



Methodenkoffer

der Katholischen Jugendagentur Bonn gGmbH

Kooperationsspiele

Vorüberlegungen:

Darauf solltet ihr bei der Anleitung von Kooperationsübungen immer achten:

- Sucht euch einen schönen Ort für das Spiel aus.
- Denkt euch ein spannendes und interessantes Szenario aus.
- Die Problemstellung soll zu einer Herausforderung für die Teilnehmer werden
- Nach der Aufgabenstellung sollte die Gruppe in der Lage sein, die Aufgabe eigenständig zu lösen.
- Die Sicherheit der Teilnehmer muss in jedem Fall gewährleistet sein
- Findet das Spiel in der Natur statt, führt einen Verbandskasten mit.
- Bereitet eine kurze Reflexion vor.

Spiele:

1 Atomschuhspiel

Kategorie: Kooperationsübung

Ziel: Erlernen von Problemlösungsstrategien, Zusammenarbeit, Herausarbeitung von Stärken einzelner Gruppenmitglieder

Ort: Auf einer beliebigen Wiese oder in einem Raum

Dauer: ca. 30-45 Minuten

Eignung/ Alter: Gruppen mit ca. 8-14 Personen, ab ca. 12 Jahre

Material: Markierungslinien oder Kreppband

Vorbereitung: Ein verseuchtes Gebiet wird markiert. Zwischen Start und Ziel sollten ca. 6-8 Meter liegen.

Beschreibung: Die Gruppe soll ein verseuchtes Gebiet überqueren. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Gruppenmitglieder auf der anderen Seite angekommen sind und gegen keine Regel verstoßen wurde. Als einziges Hilfsmittel hat die Gruppe ein Paar „Atomschuhe“ zur Verfügung. Trägt eine Person diese Schuhe, so kann sie das verseuchte Gebiet betreten.

Für diese Schuhe gilt:

- Die Schuhe können nur als Paar und nicht einzeln getragen werden
- Sie dürfen nicht geworfen werden, sondern müssen durch Antippen der Fußspitzen von einer Person an die nächste übergeben werden
- Sie können von jedem Gruppenmitglied nur einmal und nur für eine Strecke zwischen Start → Ziel oder Ziel → Start getragen werden und dann für den ganzen Spielverlauf nicht mehr
(Wichtig bei Rückfragen: Nur die Personen, die das verseuchte Gebiet wirklich betreten müssen die Schuhe tragen. Personen, die getragen werden oder auf den Füßen mitlaufen brauchen die Atomschuhe nicht.)

2 Das Labyrinth

Kategorie: Kooperationsübung

Ziel: Demokratische Organisation und Strategieentwicklung, Kommunikation in Vorbereitung und Durchführung, Selbst- und Fremdeinschätzung, Verantwortung, Hilfe geben und annehmen...

Ort: Auf einer ebenen Fläche draußen (z.B. Parkplatz) oder in einem Raum

Dauer: ca. 45 Minuten

Eignung/ Alter: geeignet für alle Gruppen ab ca. 12 Jahre

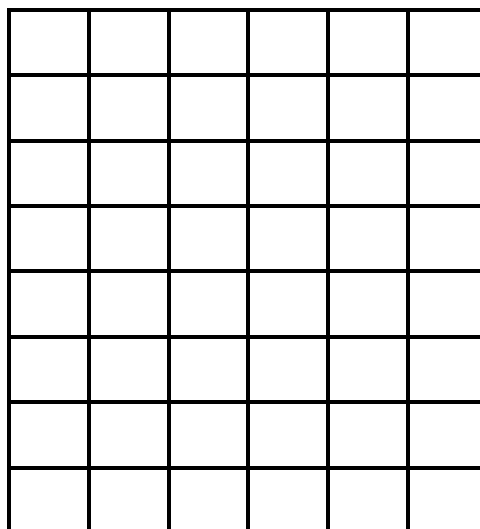
Gruppengröße: Gruppen mit ca. 8-12 Personen

Material: 2 Rollen Kreppband, 2 DIN A4 Blätter, Steine oder Murmeln, Spielplan, Stift

Vorbereitung:

In einem großen Raum oder auf einer gepflasterten Fläche wird das Labyrinth aus Kreppband aufgeklebt. Es sollen 6 x 8 quadratische Felder entstehen. Die Seite mit den 6 Feldern ist die Start/Ziel Seite. Jedes Feld sollte in etwa eine Seitenlänge entsprechend der Seitenlänge eines DinA4 Blattes haben. An der Startseite des Labyrinthes liegen „wertvolle“ Steine in Anzahl der Teilnehmer für die Gruppe bereit. Mit dem Stift werden im Spielverlauf die bereits falsch betretenen Felder im Spielplan markiert.

