

Handout Erlebnispädagogik und Kooperation

Kommunikation und Kooperation stehen für die verschiedenen Interaktionen der Gruppenteilnehmer untereinander. Die Kommunikation ist dabei eher theoretischer Natur (die Mitglieder sprechen also bestimmte Aktionen miteinander ab), während bei der Kooperation die abgesprochenen Dinge schließlich in die Tat umgesetzt werden. Das Ganze kann allerdings nur dann funktionieren, wenn alle Mitglieder möglichst perfekt miteinander kooperieren, das heißt zusammenarbeiten.

Seilformen

Dauer: ca. 10 min

Material: 10 Meter langes Seil

Jede Mannschaft erhält ein langes Tau (10 Meter langes Seil). Jedes Gruppenmitglied stellt sich gleichmäßig über die gesamte Seillänge auf und hält das Tau mit den Händen fest. Auf Kommando müssen nun bestimmte Formen gelegt werden, ohne dass ein Gruppenmitglied das Seil loslässt. Denkbar sind: Ein Quadrat, eine Acht, ein Kreis, ein Oval, ein Buchstabe, eine Zahl, ein Stern. Es darf dabei nicht gesprochen werden.

Alle oder einige Gruppenmitglieder bekommen die Augen verbunden. Es darf in diesem Falle gesprochen werden.

Zahlenspiel

Dauer: von 5 bis 15 min

Material: keines

So schnell wie möglich abzählen sollen die Teilnehmer einer Gruppe abwechselnd. Bei einer Gruppe mit 30 Teilnehmern beispielsweise geht es darum, so schnell wie möglich von 1 bis 30 zu zählen. Dabei muss jeder Teilnehmer eine Zahl nennen. Die Spieler dürfen sich allerdings nicht untereinander absprechen. Zwangsläufig kommt es also immer wieder dazu, dass zwei Teilnehmer gleichzeitig eine Zahl nennen wollen. In diesem Fall muss die ganze Gruppe wieder von vorne beginnen. Der Spielleiter kann sich beim Zahlenspiel weitgehend zurückhalten und nur eingreifen, wenn wieder von vorne begonnen werden muss. Nach wenigen Versuchen haben die Teilnehmer den Bogen raus und es entwickelt sich eine Verständigung ohne Worte in der Gruppe. Beispielsweise dass der Spieler, der gerade mit Zählen dran ist, einem weiteren mit Blinzeln ein Signal gibt, dass er als nächster soll oder ein Teilnehmer übernimmt die Leitung und dirigiert die anderen stumm.

Gordischer Knoten

Dauer: ca. 5 bis 10 min

Material: keines

Alle Teilnehmer stellen sich in einem großen Kreis auf, laufen dann aufeinander zu, bis alle dicht gedrängt stehen. Dann schließen sie die Augen, und fassen mit jeder Hand einen anderen Teilnehmer. Danach muss der Knoten wieder aufgemacht werden, bis wieder ein, oder mehrere Kreise entstehen, ohne die Hände zu lösen.

Knoten lösen

Dauer: 10 bis 30 min

Material: ein langes Kletterseil

In einem Seil werden mehrere Knoten gemacht. jeder Spieler geht an ein Knoten. Nun ist die Aufgabe, die Knoten zu öffnen. Man darf aber nicht sich vom Knoten lösen.

Die Transportlösung

Dauer: ca. 5 bis 20 min

Material: Markierungshütchen, großer Ball, 4 Schnüre

Die Gruppe darf nicht näher als 3-4 Meter nah an den Ball herantreten. Der Ball soll mit den Schnüren angehoben werden, 20 Meter transportiert ohne den Boden zu berühren und in einem Ziel abgelegt werden. Niemand darf eine Schnur mit 2 Händen berühren, jedoch mehrere Personen dürfen jeweils mit einer Hand eine Schnur berühren.

Drahtseil

Dauer: 5 bis 10 min

Material: ein langes Kletterseil

In der Mitte eines Raumes wird ein Seil gespannt. Ca 1- 1.5 Meter über dem Boden. Die Ganze Gruppe geht auf eine Seite des Seiles. Nun müssen alle Teilnehmer auf die andere Seite gelangen. Die Schwierigkeit bei diesem Spiel ist, dass alle Teilnehmer ständig Körperkontakt haben müssen. Und jeder über das Seil muss, nicht unten durch. Gleichzeitig, darf das Seil nie berührt werden. Sollte das passieren, müssen alle Teilnehmer wieder auf eine Seite, und das Spiel beginnt von neuem.

