer Spiele kam aber erst durch die Lektüre zweier großartiger amerikanischer Spielebücher („Fifty ways to use your noodle“ und „Fifty more ways to use your noodle“), bei denen die Autoren die Schwimnudeln kurzerhand in zwei gleichgroße Teile geschnitten haben. Dadurch werden die Schwimnudeln deutlich handlicher und bekommen die notwendige Stabilität, um diese in Gruppenspielen sinnvoll einzusetzen.

Ein ganz neues Spielmaterial sind ausgediente Fahrradschläuche, die normalerweise in jedem Fahrradladen in der Mülltonne landen. Die Idee dazu entstand beim Fahrrad flicken in der heimischen Garage und der Vermutung, dass diese alten Schläuche durch ihre Robustheit und Dehnbarkeit doch ganz bestimmt ein prima Spielmaterial sind. Und dem ist auch so! Das Ergebnis aus zahlreichen Spielexperimenten mit diesen Fahrradschläuchen sind mehrere großartige Spaß- und Abenteuerspiele, die mit ausschlaggebend dafür waren, eine weitere Spielesammlung zu veröffentlichen.

In diesem Buch findet sich im Kapitel „Online Gruppenspiele“ zudem eine ganz neue Form von Spaß- und Abenteuerspielen. Die dort beschriebenen Methoden sind Spiele, bei denen die gemeinsame Spielfreude und das Miteinander weiterhin im Mittelpunkt stehen und die Technik nur die Aufgabe hat, die fehlende Nähe zu überbrücken. Aus diesem spielpädagogischen Anspruch heraus sind beispielsweise eine online-taugliche Variante des Spieleklassikers „Obstsalat“ entstanden bei der alle Spielenden umherlaufen müssen, oder „Freio“ – ein Fangspiel, das über „Zoom“ gespielt wird. Was bei der Anleitung dieser Spiele zu beachten ist und welche Besonderheiten bei Online-Spiel-einheiten eine Rolle spielen steht in der theoretischen Einführung zu Beginn dieses Kapitels.



Wie im letzten Band sind auch in diesem Buch am Ende wieder mehrere Spielgeschichten beschrieben, bei denen die Spielenden im Rahmen von mehreren aufeinander aufbauenden Spielen und Reflexionsrunden über einen längeren Zeitraum in eine Spielwelt eintauchen können und der Gruppenprozess über mehrere Spiele hinweg weitergeführt und begleitet wird. Die Spielgeschichten variieren dabei von der klassischen Abenteuerreise bis hin zu einer Zeitreise durch die Corona-Pandemie oder einer digitalen Pirat*innenjagd mit obligatorischer Schatzsuche.

Die theoretischen Einführungen zu den Spielbeschreibungen in den Kapiteln Spaßspiele, Abenteuerspiele, Reflexionen und Spielgeschichten befinden sich neben vielen weiteren Spielbeschreibungen und -ideen im Band 2 der Abenteuer Spiel – Reihe. Abenteuer Spiel 1 ist im Gegensatz zu den anderen beiden Bänden keine Spielesammlung, sondern in erster Linie ein Fachbuch für Menschen, die diese Spielform in der pädagogischen Arbeit nutzen (möchten). Neben einer allgemeinen Einführung in die theoretischen Grundlagen der Kooperativen Abenteuerspiele beschäftigt sich der erste Band vornehmlich mit den Möglichkeiten und Herausforderungen, die sich bei der Durchführung Kooperativer Abenteuerspiele für die Spielleitung ergeben und gibt anhand von vielen Praxisbeispielen zahlreiche gute Tipps und Tricks zur Umsetzung.

Denn wie jedes Abenteuer bedarf auch das gemeinsame Spiel für ein erfolgreiches Erleben eine gute Vorbereitung und das entsprechende Handlungswissen. Dann wird das gemeinsame Spiel nicht nur ein Abenteuer für viele, sondern ein Gewinn für alle.

In diesem Sinne wünsche ich allen viel Spaß beim Spielen und viele tolle gemeinsame Abenteuer!





Kennenlernspiele

Einführung

Kennenlernspiele sind in aller Regel die ersten Spiele, die in einer Gruppe gespielt werden. Machen diese ersten Spiele schon Spaß und wecken die Spielfreude der Beteiligten, steigt automatisch die Bereitschaft, sich auf das Programm einzulassen und die Teilnehmenden gehen motiviert in die nächste Einheit. Gelingt dies nicht und die Kennenlernspiele werden als unnötiges Pflichtprogramm erlebt, sind langweilig oder werden von den Spielenden sogar als unangenehm erlebt, sinkt dementsprechend die Motivation der Gruppe und die Spielleitung hat es schwerer als zu Beginn der ersten Einheit.

Die Gruppe spielt zu Beginn ein Spiel, bei dem alle passend zu ihrem Namen ein Adjektiv finden sollen, das mit dem gleichen Anfangsbuchstaben anfängt. Eine Person beginnt und stellt sich kurz vor, z. B. als charismatischer Christoph oder als tolle Tina. Die Person zur Linken wiederholt nun, dass dies der charismatische Christoph ist und stellt sich selbst vor. Nacheinander wiederholen nun alle Spielenden die Namen der Person zuvor und sagen dann ihren eigenen Namen plus dem dazugehörigen Adjektiv. Nach einer Weile wird die Gruppe unruhig. Einzelne haben Probleme sich so viele Namen zu merken und werden nervös oder unsicher. Anderen wird es mit der Zeit langweilig und sie fangen an, sich mit ihrer Person nebenan zu unterhalten. Nachdem eine Person kaum einen der anderen Namen sagen konnte, lachen einige und die Spielleitung muss darauf hinweisen, dass es nicht in Ordnung ist, andere auszulachen. Daraufhin verdrehen die angesprochenen Spielenden die Augen und gucken genervt in die Runde. Der gemeinsame Spaß am Spielen ist vorbei und alle sind froh, als die Runde vorbei war.

Dieses Beispiel zeigt wie wichtig es ist, bei der Auswahl und Zusammenstellung dieser ersten Spieleinheit besonders sorgfältig vorzugehen. Zu Beginn der Planung steht die Frage nach dem Ziel einer spielerischen Kennenlerneinheit. Viele meinen, dass es vor allem darum geht, die Namen aller Beteiligten zu lernen. Dies geht besonders gut durch Wiederholungen. Unter diesem Aspekt ist das oben beschriebene Spiel eine sehr gute Wahl, denn danach können fast alle Teilnehmende die Namen der anderen Gruppenmitglieder. Die Freude am gemeinsamen Spiel und die Motivation auf weitere angeleitete Spiele ist allerdings dahin und die Spielleitung hätte ebenso gut mit einer Runde Vokabeln lernen starten können.



Ziel und Zweck von Kennenlernspielen

Viel wichtiger als das Lernen der Namen ist es, den Grundstein für eine angenehme Lern- und Arbeitsatmosphäre zu legen und die Motivation der Spielenden an der weiteren Teilnahme zu fördern. Dies geschieht vor allem, in dem zunächst darauf geachtet wird, bestehende Unsicherheiten seitens der Teilnehmenden abzubauen, die Interaktion unter den Teilnehmenden zu fördern und gemeinsam Spaß zu haben. Die Namen der anderen Gruppenmitglieder lernen die Spielenden schon im Laufe der gemeinsamen Zeit automatisch.

Abbau von Unsicherheiten

Anfangssituationen in Gruppen sind oft geprägt von längeren, etwas beklemmenden Schweigephasen, in denen die Spielenden nur leise miteinander reden und beginnende Gespräche schnell wieder abklingen. Der Grund für dieses Phänomen ist die allgemeine Unsicherheit. Die Spielenden kennen weder die Leitung noch die anderen Gruppenmitglieder und sind noch nicht mit den allgemeinen Abläufen und Gegebenheiten vertraut.

Die oberste Aufgabe der Spielleitung besteht in dieser Phase darin, ein Gefühl der Sicherheit zu vermitteln. Die Spiele sollten deshalb so ausgewählt werden, dass peinliche Situationen auf jeden Fall vermieden werden und niemand aus der Runde in Verlegenheit gerät. Aus diesem Grund eignen sich Spiele bei denen z. B. immer einer Person in der Mitte steht nur sehr bedingt bzw. nur dann, wenn die Person in der Mitte nichts vorführen muss.

Bei dem Spiel Zipp-Zapp-Zupp steht z. B. eine Person in der Mitte. Aber diese muss nur Kommandos geben und die eigentliche Aufgabe müssen die Spielenden in dem Sitzkreis übernehmen.

Ein Spiel wie Hilfe, Zombie ist nur bei Gruppen zu empfehlen, in denen bereits eine gewisse Vertrautheit und Offenheit vorhanden ist und die Spielenden wenig Angst davor haben, sich in für sie ungewohnter Pose vor den Anderen zu zeigen.

Spiele, die dagegen auch bei Gruppen mit vielen Unsicherheiten gut funktionieren sind z. B. Netzwerk, Bis Bald oder Rechts oder Links.

Austausch und Begegnung fördern

In der ersten Phase des Gruppenprozesses verhalten sich die Teilnehmenden oft noch sehr abwartend. Auf der einen Seite möchten sich alle von ihrer besten Seite zeigen, aber dabei nicht in den Mittelpunkt des allgemeinen Interesses geraten oder vorschnell auf irgendwelche Dinge, die sie gesagt oder getan haben festgelegt werden. Zudem brauchen viele auch erstmal ein wenig Zeit, den Alltag abzuschütteln und sich auf die Gruppe einzulassen.



Mithilfe von Kennenlernspielen ist es möglich, die Teilnehmenden in Bewegung zu bringen und sie zu animieren, sich auszutauschen und mit möglichst vielen Personen ins Gespräch zu kommen. Zudem kann die Spielleitung die Interaktionen mit spielerischen oder thematischen Impulsen kombinieren. Spiele, die diese Aspekte gut vereinen sind z. B. *Buchstabensalat*, *Speed-Dating* oder *Wir haben X Personen gefragt*.

Spielfreude vermitteln

Für den Aufbau einer angenehmen Gruppenatmosphäre reicht es nicht aus, nur die vorhandenen Unsicherheiten in den Blick zu nehmen und den Austausch zu fördern. Vielmehr sollte die Spielleitung mit jedem Spiel versuchen die Anwesenden noch ein kleines Stück mehr aus der Reserve zu locken. Wenn die Spielenden merken, dass es völlig okay ist, etwas Ungewöhnliches zu sagen oder zu machen und dies niemandem unangenehm sein muss, können sich die Beteiligten immer weiter entspannen und sich mehr und mehr auf den gemeinsamen Spielspaß einlassen.

Dafür ist es wichtig, dass die ausgewählten Spiele an der vorhandenen Spielerfahrung der Gruppe anknüpfen und die Spielenden nicht mit zu viel Albernheit oder Klamauk überfordert werden. Für manche Gruppen reicht schon die Aufforderung aus, sich bei der Begrüßung betont freudig anzulächeln oder bei einer gefundenen Gemeinsamkeit die Arme hochzuheben und laut eine Zahl zu rufen. In beiden Fällen werden die Anwesenden von der Spielleitung aufgefordert etwas zu tun, was im ersten Moment ungewohnt für sie ist. Und indem es alle machen und dabei erleben, dass dies keinerlei negative Konsequenzen für sie hat, sondern im Gegenteil sogar noch Spaß macht, entsteht eine wohlwollende Stimmung unter den Teilnehmenden und es wächst die Bereitschaft, sich auf die weiteren Spiele und Aufgaben einzulassen. Spiele, in denen dieser Effekt besonders gut zu erleben ist, sind z. B. *Schön, dass du da bist*, *Namenslotterie* oder *Kennenlern-Knobeln*.

Die richtige Auswahl an Spielen

Um im Vorfeld überhaupt ein Gefühl dafür zu bekommen, ob ein Spiel als Kennenlernspiel geeignet ist oder nicht, sind die folgenden Kriterien hilfreich:

- Während des Spiels sind alle Beteiligten gleichzeitig aktiv
- Während des Spiels entstehen immer wieder neue Kontakte und Anknüpfungspunkte
- Das Spiel berücksichtigt das Sicherheitsbedürfnis der Teilnehmenden
- Das Spiel knüpft an vorhandene Bedürfnisse und Interessen der Teilnehmenden an (Kinder: Spiele mit Bewegung, Erwachsene: Spiele mit Gesprächen)
- Das Spiel ist in der Lage, allen entspannt Freude zu bereiten (es gibt keine Spielsituationen mit Wettbewerbs- oder Vorführcharakter)



Allgemeine Tipps zur Planung und Durchführung

Generell sollte der Fokus der Kennenlernspiele immer mehr auf dem Prozess und weniger auf dem Ergebnis liegen. Solange die Anwesenden durch das Spiel in Bewegung kommen, Begegnungen stattfinden und alle Beteiligten Spaß am gemeinsamen Austausch haben ist es völlig egal, ob z. B. eine Frage richtig beantwortet wurde oder ein bestimmtes Team nun gewonnen hat oder nicht.

Die Länge einer Kennenlerneinheit ist in erster Linie abhängig von der Dauer der bevorstehenden Gruppenphase. Handelt es sich lediglich um ein halbtägiges Zusammentreffen reichen 1–2 kleinere Spiele zur Auflockerung der Atmosphäre und die persönliche Ansprache läuft über den Einsatz von Namensschildern. Bei ganztägigen Gruppentreffen kann es dagegen sinnvoll sein, mehr Zeit für die Einstiegsphase einzuplanen. Ein intensiver Austausch zu Beginn einer Gruppenphase ermöglicht eine vertrautere Atmosphäre und legt somit den Grundstein für einen offenen, wertschätzenden Umgang der Teilnehmenden untereinander. Falls Gruppen sich über mehrere Tage treffen hat die Spielleitung sogar die Möglichkeit, mit einer längeren Kennenlerneinheit zu starten und diese in den darauffolgenden Tagen fortzuführen und jeden Tag mit einem anderen Kennenlernspiel zu beginnen. Die Teilnehmenden werden immer vertrauter untereinander und der Austausch geht weit über das Kennen der Namen hinaus.



