



DOWNLOAD

Tilo Benner

Spiele zur Förderung der Sozialkompetenz 2

Erlebnisparcours

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



*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.

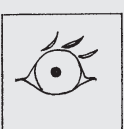
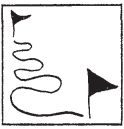
Durchführung:

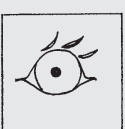
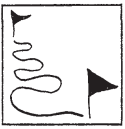
Planungsphase:

- 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.



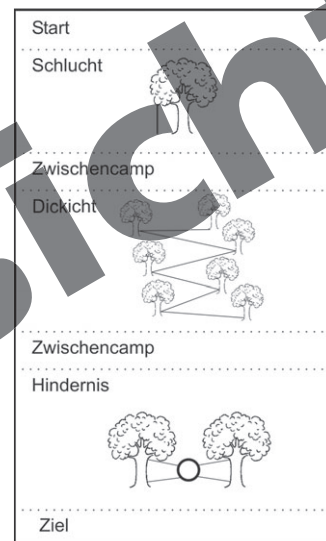
Die Teilnehmer eines Fluges sitzen nach der Notlandung der Maschine – zum Glück unversehrt – im Dschungel fest. Jetzt heißt es, nicht aufzugeben und durch Dickichte hindurch und über Schluchten hinweg zurück in die Zivilisation zu gelangen ...

- 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:

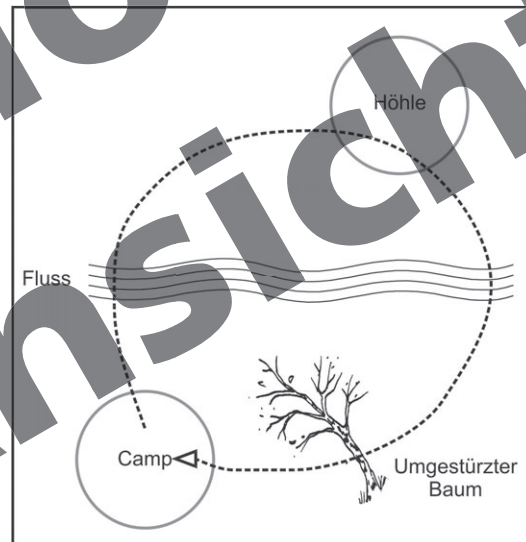
- Die Teilnehmer finden sich zunächst an der **Startlinie** ein.
- **Schlucht:** Jeder Teilnehmer soll sich (ohne Hilfe der anderen) am Tau über die „Schlucht“ schwingen. Ist das Tau vom Startfeld aus nicht mehr mit der Hand zu fassen, muss es mithilfe von Seil und Kleiderhaken zurückgeangelt werden.
- **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:

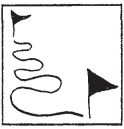
- Die zwei Blumentöpfe werden so zertrümmert, dass man insgesamt ca. 30 Ton-Scherben erhält.
- Dann wird der **Parcours** aufgebaut (siehe Skizze):
 1. **Camp:** Hier stehen die vier leeren Getränkekisten und der Klebstoff bereit.
 2. **Fluss:** Ist kein natürlicher Bach vorhanden, werden die „Fluss“-Ufer 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.



Ein Bergsteiger wurde auf einem Gletscher so von der Sonne geblendet, dass er jetzt nur noch mithilfe des Bergführers sicher zurück ins Tal hinabsteigen kann.

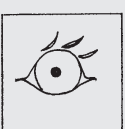
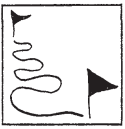
Ziele: sich aufeinander verlassen können, Verantwortung übernehmen
Ort: draußen auf unterschiedlichen Böden (z. B. im Wald oder Park)
Dauer: **mittel** 25–35 min
Material: Seil (à 70 bis 100 m Länge und mindestens 10 mm Ø), eine Augenbinde pro Person

Vorbereitung:

- Der Spielleiter richtet einen Seilparcours mit Start und Ziel über unterschiedliche Bodenbeläge ein (z. B. Asphalt, Wiese, Waldboden, Laub, Sand). Dazu befestigt er das Seil am Parcours entlang an Bäumen, Laternenmasten, Zäunen u. Ä. in einer Höhe von 0,80 bis 1,80 Metern.
- Verletzungsrisiken (z. B. durch spitze Äste auf Augenhöhe, Scherben und scharfkantige Gegenstände auf dem Boden) sollten dabei vermieden werden.
- Jeder zweite Teilnehmer legt eine Augenbinde an und zieht, falls es Temperatur und Gelände erlauben, die Schuhe aus.