Ziel



↑
Start

Aufgabenstellung:

- Findet gemeinsam einen Weg durch das Labyrinth. Es gibt nur einen gültigen Weg!
- Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle den Weg durch das Labyrinth gegangen sind.
- Für die Durchführung der Aufgabe bestehen feste Regeln. Jede Regelverletzung wird mit dem Abzug von 1 Edelstein sanktioniert (in 4 Fällen!).
- Ihr habt ab dem Start eine auf 20 min. begrenzte Zeit zur Durchführung der Aufgabe.
- Vor der Durchführung haben die Teammitglieder die Möglichkeit sich abzusprechen. In dieser Zeit dürfen sie reden, aber keine Aufzeichnungen machen, das Labyrinth betreten oder Markierungen im Labyrinth anbringen.

Regeln:

- Nur jeweils 1 Person darf sich im Labyrinth aufhalten. Alle anderen müssen hinter der Startlinie zurückbleiben. Es dürfen von keiner Person Markierungen ins Labyrinth eingebracht werden.
- Ihr müsst eine Reihenfolge festlegen, in der die Teammitglieder durch das Labyrinth gehen und diese auch einhalten. **Bei falscher Reihenfolge wird ein Edelstein abgezogen!**
- Wird ein Feld mit dem Fuß berührt, so gilt das als Schritt. Jeder darf sich in dem Spielfeld fortbewegen wie der König im Schach und entsprechend jeweils einen Schritt in ein angrenzendes Feld gehen (vorwärts, rückwärts, seitlich und diagonal); dann wartet ihr auf ein Signal:
1) kein Signal = richtiger Weg, ihr könnt einen weiteren Schritt gehen
2) ein Signal ertönt = falscher Weg (ungültiges Feld), Ihr müsst den gleichen Weg (wie Hinweg!) zurückgehen und der Nächste ist an der Reihe. **Bei falschem Rückweg wird ebenfalls ein Edelstein abgezogen!**
- **Betritt jemand ein bereits als ungültig erkanntes Feld, wird wiederum ein Edelstein abgezogen!** (Zur Erklärung kann man auch sagen, dass sich auf den falschen Feldern Minen befinden, die sich beim ersten Betreten des Feldes Aktivieren und bei erneutem Betreten einen Edelstein mit sich reißen)
- Mit dem Beginn der Durchführung sind alle Teammitglieder stumm! Sie dürfen weder miteinander sprechen noch Geräusche machen. **Wird gesprochen oder ein Geräusch gemacht, so kostet das ebenfalls jeweils 1 Edelstein!**

(Spielplan nur für den Spielleiter)

Der richtige Weg durch das Labyrinth

Ziel

				16	
		14	15		
	13				
12			6	5	
11		7			4
10		8		3	
	9			2	
			1		

↑
Start

3 Dornenhecke (Schnurspiel)

Kategorie: Kooperation

Ziel: Zusammenarbeit, ein gemeinsames Ziel erreichen, Fähigkeiten in der Gruppe einschätzen

Ort: draußen auf einer Wiese (Verletzungsgefahr!)

Dauer: 45 Minuten

Eignung/ Alter: am besten geeignet für gemischte Gruppen in Größe- und Gewichtsverhältnis, ab 15 Jahren

Gruppengröße: zwischen 10-20 Personen

Material: Zauberschnur oder ein anderes Seil das „nachgibt“

Vorbereitung: Die Schnur wird ca. in Hüfthöhe zwischen zwei Bäumen befestigt (so hoch, dass kein TN mehr ohne Hilfe über die Schnur steigen kann)

Spielbeschreibung:

