

## Kooperationsspiele

### **Blinder Mathematiker**

Materialbedarf: Seil (Zauberschnur)

Bis 30 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Alle stellen sich um ein zusammengebundenes Seil im Kreis auf. Mit geschlossenen Augen versuchen dann alle eine geometrische Figur zu bilden, die ihnen der Spielleiter vorgibt (Quadrat, Dreieck, Kreis). Sind sich alle einig, die Aufgabe erfüllt zu haben, können die Augen geöffnet werden, damit sich alle das Ergebnis ansehen können.

Ziel: Förderung der Zusammenarbeit und der Wahrnehmung

**Variation Formen bilden:** Die Gruppen bildet einen Kreis, allen Teilnehmern werden die Augen verbunden (oder sie halten sie geschlossen). Nun versuchen sie blind ein Quadrat, ein Dreieck oder andere Formen zu bilden.

### **Schwebender Stab**

Materialbedarf: Bambusstab ca. 2,50 m lang

Bis 15 Personen

Ab 12 Jahren

**Anleitung:** Alle stellen sich gegenüber mit dem Gesicht zueinander auf. Dann stecken alle die Hände nach vorn und fahren die Zeigefinger in gleicher Höhe aus. Dann wird vom Spielleiter ein Bambusstab über die ausgestreckten Finger gelegt.

Aufgabe: Die Gruppe soll den Stab auf dem Boden ablegen. Während der ganzen Übung müssen die Zeigefinger den Stab berühren.

Was geschieht? Statt nach unten bewegt sich der Stab nach oben. Was so leicht erscheint, wird plötzlich doch kompliziert.

Die Gruppe muss sich darauf einigen, wie sie das trotzdem schafft. Der Spielleiter muss immer wieder auf den Auftrag hinweisen.

### **Seil schlagen**

Materialbedarf: ein Seil oder eine Zauberschnur

Bis 20 Personen

Ab 12 Jahren

**Anleitung:** Der Spielleiter und ein Helfer schlagen ein langes Seil (immer mit der Laufrichtung der Teilnehmer). Die Teilnehmer müssen versuchen unter der Schnur durchzulaufen.

Zuerst alle einzeln, dann paarweise, dann in Vierergruppen, dann in Sechsergruppen, bis am Ende die gesamte Gruppe gleichzeitig unter dem Seil durchlaufen muss. Bleibt einer hängen, müssen alle wieder zurück.

Dieses Spiel eignet sich besonders gut, wenn einer ausgegrenzt wird oder es schwächere gibt, weil die Gruppe gemeinsam versuchen muss ein Ziel zu er-

reichen.

### ***Murmel weitergeben***

Materialbedarf: 3 Winkelleisten aus Holz jede ca. 80 cm lang und eine Murmel

Ab 9 Personen

Ab 12 Jahren

**Anleitung:** Die Teilnehmer halten die Leisten zu einer „Murmelpbahn“ aneinander und versuchen die Murmel durch geschicktes Ausbalancieren weiterzurollen indem immer wieder die hintere Bahn nach vorne getragen und dort angehalten wird. Wie weit schafft es die Gruppe, ohne dass die Murmel herunterfällt?

Kann auch mit sechs Bahnen und zwei Murmeln als Mannschaftsspiel/Wettkampf gespielt werden.

**Variation1:** Die Teilnehmer teilen sich in zwei oder mehr Kleingruppen auf und stellen sich mit gespreizten Beinen hintereinander auf. Der erste Teilnehmer jeder Kleingruppe bekommt einen Ball und versucht durch den Tunnel zu rollen. Ist er geschickt und der Tunnel breit genug, so kann der Ball bis zum Ende des Tunnels rollen - ansonsten müssen die Tunnelwände nachhelfen. Wenn der letzte Teilnehmer in der Reihe den Ball hat, läuft er nach vorne und es geht wie beschrieben weiter: Ball durch den Tunnel! Sieger ist die Mannschaft, die zuerst einmal komplett durch ist.

**Variation2:** Ball über den Köpfen weitergeben lassen.

### ***Platzwechsel***

Materialbedarf: Bank oder Baumstamm oder Stuhlreihe (erhöhte Stehplätze für die Teilnehmer, weil dann die Spannung größer wird)

Je nach dem wie lang die Bank oder der Baumstamm ist, ab 6 Personen

Ab 10 Jahren

**Anleitung:** Die Gruppe teilt sich und stellt sich so auf die Bank o.ä. dass dazwischen ein Platz frei bleibt (000000 leer 000000)

Nun müssen die Teams versuchen ihre Plätze zu wechseln, so dass sie danach genau umgekehrt stehen, d.h. rechts außen steht links außen usw. das alles natürlich ohne dabei den Boden zu berühren. Wie das gehen soll müssen die Teams miteinander absprechen.

**Variation Balanceakt:** Am besten eignet sich für dieses Spiel ein alter Baumstamm im Wald etc.: Ihr fordert die Gruppe auf, sich alle auf den Stamme etc. zu stellen. Wenn sie stehen, sagt Ihr: Und nun sortiert Euch mal nach Größe (Alter, Gewicht, etc.) ohne den Balken zu verlassen.

### ***Reise nach Jerusalem – rückwärts***

Materialbedarf: ein Stuhl weniger als Teilnehmer, evtl. Musik

Bis 20 Personen

Ab 10 Jahren

**Anleitung:** Die Teilnehmer umrunden die Stühle und versuchen beim Aussetzen der Musik einen Platz auf einem Stuhl zu ergattern. Pro Runde wird ein Stuhl entfernt, jedoch bleiben alle Teilnehmer im Spiel. Sie müssen versuchen sich so auf andere Teilnehmer zu setzen, dass alle auf die noch verbleibenden Stühle passen.

Schaffen es alle auf einen Stuhl?

Es geht bei diesem Spiel nicht darum zu gewinnen, sondern die Aufgabe gemeinsam zu lösen. Nur so lange spielen, wie die Sicherheit gewährleistet ist.

**Variation 1:** Man könnte die Teilnehmer auch in zwei oder mehr Gruppen einteilen und wer zuerst mit allen Teilnehmern auf die wenigsten Stühle schafft gewinnt. Man kann bestimmte Regeln zum Erschweren einführen, dass sich die Teilnehmer beispielsweise nicht an den Händen halten dürfen, oder Spieler zusammengebunden werden.

**Variation 2:** Die hier vorgestellte Variante kommt ohne Stühle aus, man setzt sich stattdessen auf Mitspieler. Die Anzahl der Spieler muss ungerade sein. Jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel. Auf der einen Hälfte der Zettel ist ein Stuhl, auf der anderen Hälfte (ein Zettel mehr) ein Strichmännchen. Startet die Musik, müssen sich alle Spieler im Raum bewegen und untereinander die Zettel tauschen. Stoppt die Musik, öffnen alle Teilnehmer ihre Zettel. Hat man einen Stuhl auf seinem Zettel, so muss man sich schnell auf Hände und Knie begeben. Hat man ein Männchen auf seinem Zettel, so muss man sich einen „Stuhl“ (auf dem Boden kauern den T) suchen, auf dem man Platz nimmt (auf dem Rücken des T). Nach jeder Runde wird ein Stuhlzettel gegen einen Strichmännchenzettel ausgetauscht, bis nur noch 3 von den Stuhlzetteln übrig bleiben (ob wirklich drei Zettel übrig bleiben oder mehr oder weniger, ist von der Größe der Gruppe abhängig). Nun ist es an der Gruppe sich zu stapeln und Pyramiden zu bauen.

### ***Sturm auf die Burg***

Kein Material notwendig

Ab 5 Personen

Ab 10 Jahren

**Anleitung:** Die Teilnehmer stehen in einem Kreis und haken sich unter. Zwei Freiwillige stehen außen und versuchen in den Kreis hineinzukommen bzw. ein Freiwilliger ist drin und versucht heraus zu kommen.

**Variation Ball im Käfig:** Die Teilnehmer stellen sich möglichst dicht in einem Kreis auf. In der Kreismitte steht ein Kind mit einem Tennisball und muss mit den Füßen versuchen, den Ball zwischen den Beinen der anderen Kinder nach außen zu stoßen. Gelingt es dem Kind, muss derjenige in den Kreis, der den Ball durchgelassen hat.

**Variation wie Hund und Katze:**

2 Teilnehmer werden ausgelost. Einer ist Hund, einer ist Katze. Die restlichen Teilnehmer bilden einen Kreis und halten sich an der Hand. Die Teilnehmer im Kreis müssen die Katze vor dem Hund beschützen. Befindet sich die Katze im Kreis, schließen sich die Teilnehmer eng zusammen, um den Hund nicht durchzulassen. Gelingt es dem Hund jedoch in den Kreis zu gelangen, kann die Katze nach außen erwischen und um den Kreis laufen. Erwischt der Hund die Katze, so wird ein neues Pärchen ausgelost.