Bis bald

Ort:

Raum, Wiese

Dauer:

5 – 10 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von
9 – 30 Personen

Hilfsmittel:

Keine

Vorbereitung:

Keine

Spielbeschreibung:

Zu Beginn des Spiels gehen alle Personen in Kleingruppen von jeweils 3–5 zusammen und verteilen sich innerhalb des Raumes. Die Spielleitung gibt nun in mehreren Runden verschiedene Gesprächsthemen vor, zu denen die Kleingruppen sich austauschen sollen. Nach jeder Runde muss eine Person aus jeder Kleingruppe ihre Gruppe verlassen und im Uhrzeigersinn zur nächsten Gruppe wechseln. Die verbliebenen Spielenden verabschieden die Person mit einem fröhlichen „Bis bald“.

Folgende Themen eignen sich besonders gut:

- Welche Unfälle hattet ihr bereits in eurem Leben? Die Person mit den meisten (behandelten) Knochenbrüchen wechselt die Gruppe.
- Welche Fernreisen habt ihr bereits unternommen? Die Person mit der weitesten Reise wechselt die Gruppe.
- Welche Witze könnt ihr erzählen? Die Person mit dem besten Witz wechselt die Gruppe.
- Welche kieferorthopädischen Behandlungen wurden bei euch gemacht? Die Person, die am längsten eine Zahnspange tragen musste, wechselt die Gruppe.
- Welche Fortbildungen oder Kurse habt ihr mitgemacht? Die Person mit dem ungewöhnlichsten Bildungsthema wechselt die Gruppe.
- Welche Merksätze bzw. Weisheiten haben eure Eltern euch immer wieder gesagt? Die Person mit dem ungewöhnlichsten Satz wechselt die Gruppe.
- Welches Essen gibt es bei euch traditionell an Weihnachten? Die Person mit dem ungewöhnlichsten Gericht wechselt die Gruppe.
- Welche Möbelstücke aus eurer Wohnung sind von Ikea? Die Person, die am längsten mit dem Aufbau eines Möbelstückes beschäftigt war, wechselt die Gruppe.
- Wohin seid ihr in der Schule auf Klassenfahrt gefahren? Die Person mit dem entferntesten Reiseziel wechselt die Gruppe.
- Welche sozialen Medien nutzt ihr und wofür? Die Person mit den meisten Facebook-Freundschaften wechselt die Gruppe.

Kommentar:

Im Mittelpunkt dieses Spieles steht der persönliche Austausch. Aus diesem Grund sollte die Spielleitung zunächst nur das jeweilige Gesprächsthema vorgeben und einige Minuten warten, bevor sie verkündet, nach welchem Kriterium die Personen ausgewählt werden, die die Gruppen wechseln. Ansonsten kann es passieren, dass die Spielenden lediglich intern abklären, wer wechselt und das eigentliche Gespräch ausbleibt.



Buchstabensalat

Spielbeschreibung:

Alle Spielenden schreiben den Anfangsbuchstaben ihres Vornamens und einen weiteren beliebigen Buchstaben aus dem eigenen Vornamen auf eine Karte.

Dann verteilen sich alle Anwesenden im Raum und stellen sich zu zweit zusammen. Die so entstandenen Paare haben nun die Aufgabe, mindestens vier Wörter zu finden, in denen alle vier Buchstaben aus ihren beiden Vornamen vorkommen. Sobald sie dies geschafft haben, rufen sie laut „Bingo“.

In einer zweiten Runde bilden sich Vierergruppen. Jede Vierergruppe soll nun drei Wörter finden, in denen die acht Buchstaben der vier Gruppenmitglieder vorkommen.

Danach werden Sechsergruppen gebildet, die zwei Wörter finden müssen und in einer abschließenden Runde versuchen alle gemeinsam, ein Wort zu bilden, in dem die zwei Buchstaben aller Mitspielenden vorkommen.

Kommentar:

Dieses Spiel kombiniert eine einfache Namensrunde mit einem ersten kreativen Prozess. Je nachdem, ob die Spielenden sich immer wieder neu zusammenfinden oder bestehende Paarungen zusammenbleiben, werden immer neue Wörter gefunden oder bestehende Wörter aneinandergereiht. Reizvoll kann beides sein.



Ort:

Raum, Wiese

Dauer:

5 – 10 Minuten, je nach Gruppengröße

Gruppe:

Für Gruppen von 6 – 30 Personen

Hilfsmittel:

Moderationskarten, Stifte

Vorbereitung:

Keine

Das gehört zu mir!

Ort:

Raum, Wiese

Dauer:

30 – 45 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von
6 – 16 Personen

Hilfsmittel:

Blickdichter Beutel,
Beamer, Laptop oder
Smartphone

Vorbereitung:

Keine

Spielbeschreibung:

Dieses Spiel besteht aus drei Phasen. In der ersten Phase bittet die Spielleitung alle Anwesenden, jeweils zwei bis drei Dinge aus ihrem Portemonnaie herauszusuchen, die eine besondere Aussagekraft über sie haben und den anderen nicht schon bekannt oder ohnehin ersichtlich sind. In einer anschließenden Runde sagen alle nacheinander ihren Namen und stellen sich der Gruppe nur anhand der ausgewählten Karten oder Gegenstände kurz vor.

In der zweiten Phase werfen die Spielenden ihre persönlichen Schlüsselbünde in einen blickdichten Beutel. Wenn alle ihre Schlüssel abgegeben haben, zieht die erste Person einen beliebigen Schlüsselbund aus dem Beutel (nur nicht den eigenen) und versucht anhand der verschiedenen Schlüssel und Anhänger zu erraten, wem dieser gehört. Nach dem ersten Fehlversuch können auch die anderen Tipps geben, so dass der Schlüsselbund nach spätestens drei Fehlversuchen der richtigen Person zurückgegeben werden kann. Dann wird der Beutel reihum weitergegeben und jede Person zieht einen Schlüsselbund, analysiert diesen und gibt einen Tipp ab, wem er gehört.

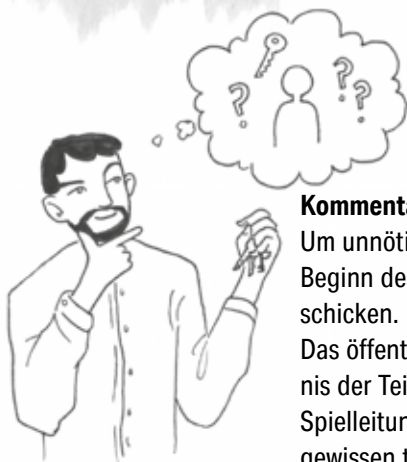
In der letzten Phase lädt die Spielleitung alle dazu ein, ihr Smartphone in die Hand zu nehmen und der Spielleitung das letzte Foto, das sie gemacht haben, per E-Mail, SMS oder WhatsApp zu schicken. Die Spielleitung sammelt alle Bilder in einem Ordner und präsentiert sie anschließend der Gruppe. Für die Präsentation der Fotos gibt es drei Möglichkeiten:

1. Die Spielleitung geht zu allen Spielenden und zeigt die Fotos auf ihrem Endgerät.
2. Es wird über einen Messenger-Dienst eine Gruppe gebildet. Die Spielleitung sendet die Fotos nacheinander an diese Gruppe und alle schauen sich die Bilder auf ihrem eigenen Endgerät an.
3. Die Fotos werden per Beamer auf eine Leinwand projiziert.

Bei jedem Bild soll die Gruppe zunächst raten, um wessen Foto es sich handelt. Anschließend erzählt die entsprechende Person kurz, was auf dem Bild zu sehen ist und wie es zu der Aufnahme gekommen ist.

Kommentar:

Um unnötige Wartephasen zu vermeiden, ist es sinnvoll, die Teilnehmenden schon vor Beginn des eigentlichen Spieles zu bitten, der Spielleitung ihr letztes Smartphone-Foto zu schicken. Diese Bitte beinhaltet einen gewissen Vertrauensvorschuss an die Spielleitung. Das öffentliche Zeigen dieser Fotos sollte deshalb nur mit dem ausdrücklichen Einverständnis der Teilnehmenden geschehen und die Bilder sollten anschließend sofort wieder von der Spielleitung gelöscht werden. Das Verschicken und Zeigen der Fotos beinhaltet zudem einen gewissen technischen Aufwand, aber es ist immer wieder erstaunlich, wie unterschiedlich die Aufnahmen sind und welche Aussagekraft hinter den persönlichen Geschichten dazu steckt.



Das längste Ohr und der kleinste Finger

Spielbeschreibung:

Zu Beginn gehen alle Spielenden kreuz und quer durch den Raum. Dann fordert die Spielleitung alle auf, die anderen Personen ganz bewusst von oben bis unten zu mustern und dabei immer wieder laut „hmm“, „aha“, „oho“ oder „Schau an, schau an“ zu murmeln.

Während sich alle gegenseitig mustern, gibt die Spielleitung verschiedene Fragen in die Runde, die sich jeweils auf eine bestimmte Äußerlichkeit beziehen, z. B.:

Wer hat den kleinsten kleinen Finger?

Wer hat die größten Ohren?

Wer hat die längsten Schuhe?

Wer hat die kürzesten Haare?

Die Spielenden gehen zunächst weiter umher und sollen nur durch Beobachtung herausfinden, auf wen die gesuchte Beschreibung am ehesten zutreffen könnte. Dann gibt die Spielleitung ein Signal und alle stellen sich zu der Person, die ihrer Meinung nach am ehesten in Frage kommt. Werden auf diese Weise mehrere Personen nominiert, kommt es zu einem direkten Vergleich und die Spielleitung misst die jeweiligen Merkmale mit einem Zollstock oder Lineal. Nach drei Runden endet das Spiel.

Kommentar:

Um den gemeinsamen Spielspaß nicht zu beeinträchtigen, ist es wichtig, nur Fragen nach Körperteilen bzw. Merkmalen auszuwählen, die möglichst unverfänglich und relativ unbedeutend für das allgemeine Schönheitsideal sind.

Viele scheuen sich zunächst davor, die anderen ungeniert von Kopf bis Fuß zu mustern und trauen sich erst mitzumachen, wenn die Spielleitung selbst mitspielt und die anderen, von lauten Ausrufen begleitet, von oben bis unten begutachtet.

Dem eigentlich nachvollziehbaren Wunsch, sich zu Beginn in der Gruppe umzuschauen, wird dadurch – spielerisch überzogen – nachgegangen und alle haben die Möglichkeit, sich gegenseitig zu betrachten.



Ort:

Raum, Wiese

Dauer:

5 – 10 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von
12 – 30 Personen

Hilfsmittel:

Evtl. Lineal oder
Zollstock

Vorbereitung:

Keine



Spaßspiele

Einführung

Spaß und die Freude am gemeinsamen Spiel bilden die Grundlage für eine angenehme Lernatmosphäre und fördern die Motivation aller Beteiligten. Aus diesem Grund haben Spiele, die diesen Spaß fördern und den Teilnehmenden Spielfreude vermitteln, einen festen Platz innerhalb der kooperativen Abenteuerspiele.

Aufgrund ihrer vielseitigen Einsatzmöglichkeiten greifen die üblichen Begrifflichkeiten wie Warm-up, Auflockerungsspiele, Aufwärmspiele usw. für diese Spielform allerdings zu kurz. Denn diese Spiele eignen sich nicht nur als Auflockerung zu Beginn einer Einheit oder als Lückenfüller zwischen zwei Aufgaben, sondern fördern auch das Vertrauen der Teilnehmenden untereinander und dienen der Bildung einer angenehmen Arbeitsatmosphäre. Aus diesem Grund erscheint es sinnvoller, sie nicht nach ihrem Aufgabenbereich oder ihrer Einsatzmöglichkeit zu benennen, sondern nach ihrem wesentlichen Erkennungsmerkmal, dem gemeinsamen Spaß beim Spielen.

Eine ausführliche Einführung zu Spaßspielen findet sich in „Abenteuer Spiel 2“.



Aasgeier

Spielbeschreibung:

Bis auf eine Person stehen alle Spielenden auf einer der ausgelegten Bodenmarkierungen in einem großen Kreis (Durchmesser 8 bis 10 Meter) verteilt auf der Wiese. In der Mitte des Kreises liegen zwei Gymnastikreifen. In einem Reifen liegen die Bälle, im anderen die Schwimmnudel. Die übrig gebliebene Person geht in die Mitte und nimmt die Schwimmnudel. Sie wacht nun über die Beute (Bälle) und versucht diese gegen die lauernden Aasgeier zu verteidigen.

Sobald das Spiel beginnt, versuchen alle Aasgeier so viele Bälle wie möglich zu ergattern, ohne dabei mit der Schwimmnudel abgeschlagen zu werden.