- Ziel ist es, dass die Gruppe auf die andere Seite der „Dornenhecke“ (Schnur) gelangt, ohne diese zu berühren
- Legt gemeinsam fest, was passiert, wenn doch jemand berührt? Bekommt er ein „Handicap“ verpasst, z.B. er wird blind, er kann einen Arm nicht mehr bewegen o.ä.
- Nun müssen die TN selbst überlegen, wie sie diese Aufgabe bewältigen wollen
- Es dürfen keine weiteren Hilfsmittel verwendet werden (z.B. Stühle, die Befestigungsvorrichtungen der Schnur o.ä.)
- Die Übung kann mit einer Zeitvorgabe oder ohne durchgeführt werden, je nachdem was das Ziel ist

4 Eisschollenspiel

Kategorie: leichte Kooperationsübung

Ziel: Zusammenhalt, Abbau von Berührungsängsten

Ort: drinnen

Dauer: 20 Minuten

Eignung/ Alter: geeignet für alle Gruppen ab 10 Jahren

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: Stühle oder Zeitungspapier

Vorbereitung: -

Spielbeschreibung:

- Die Gruppe befindet sich auf hoher See, nachdem ihr Schiff gesunken ist und hat sich auf eine Eisscholle gerettet
- Alle TN stehen entweder auf einem Stuhl zusammengerückt oder auf den aufgeschlagenen Zeitungsseiten auf dem Boden
- Nun treibt die Scholle jedoch langsam Richtung Süden und beginnt dabei zu schmelzen
- Das heißt; es werden (ähnlich wie bei „Reise nach Jerusalem“) nach und nach Stühle oder Stücke der Zeitung entfernt, so dass sich die Fläche verringert auf der die Gruppe steht
- Ziel ist es, so lange die Eisscholle zu verkleinern, dass keiner ins Wasser fällt
- **Tipp:** Vorab kann die Gruppe einen Tipp abgeben, auf wie vielen Stühlen sie sich minimal aufhalten kann

5 Schneller Ball

Kategorie: leichte Kooperationsübung

Ziel: Zusammenarbeit, Kommunikation, Motivation

Ort: draußen oder drinnen

Dauer: 15-20 Minuten

Eignung/ Alter: Eignet sich zum Anfang einer Reihe mit Kooperationsübungen, da die Übung leicht durchzuführen ist, ab 10 Jahren

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: Ein Tennisball

Vorbereitung: -

Beschreibung:

- Die TN stehen im Kreis und sollen als Gruppe so schnell wie möglich einen Ball berühren, der ihnen gegeben wird
- Wie geht es noch schneller?
- Muss sich der Ball bewegen oder besser die TN?
- Schnellste **Lösungen:** Alle stellen sich ganz eng zusammen in einen Kreis und nehmen die Hände nach vorne, der Ball wird so schnell es geht durchgereicht
- Oder eine Person streift mit dem Ball über alle Hände hinweg, d.h. alle haben den Ball berührt. Dies ist die schnellste Lösung.

6 Spinnennetz

Kategorie: Kooperationsübung

Ziel: Abbau von Hemmungen und Barrieren, Förderung und Anregung der Kommunikation, Förderung und Entwicklung der Zusammenarbeit / Kooperation, Förderung und Entwicklung von Problemlösungsfähigkeiten

Ort: am besten draußen auf einer Wiese, zwischen zwei Bäumen

Dauer: ca. eine Stunde inklusive Auswertung

Eignung/ Alter: geeignet für alle Gruppen ab 15 Jahren

Gruppengröße: bis max. 25 Personen

Material: Seile oder starke Schnüre zum Knüpfen eines Spinnennetzes
30 Wäscheklammern

Vorbereitung: Die Spielleitung muss zwischen zwei Bäumen ein „Spinnennetz“ aus Seilen spannen, welches so viele Öffnungen wie Teilnehmerinnen und Teilnehmer hat. Dabei müssen die Öffnungen so groß sein, dass ein Teilnehmer auch hindurch passt. Die Öffnungen des Spinnennetzes sollten aber unterschiedlich groß sein.

Spielbeschreibung:

- Die Teilnehmer müssen nacheinander durch verschieden große Öffnungen des Spinnennetzes klettern, ohne das Netz zu berühren (Achtung: Verletzungsgefahr!)
- Es gibt dabei einige Regeln, die bei dem Spiel unbedingt zu befolgen sind:
 - Alle Gruppenmitglieder helfen sich gegenseitig
 - Das Spiel stellt eine Gruppenaufgabe dar
 - Es darf keine Öffnung zweimal verwendet werden (eine Wäscheklammer markiert eine bereits genutzte Öffnung)
 - Durch das Netz darf nicht gegriffen werden
 - Berührt der aktive Teilnehmer den Faden, so muss er von vorne beginnen
 - Es nicht erlaubt, über das Netz zu steigen oder unter dem Netz hindurch zu kriechen.