Frage: Wie war das Gefühl für euch?

Methode zum Deutlich machen von Ausgrenzungen innerhalb der Gruppe

### **Variation Das Burgspiel**

Es werden zwei Gruppen gebildet, wobei die eine den Raum verlässt. Die im Raum verbliebenen bekommen die Aufgabe eine Burg zu bauen, indem sie einen geschlossenen Kreis mit dem Köpfen nach innen bilden. Sie einigen sich vorher auf ein Zeichen, welches Zeichen zum Eintritt in ihre Burg berechtigt. Dieses Zeichen sollte aus einer Berührung bestehen, die weder ehrverletzend noch schmerzvoll sein darf und nicht so komplex ist, dass sie nicht erraten werden kann.

Die andere Gruppe wird hereingebeten. Sie muss nun das Zeichen herausfinden, welches Eintritt in die Burg gewährt. Dabei solltet ihr als Spielleiter darauf achten, dass es nicht zu ehrverletzenden oder schmerzhaften Berührungen kommt. Ziel eines jeden ist es, in das Innere der Burg zu gelangen. Diejenigen, die es geschafft haben, dürfen es denen, die es 'außen' noch versuchen nicht verraten, welche Berührung zum Erfolg geführt hat.

Erfahrungen: Anhand dieses Spieles lässt sich sehr gut die Außenseiterproblematik in den Blickpunkt der Gruppe rücken. Die Gefühle 'Ausgeschlossensein' und 'Dazu gehören zu wollen' sind hier spielerisch zugänglich und können anschließend zusammen mit der Gruppe thematisiert werden. In stark cliquenbestimmten Gruppen ist dieses Spiel sehr interessant, stellt aber auch bei einer Nachbereitung einige Anforderungen an euch als Leitender.

### **Schweinchen und Metzger**

Materialbedarf: Tuch

Ab 8 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Ein Freiwilliger verlässt den Raum, er ist der „Metzger“. Ein zweiter Freiwilliger ist das „Schweinchen“, ihm wird ein Tuch hinten aus der Hosentasche gehängt.

Aufgabe der Gruppe ist es nun das „Schweinchen“ zu schützen, da der „Metzger“ es schlachten wird, wenn er es am Tuch erkennt. Die Gruppe muss sich beraten, wie sie das schaffen kann. Entweder gewinnen alle oder keiner!

**Variation Rüben-Spiel:** Bei diesem Spiel legen sich alle in einen Kreis und packen sich an den Händen (sie sind die Rüben). Einer aus der Gruppe liegt nicht mit im Kreis (er ist der Bauer). Er muss versuchen einen aus dem Kreis herauszuziehen. Derjenige, der aus dem Kreis gezogen wurde, ist dann der Bauer und muss einen anderen versuchen raus zuziehen. Die Gruppe muss zusammen überlegen, wie sie es verhindern kann, dass einer von ihnen gezogen wird.

### **Bis 21 zählen**

Kein Material notwendig

Ab 3 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Ziel ist die Verständigung untereinander ohne zu sprechen.

Die Gruppenmitglieder sollen nacheinander bis 21 zählen, ohne dass zwei Personen gleichzeitig sprechen. Wenn dies doch passiert, geht es wieder von vorne los.

**Variation:** Das Spiel wird mit geschlossenen Augen gespielt.

### ***Büroklammern verstecken***

Materialbedarf: Büroklammern

Ab 8 Personen

Ab 10 Jahren

**Anleitung:** Die Gruppe wird in zwei Tiergruppen mit je einem „Anführer“ aufgeteilt, z.B. Hunde (Wauwau) und Esel (Iah). Die Büroklammern werden versteckt.

Die beiden Tiergruppen suchen nach den Klammern und machen sobald sie eine gefunden haben durch Tierlaute darauf aufmerksam, denn nur die Anführer dürfen die Klammern an sich nehmen. Man darf auch auf die Hinweise der anderen Gruppe reagieren. Wer die meisten Klammern findet gewinnt.

### ***Wie findest du deinen Nachbarn?***

Kein Material notwendig

Bis 30 Personen

Ab 10 Jahren

**Anleitung:** Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Eine Person hat keinen Stuhl und steht in der Mitte. Diese Person fragt nun eine beliebige Person: "Wie findest du deinen Nachbarn?" Bei der Antwort „Gut“, rutschen alle ein Stuhl weiter. Bei Antwort Nein wird folgende Frage dazu gestellt: "Wen findest du dann gut?" Daraufhin wird zum Beispiel geantwortet: "Alle Personen mit blauem T-Shirt". Nun müssen alle Personen mit blauen T-Shirts die Plätze tauschen. Wer keinen Platz beim Plätzewechseln erhält muss in die Mitte. Hierbei wird geprüft wie lange man den Teilnehmer in der Mitte stehen lässt.

### ***Stühle kippen***

Materialbedarf: pro Teilnehmer ein Stuhl

Ab 8 Personen (je mehr desto lustiger)

Ab 10 Jahren

**Anleitung:** Die Stühle werden im Kreis mit der Sitzfläche nach innen aufgestellt. Jeder Teilnehmer stellt sich außen an einen Stuhl, alle mit Blick in dieselbe Richtung. Die Teilnehmer stellen sich alle auf ein Bein und kippen den Stuhl nach außen und halten ihn mit der Hand fest.

Ziel: Die Gruppe muss sich in eine Richtung weiterbewegen, indem weiter alle auf einem Bein stehen bleiben (hüpfen) und die Stühle gekippt bleiben.

Die Gruppe muss sich darüber einigen, wie sie dieses Ziel erreicht.

### ***Schmelzende Eisscholle***

Materialbedarf: Tapete Papier oder Zeitung

Bis 20 Personen

Ab 10 Jahren

**Anleitung:** Es werden zwei Gruppen gebildet die Eskimos und die Pinguine. Die Eskimos stehen auf einem Großen Blatt Papier (Es gehen auch viele kleine Papierblätter oder Zeitungen Hauptsache es wird eine Fläche auf denen alle bequem Platz finden können abgedeckt). Die Pinguine reißen langsam kleine Stücke von dem Papier. Die Eskimos müssen sich jetzt überlegen wie sie sich am besten Stapeln und somit möglichst wenig Papier zu gebrauchen. Die Pinguine reißen immer weiter bis es nicht mehr geht, weil die Eskimos zu fest drauf stehen. Danach gehen die Eskimos runter und schauen sich die verbliebene Fläche an. Nun werden die Gruppen getauscht die Pinguine werden zu Eskimos und umgedreht. Das Spiel beginnt wieder.

Zum Schluss werden die beiden übrig gebliebenen Papiere verglichen. Am besten ist, wenn die Pinguine nicht die ganze Zeit das Papier abreißen, und den Eskimos wirklich Zeit bleibt sich was zu überlegen.

**Variation Platz in der Kleinen Hütte:** Aus einem Seil wird ein Kreis gelegt. Die Teilnehmer bekommen die Aufgabe, abzuschätzen, wie klein der Kreis werden kann, so dass noch alle Teilnehmer mit einem Fuß darin Platz finden. Sie dürfen nicht probieren, sondern nur das Seil umlegen und schätzen. Wenn alle der Meinung sind, den kleinstmöglichen Kreis gefunden zu haben, wird ausprobiert. Nun kann versucht werden, einen noch kleineren Kreis zu legen.

### **Säureteich**

Materialbedarf: 3 lange und starke Seile, ein "A" als Holz, Schlüsselbund

Bis 30 Personen

Ab 14 Jahre

**Anleitung:** Die Vorgeschichte zum Problem: Ein Chemiekonzern besitzt einen hochätzenden Säureteich. Damit der in der Entsorgung keine Schwierigkeiten bereitet, wurden die Dämme so konstruiert, dass sie zu einem bestimmten Zeitpunkt „plötzlich“ brechen und der See sich von selbst entsorgt. Eine Umwelt-Aktivistengruppen hat von diesem Vorhaben Wind bekommen und will es verhindern. Sie wissen, dass über das geplante kriminelle Vorhaben des Konzerns Pläne existieren, die in einem Safe eingeschlossen sind. Die Schlüssel dazu deponierte der Direktor höchstpersönlich auf einer Plattform in der Mitte des Säureteiches. Die Umweltgruppe braucht diese Pläne, um die Machenschaften aufzudecken und zu verhindern. Sie wissen aber auch, dass die Zeit knapp wird, bis die Dämme brechen und sie wahrscheinlich nur einen Versuch haben, die Schlüssel zu bergen. Sie rücken also an, bewappnet mit zwei langen, dicken Taus. Das einzige, was der Säure standhält, ist die Spezial-Legierung der Füße eines verwitterten, übermannshohen „A“s, das am Rande des Teiches steht (es stand mal der Name des Konzerns dort, aber nur das A ist noch übrig; anstatt das A kann man auch einen gut erhaltenen alten Baumstamm nehmen). Der Werkschutz passiert den Teich alle 30 min, also bleibt den Umwelt-Aktivisten maximal eine halbe Stunde Zeit, die Schlüssel zu stehlen.

