

Spielbeschreibung „Erlebnisparkours“ Interaktionsspiel für Schulklassen und andere Belegergruppen im CFA in Guidel

Grundidee:

Auf dem Gelände des CFA „rund ums Haus“ wird ein Erlebnisparkours mit mehreren Stationen aufgebaut, den die Teilnehmer in Kleingruppen absolvieren. An den Stationen müssen die Gruppen unterschiedliche Aufgaben in den Themen Vertrauen und Kooperation in Teamarbeit lösen.

Durch sogenannte Kooperationsspiele und Problemlösungsaufgaben werden junge Menschen in ihrer Persönlichkeit positiv beeinflusst. Es findet soziales Lernen in Gruppen statt. Natürlich ist es wichtig, dass solche Interaktionsspiele gut vorbereitet und anschließend mit allen Beteiligten reflektiert werden müssen.

Zeit:

Vorbereitung: 2 Stunden
Durchführung: 2,5 Stunden
Reflexion: 1 Stunde

Teilnehmer/-innen:

Ca. 50 Kinder/Jugendliche im Alter von 10 bis 17 Jahren aufgeteilt in 6-7 Gruppen

Stationsbetreuer/-innen:

1-2 Betreuer/Segelshelfer/Lehrer pro Station. Es können auch Teilnehmer hierbei einbezogen werden.

Stationen: Spielbeschreibung/Literatur „Kooperative Abenteuerspiele

1.)	Spinnennetz	S. 126
2.)	Vertrauensspaziergang	S. 69
3.)	Die Sumpfdurchquerung	S. 125
4.)	Gummitwist-Parcours	S. 85
5.)	Wolkenkratzer	S. 112
6.)	Der Nebel von Avalon	S. 116

Bei dieser Aufzählung handelt es sich um eine Auswahl von Interaktionsübungen, die in der Praxis der Kinder- und Jugendarbeit häufig angewendet werden und auch ohne „Spezialkenntnisse“ durchgeführt werden können. Es besteht natürlich die Möglichkeit weitere Spiele selbst hinzuzufügen. In der Abenteuer-Box befindet sich hierfür die Basisliteratur „Kooperative Abenteuerspiele“, in der weitere Übungen/Spiele sehr anschaulich beschrieben sind. Darüber hinaus wird hiervon eine Kopie im Büro des Hausleiters aufbewahrt. Die o.g. sechs Stationen sind jeweils einzeln in einer einlaminierten Spielbeschreibung erläutert, ebenso wie die Basisliteratur in der Kiste aufbewahrt und können zu den Stationen mitgeführt werden.

Spielort:

Das Außengelände des CFA. Es muss darauf geachtet werden, dass die gesamte Fläche „rund ums Haus“ ausgenutzt wird und die einzelnen Stationen möglichst keinen Sichtkontakt zueinander haben. Der Standort der einzelnen Stationen ist natürlich von der Art der Übung abhängig. Für o.g. Stationen ist als Anlage ein entsprechender Lageplan beigelegt.

Inhalt der Abenteuerbox:

Bitte vorher sorgfältig auf Vollständigkeit kontrollieren und anschließend wieder komplett einräumen! Materialverlust bzw. -beschädigung bitte der Hausleitung mitteilen. Die Kiste wird in der Rezeption aufbewahrt und der Schlüssel befindet sich am Helferschlüssel bzw. ein „Notschlüssel“ bei der Hausleitung im Büro.