Ort:

Größere ebene Fläche (Wiese)

Dauer:

10–20 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von 6–30 Personen

Hilfsmittel:

1 kurze Schwimmnudel, 2 Gymnastikreifen, pro Spielendem eine Teppichfliese als Bodenmarkierung, 30–50 kleine Bälle (Soft- oder Tennisbälle)

Vorbereitung:

Die Teppichfliesen in der Anzahl der Spielenden in einem großen Kreis von 8 bis 10 Metern verteilen. Die beiden Gymnastikreifen in der Mitte des Kreises auslegen und alle Bälle in den einen Reifen legen, die Schwimmdudel in den anderen.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Jede Person darf immer nur einen Ball pro Versuch aufnehmen und muss anschließend zurück zur eigenen Bodenmarkierung, bevor sie den nächsten Ball holt.
- Alle Spielenden müssen ihre ergatterten Bälle die ganze Zeit in den Händen halten und dürfen sie weder ablegen noch in irgendwelche Kleidungsstücke oder Ähnliches stecken.
- Die Wache darf sich frei bewegen und überall auf dem Spielfeld Spielende abschlagen (auch auf deren Bodenmarkierungen).
- Sobald eine Person abgeschlagen wurde, muss sie alle Bälle zurück in den Reifen legen und mit der Schwimmdudel die Rolle der Wache übernehmen. Die andere Person übernimmt die entsprechende Bodenmarkierung und kann nun selbst versuchen, Bälle zu sammeln.
- Die Schwimmdudel wird allerdings nicht einfach übergeben, sondern muss zunächst von der alten Wache in den entsprechenden Gymnastikreifen gelegt werden. Von dort wird sie von der neuen Wache aufgehoben.
- Liegt die Dudel nicht eindeutig in dem Reifen, kann die neue Wache darauf bestehen, dass die alte Wache dies nachholt – mit allen Risiken, die damit verbunden sind. Die restlichen Aasgeier dürfen in dieser Zeit weiter Bälle sammeln.

Sobald keine Bälle mehr in der Mitte liegen, endet das Spiel und der Aasgeier mit der größten Beute hat gewonnen.

Kommentar:

Dieses Spiel bietet in mehrfacher Hinsicht eine besondere Spieldynamik. Aufgrund der fehlenden Schutzmöglichkeiten für die Aasgeier kann die Wache jederzeit einen Rollentausch erzwingen, indem sie zum Angriff übergeht. Allerdings würde dies auch bedeuten, dass die restlichen Aasgeier sich in der Zwischenzeit ohne Bedenken an der unbewachten Beute bedienen können und das Spiel vorzeitig endet. Indem die Aasgeier ihre erbeuteten Bälle während des ganzen Spiels in den Händen bzw. Armen halten müssen, ist immer klar zu erkennen, wer momentan die meisten Bälle besitzt. Wird diese Person abgeschlagen, bekommt das Spiel wieder neuen Schwung, da alle erbeuteten Bälle wieder zur freien Verfügung stehen und das Spiel im besten Fall immer weitergespielt werden kann.

Ango-Kia

Spielbeschreibung:

Alle Spielenden stehen im Kreis und geben zu bestimmten Kommandos ein Signal im Kreis herum. Dazu gibt es die folgenden Möglichkeiten:

Kia – Eine Person ruft „Kia“ und gibt das Signal mit dem Arm in einer Art Handkantenschlag zur Seite (mit dem rechten Arm geht die Bewegung nach rechts, mit dem linken Arm nach links) an den/die entsprechende Nachbar*in weiter.

Ango-Kia – Eine Person ruft „Ango-Kia“ und wedelt mit beiden Armen vor und zurück und schwingt dabei die Hüften. Dies bedeutet „Richtungswechsel“ und das Signal geht zurück zu der Person, von der es gekommen ist.

Zusätzlich gibt es noch die Möglichkeit, das Signal quer durch den Kreis zu einer beliebigen Person aus der Runde zu senden. Dazu gibt es das folgende Kommando:

Ort:

Raum, Wiese

Dauer:

5 – 10 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von
9 – 30 Personen

Hilfsmittel:

Keine

Vorbereitung:

Keine



>>

Ratatataaaa – Eine Person ruft „Ratatataaa“ und streckt beide Arme in einer ausrollenden Bewegung zu der Person, an die das Signal gehen soll. Diese Person hat nun zwei Möglichkeiten. Sie kann das Signal annehmen und ihrerseits weitergeben oder die Annahme verweigern. Möchte sie das Signal übernehmen, streckt sie die Arme aus und rollt sie mit einem lauten „Ratatataaaa“ in Richtung Oberkörper ein. Nun hat sie das Signal angenommen und kann es mit einem beliebigen Kommando weitergeben. Möchte sie das Signal nicht haben, hält sie ihre Arme kreuzartig vor sich und ruft laut „Block“. Nun muss die Person, die ihr das Signal mit einem lauten „Ratatataaa“ entgegengestreckt hat, die Arme mit einem erneuten „Ratatataaaa“ einrollen und es mit einem neuen Kommando oder einer anderen Person versuchen.

Als letzte Möglichkeit gibt es das Kommando „Slide“. Dabei lässt eine Person das Signal mit den Armen pantomimisch zu Boden gleiten und sagt dabei laut „Slide“. Nun liegt das Signal in der Mitte und kann von einer beliebigen Person aus der Runde mit einem lauten „Slide is mine“ und der dazugehörigen Armbewegung aufgenommen und anschließend mit einem eigenen Kommando weitergegeben werden. Allerdings dürfen auf keinen Fall zwei Personen gleichzeitig „Slide is mine“ rufen. Sollte dies dennoch geschehen oder einer Person unterläuft bei einem der anderen Kommandos ein Fehler, ruft die Spielleitung laut den Namen der Person und das Spiel wird unterbrochen. Nun verschränken alle Spielenden die Arme vor der Brust und rufen mit tiefer Stimme „Falsch!“. Die gescholtene Person sagt leise „Entschuldigung“ und eröffnet mit einem Signal ihrer Wahl die nächste Runde.

Kommentar:

Ango-Kia ist eine sehr schöne, neuartige Variante aus der Reihe der Signalweitergabe-Spiele. Die Kommandos sollten zügig, aber nacheinander eingeführt werden, um die Spielenden nicht zu sehr zu verwirren. Das Signal „Slide“ bringt einen besonderen Reiz in das Spiel, da bei diesem Kommando völlig offen ist, von wem das Signal aufgenommen und weitergegeben wird.

Barilla Ball

Spielbeschreibung:

Alle Spielenden bekommen eine Schwimmnudel und werden in zwei gleich große Teams von jeweils 5 bis 10 Personen eingeteilt. Sobald das Spiel beginnt, versuchen alle Spielenden mithilfe der Schwimmnudeln den Wasserball über die gegnerische Torlinie zu schlagen. Der Wasserball darf weder mit den Schwimmnudeln eingeklemmt noch absichtlich mit dem Körper berührt werden. Nach fünf Minuten endet die Runde und das Team mit den meisten Treffern gewinnt.



Ort:

Größere freie Fläche von mindestens 6 x 10 Metern

Dauer:

5 – 10 Minuten

Gruppe:

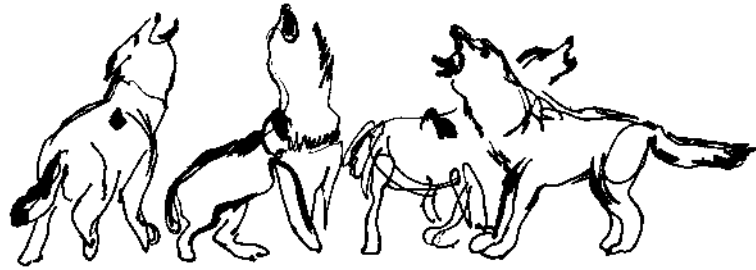
Für Gruppen von 10 – 20 Personen

Hilfsmittel:

Pro Person eine kurze Schwimmnudel, ein aufblasbarer Wasserball mit einem Durchmesser von ca. 30 cm, 4 Pylonen o.ä. als Torpfosten

Vorbereitung:

Im Abstand von circa 10 – 15 Metern zwei Tore mit jeweils 4 bis 5 Meter Breite markieren. In der Mitte einen aufgeblasenen Wasserball bereitlegen.



Abenteuerspiele

Einführung

Der Begriff „Abenteuerspiele“ bezieht sich auf Aufgaben, die mit spielerischen Mitteln das gemeinsame Handeln einer Gruppe von Menschen mit herausfordernden Situationen verknüpfen. Durch ihre nicht alltäglichen Anforderungen und die Spannung, ob die Gruppe die Aufgabe meistern wird, verfügen Abenteuerspiele über einen großen Aufforderungscharakter und einen hohen Erlebniswert für die Teilnehmenden. Sie sind meist ohne großen Aufwand und fast überall einsetzbar. Oft genügen ein großer Raum oder eine Wiese und ein paar Spielmaterialien, um Aufgaben zu kreieren, die eine Gruppe vor einige Herausforderungen stellen können.

Eine ausführliche Einführung zu Abenteuerspielen findet sich in „Abenteuer Spiel 2“.

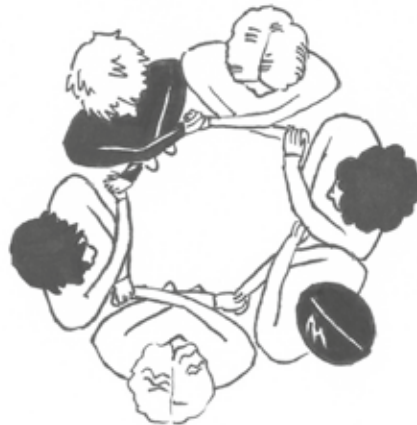


Arme über Kreuz

Spielbeschreibung:

Alle Personen stehen mit dem Gesicht zur Kreismitte im Kreis und halten sich mit gekreuzten Armen an den Händen (jede*r hält mit der linken Hand die rechte Hand der Person rechts und mit der rechten Hand die linke Hand der Person links).

Die Aufgabe der Gruppe besteht nun darin, sich so zu bewegen, dass am Ende alle Spielenden mit dem Gesicht zur Kreismitte stehen und sich weiterhin die Hände halten, aber niemand die Arme über Kreuz hat. Die Hände dürfen währenddessen allerdings nicht losgelassen werden.

**Ort:**

Raum, Wiese

Dauer:

5 – 10 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von
6 – 30 Personen

Hilfsmittel:

Keine

Vorbereitung:

Keine

Ball entlang!

Ort:

6–8 Meter lange
Wand oder Mauer mit
genügend Platz davor

Dauer:

15–30 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von
6–16 Personen

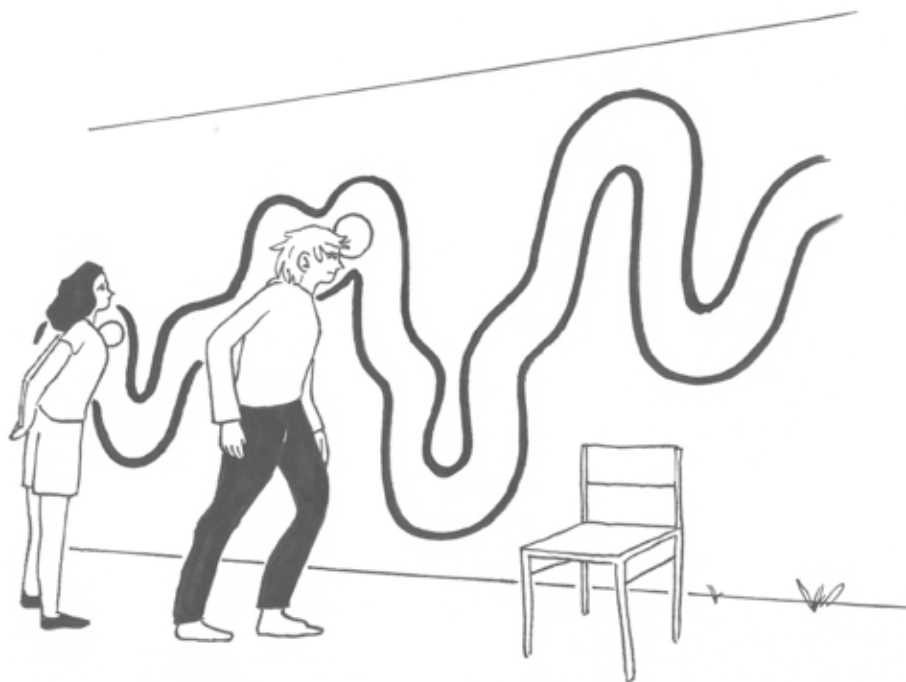
Hilfsmittel:

1–2 feste Bälle in der
Größe eines Fußballes
oder größer (keine
Softbälle), 2 Stühle
oder andere Gegen-
stände als Hindernisse,
Kreppklebeband

Spielbeschreibung:

Die Gruppe steht vor einer langen Wand, auf der mit Kreppklebeband zwei Linien geklebt sind. An einem Ende der Wand liegt ein Ball und an der Wand verteilt stehen zwei Stühle.

Die Aufgabe der Spielenden besteht darin, den Ball zwischen den beiden Linien von der einen Seite auf die andere zu rollen. Zu Beginn darf der Ball einmal mit den Händen angefasst und auf Hüfthöhe an die Wand gedrückt werden. Ab dann beginnt das eigentliche Spiel. Die Spielenden müssen den Ball zwischen den beiden Linien über die Wand rollen, ohne dass dieser zwischendurch den Kontakt zur Wand verliert oder auf den Boden fällt. Schwierig wird die Aufgabe dadurch, dass der Ball nicht mit den Händen oder Armen berührt werden darf, sondern lediglich mit dem Körper, dem Kopf, den Beinen und Füßen.



Außerdem darf der Ball nicht zwischen mehreren Körperteilen eingeklemmt und über die Wand gezogen werden, sondern muss immer gerollt werden. Um zu gewährleisten, dass die ganze Gruppe sich an der Bewältigung der Aufgabe beteiligt, darf jede Person erst dann wieder den Ball berühren, wenn alle anderen Spielerenden Kontakt zu dem Ball hatten.