Durchführung:

- Jeder „Blinde“ durchläuft mit einem sehenden Partner den Parcours, wobei er sich mit einer Hand am Seil, welches am Parcours entlangführt, orientiert.
- Die andere Hand hält er ausgestreckt vor sich und tastet sich so vorsichtig voran.
- Der sehende Partner begleitet ihn und achtet auf mögliche Gefahren. Bei Bedarf greift er schützend ein, möglichst ohne den Partner zu berühren, indem er verbale Anweisungen gibt.



Ein Tausendfüßler bahnt sich seinen Weg durch die Wildnis ...

Ziele: einander vertrauen, sich verständigen
Ort: draußen oder drinnen (z. B. in der Natur oder auf dem Schulgelände)
Dauer: **kurz** 15–20 min
Material: elastisches Seil à 20 m Länge und mindestens 10 mm Ø, eine Augenbinde pro Person

Vorbereitung:

Die Teilnehmer stellen sich hintereinander in einer Reihe auf und außer der Person am Kopf der Reihe legen alle Augenbinden an. Mit der rechten Hand ergreifen alle das Seil und lassen es während der gesamten Übung nicht mehr los.

Durchführung:

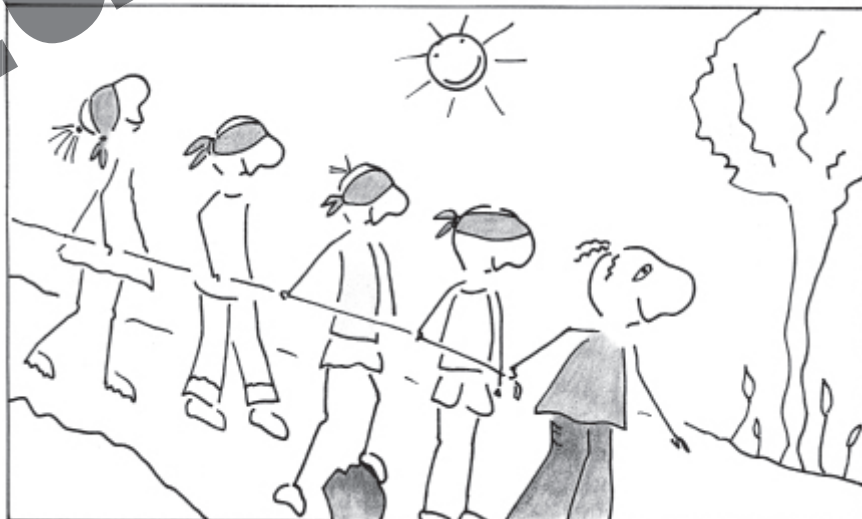
- Der „Kopf des Tausendfüßlers“ (die sehende Person ganz vorne) führt die Gruppe langsam (!) durch einen Parcours und macht sie auf Hindernisse (wie Steine, Äste, Baumstümpfe bzw. Stufen, Laternenmasten usw.) aufmerksam.
- Die Übung sollte nicht länger als 10 Minuten dauern. In weiteren 5 bis 10 Minuten tauschen sich die Teilnehmer dann über das Erlebte aus.

Hinweis:

Die Übung hat draußen in der freien Natur mit ihren „natürlichen Hindernissen“ einen besonderen Reiz, kann aber auch z. B. auf dem Schulgelände oder in einem (Schul-)Gebäude durchgeführt werden.

Variante (ohne Seil):

Dabei halten sich die Teilnehmer jeweils an den Schultern ihres Vordermannes fest (einfacher!).





Bergedorfer[®] Unterrichtshilfen

... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download
zur Ansicht

© 2012 Persen Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

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 Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Claudia Hauboldt
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth
Bestellnr.: 23126DA2

www.persen.de