Varianten:

Variante 1: Berührt ein Teilnehmer das Netz, müssen alle Gruppenmitglieder, die bereits durch das Netz gekommen sind, erneut von vorn beginnen.
Variante 2: Berührt ein Teilnehmer das Netz, verteilt die Spielleitung ein Handicap an ihn. Beispiele für mögliche Handicaps: verbundene Augen oder ohne Worte weiterspielen

Auswertung:

Sammeln von Beobachtungen aus der Gruppe im Plenum

7 Wo ist mein Huhn?

Kategorie: leichte Kooperationsübung, Aufwärmspiel

Ziel: Kooperation auf niedrigem Niveau, Spaß, Bewegung

Ort: draußen, am besten auf einer großen Wiese

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Eignung/ Alter: Auch für jüngere TN gut geeignet, ab 10 Jahren

Gruppengröße: ab 10 TN aufwärts

Material: Huhn, das quietscht (das sollte die Gruppe vorher möglichst noch nicht merken). Seil zum Markieren der Feldlinie

Vorbereitung: Startlinie markieren

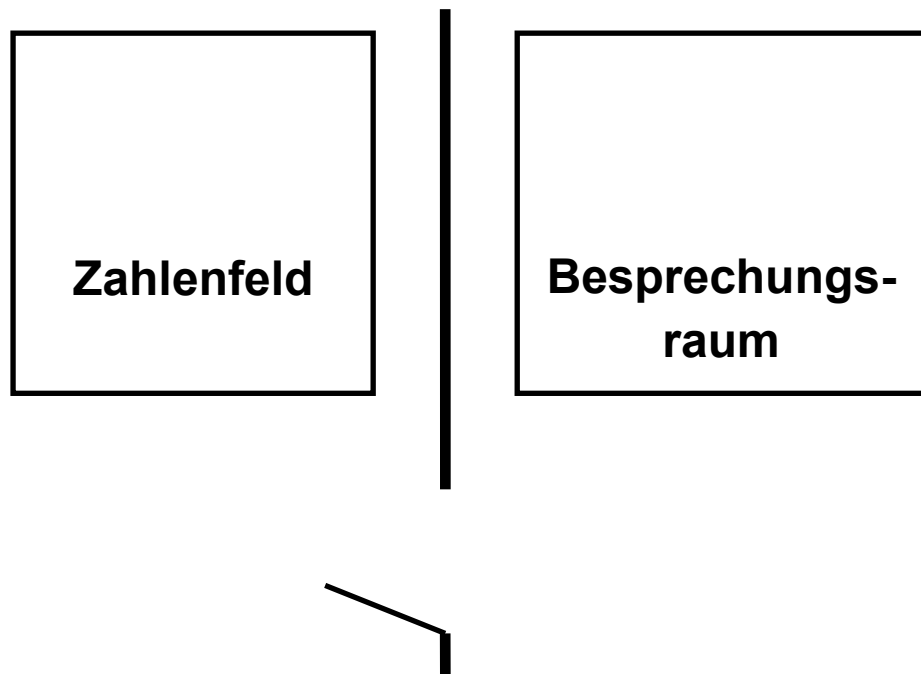
Spielbeschreibung:

- **Ziel des Spiels:** Die TN müssen versuchen, das Huhn des Spielleiters in ihren Besitz zu bringen und unbemerkt hinter ihre eigene Startlinie zu transportieren
- Der Spielleiter steht der Gruppe in einer Entfernung von ca. 30/40 Metern gegenüber
- Die Gruppe steht hinter einer Bodenmarkierung
- Der Spielleiter legt das Huhn auf den Boden, dreht sich von der Gruppe weg und ruft: „Wo ist mein Huhn“
- Nun dürfen die TN in Richtung Huhn laufen
- Hat der Spielleiter seinen Satz beendet dreht er sich wieder zur Gruppe
- Bewegt sich jetzt noch ein TN, so wird er vom Spielleiter zurück hinter die Markierung geschickt
- Hat ein TN das Huhn erreicht, so darf er das Huhn aufheben und hinter seinem Rücken verstecken oder sich umdrehen (aber nicht z.B. das Huhn unter seinem Pulli stecken)
- Der Spielleiter darf nun einmal raten, wer das Huhn in der Hand hält. Hat er Recht, so bekommt er das Huhn zurück und die ganze Gruppe muss zurück hinter die Markierung
- Hat der Spielleiter falsch geraten, geht das Spiel weiter, indem er sich umdreht und wieder nach seinem Huhn ruft.
- Das Huhn muss nun unter den Teilnehmern weitergegeben werden, d.h. kein TN darf das Huhn zweimal direkt hintereinander in der Hand haben
- Der Spielleiter darf pro Durchgang einmal raten wer das Huhn hat
- Das Spiel ist beendet, wenn die Teilnehmer es geschafft haben, das Huhn hinter die Markierung zu bringen
- Das Huhn darf nicht geworfen werden beim Transport, nicht unter der Kleidung versteckt werden, in jedem Durchgang die Person wechseln und es muss eindeutig sein, wer das Huhn in der Hand hält (nicht zwei Leute gleichzeitig)

Vorschlag: Die Gruppe kann zu Beginn einen Tipp abgeben, wie viele Versuche sie benötigt, um das Huhn in ihre Gewalt zu bringen

8 Zahlenflut

- Kategorie:** Kooperationsübung, anspruchsvoll
- Ziel:** Schrittweise Fehlerbeseitigung, Erlernen von Problemlösungsstrategien und Zeit-/Risikomanagement
- Ort:** Drinnen, in zwei Räumen
- Dauer:** ca. 30-45 Minuten
- Eignung/ Alter:** Gruppen mit ca. 10-16 Personen, ab ca. 12 Jahre
- Material:** Markierungslinien oder Kreppband
- Vorbereitung:** Ein ca. 4x4 Meter großes Gebiet wird in einem Raum so markiert, dass es durch die Türe schnell betreten aber nicht eingesehen werden kann. In diesem Feld werden entsprechend der Anzahl der Teilnehmer doppelt so viele Karten mit Zahlen im Abstand von 50-90 cm durcheinander verteilt abgelegt (also bei 14 Teilnehmern 28 Karten mit den Zahlen 1-28). Außerhalb des Raumes wird ein Besprechungsraum markiert. In diesem Besprechungsfeld wird die Aufgabenstellung vorgelesen. Die Türe ist dabei geschlossen und die Teilnehmer haben das Zahlenfeld noch nicht gesehen.



Beschreibung:

Die nun folgenden Regeln für diese anspruchsvolle Teamaufgabe werden genau zweimal vorgelesen. Nach dem ersten Vorlesen gibt es eine Beratungspause von 3 Minuten. Es dürfen noch keine Fragen gestellt werden. Danach werden die Spielregeln ein zweites Mal vorgelesen, anschließend sind Fragen erlaubt.

Ihr habt zur Lösung der folgenden Aufgabe 35 Minuten Zeit oder 6 Versuche zur Verfügung. Die Aufgabe ist nach 35 Minuten vorbei, egal ob ihr noch beim dritten oder vierten Versuch seid.

Oder aber ihr habt z.B. nach 20 Minuten alle sechs Versuche ausgeführt, dann ist die Aufgabe ebenfalls beendet.

Ein Versuch wird abgebrochen, sobald gegen eine Regel verstoßen wird.

Dies kann zu Verschärfung der Zeitvorgaben oder Zeitabzug führen.

Aufgabe: In einem begrenzten Feld liegen XX Karten mit den Zahlen zwischen 1 und XX (doppelt so viele wie Personen). Der Abstand zwischen zwei Karten beträgt 50-90cm.

Es gilt, die Zahlenkarten in aufsteigender Reihenfolge nacheinander zu betreten. Dabei darf außerhalb eines Besprechungsraumes nicht verbal kommuniziert werden.

Wenn eine Zahl betreten ist, darf diese nicht mehr verlassen werden, was bedeutet, dass am Ende jede Zahl von je einem Fuß betreten ist und keine Zahl übrig bleibt.

Dazu haben Sie (XX [evtl. + 4]) Sekunden Zeit. Die Zeit wird von dem Augenblick an gestoppt, wenn der erste den Besprechungsraum verlassen hat.