Sobald der Ball die vorgegebene Bahn verlässt, den Kontakt zur Wand verliert oder auf den Boden fällt, muss der Ball zurück zum Start und die Gruppe beginnt von vorne.

Kommentar:

Bei mehr als acht Personen kann ein zweiter Ball ins Spiel gebracht werden, der von der anderen Seite aus über die Wand gerollt werden soll. Sobald einer der beiden Bälle die vorgegebene Bahn verlässt, den Kontakt zur Wand verliert oder auf den Boden fällt, müssen beide Bälle von vorne beginnen und die beiden Gruppen werden neu gemischt. Dadurch wird ein mögliches Konkurrenzdenken der beiden Gruppen von vornherein vermieden und deutlich gemacht, dass die Aufgabe erst gelöst wurde, wenn die Gruppen gut miteinander kooperieren und beide Bälle fehlerfrei über die Wand gerollt wurden.

Vorbereitung:

Die Stühle an die Wand stellen, mit Kreppklebeband zwei Linien an die Wand kleben, so dass eine Art Band entsteht, das unterschiedlich breit ist und mehrere Engstellen aufweist. Die obere Linie sollte zwischen 150 und 200 cm über dem Boden verlaufen, die untere zwischen 50 und 120 cm. Die Engstellen sollten in unterschiedlichen Höhen verlaufen und dürfen nicht schmaler als die verwendeten Bälle sein.

Bleistift – Spitzer – Papier

Ort:

großer Raum,
große Wiese

Dauer:

20 – 30 Minuten, je
nach Gruppengröße

Gruppe:

für Gruppen von
6 – 18 Personen

Hilfsmittel:

drei Tische, 20 Blätter,
1 Anspitzer, 2 nicht
angespitzte Bleistifte

Spielbeschreibung:

Die Gruppe teilt sich in drei Teams auf und verteilt sich auf drei Tische, die möglichst weit voneinander entfernt im Raum verteilt stehen. Auf jedem Tisch liegt anderes Material bereit:

- Team A hat zwei nicht angespitzte Bleistifte (diese dürfen auf keinen Fall schreibfähig sein), kein Papier, keinen Anspitzer.
- Team B hat einen Anspitzer, aber keinen Bleistift und kein Papier.
- Team C hat eine größere, aber nicht durch drei teilbare Menge leerer Blätter, aber keinen Stift und keinen Anspitzer.

Bevor das Spiel beginnt, überlegt sich jedes Team einen passenden Teamnamen und teilt diesen der Gruppe mit. Ziel des Spiels ist es, dass jedes Team seinen Teamnamen auf möglichst viele leere Blätter schreibt. Dabei gelten folgende Regeln:

1. Es dürfen nur die ausgeteilten Materialien benutzt werden.
2. Tauschaktionen und andere Einigungen sind ausdrücklich erlaubt.
3. Die ausgeteilten Materialien dürfen nicht in Einzelteile zerteilt werden. Dies gilt auch für die Blätter. Sie dürfen nicht geteilt oder auseinandergerissen werden.
4. Nur die Verhandlungsführenden dürfen den Austausch zwischen den Gruppen organisieren.

Nachdem die Spielleitung allen die Regeln erklärt hat, sind keine Rückfragen mehr erlaubt. Die Gruppen beraten zunächst intern und treffen sich kurz darauf in einer neutralen Zone zu Verhandlungen. Dafür wird pro Team ein Gruppenmitglied ernannt. Diese dürfen sich wiederholt treffen und zu Zwischenberatungen zu ihrer Gruppe zurückgehen. Innerhalb der Teams können sich auch mehrere Spielende in dieser Rolle abwechseln. Der Rollentausch darf allerdings nur zwischen den Verhandlungsrunden erfolgen und nicht währenddessen.

Nach 20 Minuten ist das Spiel zu Ende. Die Spielleitung sammelt alle Blätter ein und zählt die aufgeschriebenen Teamnamen.

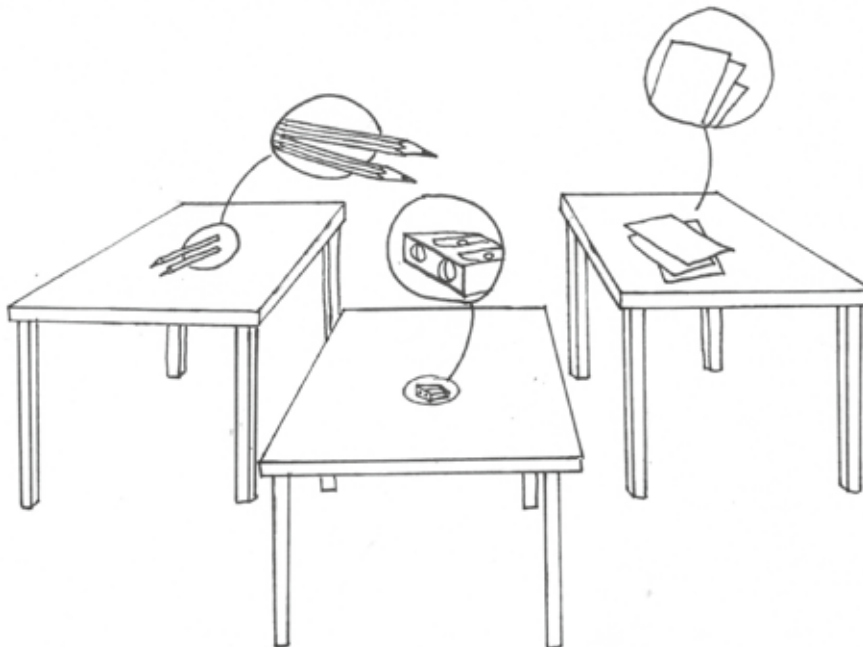
Kommentar:

Die meisten kooperativen Abenteuerspiele sind so angelegt, dass man nur durch kooperatives Handeln überhaupt die Chance hat, erfolgreich zu sein. In diesem Fall ist Kooperation aber weniger eine freie Entscheidung als pure Notwendigkeit. Umso spannender ist es, wenn Kooperation nur eine Möglichkeit unter anderen ist und die Spielenden für sich entscheiden müssen, ob sie sich für eine Gemeinschaftslösung einsetzen oder nicht.

Um beide Optionen wertneutral zur Wahl zu stellen, muss die Spielleitung darauf achten, dass sie das Ziel der Aufgabe bewusst so formuliert, dass eine gemeinschaftliche Lösung denkbar bleibt, aber nicht zwingend notwendig ist. In diesem Fall lautet der Formulierungsvorschlag: Ziel des Spiels ist es, dass jedes Team seinen Teamnamen auf möglichst viele leere Blätter schreibt. Damit bleibt offen, ob die Teams alle gleich viele Blätter beschriften oder ein Team versucht, mehr Blätter als die anderen zu beschriften.

Vorbereitung:

Die drei Tische im Raum verteilen, so dass jede Gruppe ungestört miteinander tuscheln kann. Auf einen Tisch die Blätter legen, auf den nächsten die beiden Bleistifte und auf den dritten Tisch den Anspitzer.



Der rettende Strohalm

Ort:

Raum, Wiese

Dauer:

10 – 20 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von
12 – 24 Personen

Hilfsmittel:

pro Person eine
gerader Strohalm
(Makkaroni sind auch
möglich)

Vorbereitung:

Keine

Spielbeschreibung:

Alle bilden einen Kreis und halten eine Hand ausgestreckt in die Kreismitte. Nun bekommt jede Person einen Strohalm und hat die Aufgabe, diesen waagrecht zwischen der eigenen Hand und der Hand der Person rechts von ihr einzuklemmen. Der Strohalm darf dabei nicht festgehalten werden.

Wenn zwischen allen Spielenden ein Strohalm klemmt, soll die Gruppe sich einmal komplett im Kreis drehen, ohne dass dabei einer der Strohhalme auf den Boden fällt oder festgehalten werden muss.

Variante:

Statt zwischen den Händen muss der Strohalm zwischen den Wangen eingeklemmt werden.

Kommentar:

Die Schwierigkeit dieser Aufgabe entsteht durch das geringe Eigengewicht und die Instabilität der Strohhalme. Die Spielenden müssen sehr koordiniert und behutsam vorgehen, damit sie die Strohhalme nicht zerknicken oder fallen lassen.

Zur Sicherheit sollte die Spielleitung mehrere Strohhalme in Reserve haben, um geknickte Exemplare ersetzen zu können.

Sollte dies für eine Gruppe zu schwierig sein, können auch kurze Holzstöcke verwendet werden.

Die Variante mit den Wangen erhöht auf der einen Seite den Spielspaß deutlich, da es einfach viel lustiger aussieht und die Personen sehr eng beieinanderstehen und sich gegenseitig anschauen. Die Enden der Strohhalme drücken sich allerdings bei zu viel Belastung etwas in die Haut, was den Spaß zum Teil wieder etwas mindern kann.





Online- Gruppenspiele

Einführung

Online-Treffen verbinden wahrscheinlich nur wenige Menschen mit schönen Spielerlebnissen. Dabei bieten Videokonferenzen durchaus die Möglichkeit gemeinsam zu spielen und das Gemeinschaftsgefühl zu fördern. Im folgenden werden kurz die Einsatzmöglichkeiten von Gruppenspielen im Rahmen von Online-Treffen skizziert. Anschließend werden die besonderen Umstände von Online-Treffen beschrieben und erläutert, was die Spielleitung beachten sollte, um die Spielfreude innerhalb der Gruppe zu fördern.

Ziele und Einsatzmöglichkeiten

Abwechslung und Vielfalt

Der Einsatz von kleinen Spielen zu Beginn eines Treffens oder nach einer kurzen Pause machen die sonst oft recht eintönigen Videokonferenzen vielfältiger und sorgen für eine angenehme Abwechslung bei den Teilnehmenden.

Zwischen zwei Vorträgen fordert die Leitung die Teilnehmenden zu einer kleinen Raterunde „Was ist das?“ auf. Dafür lässt sie, begleitet von der Titelmusik von Star Wars, mehrere Gegenstände nacheinander wie ein Raumschiff durch das Kamerabild gleiten und die Anwesenden müssen erraten, um was es sich handelt und was man damit machen kann. Die Teilnehmenden schauen gespannt auf den Bildschirm und schreiben ihre Tipps in den Chat. Dieser füllt sich innerhalb von Sekunden und schnell entstehen erste Dialoge über den Chat. Nach mehreren Runden ist die Stimmung merklich gelöster und die Gruppe ist bereit, sich auf den nächsten Vortrag zu konzentrieren.

Kommunikation und Interaktion

Bei Online-Treffen verläuft die Kommunikation oft sehr eingeschränkt und bis auf eine Person haben alle Teilnehmenden ihr Mikro ausgeschaltet. Spielerische Impulse oder Einstiege können die Interaktionen der Teilnehmenden fördern und die Kommunikation der Beteiligten wieder in Schwung bringen.

Zu Beginn eines Online-Treffens innerhalb eines bestehenden Teams lädt die Leitung die Teilnehmenden zu dem Spiel „Jeder Buchstabe ist anders ein“. Kurz nach der Erklärung der Spielregeln schalten mehrere Personen ihre Mikros gleichzeitig an und es entsteht eine äußerst lebhafteste Diskussion. Die Teilnehmenden geben sich gegenseitig Tipps, wie die anderen „ihren“ Buchstaben darstellen oder formen können und laufen schnell los, um bestimmte Materialien zu holen. Nach Ablauf der Zeit erstellt die Moderation einen Screenshot mit allen Buchstaben und lädt die Datei als Erinnerung in den gemeinsamen Chat.



Spaß und Bewegung

Online-Treffen sind in der Regel reine Kopfarbeit und der Rest des Körpers wird vernachlässigt. Durch diese einseitige Belastung sind diese Gruppenzusammenkünfte auf Dauer deutlich anstrengender für die Beteiligten und bei vielen stellen sich schon nach kürzerer Zeit Ermüdungserscheinungen ein. Die Teilnehmenden werden unaufmerksamer, reagieren gereizt oder schalten innerlich ab. Nur wenige nutzen die Pausen für körperliche Bewegung, sondern nutzen die Zeit lieber, um andere Dinge am Rechner zu erledigen. Daher kann es sinnvoll sein, die Teilnehmenden im Rahmen von spielerischen Einstiegen oder Spielpausen zu animieren, in Bewegung zu kommen.

Die Teilnehmenden einer Online-Fortbildung sitzen schon mehrere Stunden vor dem Bildschirm. Alle wirken sehr konzentriert und angestrengt. Nach einem längeren Vortrag und einer kurzen Pause lädt die Moderation die Teilnehmenden zu Beginn der nächsten Einheit erst mal zu einem Fangspiel (Freio) ein. Zuerst wirken alle etwas irritiert aber dann lassen sich alle darauf ein. Nach drei Runden ist die Stimmung deutlich gelöster und der Gruppe fällt es viel leichter, sich auf den nächsten Vortrag einzulassen.

Kooperation und Gemeinschaft

Digitale Treffen bringen es mit sich, dass alle Teilnehmenden in der Regel alleine vor dem Bildschirm sitzen. Durch die räumliche Distanz entsteht automatisch ein distanziertes Verhältnis zu den anderen Gruppenmitgliedern und es fällt schwer, eine Art Gemeinschaftsgefühl aufzubauen. Dieses Problem lässt sich auch nicht alleine durch Online-Gruppenspiele lösen, aber gemeinsame Spielerlebnisse können durchaus einen wichtigen Beitrag dazu leisten, dass die Teilnehmenden sich als Gruppe wahrnehmen und erleben.