**Aufgabe:** Benutzt all eure Möglichkeiten, um innerhalb von 30 min in den Besitz der Schlüssel zu gelangen, ohne dass auch nur eine Person mit der absolut tödlichen Säure des Teiches in Kontakt kommt.

**Mögliche Lösung:** Die beiden Tauen werden jeweils oben in der Verwinkelung am A so festgemacht, dass zu beiden Seiten genug Tau übrig bleibt, dass mehrere Leute es durch Ziehen bewegen können. Eine leichte Person aus der Gruppe stellt sich auf

die Querverstrebung des As und bewegt es zusammen mit den Leuten an den Tauen, die diese Konstruktion stabil halten.

**Variation Fortführung:** (funktioniert nur mit sehr großer Gruppe) Der Direktor lacht sich ins Fäustchen: Die Schlüssel waren natürlich die Falschen! Die richtigen liegen nach wie vor mitten im Teich. Das Problem ist nur: Inzwischen war der Werkschutz da, hat die Situation erkannt und daraufhin ein Seil und das A weggeschafft. Nun ist also die Aufgabe, mit nur einem Tau die Schlüssel innerhalb einer halben Stunde zu ergattern.

### ***Vier Füße und drei Hände***

Materialbedarf: CD-Player o.ä.

Ab 15 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Kooperation und Phantasie sind gefragt. Die Teilnehmer bewegen sich alle zur Musik durch den Raum. Bei Musikstop ruft der Spielleiter zunächst eine Zahl. In dieser Größenordnung sollen die Teilnehmer dann schnell Kleingruppen bilden (je nach Gesamtzahl müssen eventuell unterschiedlich große Kleingruppen gebildet werden; ideal ist 24, die lässt sich wunderbar teilen!). Sind die Kleingruppen gebildet, erhalten die Teilnehmer die Aufgabe, ein Standbild zu bauen. Aber nicht irgendwie, sondern immer mit der Auflage, dass eine ganz bestimmte Zahl von Füßen und Händen den Boden berühren soll: z.B. in 8er-KG fünf Füße und vier Hände - nicht mehr und nicht weniger, auch keine anderen Körperteile! Alle Teilnehmer der Kleingruppen müssen untereinander in Kontakt sein und das Standbild muss mindestens drei Sekunden halten. Schon ganz schön schwierig wird es zu siebt, mit drei Füßen und vier Händen. Haben alle Kleingruppen ein Standbild erstellt, geht es wieder weiter mit Musik bis zum nächsten Stopp. Am besten mit einfachen Aufgaben anfangen!

### ***Chaosspiel***

Materialbedarf: Spielplan, Spielfiguren, Aufgaben, Würfel, Zettel, Tesafilm

Ab 12 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Es wird ein Spielplan mit Start und Ziel erstellt. Jedes Feld kriegt eine fortlaufende Nummer - es sollten mindestens 40 sein, damit es sich lohnt. Zettel mit diesen Nummern werden im Haus/auf dem Grundstück versteckt (müssen aber sichtbar sein). Auf diesen Zetteln befinden sich auf der Rückseite jeweils eine Farbe und eine sechsstellige Code-Nummer (z.B. sonnenscheingelb 389726). Zu jedem dieser Zettel gehört eine witzige Aufgabe (Spielleiter muss einen Zettel haben, auf denen die Zusammenstellung steht, um es später kontrollieren zu können):

- Dichtet ein Lied zur Melodie von „Fuchs du hast die Gans gestohlen“ und singt es vor!
- Baut eine Pyramide aus euch selbst!
- Zieht euch Socken aus und knotet sie aneinander!
- malt einen Betreuer Eurer Wahl mit Wasserfarben an!
- Jeder aus Eurer Gruppe muss ein Tier nachmachen!
- Jeder aus Eurer Gruppe muss 4 Liegestütze machen!

- Singt ein Lied zusammen!
- Usw.

Gut eignen sich hier auch kleine Kooperationsspiele.

Die Teilnehmer werden in Kleingruppen (ca. 3-5 Leute) eingeteilt. Ihre erste Aufgabe ist es, einen „Schlachtruf“ zu erfinden, damit sie sich im Trubel zusammenfinden können. Nun beginnt das Spiel. Es wird ausgelost, welche Gruppe anfängt. Diese würfelt und zieht auf dem Spielplan. Die Nummer des erreichten Feldes muss nun gefunden werden. Den Zettel dürfen sie aber auf keinen Fall mitnehmen oder neu verstecken, da andere Kleingruppen vielleicht auf das gleiche Feld kommen könnten. Sie müssen sich vielmehr die Farbe und den Zahlencode merken, zum Spielplan kommen und dies aufsagen (es muss immer die ganze Gruppe anwesend sein - dazu ist der Schlachtruf da). Erst dann bekommen sie die dazugehörige Aufgabe. Wenn sie diese gemeinsam gelöst haben, dürfen sie erneut würfeln und weiterziehen. Wurde endlich das Zielfeld erreicht, muss die Gruppe einen versteckten Schatz suchen; es sollte jedoch für alle Gruppen ein Schatz versteckt worden sein. Es geht bei dem Spiel nicht um Sieger oder Verlierer, sondern um Spaß, den alle haben. Die Kinder werden trotzdem so lange rennen bis sie fix und fertig sind.

Es sollten mehrere Spielleiter anwesend sein, um das Chaos etwas zu überblicken und ggf. nach verlorenen Zetteln zu suchen etc.

### ***Gefahrguttransport***

Materialbedarf: 2 Seile (2m), 1 Seil (5m), Flasche (PET), Joghurtbecher, sollte im Wald gespielt werden.

Bis 20 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Aus dem größeren Seil wird ein Kreis gelegt. In der Mitte des Kreises steht ein Becher und eine mit Wasser gefüllte, geöffnete Flasche. Das Wasser wird zur hochgefährlichen Flüssigkeit erklärt, die nicht mit den Händen berührt werden darf. Das Problem ist nur, dass die Flüssigkeit in einem Becher zum Hochsicherheitslabor transportiert werden muss. Die Teilnehmer müssen also den Becher mindestens zur Hälfte mit der ominösen Flüssigkeit befüllen und anschließend aus dem Kreis zu einem festgelegten Punkt (ca. 5m außerhalb des Kreises) bringen. Als Hilfsmittel haben sie zwei Seile, mit denen sie sowohl Becher als auch Flasche gefahrlos berühren können. Der Kreis darf nicht betreten werden. Flasche und Becher dürfen den Körper der Teilnehmer nicht berühren.

### ***Spaziergang im Nebel***

Materialbedarf: Tücher

Bis 25 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Die Gruppe wird vom Ausgangspunkt ein Stück durch das Gelände geführt (nicht zu weit). Am Zielpunkt angelangt erklärt der Spielleiter, dass dichter Nebel aufkommt. Die Teilnehmer bekommen die Augen verbunden und müssen nun blind den Weg zurück zum Ausgangspunkt finden. Sobald ein Teilnehmer die

Augenbinde abnimmt, ist das Spiel beendet. Die Gruppe muss also dafür sorgen, dass auch wirklich alle ankommen.

**Variation:** Das Feld wird durch ein Seil eingegrenzt, wo es einen Ein- und Ausgang gibt. In der Mitte ist noch mal ein Seil in eine Form gespannt. Zwischen den beiden Seilen ist nun die Gruppe blind hingestellt. Sie müssen zwei Sachen herausfinden, wo der Ausgang ist und was das für eine Form in der Mitte ist. Der Spielleiter dreht die Personen erst und stellt sie dann irgendwohin ins Spielfeld (also zwischen den beiden Seilen), so dass die Teilnehmer verteilt sind. Sie müssen die Aufgaben nun mit der Gruppe erledigen.

Schwieriger könnte es durch Schrägen im Spielfeld werden.

### ***Weich gebettet***

Materialbedarf: Luftballons

Bis 25 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Die Gruppe wird in Kleingruppen zu 6-7 Personen eingeteilt. Jeder Teilnehmer bekommt einen Luftballon, den er aufbläst. Jede Kleingruppe hat nun die Aufgabe, einen Teilnehmer auf sieben Luftballons zu betten, so dass kein Teil des Körpers mehr den Boden berührt. Hat die Kleingruppe dies geschafft, probiert sie es mit sechs, fünf oder sogar nur vier Ballons. Platzt ein Ballon, wird ein Ersatzballon aufgepustet.

### ***Fangtuch***

Materialbedarf: Ball, Tücher

Bis 20 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Je zwei Teilnehmer halten ein Tuch (z.B. Handtuch) an den Schmalseiten zwischen sich. Auf eines der Handtücher legt man einen Ball, der jetzt von einem Handtuch zum anderen geworfen wird. Mit etwas Übung kann man die Abstände zwischen den Paaren immer weiter vergrößern.