Ein Versuch wird abgebrochen, wenn:

- Eine Zahl betreten wird und nicht alle darunter liegenden Zahlen auch schon betreten sind! (Beispiel: jemand tritt auf die 5, aber die 4 liegt noch offen da).
- Die Zeitvorgabe von XX [evtl. + 4] Sekunden nicht eingehalten wird
- Außerhalb des Besprechungsraumes geredet wird
- Die Lage der Zahlen mehr als 30cm verändert wird

Sobald ein Versuch abgebrochen wurde, müssen sich alle Teilnehmer unmittelbar wieder in den Besprechungsraum begeben. Erst dort kann wieder frei gesprochen werden. Solltet ihr versuchen, diese Regeln zu unterbinden (z.B. absichtlich langsam laufen etc.) werden wiederum die Bedingungen und Vorgaben verändert. Ihr dürft während der Zeit außerhalb des Besprechungsraumes keinerlei schriftliche Aufzeichnungen machen.

Variante: Zahlenmemory

- Die TN betreten wie oben beschrieben einen Raum, auf dessen Boden die Zahlen 1 bis XX (doppelt so viel wie TN) auf Zettel geschrieben stehen
- Die Zettel liegen **verkehrt herum** auf dem Boden.
- Jeder TN betritt den Raum einzeln und dreht einen Zettel herum
- Aufgabe ist es, die Zahlenreihe 1 bis XX in der richtigen Folge aufzudecken
- Regeln: Siehe oben

9 Zauberstab

Kategorie: Kooperation

Ziel: Zusammenarbeit, Kommunikation,

Ort: Drinnen

Dauer: ca. 20 Minuten

Eignung/ Alter: geeignet für Gruppen ab 15 Jahren

Gruppengröße: 5-12 Personen (Hinweis: Bei sehr vielen Personen wird die Übung extrem schwierig)

Material: leichter Stab z.B. Leiste, Bambusrohr o.ä.

Vorbereitung: -

Spielbeschreibung:

- Die TN sollen einen von allen gemeinsam auf den rechten Zeigefinger balancierten „Zauberstab“ (ca. 200 cm lang und sehr leicht) auf dem Boden ablegen
- Problem: niemand darf dabei den Kontakt verlieren, normaler Effekt: der Stab geht hoch
- Wichtig: Als erstes strecken alle TN ihr Zeigefinger nach vorne, darauf wird der Zauberstab vom Spielleiter abgelegt und auf ein Signal beginnt die Übung.
- Es kann mit oder ohne Zeitbegrenzung gespielt werden

10. Mausefallenpacours

Kategorie: Kooperationsübung, Gruppenmethode

Ziel: Kooperation auf niedrigem Niveau, Nervenkitzel, Ziele erreichen

Ort: draußen, auf einem gepflasterten, geteerten Platz, drinnen in einem großen Raum

Dauer: ca. 30-90min

Eignung/ Alter: ab 12 Jahre

Gruppengröße: ab 8 TN aufwärts

Material: ca. 20 Mausefallen, 2 Grillzangen, 2 Augenbinden, 2, Mützen, 2 Schals oder ähnliches, 2 Paar Handschuhe, ca. 15-20 Leere Ü Eier, Stifte Papier, Kreide oder Kreppband oder Seil für die Markierung der Spielfläche

Vorbereitung:

- Spielfeld markieren,
- die Mausefallen aufstellen,
- Mützen, Schals, Handschuhe verteilen
- später Ü-Eier verteilen

Spielbeschreibung:

- **Ziel des Spiels:** Die TN müssen versuchen, so viele wie mögliche Wünsche einzusammeln

Beschreibung:

Die Teilnehmer bekommen ca. 20 min Zeit sich in kleine Gruppen z.B. Wünsche für die Gruppe zu überlegen. Diese werden auf kleine Zettel geschrieben und jeweils ein Wunsch in ein leeres Ü-Ei gelegt.

Die Teilnehmer müssen nun versuchen möglichst viele Wünsche zu erfüllen.