Im Rahmen eines dreistündigen Online-Spieleworkshops führt die Spielleitung die Teilnehmenden durch eine Spielgeschichte, in der die Teilnehmenden auf der Suche nach einem Piratenschatz sind. Zu Beginn sind alle Teilnehmenden noch sehr verhalten und die Beteiligung ist gering. Aber mit jedem Spiel wird die Gruppe lebendiger. Die Beteiligten fangen an, sich mit ihren Piratennamen anzusprechen, erste „Insiderwitze“ entstehen und die Stimmung ist irgendwann so gelöst, dass mehrere Personen im Rahmen einer Spielaufgabe auf dem Tisch stehen und tanzen.

In der Abschlussrunde betonen viele, wie viel Spaß ihnen das gemeinsame Abenteuer gemacht hat und sagen, dass Außenstehende wohl kaum nachvollziehen könnten, was sie eben erlebt und getan haben.



Kennenlernen und Austausch

Bei vielen Online-Treffen wird die Kennenlernphase meist sehr kurz gehalten. Die Namen der Teilnehmenden sind sowieso eingeblendet und somit wird eine Gesprächsrunde oft als unnötig erachtet. Dabei sind viele Kennenlernspiele auch digital problemlos umsetzbar und wunderbar geeignet, um Beziehungen zwischen den Teilnehmenden zu fördern die Beteiligung zu steigern.

Zu Beginn einer Videokonferenz lädt die Moderation die Teilnehmenden zu einer Kennenlernrunde in Kleingruppen ein. Innerhalb dieser Gruppen entsteht schnell ein Gefühl der Vertrautheit und alle beteiligen sich aktiv an dem Gespräch. Auch in der anschließenden Debatte in der ganzen Gruppe beteiligen sich deutlich mehr Personen als sonst und es entsteht eine gute Diskussionsrunde.

Besonderheiten von Online-Treffen

Gruppenspiele im Rahmen von Online-Treffen erfüllen mehrere Funktionen: Sie sorgen für Abwechslung und animieren die Teilnehmenden zum Mitmachen, sie erhöhen die Aufmerksamkeit und fördern den gemeinsamen Spielspaß. Dadurch bereichern sie jede Videokonferenz und fördern das Gemeinschaftsgefühl in der Gruppe. Dennoch sind digitale Gruppentreffen nicht gleichzusetzen mit Treffen in Präsenz und auch der Einsatz von Spielen unterliegt einigen Besonderheiten und Einschränkungen. Bei der Planung von Online-Gruppenspielen sollte sich die Spielleitung folgende Aspekte besonders vergegenwärtigen:

Jede Person sitzt alleine vor dem Bildschirm

Während eines Online-Treffens sitzen alle Teilnehmenden in der Regel alleine vor dem Bildschirm. Daher reicht es in der Regel nicht, ein Spiel kurz vorzustellen und es dann der Gruppe zu übergeben. Bei Online-Spielen muss die Spielleitung das Spielgeschehen viel stärker lenken und die Teilnehmenden zum Mitspielen animieren. In Gesprächsrunden muss sie einzelne Personen explizit ansprechen um deren Meinungen zu hören und andere auffordern, sich dazu zu äußern.

Jede Person hat ein anderes Setting

Im Gegensatz zu einem Treffen in Präsenz hat die Spielleitung kaum Gestaltungsmöglichkeiten in Bezug auf das Setting. Während manche am Schreibtisch sitzen und mit ihrem Rechner eingeloggt sind, hocken andere auf dem Sofa und nutzen ihr Tablet, um an dem Treffen teilzunehmen. Dadurch muss die Spielleitung immer bereit sein zu improvisieren und Spielregeln entsprechend anzupassen.





Online-Gruppenspiele

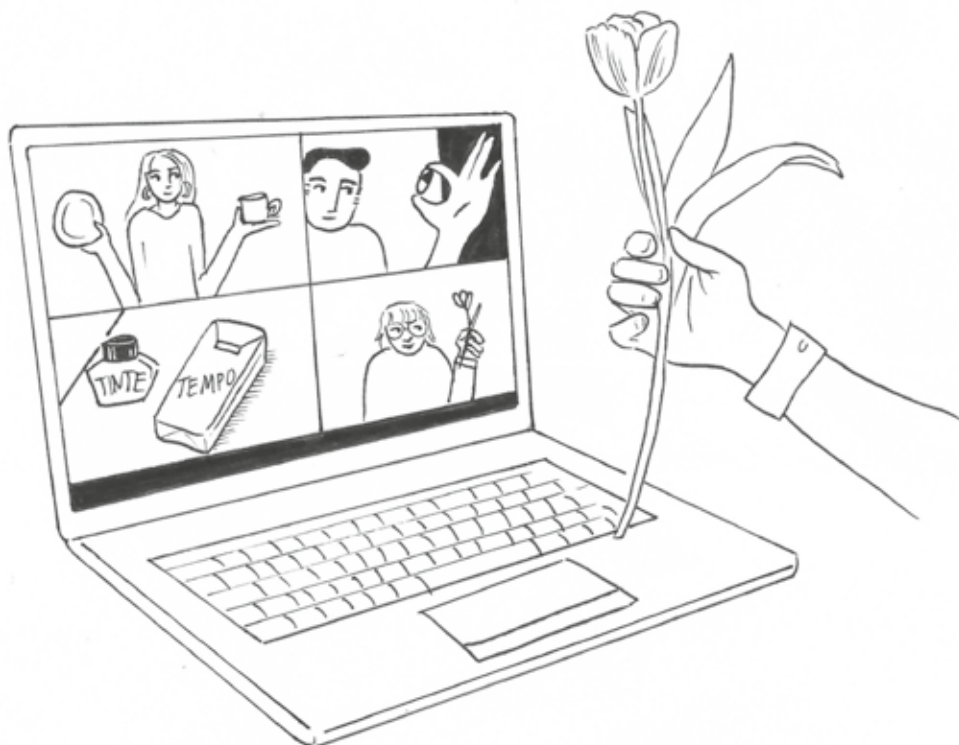
Spaßspiele und
Warming Ups

Alles mit T

Spielbeschreibung:

Die Spielleitung teilt die Gruppe in mehrere Kleingruppen von jeweils 3 bis 4 Personen ein und legt für jede Kleingruppe einen Nebenraum (Breakout-Session) an. Dann präsentiert sie der ganzen Gruppe die Aufgabe. Alle Kleingruppen sollen innerhalb von drei Minuten so viele Gegenstände wie möglich finden, die mit dem Buchstaben T beginnen und sich in die Kamera halten lassen.

Dann werden die Nebenräume gestartet und die Spielenden beraten sich in ihren Kleingruppen, was sie alles an passenden Gegenständen beschaffen können. Nach drei Minuten beendet die Spielleitung die Nebenräume und die Kleingruppen können den anderen zeigen, was sie alles gefunden haben. Die Kleingruppe mit den meisten unterschiedlichen Gegenständen gewinnt.



Ort:

Online-Meeting mit der Möglichkeit, dass Kleingruppen sich in Nebenräumen treffen können

Dauer:

5 – 10 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von 4 – 24 Personen

Hilfsmittel:

Keine

Vorbereitung:

Nebenräume für Kleingruppen vorbereiten (Breakout-Sessions anlegen)

Aus dem Eff-Eff-Eff

Ort:

Online-Meeting mit der Möglichkeit, dass sich alle Spielenden gleichzeitig sehen können

Dauer:

5 – 10 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von 4 – 24 Personen

Hilfsmittel:

3 – 4 unterschiedliche Gegenstände

Vorbereitung:

Mehrere unterschiedliche Gegenstände auswählen und neben dem Computer bereitlegen.

Spielbeschreibung:

Alle Spielenden sitzen vor ihren Bildschirmen. Die Spielleitung zeigt der Gruppe nacheinander 3 bis 4 unterschiedliche Gegenstände.

Sobald die Spielleitung einen Gegenstand in die Kamera gezeigt hat, müssen alle aufspringen und so schnell wie möglich einen Gegenstand in ihrer Nähe finden, der in mindestens einem der drei folgenden Kriterien dem gezeigten Gegenstand entspricht:

- Farbe: Beide Gegenstände haben die gleiche Farbe.
- Form: Beide Gegenstände haben die gleiche Form.
- Funktion: Beide Gegenstände haben die gleiche Funktion.

Die Person, die als letztes die Aufgabe erfüllt, bekommt einen Minuspunkt.

Kommentar:

Dieses Spiel eignet sich besonders gut zur Auflockerung in der Anfangsphase eines Online-Treffens oder nach anstrengenden Diskussionsrunden zur Entspannung.

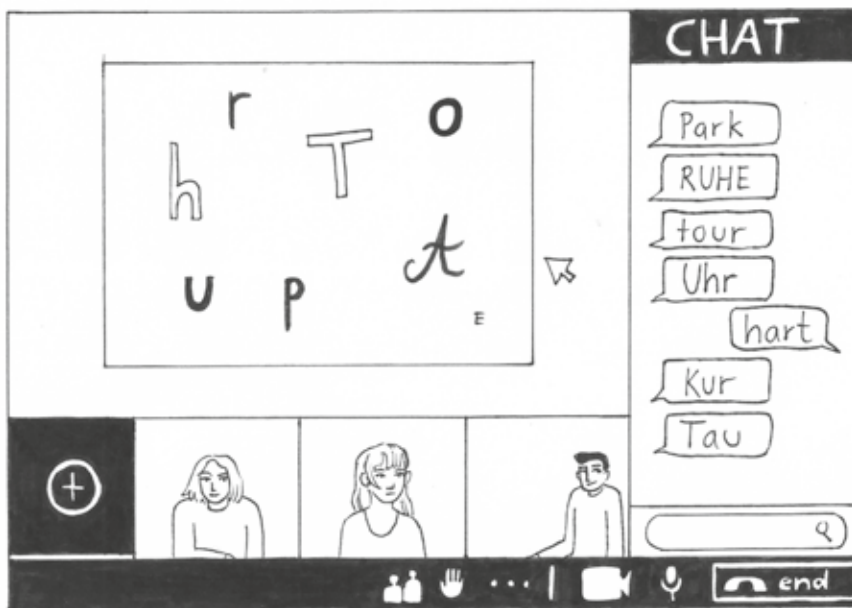
Bei der Wahl der Gegenstände sollte die Spielleitung darauf achten, dass diese in Farbe, Form und Funktion möglichst unterschiedlich sind, z. B. einen naturfarbenen Strohhut, einen roten Schraubenzieher und eine grüne Batterie.



Buchstaben-Rätsel

Spielbeschreibung:

Die Spielleitung zeigt per Bildschirmfreigabe ein Bild mit Buchstaben. Die Spielenden werden aufgefordert, aus den Buchstaben so viele Wörter wie möglich zu bilden und in den Chat zu schreiben. Wörter, die bereits von ihrem Wortstamm her gleich sind, werden nicht gewertet. Die Person bzw. das Team mit den meisten Wörtern gewinnt.



Ort:

Online-Meeting mit der Möglichkeit, dass sich alle Spielenden gleichzeitig sehen können

Dauer:

5 – 10 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von 4 – 24 Personen

Hilfsmittel:

Keine

Vorbereitung:

3 bis 4 Bilder oder Dokumente mit jeweils einzelnen Buchstaben vorbereiten, die in loser Reihenfolge über-, unter- oder nebeneinander stehen (z. B. hrtapuok, gnilsa, usw.)

Das lustige Adverbien-Spiel

Ort:

Online-Meeting mit der Möglichkeit, dass sich alle Spielenden gleichzeitig sehen und einzelne Spielende in einen Nebenraum verschoben werden können (Breakout-Session)

Dauer:

5 – 10 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von 4 – 24 Personen

Hilfsmittel:

Keine

Vorbereitung:

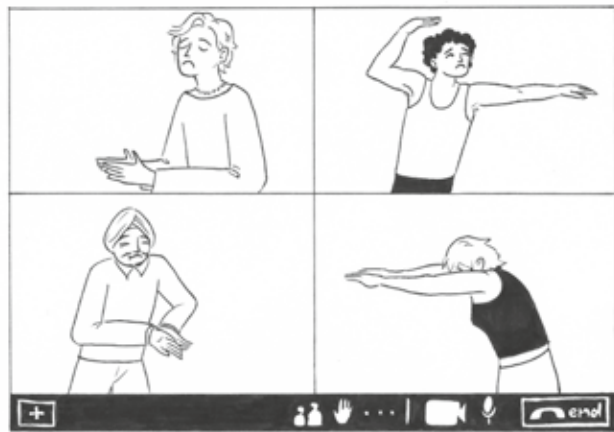
Keine

Spielbeschreibung:

Zwei Spielende werden von der Spielleitung in einen separaten Raum gebeten und vereinbaren dort zwei Verben (Tätigkeitswort), die vom Rest der Gruppe später pantomimisch nachgemacht werden sollen, z. B. trinken, singen, malen, rudern usw. Bei der Wahl der Verben sollten die Spielenden darauf achten, dass diese gut vor einer Kamera umgesetzt werden können.

Der Rest der Gruppe überlegt sich in der gleichen Zeit ein Adverb (Eigenschaftswort), wie sie etwas machen möchten, z. B. fröhlich, mürrisch, müde, langsam usw.

Wenn die Gruppe sich auf ein gemeinsames Adverb verständigt hat und die beiden Spielenden zwei Verben ausgewählt haben, holt die Spielleitung die beiden wieder zurück zum Gruppen-Meeting und das Spiel beginnt.



Zuerst sagen die zwei Spielenden der Gruppe ihr erstes ausgewähltes Verb (z. B. kochen). Die Gruppenmitglieder müssen dieses Verb nun alle gleichzeitig pantomimisch nachmachen – allerdings so, wie es ihrem ausgewählten Adverb entspricht (z. B. fröhlich), also alle tun so, als würden sie fröhlich kochen.