### ***Raupenrennen***

kein Material notwendig

Ab 15 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** In jeder Kleingruppe stellen sich die Teilnehmer in einer Doppelreihe Rücken an Rücken auf, wobei die Reihen etwas versetzt sein sollten. Jeder Teilnehmer fasst nun mit einer Hand zwischen und einer Hand neben den leicht gegrätschten Beinen durch und ergreift die Hände von zwei anderen Teilnehmern. Nun muss die Gruppe versuchen eine bestimmte Strecke ohne Auseinanderzufallen zu schaffen.

**Variation Zusammengeknotet:** Der Spielleiter fängt einfach an, die Gruppe mit einem Seil zusammenzuwickeln, so dass die Personen ganz eng zusammenstehen.

Und dann soll die Gruppe beispielsweise einen kleinen Hang hochlaufen. Je tiefer das Seil gebunden wird (Hintern oder Knie), desto schwieriger wird das Ganze.

### ***Kleiderkette***

kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Es werden zwei oder mehr Kleingruppen gebildet. Jede Kleingruppen soll aus sich und der eigenen Kleidung eine möglichst lange Kette machen. Dabei muss im Vorfeld genau abgeklärt werden, was dazu benutzt werden darf, z.B. nur Socken, Gürtel, Pullover, Jacke. Die längste Kette gewinnt.

### ***Münzsammler***

Materialbedarf: viele Münzen oder andere kleine Gegenstände (z.B. Murmeln, Kronkorken)

Ab 15 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Jeweils vier oder fünf Teilnehmer schließen sich zu einem "Münzsammlerverein" zusammen. Sie stellen sich in eine Reihe und fassen sich an den Händen. In einem anderen Raum legt der Spielleiter Münzen an zahlreichen Stellen so aus, dass sie gesehen werden können. Nun betreten alle "Münzsammlervereine" gleichzeitig den Raum und versuchen, so viele Münzen wie möglich einzusammeln. Dabei dürfen sie sich weder loslassen noch miteinander reden: Das Sammeln geschieht lautlos. Jede Kleingruppe hat zwar viele Augen, doch nur zwei Hände. Es gilt, damit auszukommen und auf die Signale der Teilnehmer zu achten. Am Ende des Spiels werden die Sammelergebnisse miteinander verglichen.

### ***Streichholznest***

Materialbedarf: Je Kleingruppe 5 Schachteln Streichhölzer und eine leere Flasche

Ab 12 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Die Gruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt. Abwechselnd soll jeder Teilnehmer in der Kleingruppe ein Streichholz auf den Flaschenhals drauflegen, so dass ein richtiges "Storchennest" entsteht. Man darf in der Kleingruppe nicht miteinander sprechen, soll sich aber untereinander helfen, z.B. durch Zeigen auf eine Stelle, wo noch ein Holz hingelegt werden kann. Fallen welche herunter, müssen diese wieder benutzt und gelegt werden. Die Kleingruppe, die als erstes fertig ist, gewinnt.

**Variation:** Ohne zu sprechen legt jede Kleingruppe aus den Streichhölzern ein Bild.

## **Wölfe und Schafe**

Materialbedarf: sieben Reifen, Ringe, Kreise im Sand, in denen eine Person stehen kann

genau 6 Personen

Ab 13 Jahre

**Anleitung:** Jussuph, ein stattlicher junger Mann, hielt um die Hand der schönen Suleika an. Selbige war aber eine anspruchsvolle, kluge Frau, die nicht so sehr auf das Aussehen und den Stand des Mannes, sondern vielmehr auf seine Intelligenz achtete. Sie stellte jedem Bewerber drei Aufgaben. Wenn er diese lösen konnte, so wäre sie sein, wenn nicht - Kopf ab!

Eine dieser Aufgabe war die folgende: Im elterlichen Stall befanden sich sieben Tierboxen. Es befanden sich in den drei rechten drei Schafe = S und in den drei linken Boxen drei Wölfe = W. Jede Box war verschließbar. Die Box in der Mitte war frei = F.

Die Grundstellung ist also: W - W - W - F - S - S - S

Die Aufgabe von Jussuph bestand nun darin, die Schafe in die drei linken und die Wölfe in die drei rechten Boxen zu führen um sie in die gewünschte Endstellung: S - S - S - F - W - W - W zu bringen.

Aber die 5 Regeln erschweren das sehr:

1. kein Wolf darf mit zu einem Schaf in die Box
2. kein Wolf darf mit einem Wolf und kein Schaf mit einem Schaf in eine Box
3. jedes Tier kann eine Box vor- oder zurückgeführt werden
4. es darf über eine Box vor- oder 'zurückgesprungen' werden
5. das gilt jedoch nur, wenn die Box mit einem anderen Tier als das springende besetzt ist

Beispiele:

W - W - S - F - W - S - S ==> Zug W - F - S - W - W - S - S ist erlaubt.

W - W - F - W - S - S - S ==> Zug F - W - W - W - S - S - S ist nicht erlaubt.

Drei Leute aus der Gruppe sind nun die Schafe und drei die Wölfe. Die Ringe werden in eine Reihe gelegt und die Grundstellung eingenommen. Aufgabe der Gruppe ist es nun, die 'Endstellung' gemäß den obigen Regeln zu erreichen.

## **Das Fliesenlegerspiel**

Materialbedarf: viel Platz (geht fast nur im Freien oder in sehr großen Räumen) ein dickes DINA4-Blatt für jeden

Ab 8 Personen

Ab 13 Jahre

**Anleitung:** Es gilt als Gruppe eine vorher vereinbarte Distanz (15-20m) zu überwinden. Dabei sind Start und Ziel durch jeweils eine Linie markiert. Folgende Regeln gelten hierbei:

1. Kein Körperteil darf direkten Bodenkontakt haben
2. Jeder muss immer in Körperkontakt zu seinem Blatt bleiben
3. Das Blatt Papier darf nicht zerrissen werden (aus eins mach zwei ist verboten)
4. Macht einer aus der Gruppe einen Fehler, muss die gesamte Gruppe zurück an den Start und von vorn beginnen.

Es ist natürlich erlaubt, das Blatt Papier auf den Boden zu legen und den Fuß dann darauf zu stellen. Allerdings muss laut den Regeln die Hand solange am Blatt

bleiben, bis der Fuß es berührt. Das Spiel ist gelöst, wenn alle aus der Gruppe das Ziel unter Einhaltung aller Regeln erreicht haben.

### ***Rettet das Ei!***

Materialbedarf: drei Luftballons, einen Müllbeutel (die kleinen, dünnen, durchsichtigen), 1m Tesafilm, 2m etwas stärkere Wolle, 3 DIN A3 Blätter Papier, 1 rohes Ei, eine Fallstrecke von ca. 7-9m (3.Stock)

Ab 5 Personen (max. 5 Personen pro Gruppe)

Ab 13 Jahre

**Anleitung:** Die Gruppe soll aus den oben angegebenen Materialien eine Konstruktion bauen, die es erlaubt, das Ei aus ca. 7-9m Höhe unbeschadet auf den Boden fallen zu lassen. Es sind nur die in der Spielanleitung genannten Materialien erlaubt. 'Verbasteltes' Material wird nicht ersetzt. Es gibt ein Zeitlimit von max. 20 Minuten.

Es ist nicht unmöglich, diese Aufgabe zu lösen. Sie wird jedoch zu einfach, wenn die Fallstrecke nicht ausreichend lang ist, 7 m sind absolutes Minimum. Schön wäre eine betonierte oder möglichst harte 'Aufprallfläche'. Man kann auch mehrere Gruppen 'gegeneinander' arbeiten lassen (dann ist es aber kein Kooperationsspiel).

### ***Nachtpfeifer***

Materialbedarf: großes abgegrenztes Spielgebiet (eben und offen ist am besten.), Fackeln, Windlichter, Pfeifen, Signalgerät (Horn, Fanfare etc.)

Ab 15 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Das Spielgelände wird durch Fackeln, Windlichter etc. markiert. Wichtig ist, dass das Spiel nur bei völliger Dunkelheit mit möglichst geringer Sichtweite gespielt wird. Eine klare Vollmondnacht kann schon zu hell sein.

Die Lichter bilden die Spielfeldgrenze und sollten erst mit dem Spielbeginn aufgestellt und angezündet werden. Die Nachtpfeifer verteilen sich auf dem Spielgelände. Es sind deutlich weniger Nachtpfeifer vorhanden, als Teilnehmer. Alle 3-5 Minuten pfeift jeder Nachtpfeifer auf seiner Pfeife. Die Teilnehmer versuchen nun, den Nachtpfeifer zu fangen.