Die funktioniert folgendermaßen. Auf einem Spielfeld ca. 5x 7 m (oder je nach Gruppe kleiner oder Größer- schwerer- einfacher) das z.B. durch ein Seil oder mit Kreide gekennzeichnet wurden, werden die Mausefallen in gespanntem Zustand verteilt. (Achtung bitte nicht die Finger klemmen). Außerdem werden die Mützen, die Schals, die Handschuhe sowie die Ü-Eier verteilt. Die Gruppe hat nun die Aufgabe 2 Personen zuerst jeweils zu einem Schal, dann zu einer Mütze und dann zu einem Paar Handschuhe zu führen, die sie jeweils anziehen müssen. Die 2 Personen die von der Gruppe geführt werden sind **blind** und haben eine Grillzange, mit der sie die Gegenstände aufheben müssen. Anschließend müssen sie so viele wie möglich Wünsche in Ü-eiern einsammeln ohne dabei die Mausefallen auszulösen. Sind alles Mausefallen ausgelöst endet das Spiel.

Am Ende wird geschaut ob alle Wünsche eingesammelt wurden.

Tipp: Möglichst darauf achten, dass nicht jemand absichtlich gegen die Hindernisse stößt.

Varianten:

- außer den Mausefallen noch Wasserbecher aufstellen
- Die Gruppe gibt sich selbst eine Zeit vor
- Jeder der das Spielfeld betritt wird blind

11. Plane wenden

Kategorie: Kooperationsübung, Gruppenmethode, Stärken der TN betonen

Ziel: Kooperation auf höherem Niveau, Einübung in Kommunikation

Ort: draußen, auf einer Wiese, drinnen in einem großen Raum

Dauer: ca. 30-90min

Eignung/ Alter: ab 12 Jahre

Gruppengröße: ab 15 TN aufwärts

Material: 1 Plane, oder kleiner Fallschirm

Vorbereitung: - Fallschirm Plane in der Mitte ausbreiten

Spielbeschreibung:

- **Ziel des Spiels:** Die TN müssen versuchen, die Plane einmal zu drehen, d.h. die Oberseite nach unten und umgekehrt.

-

Beschreibung:

Die TN bekommen die Aufgabe zu überlegen, wie sie die Plane wenden können, unter folgenden Regeln:

- Alle TN stehen auf der Plane
- Sie dürfen den Boden nicht berühren
- Jede Bodenberührung bedeutet von vorne Beginne und 1 Versuch weniger
- Die TN sollen festlegen wie viel Versuche sie brauchen um die Aufgabe zu lösen
- Während der Absprach (ca. 10- 15 min) darf die Plane noch nicht berührt werden

Tipp: Nach einigen erfolglosen Versuchen, die Übung unterbrechen und nach Problemen und Lösungsansätzen suchen und diese in den nächsten Versuchen umsetzen.

Varianten:

- Die TN legen auch fest wie viel Zeit sich brauche für den Versuch in dem sie es schaffen die Plane zu wenden.
- Der Spielleiter spricht nur mit einem Ansprechpartner
- Es müssen zwei kleinere Planen (z.B. Decken) gewendet werden

12. Amazonasüberquerung

Kategorie: Kooperationsübung, Gruppenmethode, Stärken und Schwächen der Gruppe und der einzelnen positiv nutzen...

Ziel: Kooperation auf mittlerem Niveau, Auf einander Achten, Stärkung der Gruppe

Ort: draußen, auf einer Wiese oder Platz, drinnen in einem großen Raum

Dauer: ca. 30-90min

Eignung/ Alter: ab 10 Jahre

Gruppengröße: ab 15 TN aufwärts

Material: ca. 15- 20 Teppiche, Spielfeldmarkierung (Seil , Kreide oder Kreppband)

Vorbereitung: -Spielfeld markieren, Die Teppichfließen bereithalten

-

Spielbeschreibung:

- **Ziel des Spiels:**

Die Teilnehmer müssen eine bestimmte Strecke überqueren und dürfen den Boden nur mit den Teppichen betreten.

Beschreibung:

Die Tn bekommen den Auftrag eine bestimmte Strecke zwischen 8 und 20 m zu überwinden. Leider können sie den Boden nicht betreten weil er „verseucht“ ist.

Mit Hilfe der säurefesten Fliesen können sie die Strecke überwinden. Allerdings:

- Es darf nie eine Fliese ohne Berührung eines TN auf dem Boden liegen, (diese verschwindet für immer)
- Es darf nicht übergetreten werden- dann müssen alle Tn zurück, auch die, die schon auf der anderen Seite ankommen sind. (Die gelegten Fliesen dürfen eingesammelt werden.