Nach 1 bis 2 Minuten nennen die beiden Spielenden den anderen ihr zweites Verb, z. B. streiten. Dieses Verb muss nun ebenfalls von der Gruppe dargestellt werden – wieder zusammen mit dem gleichen Adverb wie vorhin, in diesem Fall also fröhlich streiten.

Die beiden Spielenden müssen nun anhand der pantomimischen Darbietungen der Gruppe erraten, um welches Adverb es sich handeln könnte. Sobald die Spielenden das richtige Adverb genannt haben, endet das Spiel und zwei neue Spielende können ihrerseits zwei Verben überlegen, während die Gruppe sich auf ein anderes Adverb verständigt.

Kommentar:

Sollte es nicht möglich sein, einzelne Spielende in einen Nebenraum zu verschieben, können diese alternativ den Ton ihres Computers ausschalten und über die private Chatfunktion zwei Verben festlegen. Die anderen einigen sich in der Zwischenzeit auf ein gemeinsames Adverb. Wenn die Gruppe soweit ist, gibt die Spielleitung den beiden über die Chatfunktion Bescheid oder macht ein vorher vereinbartes Zeichen mit der Hand vor der Kamera.



Online-Gruppenspiele

**Kooperations-
aufgaben**

Blinde Maus

Spielbeschreibung:

Die Spielleitung zeigt der Gruppe über die Bildschirmfreigabe ein Bild, auf dem eine Art Karte (oder auch ein Labyrinth) mit einem Start- und einem Zielpunkt zu sehen ist. Die Aufgabe der Spieleenden besteht nun darin, innerhalb der Bildschirmfreigabe über die Funktion „Kommentieren“ nacheinander eine Linie in das Bild zu zeichnen, die vom Startpunkt bis zum Ziel führt. Die gezeichnete Linie muss dabei immer auf dem vorgegebenen Weg bleiben und darf keine der vorhandenen Linien kreuzen, die auf dem Bild zu sehen sind.

Je nach Karte bzw. Bild ist dies schon nicht so einfach. Erschwerend hinzu kommt, dass die Person, die die Linie zeichnet, die Augen dabei geschlossen halten muss und von einer anderen Person dirigiert wird. Sobald die Linie von dem vorgegebenen Weg abweicht oder eine der Dinge berührt, gilt der Versuch als gescheitert und die nächste Person ist an der Reihe. Die Aufgabe ist erst erfüllt, wenn mindestens eine Person es schafft, fehlerfrei das Ziel zu erreichen.



Ort:

Online-Meeting mit der Möglichkeit, dass die Spieleenden über die Bildschirmfreigabe etwas in das angezeigte Bild zeichnen können

Dauer:

10 – 15 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von 4 – 12 Personen

Hilfsmittel:

Bilddatei in Form einer Karte oder eines Labyrinths

Vorbereitung:

Bilddatei öffnen und für die Bildschirmfreigabe vorbereiten.

Dream-Team-Competition

Ort:

Online-Meeting mit der Möglichkeit, dass alle Spielenden sich gleichzeitig sehen können

Dauer:

45–60 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von 8–24 Personen

Hilfsmittel:

Liste mit Aufgaben

Spielbeschreibung:

Die Gruppe bekommt die Aufgabe, innerhalb von 40 Minuten 40 Aufgaben umzusetzen.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Es dürfen mehrere Aufgaben gleichzeitig angegangen werden.
- Ist die Aufgabe in der Einzahl formuliert, muss sie von einer Person erfüllt werden.
- Ist die Aufgabe in der Mehrzahl formuliert, kann die Aufgabe geteilt und von mehreren Personen umgesetzt werden.
- Wenn in der Aufgabe steht, dass alle dies machen, muss die gesamte Gruppe die Aufgabe erledigen.
- Jede Aufgabe muss der Spielleitung gezeigt und von dieser bestätigt werden.
- In welcher Reihenfolge die Aufgaben umgesetzt bzw. gezeigt werden, entscheidet die Gruppe.

Aufgabenliste

1. Loche ein komplettes DIN-A4-Blatt.
2. Rechne das Gesamtalter der Gruppe aus.
3. Bastle einen Papierflieger, der fliegt.
4. Nenne fünf außergewöhnliche, aber romantische Orte für das erste Date.
5. Finde heraus, wann die Tagesschau erstmals erschienen ist (Weihnachten 1952).
6. Versuche die Spielleitung in einer Minute davon zu überzeugen, warum es wichtig ist, sich für den Klimaschutz einzusetzen/gendergerechte Sprache zu benutzen.
7. Baue ein dreistöckiges Kartenhaus.
8. Erstellt ein „Selfie“ mit mindestens vier Personen aus der Gruppe mit derselben Pose.
9. Spielt alle zusammen eine Zombieapokalypse nach.
10. Spielt mit mindestens zwei Personen eine berühmte Filmszene nach.
11. Singe ein Lied. 1. Strophe + Refrain reichen.
12. Zeige uns fünf verschiedene Zimmerpflanzen.
13. Zähle das Alphabet rückwärts auf, ohne abzulesen.
14. Schreibe in den Chat eine Teilnehmenden-Liste nach Schuhgröße sortiert.
15. Male ein Bild von der Spielleitung und haltet es in die Kamera.
16. Puste sechs Teelichter mit der Nase aus.
17. Imitiere fünf Tiere pantomimisch, die vom Rest der Gruppe zu erraten sind.
18. Findet mindestens eine Person in eurer Gruppe, die die Zunge rollen kann.
19. Schreibe ein Gedicht mit acht Zeilen über eure Gruppe und stelle es in den Chat.
20. Sammle zehn Gegenstände mit Werbe-Logo und zeige sie in die Kamera
21. Erzähle der Spielleitung den schlechtesten Witz, den du kennst.
22. Rufe richtig laut aus dem Fenster „Wir machen ein Online-Meeting und brauchen Ruhe“.

23. Erstelle eine Playlist mit mindestens zehn Songs, die typische Situationen eurer Arbeit treffend beschreiben.
24. Finde ein Meme, das die Situation eurer Gruppe perfekt beschreibt.
25. Tanze einen TikTok-Tanz vor.
26. Rezitiere auswendig ein Gedicht.
27. Nenne uns deine Lieblingsstelle aus der Bibel.
28. Mache einen Bottle-Flip.
29. Nenne uns sieben Gründe, warum eure Gruppe so toll ist.
30. Putzt euch alle gemeinsam zwei Minuten die Zähne vor der Kamera.
31. Starte auf der Wikipedia-Seite über die „UNO“ und schaffe es mit vier Klicks auf die Wikipedia-Seite über „Nächstenliebe“.
32. Baue eine Pyramide aus mindestens acht Klopapierrollen.
33. Alle aus der Gruppe erscheinen irgendwie kostümiert vor der Kamera.
34. Findet heraus, wie viele Sprachen ihr insgesamt sprecht.
35. Zeige eine kurze Live Discofox-Tanzeinlage (mit einer anderen Person aus deinem Haushalt).
36. Fange drei Süßigkeiten (Nüsse/Trockenobst) hintereinander mit dem Mund.
37. Jede Person zeichnet zehnmal das Haus vom Nikolaus.
38. Sage fünf Mal hintereinander fehlerfrei folgenden Zungenbrecher auf:
Ein Kaplan klebt Pappplakate, Pappplakate klebt ein Kaplan.
39. Haltet 10 verschiedene Obstsorten in die Kamera (Äpfel sind eine Sorte, auch Dosenobst und Gefrorenes geht, keine Smoothies oder Getränke).
40. Esst fünf gekochte Eier.



Kommentar:

Bei diesem Spiel geht es vor allem um die Themen Einsatzbereitschaft und Koordination. Aufgrund der Vielzahl an Aufgaben und des immensen Zeitdrucks kann die Gruppe nur erfolgreich sein, wenn alle Spielenden bereit sind, sich einzubringen und es gleichzeitig gelingt, den Überblick zu behalten. Die Qualität der einzelnen Ergebnisse sollte dabei nicht im Vordergrund stehen. Es reicht, wenn sich alle trauen, die Verantwortung für eine Aufgabe zu übernehmen und am Ende alle Aufgaben erfüllt wurden.

Je nach Gruppengröße können auch mehr oder weniger Aufgaben vorgegeben werden. Die Gesamtzeit richtet sich nach der Anzahl der Aufgaben (pro Aufgabe bekommt die Gruppe eine Minute Zeit).

Fingerspitzengefühl

Ort:

Online-Meeting mit der Möglichkeit, dass alle Spielenden sich gleichzeitig sehen können

Dauer:

5 – 10 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von 4 – 24 Personen

Hilfsmittel:

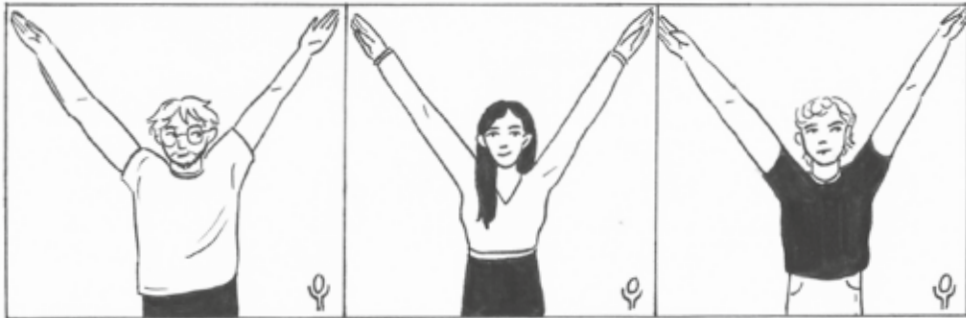
Keine

Vorbereitung:

Keine

Spielbeschreibung:

Zu Beginn des Spiels ist es wichtig, dass alle in ihrem Programm in die Galerieansicht wechseln, so dass alle Beteiligten gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind. Dann bittet die Spielleitung alle Spielenden, ihre Hände so zu halten, dass es aussieht, als ob sie mit den Spitzen ihrer Zeigefinger die beiden oberen Ecken ihres eigenen Bildausschnitts berühren würden. Wenn alle mitmachen, sollte es so aussehen, als ob sie sich über ihre eigenen Bildausschnitte hinaus mit den Fingerspitzen berühren. Nun besteht die Aufgabe darin, die Fingerspitzen gleichzeitig an den Seitenrändern bis zur unteren Kante heruntergleiten zu lassen (bzw. hochzugleiten, wenn unten gestartet wird), ohne dass dabei der visuelle Kontakt zwischen den Spitzen der Zeigefinger abbricht (da jede Person bei ihrer Galerieansicht eine andere Anordnung der Personen sieht, müssen wirklich alle gleichzeitig agieren). Die Spielenden dürfen dabei gerne miteinander sprechen. Bricht der Kontakt an einer Stelle ab, müssen alle wieder von vorne beginnen.





Reflexionen

Carcasonnogramm

Ort:

Raum, Wiese

Dauer:

20 – 30 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von
6 – 16 Personen

Hilfsmittel:

Karten aus dem Spiel
„Carcassonne“

Spielbeschreibung:

In Anlehnung an den vorangegangenen Gruppenprozess sollen die Teilnehmenden überlegen, wie aus ihrer Sicht das aktuelle Gruppengefüge aussieht. Fragen, die in dieser Hinsicht interessant bzw. hilfreich für die Gruppe sein könnten sind:

- Mit wem fühlen sich die einzelnen Teilnehmenden besonders verbunden?
- Wo gibt es Verbindungslinien bzw. Trennlinien?
- Welche Untergruppen gibt es und wie setzen sich diese zusammen?
- In welchem Verhältnis stehen diese Untergruppen zueinander?
- Gibt es innerhalb der Gruppe Einzelpersonen und wenn ja, wie sind diese innerhalb der Gruppe positioniert?

Nachdem alle kurz für sich über diese Fragen nachdenken konnten, kommen die Teilnehmenden in Kleingruppen von jeweils 3–4 Personen zusammen und sollen mithilfe von Legeplättchen aus dem Spiel „Carcassonne“ eine Landschaft gestalten, die aus ihrer Sicht das Gruppengefüge am besten darstellt.

Anschließend werden alle gelegten Landschaften gemeinsam betrachtet und die jeweiligen Kleingruppen können den anderen Gruppenmitgliedern erklären, warum sie ihre Landschaft wie gelegt haben.

Kommentar:

Die Legeplättchen aus dem Spiel „Carcassonne“ bieten eine Vielzahl an Gestaltungsmöglichkeiten. Die einzelnen Karten sind sehr ansprechend gestaltet und laden dazu ein, immer wieder neue Landschaften zusammenzustellen.



Einander

Spielbeschreibung:

Die Gruppe bekommt von der Spielleitung die verschiedenen Einander-Formen präsentiert und soll überlegen, zu welcher Phase des Spielgeschehens welche Form des „Einanders“ passen würde. Anschließend lädt die Spielleitung die Gruppe ein, darüber zu diskutieren, welche Vor- und Nachteile die verschiedenen Einander-Formen haben und in welcher Situation sie für sich welche Form für besonders wünschenswert erachten.

Die verschiedenen Einander-Formen sind:

1. Miteinander
2. Gegeneinander
3. Durcheinander
4. Nebeneinander
5. Untereinander
6. Übereinander
7. Hintereinander
8. Aneinander
9. Zueinander
10. Beieinander
11. Voneinander
12. Voreinander



Variante:

Anstatt die verschiedenen Einander-Formen vorzustellen, kann es auch Spaß machen, die Gruppe selbst überlegen zu lassen, welche Formen des „einanders“ in der deutschen Sprache möglich sind.