Haben sie einen Nachtpfeifer, bekommen sie ein Puzzleteil oder ähnliches (wie immer, ist die Storyeinbindung wichtig). Alternativ können gefangene Nachtpfeifer auch aus dem Spiel gezogen werden. Das Spiel endet nach einer vorgegebenen Zeit oder wenn alle Nachtpfeifer gefangen sind.

Bemerkung: Die Nachtpfeifer sollten von Mitarbeitern gespielt werden. Wichtig ist, dass das Gelände ausreichend groß ist, damit die Nachtpfeifer eine reelle Chance haben. Ein Nachtpfeifer kann auch mitten durch Gruppen von Teilnehmern stapfen - das ist manchmal nicht die schlechteste Tarnung. Man kann auch noch Attrappen also Teamer, die einfach so etwas anderes machen z.B. einen Hellseher, stellen, sodass nicht jeder Teamer ein Nachtpfeifer ist.

## **Bombenalarm**

Materialbedarf: ein laut tickender Wecker

Ab 20 Personen

Ab 7 Jahre

**Anleitung:** Auf einem abgegrenzten Gelände wird ein laut tickender Wecker versteckt, der die Bombe darstellt. Dann wird 'Bombenalarm' ausgelöst. Die Teilnehmer müssen die Bombe finden, bevor sie hochgeht (=Wecker klingelt).

**Variation 1:** Das Ganze lässt sich natürlich auch im Haus als Indoor-Variante spielen. Denkbar sind auch mehrere Wecker, von denen nur einer die echte Bombe darstellt. Alles andere sind Attrappen.

**Variation 2:** Man kann Hindernisse zum Überwältigen aufbauen, welche die Gruppe nur zusammen überwinden kann, und es also so noch mehr zu einem Kooperationsspiel ausweiten.

**Variation 3:** bei Mannschaftsspielen Ende

## **Frontier**

Materialbedarf: Selbsterstellte Zeitung, pro Gruppe Zettel und Stift

Ab 4 Gruppen zu je 4 Personen

Ab 10 Jahre

### **Anleitung:**

- 1 Es werden 2 Mannschaften gebildet!
- 2 Jede Mannschaft wählt einen Mannschafts-Chef (Bundeskanzler bzw. ZK-Vorsitzender)
- 3 Jede Mannschaft baut einen Flaggenmast (incl. Flagge) und ein Gefängnis
- 4 Aus jeder Mannschaft werden 2 Gefangene ausgelost die in das Gefängnis der gegnerischen Mannschaft verschleppt werden
- 5 Der Mannschafts-Chef hat die Befehlsgewalt über seine Armee und bestimmt nun 4 Minister und einen Diplomaten:
  - ▣ Finanzminister
  - ▣ Spionageminister
  - ▣ Grenzminister
  - ▣ Diplomaten
- 6 Ziel des Spieles ist es, entweder den Chef der Gegenseite gefangen zu nehmen, alle gegnerischen Mitspieler gefangen zu nehmen oder seine Gefangenen irgendwie zurückzubekommen.  
Das Spiel ist ebenfalls beendet, wenn alle Mitspieler einer Seite tot sind!
- 7 Alle Mitspieler bekommen ein Lebensbändchen außer die Diplomaten
- 8 Der Finanzminister erhält ein Päckchen Gummibärchen (Währung)
- 9 Die Gummibärchen können zum bestechen der Diplomaten oder zur Stärkung der eigenen Mannschaft oder sonstige Zwecke benutzt werden. Die Gewalt über die Gummibärchen hat ausschließlich der Finanzminister.
- 10 Übertritt ein Mitspieler die Grenze, ist er ein Spion

- 11 Klatscht ein Spion einen Gefangenen ab, so ist dieser Frei und meldet sich beim UNO-Gerichtshof um ein neues Lebensbändchen abzuholen (gilt nicht als gestorben)!
- 12 Wird einem Spion das Lebensbändchen abgerissen, so ist er Gefangener der gegnerischen Mannschaft
- 13 Reißt ein Spion einem Mitspieler der gegnerischen Mannschaft das Lebensbändchen ab, so ist Dieser verletzt und muss sich beim UNO-Gerichtshof ein Neues holen (Nach Wartezeit). Solange er kein neues Lebensbändchen hat, ist er aus dem Spiel (Verletzte spielen nicht mit)!
- 14 Jeder Spieler hat vier Leben!
- 15 Der Chef jeder Mannschaft hat nur zwei Leben!
- 16 Der Diplomat erhält kein Lebensbändchen, er kann sich auf dem ganzen Gelände frei bewegen, darf allerdings nur mit seiner Mannschaft bzw. mit dem Diplomaten, den Ministern oder dem Chef der Gegenseite Kontakt aufnehmen. (Kein Kontakt zwischen Diplomaten und Fußvolk)
- 17 Im Grenzbereich (Fluss) ist sowohl das Töten wie auch das Gefangen-Nehmen verboten!
- 18 Sind alle Mitspieler (außer dem Mannschafts-Chef gefangen genommen, wird wettgerüstet, der Gewinner erhält 1/3 seiner Gefangenen zurück!
- 19 Bei Konflikten sowie Regelverstößen entscheidet der UNO-Gerichtshof!

### ***Detektivspiel***

Materialbedarf: Selbsthergestellte Zeitung, entsprechend den Aufgaben

ab 4 Gruppen zu je 4 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Art Stationslauf, bei dem die Gruppen die Stationen willkürlich anlaufen, um einen Kriminalfall zu lösen. Bei der (zugegeben sehr intensiven) Vorbereitung muss nun ein Fall mit den dazugehörigen Stationen überlegt werden. z.B.: Einbruch bei Hr. Lohmann. Denkbare Stationen: Haus Hr. Lohmann, Gefängnis, Polizei, und ähnliches.

In einer erstellten Zeitung stehen dann Berichte, die teilweise im Zusammenhang mit dem Fall stehen. Z.B.: Bei dem Einbruch wurden Diamanten entwendet. Ein nicht sofort erkennbarer wichtiger Bericht wäre dann z.B.: Generalamnestie für Gefangene. Beim Gefängnis wäre dann anschließend zu erfahren, dass ein wichtiger Diamantendieb entlassen worden ist. usw. Der Fall kann dann von Spiel zu Spiel geändert werden und der Phantasie ist hier freien Lauf gelassen. Wenn man erst einmal angefangen ist, fällt auch genug Stoff ein.

Die Gruppen bekommen am Anfang des Spiels einige Informationen von dem Hauptkommissar und laufen dann anschließend die Stationen an. An den Fragen kann man nun sehen wie weit die Teilnehmer schon denken und es kann durch gezielte Informationen den Teilnehmern weitergeholfen werden. Die Leiter an den Stationen sollten aber nicht nur die Antworten runterrasseln, sie sollten die Rolle überzeugend spielen (Hr. Lohmann ist sauer über den Einbruch!!). Am besten läuft in den Gruppen zusätzlich ein Leiter mit, der ein wenig beim kombinieren hilft. Gut läuft auch das Spiel, wenn es nur eine Gruppe gibt, die nicht zu groß ist.

Das ist jetzt nur eine sehr wage Spielinformation, aber wenn man nach dem hier vorgestellten Prinzip vorgeht, kommt der Rest von selber. Wichtig ist vielleicht noch, je ausgeschmückter die Geschichte ist, umso besser läuft das Spiel!!

### **Scotland Yard**

Materialbedarf: 1 Telefonzentrale, Fahrkarten für jeden, eine Telefonkarte für jedes Team, einen Spielplan sowie einen Tourplan (+ Stift), für die Zentrale: je Team einen farbigen Spielstein, ein gutes öffentliches Verkehrsnetz

Ab 4 bis 16 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Das bekannte Spiel Scotland Yard wird live nachgespielt. Eine Person übernimmt die Rolle des Mister X, der im öffentlichen Nahverkehrsnetz untertaucht (hierbei ist natürlich ein Semesterticket wie es das in vielen Universitätsstädten gibt fast Voraussetzung - zumindest aber braucht man Tageskarten für das Netz). Die anderen Mitspieler bilden mehrere Jäger-Teams. Die Suchaktionen werden von einem Spieler in der Telefonzentrale koordiniert.

Jedes Team hat eine Spalte für die Angaben, des jeweiligen Aufenthaltsortes und der Anrufzeit

Sinnvoll sind 3 Stunden (falls Mr. X nicht vorher erwischt wird) Spielzeit.

Mr. X macht sich eine halbe Stunde vor den anderen mit Spielplänen und Telefongeld bewaffnet auf den Weg. Dann ziehen die anderen genauso ausgerüstet los. Es dürfen nur die auf dem Plan angegebenen Stationen angefahren werden. Mr. X muss sich ungefähr alle halbe Stunde melden und der Zentrale seinen Standort durchgeben. Gelingt es nicht, rechtzeitig anzurufen, muss er sich beim nächsten Mal entsprechend eher melden (Vorsicht vor langen Fahrten Mr. X). Die Suchteams rufen auch alle halbe Stunde die Zentrale an, dürfen aber auch bei Bedarf öfter telefonieren.