Die TN legen fest wie viel Versuche sie brauchen (Ein Versuch weg, wenn man übergetreten ist).

Nach einigen Fehlversuchen, kann man schauen wo das Problem liegt und Lösungsmöglichkeiten von den TN entwickeln lassen, die dann praktisch umgesetzt werden.

Tipp:

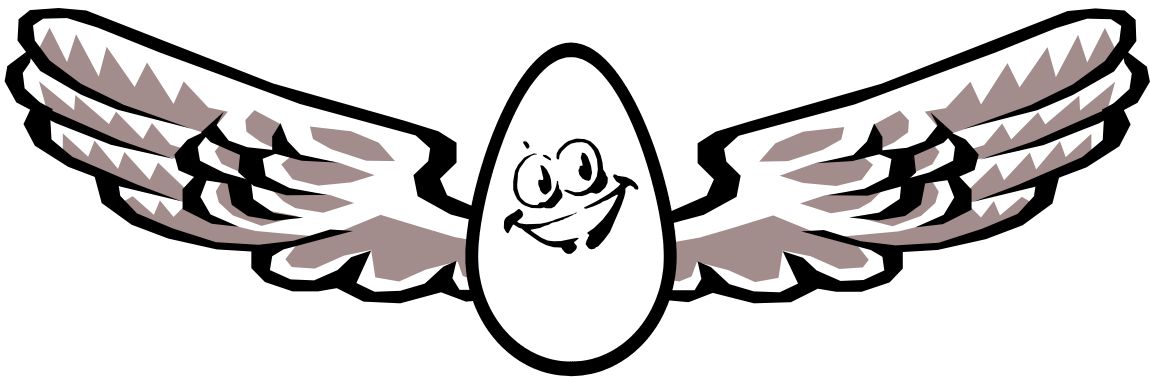
Varianten:

- Die TN müssen während der Übung direkten Kontakt (über Berühren etc.) halten, der Kontakt darf nicht abreißen.

Können Eier fliegen?

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!!

Ihr seid ausgewählt worden, Unmögliches möglich zu machen!



Aufgabe: Konstruiert im Team ein **Fluggerät** für ein rohes Ei!

Zeit: Für Planung und Realisierung des Projektes habt Ihr maximal 30 **Minuten** Zeit.

Vorgaben: 1. Ihr dürft Euch ausschließlich der **Materialien im Umschlag** bedienen:

1 Doppelseite einer Zeitung, 1 Stück Karton,
2 Büroklammern, 2 Luftballons, 2 Gummiringe,
1m Schnur, 0,5m Klebeband, 1 Schere, 1 Bleistift,
1 rohes Ei

2. Das Fluggerät soll einen Namen erhalten, der auf das Gerät gemalt werden darf. Nur hierfür dürfen zusätzlich Farbstifte verwendet werden.
3. Das Ei darf nicht gekocht oder ausgeblasen werden!
4. Nach Ablauf der 30 Minuten präsentieren die Teams ihre Fluggeräte in der Gruppe. Die

Präsentation darf maximal 2 Minuten dauern.
Zusätzliches Verbrauchsmaterial für den Eierflug (bitte noch einkaufen):

- Zeitung
- Karton
- Büroklammern
- Luftballons
- Gummiringe
- Schnur
- Klebeband
- Schere
- Bleistift
- Rohe Eier

Feedbackbogen

Wie habe ich die Gruppe erlebt?

Wie war die Kommunikation untereinander?

Was hat gut funktioniert?

Was hat nicht gut funktioniert?

Wie war die Zusammenarbeit?

Was lief besonders gut?

Wo gibt es Veränderungswünsche in der Zusammenarbeit?

Hat die Übung/Aufgabe euch weitergeholfen?

Konntet ihr in eurer Gruppe Erfahrungen machen, die euch im Alltag helfen, wenn ja welche?

Konntet ihr für euch persönlich einen Nutzen aus der Übung ziehen?

Gab es Probleme, die ihr nicht lösen konntet?

Wo Tauchten Probleme auf?

Wie seid ihr damit umgegangen?

Wie hättest du dir gewünscht die Probleme zu lösen?



Katholische Jugendagentur Bonn gGmbH

Kaiser-Karl-Ring 2

53111 Bonn

Telefon: 0228-926527-0

Email: info@kja-bonn.de