Ort:

Raum, Wiese

Dauer:

20 – 30 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von
6 – 16 Personen

Hilfsmittel:

Karten mit den
verschiedenen Formen
von Einander

Einsiedlerwege

Ort:

Raum, Wiese

Dauer:

20 – 30 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von
6 – 16 Personen

Hilfsmittel:

viele Karten aus
dem Spiel „Siedler
von Catan“

Spielbeschreibung:

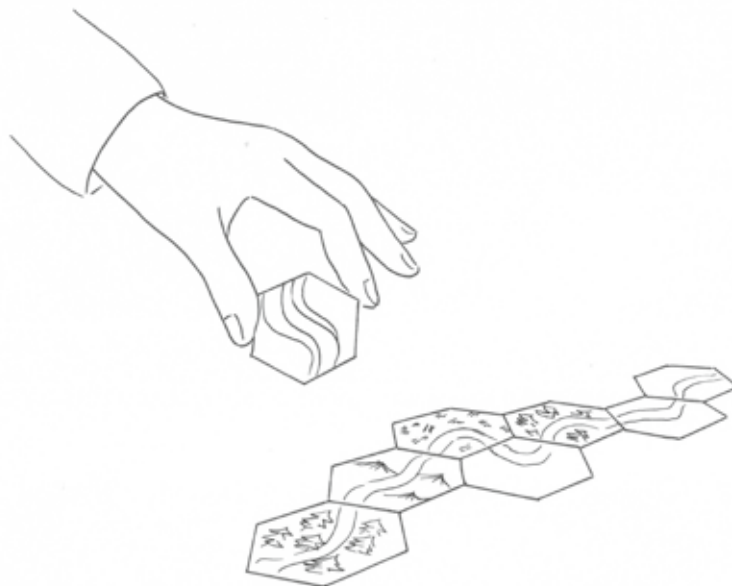
Ausgangspunkt dieser Methode ist die Frage, wie die Teilnehmenden den vorangegangenen Gruppenprozess erlebt haben. Zu Beginn werden mehrere Kleingruppen von jeweils 5–6 Personen gebildet, die mithilfe der Karten aus dem Spiel „Siedler von Catan“ einen Weg legen sollen, der den erlebten Gruppenprozess aus ihrer Sicht darstellt.

Anschließend kommen alle Kleingruppen zusammen, legen ihre Wege nebeneinander aus und stellen sich gegenseitig ihre Gedanken und Beweggründe vor, warum sie ihren Weg wie gelegt haben. Nachdem alle Wege vorgestellt wurden, hat die Spielleitung die Möglichkeit, auf bestimmte Gemeinsamkeiten oder Unterschiede einzugehen, die besonders ins Auge fallen, und die dahinter stehenden Wahrnehmungen und Interpretationen in Beziehung zueinander zu stellen.

Kommentar:

„Siedler von Catan“ ist eines der bekanntesten Gesellschaftsspiele in Deutschland. Die Karten bieten eine attraktive Möglichkeit, Landschaften und Wege zu gestalten und nutzen den positiven Bezug, den viele Menschen zu diesem Spiel haben.

Anhand der vorgestellten Siedlerwege und deren Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede werden die verschiedenen Sichtweisen in Bezug zueinander gebracht und die Gruppe kann ein Verständnis dafür entwickeln, wie es zu bestimmten Dynamiken innerhalb der Gruppe kommen kann und Vereinbarungen treffen wie sie zukünftig damit umgehen möchte.



Farben und Formen

Spielbeschreibung:

Jede*r Teilnehmende bekommt nur ein Blatt, einen Buntstift mit einer mehrfarbigen Mine und evtl. eine Schreibunterlage. Alle Anwesenden haben nun die Aufgabe, ihre Gefühle, Eindrücke und Wahrnehmungen während der letzten Gruppenaufgabe anhand eines Bildes zu Papier zu bringen. Sie dürfen dabei keine Wörter oder Symbole zeichnen, sondern nur anhand der möglichen Farben und Formen deutlich machen worum es ihnen geht.

Kommentar:

Der besondere Reiz dieser Aufgabe besteht in der Reduktion der Ausdrucksmöglichkeiten. Zunächst werden sich einige Teilnehmende mit Sicherheit schwer tun, aber wenn es Ihnen gelingt, sich auf die Aufgabe einzulassen ist es immer wieder beeindruckend, wie ausdrucksstark diese Methode sein kann.

Die Verwendung von mehrfarbigen Stiften verstärkt diesen Effekt und beinhaltet zusätzlich noch einen spielerischen Aspekt, da die Teilnehmenden erstmal ausprobieren müssen, wie sie den Stift halten müssen, um eine bestimmte Farbe zu malen.

Ort:

Raum, Wiese

Dauer:

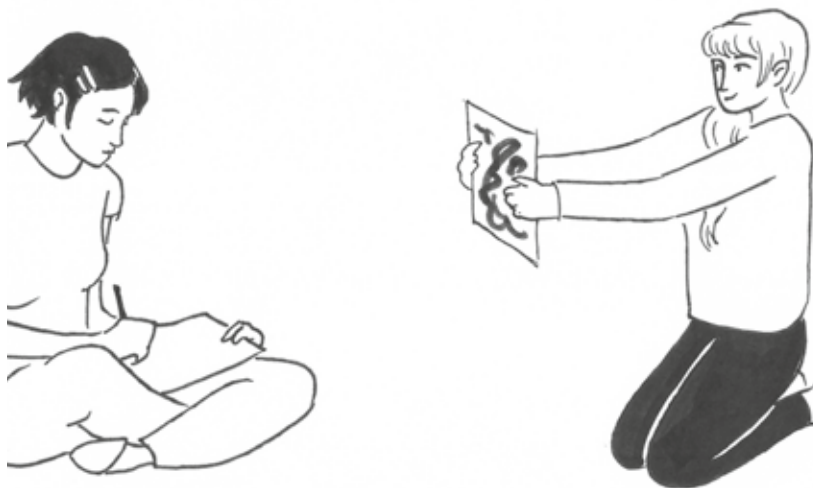
20 – 30 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von
6 – 16 Personen

Hilfsmittel:

weiße Blätter, pro
Person einen Buntstift
mit einer mehrfarbigen
Mine, evtl. Schreib-
unterlagen für alle



Mein Beitrag – Dein Beitrag

Ort:

Raum, Wiese

Dauer:

20 – 30 Minuten

Gruppe:

Für Gruppen von
6 – 16 Personen

Hilfsmittel:

Karten mit Aufgaben-
beschreibungen

Spielbeschreibung:

Im Anschluss an eine Gruppenaufgabe legt die Spielleitung für alle sichtbar verschiedene Karten mit Aufgabenbeschreibungen in die Mitte. Die Beschreibungen beziehen sich alle auf Beiträge, die einzelne Personen der Gruppe gegeben haben bzw. geben können. Die Spielleitung lädt die Gruppe ein, die einzelnen Beiträge nacheinander zu besprechen und zu überlegen, zu welcher Person aus der Gruppe die Karte am besten passt. Mögliche Aufgabenbeschreibungen können sein:

- ... Hat der Gruppe viel gegeben
- ... Hat mitgedacht
- ... Hätte viel anzubieten,
wird jedoch oft übergangen
- ... Kann der Gruppe immer noch
extra Energie geben
- ... Nimmt sensibel die Gefühle
anderer wahr
- ... Beobachtet genau
- ... Denkt nach vorne

- ... Bietet Hilfe und Unterstützung an
- ... Achtet auf Sicherheit
- ... Schätzt andere wert
- ... Packt mit an
- ... Kann gut zuhören
- ... Sorgt für gute Stimmung
- ... Gibt bei Schwierigkeiten nicht auf
- ... Hält die Gruppe zusammen
- ... Achtet darauf, das gemeinsame
Ziel zu erreichen

Wenn alle Karten besprochen und verteilt wurden, bittet die Spielleitung die Gruppe zu einer Gesprächsrunde ein, wie zufrieden sie mit dem Verlauf und dem Ergebnis der Kartenzuteilung sind.

Kommentar:

Diese Aufgabe kann eine Gruppe durchaus vor Herausforderungen stellen. Was ist mit Personen, zu denen keine der ausliegenden Karten passt? Müssen die Karten gleichmäßig verteilt sein oder ist es in Ordnung, wenn einzelne Personen mehrere Karten bekommen und andere womöglich gar keine?





Spieleketten

Fünf gewinnt!

Ort:

Große Wiese

Gruppe:

8–30 Personen

Dauer:

1,5 Stunden

**Einsatzmöglich-
keiten / Ziele:**

Förderung der Spiel-
freude und des Team-
geistes, spielerisches
Kennenlernen, Aufbau
einer angenehmen
Gruppenatmosphäre

Rahmenhandlung

Diese Spieleinheit verbindet das Prinzip der gemeinsamen Spielfreude mit dem Reiz des spielerischen Wettkampfs. Die Teilnehmenden spielen mehrere Wettkampfspele in immer wieder neuen Teamkonstellationen und sammeln ganz individuell Punkte. Im Gegensatz zu anderen Spieleketten in diesem Buch spielen die Teilnehmenden also nicht nur miteinander, sondern immer auch gegeneinander. Dadurch wird nicht nur der Teamgeist gefördert, sondern auch die Personen zum Spielen motiviert, die ansonsten Schwierigkeiten haben, sich ohne nachvollziehbaren Grund auf ein Spiel einzulassen.

Damit die Förderung des Teamgeistes und die gemeinsame Spielfreude nicht unter dem Wettkampfgedanken leiden, sind folgende Grundsätze wichtig:

- Alle Spiele sind so ausgewählt, dass keine Einzelpersonen, sondern immer Teams gegeneinander antreten und ein Sieg nur möglich ist, wenn die Teilnehmenden innerhalb ihrer Teams besonders gut interagieren.
- Die Zusammenstellung der Teams erfolgt immer rein zufällig und steht in keinem Zusammenhang zu dem aktuellen Punktestand oder den jeweiligen Fähigkeiten der Spielenden.
- Die Punktevergabe erfolgt individuell. Nach jeder Runde notieren sich alle Teilnehmenden auf einer ausgehängten Liste die Anzahl der Punkte, die sie in der letzten Runde erspielt haben.
- Neben dem Zufallsprinzip wird noch ein gewisser Glücksfaktor bei der Punktevergabe eingeführt – alle Spielenden, deren Punktezahl durch fünf teilbar ist, bekommen ganz am Ende noch einen Bonus von fünf Punkten zusätzlich.

Durch die Betonung des Zufallsprinzips und des Glücksfaktors wird den Spielenden auf spielerische Art und Weise verdeutlicht, dass der Leistungsgedanke nur während der fünf Teamspiele sinnvoll ist und ansonsten die Spielfreude im Mittelpunkt steht.

Im Anschluss an die finale Punktevergabe erfolgt eine Abschlussreflexion in der die Spielenden sich darüber austauschen können, wie sie das Spielgeschehen erlebt haben und was dies für sie als Gruppe ihrer Meinung nach gebracht hat.

Ablauf

Die Spielleitung begrüßt die Teilnehmenden zu einer neuen Ausgabe von „Fünf gewinnt!“ – der wahrscheinlich verrücktesten Team-Show der Welt. In insgesamt fünf Runden spielen Teams von jeweils vier bis sieben Personen gegeneinander. Alle Spielenden des siegreichen Teams erhalten jeweils fünf Punkte, die Mitglieder des zweiten Teams drei Punkte und dann immer einen Punkt weniger je nachdem wie viele Teams mitspielen. Nach dem letzten Spiel bekommen alle Spielenden, deren Gesamtpunktzahl durch fünf teilbar ist, noch fünf Bonuspunkte extra. Denn bei dieser Show ist der Name wahrlich Programm – Fünf gewinnt!

Bevor das erste Spiel startet, werden Teams mit jeweils fünf Personen gebildet. Dazu stellen sich alle Spielenden in einer alphabetischen Reihe nebeneinander auf. Entscheidend für die Reihenfolge ist in diesem Fall der Anfangsbuchstabe vom Vornamen der eigenen Mutter. Sobald alle Teilnehmenden sich aufgestellt haben, teilt die Spielleitung die Reihe in 5er-Gruppen auf, die gemeinsam ein Team bilden. Dann beginnt das erste Spiel. Alle Teams spielen gleichzeitig. Das Team, das zuerst drei Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Scrabble-Rennen

Nach dem Spiel werden die Punkte vergeben und alle Spielenden notieren, wie viele Punkte sie bekommen.

Wenn dies geschehen ist, werden wieder neue Teams mit jeweils fünf Personen gebildet. Dafür hat die Spielleitung mehrere Zettel mit Nummern von 1–5 in verschiedenen Farben vorbereitet, die von den Teilnehmenden aus einem blickdichten Beutel gezogen werden. Sobald die Teams klar sind, erklärt die Spielleitung das nächste Spiel. Gespielt wird in mehreren Runden. Das Team, das als Erstes drei Siegpunkte hat, gewinnt. Alle Teams spielen gleichzeitig.

Fische wedeln

Nun werden wieder Punkte vergeben, notiert und neue Teams gebildet. Diesmal kann die Größe der Teams ein wenig variieren – ideal ist eine Teamgröße von 4–7 Personen. Da immer nur zwei Teams gegeneinander spielen können, ist es sinnvoll entweder zwei oder vier Teams zu bilden.

Zur Einteilung der Teams sollen die Spielenden sich positionieren, welche Pasta sie am Liebsten mögen. Zur Auswahl stehen mehrere Nudelsorten. Sobald die gewünschte Anzahl an Personen zusammensteht, bilden diese ein Team und stellen sich nicht weiter auf.