Die Zentrale hat den Spielplan (Nahverkehrsnetz) vor sich und markiert darauf die Standorte mit den Spielsteinen. Die Zentrale koordiniert mit den Suchteams eine "Fangstrategie" und gibt eventuell Fahrplanhinweise. Mister X gilt als gefangen, wenn er und ein Suchteam an einem Standort sind (kein Versteck spielen an der Haltestelle). Fußwege für Mr. X sind nur dann erlaubt, wenn sie zum Umsteigen (Bsp.: Linienwechsel) oder telefonieren nötig sind.

Die Fahrzeitdauer ist natürlich wichtig zum Planen der Strecken und der Anrufzeiten. Die Gruppen kann sich natürlich auch zusammenschließen und wieder trennen, solange immer 4 Teilnehmer in einer Gruppe sind. Gut wäre es auch wenn in der Zentrale Nachrichten hinterlegt werden könnten, damit die Gruppen untereinander kommunizieren können, und somit sich absprechen und kooperieren können.

Ziel ist es, Mister X zu fangen. Wenn dies nicht im Zeitlimit geschieht hat Mister X gewonnen.

**Variation 1:** Handy statt Telefonzelle

**Variation 2:** Siehe Mannschaftsspiele ende.

**Variation mit Walki-Talkis:** Wir teilen zuerst die Gruppen so ein, dass sie eine ungefähr vergleichbare sportliche Leistung haben. Da die Gruppen zusammenbleiben müssen, gibt somit immer der langsamste einer Gruppe das Tempo an. Jede Gruppe wird von einem Jugendleiter begleitet. Wir verwenden die bei der Feuerwehr üblichen 2m-Band Funkgeräte auf einem unbenutzten Kanal. Eigentlich sollte immer nur der Gruppenleiter das Funkgerät bedienen (Boss-Funk!),

aber da die Teilnehmer meistens auch scharf darauf sind zu funken lassen, kann man sie unter Kontrolle auch mal funken lassen.

Die Gejagten bekommen 5 Minuten Vorsprung, dann gehen die Jäger los. Nach 10 Minuten (vom Spielbeginn an gerechnet) melden sich alle Gruppen nacheinander mit ihrer Position (z.B. "Hier Gruppe 1, Standort Beispielstrasse Nr.5"). Kanalwechsel sind (natürlich) verboten, jeder soll ja alles mithören können. Alle 5 Minuten melden sich nun die Jäger, alle 10 Minuten die Gejagten. Spielregel ist bei uns, dass sich alle Gruppen auf (mehr oder weniger) öffentlichen Wegen bewegen und sich nicht verstecken (sonst findet man die Gejagten fast nicht). Dabei kommt es natürlich sehr auf die Selbstdisziplin der Gruppen und deren Leiter an. Von Vorteil ist es, wenn ein Spielleiter, den Funkverkehr verfolgt und die Gruppen immer rechtzeitig zur Standortmeldung aufruft.

### ***Castor Demo***

Kein Material notwendig

Ab 15 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Aus der Gruppe werden, je nach Gruppengröße, zwei oder drei Polizisten gewählt, welche die Sitz-Demo der eingeschworenen "Castor-Gegner-Gruppe" auflösen müssen. Die Castor-Gegner sitzen am Boden und verkeilen sich so stark ineinander, dass es den Polizisten praktisch unmöglich ist Einzelne aus der Gruppe herauszuholen. Festhalten an Armen und Beinen, ineinander verknoten und lautes Demonstrationsgeschrei... - alles ist den Demonstranten erlaubt. Die Polizisten müssen die Gruppe bis zum letzten Demo-Paar auseinander zerren.

### ***Ben Hur - Rennen***

Kein Material notwendig

Ab 16 Teilnehmern

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Weicher Sandstrand und Dünen sind das ideale Gelände für die Wagen, die oft auseinander brechen und deren Lenker dann im Sand landen. Ein Wagen besteht immer aus 5 Teilnehmern. Zwei (kleinere) Teilnehmer übernehmen die Rolle der Pferde, zwei andere (größere) bilden den Wagen. Auf ihrem Rücken steht der Wagenlenker (der kleinste Spieler des Teams). Die Konstruktion des Wagens nach jedem Auseinanderbrechen erfolgt am besten wie folgt. Die Pferde stellen sich nebeneinander und geben sich die Hände. Die Teilnehmer, die den Wagen bilden stützen ihre Hände an den Hüften der Pferde ab. Der Wagenlenker steht auf dem möglichst geraden Rücken der „Wagen“ und hält die freien Hände der Pferde als Zügel. Dabei darf er stehen oder knien. Die Rennstrecke kann eine Gerade sein, oder nach römischem Vorbild ein Oval mit zwei Wendemarken. Bricht der Wagen auseinander geht es solange nicht weiter, bis er wieder vollständig zusammengesetzt ist. Nun gilt es als „Wagen“ eine bestimmte Strecke zu meistern.

### ***Siamesische Zwillinge***

Materialbedarf: pro Pärchen eine Schwimmmatte

Ab 2 Personen

Ab 6 Jahre

**Anleitung:** Ein siamesisches Zwillingspärchen besteht aus zwei Mitspielern, die sich Rücken an Rücken stellen und sich mit den Armen fest ineinander verhaken. Zu spielen ist das ganze auf einer Schwimmmatte auf dem Wasser.

Das Paar muss versuchen, sich gemeinsam auf der Matte hinzusetzen und dann wieder aufzustehen.

**Variation 1:** Eine weitere Übung ist es, in einer vorgegebenen Zeiteinheit sich möglichst oft hinzusetzen und wieder aufzustehen. Den Zwillingen können sich aber auch immer mehr Teilnehmer anschließen. Nach jedem in die Hocke gehen und wieder Aufstehen kommt ein weiterer Teilnehmer dazu. Je mehr Mitspieler dazukommen, desto schwieriger wird die Übung und desto eher landet die Meute lachend im Wasser.

**Variation 2:** siehe Mannschaftsspiele bei Hahnenkampf

### ***Zweier Rad***

Kein Material notwendig

Ab 6 Personen (immer eine gerade Zahl, sonst muss einer doppelt machen)

Ab 6 Jahre

**Anleitung:** Dieses Rennen wird am besten im weichen Sand gespielt, damit sich niemand weh tut. Ein Zweierrad wird aus 2 Spielern gebildet. Einer legt sich auf den Boden und macht eine Kerze (Füße im 90° Winkel in die Luft) und der andere umfasst die Knöchel seines Partners, der hinter ihm steht. Der stehende Spieler hält sich an den Knöcheln des ersten Spielers fest. Die Fortbewegung erfordert etwas Übung. Der Stehende Spieler stürzt sich nach vorne und macht einen Purzelbaum, wobei er den am Boden liegenden Spieler hochzieht, so dass dieser auf die Füße kommt. Nach ein paar Übungsläufen sollen die Zweier Räder (die ganze Gruppe) eine bestimmte Strecke zurücklegen.

### ***Zeltaufbauen***

Materialbedarf: Teile für ein Zelt, Packsack, Augenbinden

Ab 2 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Die Gruppe bekommt eine Tasche. Darin befinden sich Teile, die benötigt werden um ein Zelt aufzubauen. Bevor das Zelt aus der Tasche genommen wird, darf sich die Gruppe beraten.

Bevor die Teile aus der Tasche geholt werden, bekommt jeder Teilnehmer die Augen verbunden.

Achtung: In der Tasche befindet sich aber nur ein unvollständiges Zelt. Dies wird der Gruppe aber nicht gesagt. Man kann andeuten, dass eventuell ein paar unwichtige Teile der Ausrüstung fehlen können. Die Gruppe soll blind das Zelt aufbauen. Wenn

sie meinen fertig zu sein, kann die ganze Gruppe die Augenbinden abnehmen und schauen, wie das Resultat aussieht.

### **Schäferspiel**

Materialbedarf: Spielfeldmarkierungen

Ab 10 Personen

Ab Jahre

**Anleitung:** Ihr habt auf einer ebenen Wiese vorher ein Gehege markiert, das einen nicht zu breiten Eingang hat, in das aber alle Leute bequem reinpassen. Die Gruppe bekommt außer einer Person, der Schäfer, die Augen verbunden. Der Schäfer erhält nun die Aufgabe, die Gruppe in das Gehege zu führen und dabei sicher zu stellen, dass der "Zaun" (die Markierung) nicht niedergetrampelt wird. Er darf nicht mit der Gruppe sprechen und sie nicht berühren, andere Sachen sind erlaubt. Nach 5 min., in denen sich der Schäfer mit der Gruppe beraten darf, geht es los.