Geräusche-Wald

Dauer: 15 bis 30 min

Material: 1 Augenbinde

Zu Beginn müssen die Teilnehmer auslosen, wer von ihnen sich in den Geräusche-Wald wagen muss. Dieser muss mit verbundenen Augen von einem Ende eines Raumes oder einer Wiese zur anderen zu gelangen. Allerdings soll es der Wanderer durch den Geräusche-Wald nicht zu einfach haben. Deshalb stellen alle anderen Teilnehmer Hindernisse dar, die dem blinden Teilnehmer im Weg stehen. Wenn dieser kurz davor ist, ein Hindernis zu berühren, macht der Spieler, der das Hindernis darstellt ein Geräusch, so dass der Blinde weiß, dass er seine Richtung ändern muss. Um das Spiel für den blinden Wanderer noch etwas schwieriger zu machen, können die Hindernisse ihre Position verändern, so dass es immer schwieriger für den Blinden wird, nicht die Orientierung zu verlieren. Wenn die Teilnehmer einen Wettbewerb aus dem Geräusche-Wald machen wollen, treten sie nacheinander an, der Spielleiter stoppt die Zeit, welche die einzelnen Blinden benötigen und wer den Geräusche-Wald am schnellsten durchschritten hat, hat gewonnen.

Der vielarmige Bandit

Dauer: ca. 10 min

Material: Würfel, Schlauch, Papier, Stift

Gespielt wird in Zwei Teams. Es geht darum, 3 min lang zu Würfeln und die jeweils gewürfelte Zahl aufzuschreiben. Gewinner ist das Team mit der höchsten Punktzahl.

Dreiecksbildung

Dauer: ca. 15 min

Material: keines

Jede Person aus der Gruppe sucht sich zwei andere zufällige Personen aus der Gruppe aus. Niemand darf sagen/zeigen/hinweisen, wenn er gewählt hat. Sobald dies erfüllt ist, muss jeder aus der Gruppe probieren, mit seinen ausgewählten Partnern ein gleichschenkliges Dreieck zu bilden. Dadurch dass man nicht weiß wer mit einem das Dreieck bildet, dauert es ca. 5 Minuten bis jeder so steht, dass das gleichschenklige Dreieck gebildet ist und soll zeigen wie sehr man untereinander vernetzt ist ohne es selbst zu wissen.

Das Häuser-Meer

Dauer: ca. 5 min

Material: Bierdeckel

Zwei Teams versuchen so schnell wie möglich mit einer bestimmten Anzahl an Bierdeckeln ein Häuser- Meer zu erschaffen. Wichtig: Es soll dabei Ruhe sein. Welches Team ist am Schnellsten?

Eisschollen-Labyrinth

Dauer: ca. 20 min

Material: Kreide und Zeichnung mit Lösungsweg

Beim Labyrinth wird ein Raster von 6x6 Kästchen mit Kreide auf dem Boden aufgezeichnet. Es wird eine Start- und eine Zielseite vorgegeben und das Team verständigt sich auf einen „Weg durch das Raster“. Hierbei kann eine Zeichnung sehr hilfreich sein, die natürlich niemand zu sehen bekommen darf (Achtung: auf die Perspektive der Teilnehmer ist zu achten und Start und Ziel einzeichnen). Das Spiel ist beendet, wenn alle Teilnehmer das Eisschollen-Labyrinth durchquert haben.

Seilknoten

Dauer: bis zu 10 min

Material: halb so viele Seile wie Teilnehmer

Zuerst werden die Seile alle übereinandergelegt, sodass die Enden ein Kreis bilden und von der Gruppe mit einem Ende gefasst werden kann. Ziel ist es, durch übersteigen/unterkriechen die Überkreuzanordnung zu lösen. Bei ungerader Zahl, kann ein Außenstehender Kommandos geben, während die Anderen nur das machen, was dieser sagt. Also, gut zuhören, Kommandos befolgen, Unruhe vermeiden!