Hilfsmittel:

Kartenset mit allen Buchstaben in mehrfacher Ausführung (analog zu Scrabble), pro Person einen Plastikteller, Frisbee o.ä., 30–50 kleine Fische aus Transparentpapier, 3–5 Sammelbehälter (z. B. Eimer, Topf), 10–14 kurze Schwimnudeln, aufblasbarer Wasserball mit einem Durchmesser von ca. 30 cm, vier Pylonen o.ä. als Torpfosten, pro Person einen Fahrradschlauch, 10–15 Teppichfliesen, mehrere kurze Markierungsseile

Zur Auswahl stehen in einer ersten Runde Spaghetti Bolognese, Spaghetti Carbonara, Spaghetti Napoli oder Spaghetti Frutti di Mare. Anschließend steht zur Auswahl Lasagne, Canneloni oder Spinat-Lasagne. In den letzten beiden Runde geht es dann um die Frage Spaghetti oder Spirelli-Nudeln bzw. Parmesan ja oder nein. Nachdem sich alle über ihre Pasta-Vorlieben in Teams gefunden haben, erklärt die Spielleitung das nächste Spiel. Falls es mehr als zwei Teams gibt und das Spiel im Turniermodus gespielt wird, sollte jedes Spiel maximal drei Minuten dauern.

Barilla Ball

Nach der Punktevergabe geht es wieder zur Teameinteilung. Dafür sollen sich alle Teilnehmenden zunächst paarweise zusammenfinden und die Paare sich hintereinander aufstellen. Wenn alle Paare hintereinanderstehen, drehen sich die Spielenden zu ihrem Partner bzw. ihrer Partnerin und sprechen alle gemeinsam der Spielleitung Satz für Satz folgenden Text nach:

Wir gehören zusammen.
Denn du bist so toll.
Du bist unwahrscheinlich toll.
Du bist einfach der Hammer!
Und darum ist es auch so schade....
So jammerjammerschade...
Aber im nächsten Spiel
Sind wir nicht im gleichen Team.

Nach dem letzten Satz geht die Spielleitung durch das Spalier und trennt die beiden Seiten in zwei unterschiedliche Teams. In diesem Fall ist es egal wenn die beiden Teams mehr als sieben Personen haben. Das nächste Spiel ist ein Team-Duell bei dem zwei Gruppen gegeneinander antreten. Das Team, das zuerst fünf Siegpunkte hat gewinnt und bekommt fünf Punkte. Das andere Team bekommt drei Punkte.

Song Contest

Für die Teameinteilung des letzten Spieles stellt sich die Spielleitung in die Mitte und definiert in welcher Richtung Norden liegt. Dann sollen sich alle Spielenden gemäß ihres Wohnortes zur Spielleitung positionieren. Personen, die aus dem Norden angereist sind, stellen sich nördlich von der Spielleitung auf usw. Darüber hinaus ist die Entfernung zwischen Wohnort und Spielstätte relevant. Personen die von weiter weg angereist sind, stellen sich in größerer Entfernung zur Spielleitung auf, Personen, die in der Nähe wohnen, stehen mehr in der Mitte. Wenn alle Personen sich aufgestellt haben, bilden jeweils fünf Personen, die nah beieinander stehen ein Team. Ist die Gruppenszahl nicht durch fünf teilbar, sollte die Gruppe in mehrere Fünfer-Teams und ein oder zwei Vierer-teams aufgeteilt werden. Nun folgt das letzte Spiel.

Pentagon

Nach dem letzten Spiel erfolgt wie immer die Punktevergabe. Anschließend bekommen alle Spielenden, deren Punktestand durch fünf teilbar ist, nochmal fünf Bonuspunkte zusätzlich. Nun ist der Fünfkampf beendet und die Person mit den meisten Punkten bekommt vom Rest der Gruppe einen 50-sekündigen, tosenden Applaus und die Spielleitung erklärt die Spielshow für beendet.

Abschlussrunde

In einer abschließenden Gesprächsrunde lädt die Spielleitung alle Teilnehmenden zur Fünf-Finger-Reflexion ein. Jede Person soll anhand ihrer Finger eine Rückmeldung zur Spielshow geben.

Jeder Finger hat dabei eine andere Bedeutung:

1. Daumen – Das hat mir gut gefallen!
2. Zeigefinger – Darauf möchte ich hinweisen!
3. Mittelfinger – Das fand ich doof!
4. Ringfinger – So habe ich die Gruppe erlebt!
5. Kleiner Finger – Ein kleiner Wunsch von mir für unser Team!

Mit Blind-Joe auf der Jagd nach dem verborgenden Schatz!

Ort:

Online-Meeting mit der Möglichkeit, dass sich alle Spielenden gleichzeitig sehen können

Gruppe:

6 – 16 Personen

Dauer:

2 Stunden

Einsatzmöglichkeiten / Ziele:

Förderung des Gemeinschaftsgefühls, Aufbau eines Gruppengefühls

Rahmenhandlung

Die Gruppe unternimmt unter der Moderation der Spielleitung eine abenteuerliche Reise über die sieben Weltmeere. Ziel der Reise ist der berühmte Goldschatz von Blind Joe – einem berühmten Piratenkapitän. Auf dem Weg dahin müssen sich die Spielenden zunächst ebenfalls in Piraten und Piratinnen verwandeln und gemeinsam das ein oder andere Abenteuer bestehen.

Ablauf

Nach der Klärung aller organisatorischen Fragen setzt sich die Spielleitung eine Kapitänsmütze auf den Kopf, nimmt einen Säbel in die Hand und stimmt die Gruppe mit dem ersten Spiel auf die bevorstehende Schatzsuche ein.

Ahoi, ihr Mächtegern-Pirat*innen! Bevor wir gemeinsam in See stechen, müsst ihr aber zuerst mal etwas an eurem Erscheinungsbild ändern. So wie ihr gerade aussieht, können wir ja noch nicht mal über den Entenweiher schipperrn. Also, haltet euch ran. Als erstes mache ich mal echte Pirat*innen aus euch Landratten! Und nur damit das schon mal klar ist: Die Person, die als letztes am Start ist, muss für den Rest der Reise das Deck schrubben ...

Wer hat zuerst

1. ... eine passende Pirat*innen-Kopfbedeckung?
2. ... eine furchterregende Waffe in der Hand?
3. ... einen passenden Pirat*innen-Namen für sich gefunden und sich in unserem Online-Meeting entsprechend umbenannt?



Autor und Illustratoren



Weitere Infos und Kontakt unter www.abenteuer-spiel.de

Christoph Sonntag, Diplom-Sozialpädagoge

- Jahrgang 1975
- lebt mit Familie, Hund und Hühnern in Brühl in der Nähe von Köln
- Begeisterter Spieler und Erfinder zahlreicher Gruppenspiele, insbesondere Kennenlernspiele, Bewegungsspiele und Kooperationsspiele
- Autor verschiedener Spielebücher und Artikel zum Thema Spiel
- Erfinder von Gummihuhngolf – einem Teamspiel der ganz besonderen Art
- Leiter von Fortbildungen für Haupt- und Ehrenamtliche im Bereich „Spielerische Erlebnispädagogik“
- Anbieter von spielerischen Team-Buildings für haupt- und ehrenamtliche Teams



Internet:
www.JochenPlogsties.de

Jochen Plogsties

- wurde 1974 in Cochem an der Mosel geboren
- Er hat 2008 den Meisterschülerabschluss der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig bei Neo Rauch erhalten
- Seitdem lebt und arbeitet er als freischaffender Künstler in Leipzig



Mara Jetter

- geboren 2005 in Augsburg
- besucht die Fachoberschule mit Ausbildungsrichtung Gestaltung in Augsburg
- bearbeitet frei Gestaltungs- und Designarbeiten



BEST-SELLER
mit über
100.000
verkauften
Exemplaren

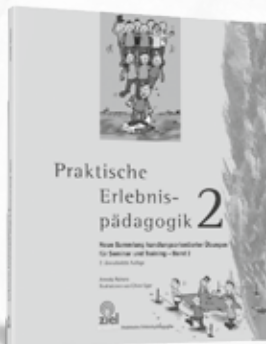


Nach der Einleitung mit grundsätzlichen Informationen zur Erlebnispädagogik legt dieser Band besonderes Augenmerk auf Interaktionsspiele bei der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Alle Übungen sind detailliert und leicht verständlich beschrieben und um Ziel, Altersangaben, benötigtes Material, Variationen und Erfahrungen ergänzt. Das perfekte Allround-Buch für alle, die mit Gruppen erlebnispädagogisch arbeiten möchten.

Annette Reiners

Praktische Erlebnispädagogik 1 | Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele

180 Seiten, 70 Spiele und Übungen; 19,80 Euro



Das Praxisbuch für die Seminar- und Trainingsarbeit! In ihrem zweiten Band legt Annette Reiners den Schwerpunkt auf die Arbeit mit Erwachsenen. In gewohnt übersichtlicher Weise stellt sie 120 Übungen – sinnvoll geordnet nach Phasen und Einsatzbereichen – vor. Hilfreiche Tipps, Variationsmöglichkeiten und Anregungen zur Reflexion unterstützen den erfolgreichen Einsatz in der Seminarpraxis.

Annette Reiners

Praktische Erlebnispädagogik 2 | Neue Sammlung handlungsorientierter Übungen für Seminar und Training

272 Seiten, 73 Illustrationen, 68 Abbildungen, 24,80 Euro

**ZIEL –
die Experten
für handlungs-
orientiertes
Lernen**



Das Einsteigerbuch in die Welt der kooperativen Abenteuerspiele! Alles, was eine erfolgreiche Spielleitung wissen muss: Die grundlegende Theorie, viele Tipps aus der Praxis – zu Einflussfaktoren, Phasen eines Spiels, Sicherheit und Reflexion.

Christoph Sonntag

Abenteuer Spiel 1 | Handbuch zur Anleitung kooperativer Abenteuerspiele

188 Seiten, zahlreiche Fotos, Abbildungen und Grafiken
24,80 Euro | Auch als eBook erhältlich

BESTELLUNGEN UND INFORMATIONEN
www.ziel-verlag.de





SimpleThings – einfach (und) wirkungsvoll. Das langersehnte Buch für alle, die mit minimalem Materialaufwand maximale Lern- und Erfahrungschancen schaffen möchten. Lassen Sie sich überraschen, welche Möglichkeiten Alltagsmaterialien bieten!

Jule Hildmann

Schatzkiste der Simple Things | Eine Sammlung erlebnisorientierter Lernprojekte mit Alltagsmaterial
192 Seiten, über 60 erlebnisorientierte Übungen, Aktivitäten und Lernprojekte, 19,80 Euro



Die Autorinnen liefern Hintergrundinformationen zu Chancen und Risiken interkultureller Kommunikation. Den Schritt von der Theorie in die Praxis ermöglicht die Sammlung zahlreicher praktischer Interaktionsübungen, die sich in der Arbeit mit interkulturellen Gruppen bewährt haben.

Helga Losche und Stephanie Püttker

Interkulturelle Kommunikation | Theoretische Einführung und Sammlung praktischer Interaktionsübungen
256 Seiten, 42 Spiele und Übungen, 19,80 Euro

**ZIEL –
die Experten
für handlungs-
orientiertes
Lernen**



Abenteuer Spiel 2

Eine Sammlung
kooperativer Abenteuerspiele

Christoph Sonntag



Praktische Erklärungsbeispiele



Arbeiten Sie mit Gruppen? Wollen Sie intensive Gruppenprozesse spielerisch erlebbar machen? Wenn die Antwort auf beide Fragen „Ja“ lautet, dann gehen Sie auf eine Entdeckungsreise: In diesem Buch stellt Autor Christoph Sonntag unkomplizierte Spiele und herausfordernde Kooperationsaufgaben vor. Übersichtlich und praxiserprobt!

Christoph Sonntag

Abenteuer Spiel 2 | Eine Sammlung kooperativer
Abenteuerspiele | 220 Seiten, zahlreiche Bilder,
89 Spiele und Übungen, 24,80 Euro

BESTELLUNGEN UND INFORMATIONEN
www.ziel-verlag.de



e&I – erleben und lernen ist die führende Fachzeitschrift zum erlebnis- und handlungsorientierten Lernen im deutschsprachigen Raum.

e&I versteht sich als Forum für handlungs- und erfahrungsorientierte Konzepte, Ansätze und Modelle. Sie bietet aktuelle Beiträge und Berichte von Projekten und Trends aus der Praxis genauso wie wissenschaftliche Studien und Erkenntnisse.



Kostenloses Probeheft,
Abo- und Einzelheftbestellungen hier:
www.e-und-l.de

Abenteuer Spiel 3

Neue Sammlung kooperativer Abenteuerspiele



Die neue und umfangreiche Sammlung aus der Ideenschmiede von Christoph Sonntag mit vielen frischen Spielideen für Jugendliche und Erwachsene!

Das Buch umfasst insgesamt knapp 100 originelle Kennenlernspiele, Spaßspiele, Kooperationsaufgaben und Reflexionsmethoden sowie – ganz neu – mehrere Online-Gruppenspiele, die auch im Rahmen von Videokonferenzen spielerisches Erleben und Lernen ermöglichen.

Ebenso enthalten sind fünf neue Spielketten, in denen mehrere Spiele mittels witziger Rahmengeschichten zu einer zusammenhängenden Spielgeschichte verknüpft werden.

Alle Spiele sind praxiserprobt und einfach durchführbar. Spielmaterialien wie Fahrradschläuche oder Schwimnudeln sorgen für neuartige Spielideen und garantieren einen großen Spaß für alle Beteiligten. Anschauliche Spielanleitungen und Illustrationen sorgen für reibungslose Umsetzung.

Gemeinsam spielen. Für viele ein Abenteuer. Für alle ein Gewinn!



ISBN 978-3-96557-132-7