### **Der Sin Obelisk**

Materialbedarf: vorbereitete Infokärtchen

Ab 15 Personen

Ab 14 bis 15 Jahren

**Anleitung:** In der alten Stadt Atlantis wurde zu Ehren der Göttin Onra ein "SIN", ein massiver rechteckiger Obelisk, gebaut. Das Bauwerk wurde in weniger als zwei Wochen vollendet.

Aufgabe der Gruppe ist es nun, gemeinsam herauszufinden, an welchem Tag der Obelisk fertig gestellt wurde. Ihr habt höchstens 45 (?) Minuten Zeit. Ihr habt Kärtchen mit Informationen erhalten, auf denen alle Instruktionen zur Lösung der Aufgabe enthalten sind. Ihr dürft diese Kärtchen aber nicht herzeigen oder hergeben - aber tauscht Eure "Informationen/Wissen" aus. Stellt euer "Wissen" der Gruppe zur Verfügung und versucht gemeinsam die Lösung zu finden.

Kärtchen mit jeweils einem "INFO" beschriftet, mischen und an die Gruppenmitglieder verteilen!

Infokärtchen:

- Info 1 Was ist ein Sin?
- Info 2 Die breite des Sin beträgt 10 Meter
- Info 3 Die Höhe des Sin beträgt 100Meter
- Info 4 Die Länge des Sin beträgt 50 Meter
- Info 5 Ein Klaster ist ein Würfel dessen Kanten 1 Antediluvialen Yard betragen
- Info 6 Ein Arbeitstag dauert 9 Quags
- Info 7 1 Quag besteht aus 8 Yoghs
- Info 8 Der Atlantische Tag ist unterteilt in Quags und Yoghs
- Info 9 Die Woche in Atlantis hat 5 Tage
- Info 10 Der erste Tag der Woche heißt "Aquatag"
- Info 11 Der zweite Tag der Woche heißt "Neptiminus"
- Info 12 Der dritte Tag der Woche heißt "Avgamati"
- Info 13 Der vierte Tag der Woche heißt "Ninildu"
- Info 14 Der fünfte Tag der Woche heißt "Meltemi"

- Info 15 Am Meltemitag wird nicht gearbeitet!
- Info 16 Die Arbeit beginnt am "Aquatag" bei Tagesanbruch
- Info 17 Während der Arbeitszeit befindet sich jeweils eine Gruppe von 9 Leuten an der Baustelle
- Info 18 Nur eine Gruppe arbeitet jeweils auf der Baustelle
- Info 19 In jeder Gruppe arbeiten zwei Frauen
- Info 20 Jeder Arbeiter/in legt 150 Blöcke pro Quag
- Info 21 Jeweils ein Mitglied der Gruppe hat rituelle Pflichten und arbeitet daher nicht mit
- Info 22 Jeder Arbeiter/in hat insgesamt 16 Yoghs pro Tag Pause
- Info 23 8 Atlantis Chips ergeben einen Pharaonischen Dollar
- Info 24 1 Steinblock kostet 2 Pharaonische Dollar
- Info 25 1 Antediluviale Parasange hat 3 1/2 Ellen
- Info 26 Der Sin Obelisk wird aus Steinblöcken gebaut
- Info 27 Der Sin Besteht aus blassvioletten Blöcken
- Info 28 Jeder Block ist einen Kubikmeter groß
- Info 29 Was ist ein Klaster?
- Info 30 Mit welcher Seite nach oben steht der Sin?
- Info 31 Blassviolett hat am Avgamatiatag eine besondere Kultische Bedeutung
- Info 32 Was müssen wir wissen, um die Dauer der Arbeit berechnen zu können?
- Info 33 Sollten wir nicht unsere gemeinsamen Informationen notieren?
- Info 34 Wir könnten auch noch die Materialkosten des Sin berechnen!
- Info 35 Lassen wir uns nicht durch Unwichtiges verwirren!
- Info 36 Ohne zu fragen werden wir die Aufgabe wohl nicht lösen können!
- Info 37 Also wie heißen nun die Tage der Atlantischen Woche?
- Info 38 Frauen arbeiten genauso viel wie die Männer!
- Info 39 ?

## Die Lösung

1. Wie groß ist der Sin Obelisk (Volumen) und aus wie vielen Blöcken besteht er?  
Info 2 - Breite 10 Meter, Info 3 - Höhe 100 Meter, Info 4 - Länge 5 Meter;  $10 \text{ mal } 50 \text{ mal } 100 = 50.000$  Kubikmeter das heißt der Obelisk besteht aus 50.000 Blöcken!
2. Wie viele Blöcke bewältigen die Arbeiter? Ein Arbeiter bewältigt pro Quag 150 Blöcke! (Info 20) Ein Arbeitstag besteht aus 9 Quags (Info 6) Da aber jeder Arbeiter pro Arbeitstag 16 Yoghs Pause hat (Info 22) und 1 Quag aus 8Yoghs besteht (Info 7) müssen wir 2 Quags Pause abziehen und es verbleiben somit für jeden Arbeiter nur mehr 7 Arbeitsquags pro Tag. Somit legt jeder Arbeiter pro Arbeitstag (150 mal 7) 1050 Blöcke
3. Wie viel Arbeitstage werden für den Bau benötigt? Da sich aber an jedem Arbeitstag eine Gruppe von 9 Arbeitern an der Sin Baustelle befinden (Info 17) und davon eine Person für Kultische Handlungen von der Arbeit freigestellt ist (Info 21) werden immer nur 8 Personen pro Tag arbeiten. Von diesen 8 Personen werden also pro Arbeitstag (1050 mal 8) 8400 Blöcke gelegt. Nun muss man ausrechnen wie viele Arbeitstage insgesamt von 8400 Blöcken bis zur Fertigstellung des Sin- Obeliskens (50.000 Blöcke) benötigt werden, rechnet man die Gesamtzahl der Blöcke (50.000) durch den Tagessatz (8.400 Blöcke), das ergibt dann 5.9 Tage. Es werden also 6 Tage für den Bau benötigt.
4. An welchem Tag endet die Arbeit am Sin Obeliskens? Um dies feststellen zu können müssen erst einmal die Namen der Tage und Reihenfolge innerhalb der

Atlantischen Woche erfasst werden. Der erste Tag - Aquatag (Info 10) Die arbeit beginnt an diesem Tag (Info 16) Der zweite Tag - Neptiminustag (Info 11), Der dritte Tag - Avgamatiatag (Info 12), etc.

5. Und als Fleißaufgabe – wie viel hat das Material des Sin- Obeliskens gekostet?  
Wie wir wissen kostet ein Block 2 Pharaonische Dollar (Info 24) und wie wir aus unseren Berechnungen unter Punkt eins wissen besteht der Obelisk aus 50.000 Blöcken. Somit kostet dieses Bauwerk lediglich die Summe von 100.000 Pharaonischen Dollar.
6. Ob die Arbeiter auch was bekommen, was die Verpflegung und die Räucherstäbchen für die Kulthandlungen kosten muss erst durch die Archäologen geklärt werden ...

1. Diskussion folgender Fragen: Welche Verhaltensweisen haben der Gruppe bei der Lösung der Aufgabe geholfen?
2. Welche Verhaltensweisen haben die Gruppe bei der Lösung der Aufgabe behindert?
3. Wer hat sich am meisten beteiligt?
4. Wer hat sich am meisten zurückgehalten?
5. Wie haben Ihr den ganzen Lösungsprozess erlebt?
6. Was hat mir diese Übung gebracht?
7. ?

### ***Thorny Problems***

Materialbedarf: entsprechend der Aufgaben

Ab 5 Personen

Ab 14 bis 15 Jahren

#### **Anleitung:**

1. Eierfall: Hilfsmittel: Pro Gruppe 1/2 m Paketschnur, 1 Lineal, 1 Schere, 2 Blatt A4 Papier, 1 Luftballon, 1 Tube Uhu und ein rohes Ei. Aufgabe: Jede Gruppe soll , innerhalb von 15 min eine Konstruktion zu bauen, mit deren Hilfe das Ei einen Sturz vom 1.Stockwerk auf den blanken Betonboden überlebt.
2. Eierfall II: Hilfsmittel: Papierrollen (die Teile in der Mitte vom Klopapier) Aufgabe: Eine Fangvorrichtung konstruieren, mit der ein Eierkarton samt Inhalt den Flug aus dem ersten Stock heil überlebt.
3. Q- Tips Stuhl: Hilfsmittel: Q- Tips und Draht Aufgabe: einen Stuhl für einen 100 Kg Menschen bauen

**Variation Turmbau zu Babel:** Material: Bleistift, 4 Bogen Papier, 10 Streifen Papier, verschiedene Kartons und Dosen, Wellpappe, Lineal, Tesafilm, Uhu, Filzstifte, Bindfaden, Farbstifte, Packpapier, Klorollen, etc.

Das Material ist beliebig austauschbar und ergänzbar (sollte auf jeden Fall Müll sein, der damit wiederverwertet wird). Wichtig ist, dass alle Gruppen das gleiche Material und die gleiche Anzahl haben.

Aufgabe: Baut einen Turm ausschließlich aus dem Material, das wir Euch gegeben haben, aber verwendet ALLES an Material. Das Material kann gebogen, geklebt...werden. Der Turm muss selbständig stehen und darf nirgends angelehnt, festgemacht werden.

**Variation:** Wenn nötig oder viele ältere Teilnehmer - Es darf nicht 1 Wort gesprochen werden. Pro Gruppe ist dann ein Schiedsrichter notwendig.

### ***Dosenrennen***

Materialbedarf: 3 Dosen pro Teilnehmer oder Gruppe

Ab 8 bis 16 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Es wird eine Laufstrecke mit Start und Ziellinie festgelegt. Nun bekommen zwei Teilnehmer 3 leere Getränkedosen. Aufgabe ist es, die Rennstrecke zu meistern, ohne mit den Füßen den Sand zu berühren. Jeder Läufer steht immer auf zwei Dosen und steckt die dritte Dose vor sich in den Sand. Wenn einer abrutscht oder den Fuß auf den Boden setzt, muss die ganze Gruppe wieder von vorne durch.

### ***Schlange häuten***

Kein Material notwendig

Ab 8 bis 15 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** In einer langen Reihe fasst jeder die Hand seines Hintermanns durch die Beine. Der erste klettert nun rückwärts über die Person hinten, zieht den nächsten mit und am Ende stehen alle wieder normal da.

### ***Raupenspiel***

Kein Material notwendig

Ab 8 bis 10 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Maximal 10 Personen bilden eine Raupe, indem sie beide Hände auf die Schultern der Person vor ihnen legen. Alle schließen die Augen, nur der Kopf hat die Augen auf und geht mit der Raupe 5 Schritte. Dann geht der Kopf mit geschlossenen Augen nach hinten und gibt mit den Händen ein Signal, dass er angekommen ist. Dann öffnet der neue Kopf die Augen und geht wieder 5 Schritte (bis jeder mal Kopf war). Das ganze sollte ohne zusprechen von statten gehen.

### ***Sitzreihe***

Kein Material notwendig

Ab 8 bis 15 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Die Teilnehmer stellen sich hintereinander im Kreis auf, Schulter zur Mitte, und zwar ganz eng. Jetzt setzt sich jeder langsam auf die Knie des Hintermannes.

**Variation:** Nun kann man die Gruppe sich im Kreis drehen/gehen lassen. Dabei müssen sie auf den Knien des Hintermanns sitzen bleiben. Das klappt nur durch gut koordinierte Gewichtsverlagerung.

### ***Tausendfüßler***

Materialbedarf: Wollknäuel

Ab 4 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Die Spieler stellen sich Barfuss hintereinander auf. Jeder bekommt ein Stück Wollfaden, das ca. 1 m lang sein sollte. Der erste klemmt sich ein Ende des Fadens zwischen die Zehen am rechten Fuß. Der hinter ihm stehende klemmt sich das andere Ende dieses Fadens auch zwischen die Zehen des rechten Fußes. Seinen eigenen Faden klemmt er zwischen die Zehen seines linken Fußes und gibt den Faden nach hinten weiter. Auf diese Weise werden alle Spieler miteinander verknüpft. Nun laufen sie so eine bestimmte Strecke, ohne dass die Fäden sich von den Teilnehmern lösen sollten.

### ***Schlängenspiel***

Materialbedarf: Hindernisse für den Parcours (z.B. Stühle, Tische, etc.)

Ab 12 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Die Kinder bilden zwei Gruppen und stehen hintereinander. Der erste, der "Kopf" der Schlange, läuft über einen Parcours zu seiner Gruppe zurück. Dann holt er den zweiten ab und läuft mit ihm über den Parcours und so weiter, bis die gesamte Gruppe in einer Schlange den Parcours überwindet.

### ***Vier Wände***

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 13 Jahre

**Anleitung:** Die Gruppe bildet Vierergruppen. Jede Vierergruppe bekommt eine Nummer. Der Spielleiter ruft nun zwei Nummern auf. Diese beiden Gruppen haben nun die Aufgabe, möglichst schnell alle vier Wände zu berühren. Dabei ist es wichtig, dass die Gruppe einander festhält und alle die Wand berühren.

### ***Drunter und Drüber***

Kein Material notwendig

Ab 8 Personen (2 Gruppen) bis 16 Personen

Ab 15 Jahre

**Anleitung:** Zwei bis 4 Gruppen, denen die Augen verbunden sind, sollen diagonal von einer Ecke in die andere Ecke des Raumes kriechen.

- Die Gruppe A kriecht zu Ecke C
- Die Gruppe B kriecht aus der Ecke D zu B.

- Die Gruppe C kriecht auch Ecke C zu Ecke A
- Die Gruppe D kriecht zu B

Dabei darf man sich nicht ausweichen, sondern kriecht über- oder untereinander hinweg. Bei diesem Spiel sollte man vorsichtig sein und nicht "brutal" Loskriechen.

### ***Gäste tasten***

Materialbedarf: Eine Visitenkarte pro Teilnehmer

Ab 20 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Aus der Gruppe wird je nach Größe der Runde bis zu 10 Personen ausgewählt, die sich der Reihe nach aufstellen. Einem Teilnehmer werden die Augen verbunden, nachdem er sich die Reihe ganz genau angesehen hat. Dann wechseln die Gäste in der Reihe ihre Position. Der Gast mit den verbundenen Augen muss nun versuchen möglichst viele Gäste durch tasten zu erkennen.

### ***Die geheime Zahl***

Kein Material notwendig

Bis 20 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Alle Teilnehmer sollen sich eine Zahl von 1-4 denken. Dann sollen die Teilnehmer untereinander Kontakt aufnehmen, um herauszufinden, wer welche Zahl hat. Dabei ist es verboten, zu sprechen, in die Luft zu schreiben und Zeichen mit den Fingern zu machen.

Wenn alle meinen, ihre Zahlengruppe gefunden zu haben, bekommen sie kurz Zeit, um ihre Zahl in origineller Form mit allen Gruppenmitgliedern darzustellen, während die anderen Teilnehmer raten müssen, um welche Zahl es sich handelt.

### ***Reifennachschub***

Material: Gymnastikreifen

mind. 10 Personen

ab 6 Jahre

**Anleitung:** Die Teilnehmer teilen sich in Kleingruppen auf. Diese nehmen sich gegenseitig an der Hand, dass eine Reihe entsteht. Nun versucht die Kleingruppen, so schnell wie möglich einen Gymnastikreifen von vorne bis hinten durchlaufen zu lassen, natürlich ohne dass sich die Teilnehmer loslassen. Der erste Teilnehmer steigt mit den Füßen hinein und schiebt den Reifen über Körper und Kopf, so dass der Reifen zum Nachbarn fällt.

**Variationen:** Wenn kein Reifen zur Hand ist, kann man auch ein verknotetes Seil in diesem Durchmesser benutzen.

### ***Titanicspiel***

Materialbedarf: Augenbinden

Ab 10 Personen

Ab 6 Jahre

**Anleitung:** Ein Spieler wird ausgezählt und bekommt die Augen verbunden. Die restlichen Spieler verteilen sich im Wasser und erstarren zu Eisbergen. Sobald sie erstarrt sind, dürfen sie nicht mehr den Standort wechseln. Der Spieler mit den verbundenen Augen muss nun versuchen, auf die andere Seite des Beckens zu gelangen, ohne mit einem der Eisberge zu kollidieren. Dazu tutet er mit seinem Echolot vor sich hin. Sobald er in der Nähe eines Eisberges ist, antwortet dieser mit einem Echo. Berührt der Spieler einen der Eisberge, sinkt sein Schiff und er hat verloren.

Auch eine Teamvariante ist denkbar, bei der ein Team von der einen Seite des Beckens auf die andere gelangen muss, während das andere Team die Eisberge bildet. Das Team, bei dem die wenigsten Kollisionen passieren hat gewonnen.

**Variation:** Das Team, welches das Becken durchqueren will, muss sich an den Händen halten.

### ***Tausendfüßler***

Kein Material notwendig

Ab 18 Personen

Ab 6 Jahre

**Anleitung:** In jeder Gruppe stellen sich die Mitspieler in einer Doppelreihe Rücken an Rücken auf, wobei die Reihen etwas versetzt sein sollten. Jeder Schüler fasst nun mit einer Hand zwischen und einer Hand neben den leicht gegrätschten Beinen durch und ergreift die Hände von 2 Mitschülern. Es dauert eine Zeit, bis sich alle gefunden haben!

Quelle: Internet