- 3 Kletterseile á 30 Meter
- 10 Augenbinden
- 10 Stoffbeutel
- 2 Klettergurte
- 5 Seilstücke á 1 Meter
- 1 Kletterhelm
- 4 Karabiner
- 4 Bandschlingen
- 1 Erste-Hilfe-Box
- 1 Buch „Kooperative Abenteuerspiele 1“
- 1 Mappe mit der wetterfesten Spielanleitung der Stationen, einem Muster „Laufzettel“
- 10 Teppichstücke
- 1 Rolle Kordel
- 1 Rolle Tesakrepp

Vorbereitungsphase (bestenfalls einen Tag vor der Aktion):

- Treffen der Begleiter (=Stationsbetreuer) zur Aufgabenverteilung und Kontrolle der Abenteuerbox.
- Evt. bei großen Gruppen weitere Spiele einfügen
- Wettervorhersage für den Aktionstag bei der Hausleitung erfragen
- Spielleiter (= Moderator) bestimmen
- Punktesystem zur Ermittlung des „Siegere“ bestimmen
- Reflexionstechnik festlegen
- Die Siegerpreise einkaufen
- Der Gruppe mitteilen, welche Kleidung sie für das Spiel benötigen (wetterfeste Kleidung und Turnschuhe)
- Die Teilnehmergruppe in die Kleingruppen einteilen. Bitte auf die Geschlechtermischung achten. Natürlich kann auch das Losverfahren entscheiden. Es könnte aber päd. sinnvoll sein, Teilnehmer die sonst wenig Gemeinsamkeiten haben, in eine Gruppe einzuteilen.

Hinweise:

Es ist sehr wichtig in dieser Phase eindeutige Absprachen zu treffen! Jeder muss wissen, was seine Aufgabe ist. Bereits in dieser Phase ist es notwendig, dass der Spielleiter auf eine zielgerichtete Gesprächsführung achtet

Durchführungsphase:

- Eine halbe Stunde bevor die Aktion beginnt, trifft sich noch einmal das Vorbereitungsteam zu einer letzten Absprache
- Stationen vorbereiten und als Anleiter dort verbleiben.
- Treffen der Großgruppe im Kaminraum: Moderator erläutert das Spiel, gibt die Gruppeneinteilung bekannt, verteilt die „Laufzettel“ und schickt jede Gruppe zu ihrer ersten Station
- Anschließend „besucht“ der Spielleiter jede Station, erkundigt sich nach Problemen.

Reflexionsphase:

- Unmittelbar nachdem alle Gruppe alle Stationen „abgelaufen haben“, trifft sich die Großgruppe (inkl. Begleiter) zur Reflexion im Kaminraum.
- Der Spielleiter erläutert die Reflexionstechnik (vgl. o.g. Literatur ab Seite 153) und führt diese durch.
- Die Ermittlung des Siegerteams erfolgt anhand der Laufzettel im Anschluss der Aktion durch das Begleiterteam.
- Die Bekanntgabe der Sieger sollte noch am Aktionstag z.B. beim/nach dem Abendessen erfolgen

Persönliche Anmerkungen des Verfassers:

Der dargestellte Erlebnisparcours ist ein Basismodul eines Interaktionsspiels mit Kindern/Jugendlichen und kann natürlich in vielfältiger Art und Weise ergänzt werden. Bitte nach Bedarf durch eigene kreative Ideen den Bedürfnissen der unterschiedlichen Gruppen im CFA anpassen. Die Spielbeschreibung ist auf dem PC der Hausleitung gespeichert. Evt. Anregungen sind ausdrücklich erwünscht und können dort „hinterlegt“ werden.

Die Spielbeschreibung wurde als praktische Anregung für Segelhelfer und Leiter von Belegergruppen angefertigt und erhebt keinen Anspruch einer wissenschaftlichen Ausarbeitung. Man möge mir daher evt. Interpunktions- und Rechtschreibfehler nachsehen. Die alleinige Benutzung der männlichen Form hat schreibtechnische Gründe.

Verfasser:

Markus Kröger, Dipl. Sozialarbeiter
Lehrbeauftragter für Erlebnispädagogik der kath. Hochschule Köln
Josefstraße 5
50374 Erftstadt
Tel. 0049/1637016278
Mail: mkroeger@wesseling.de

Viel Spaß und Erfolg

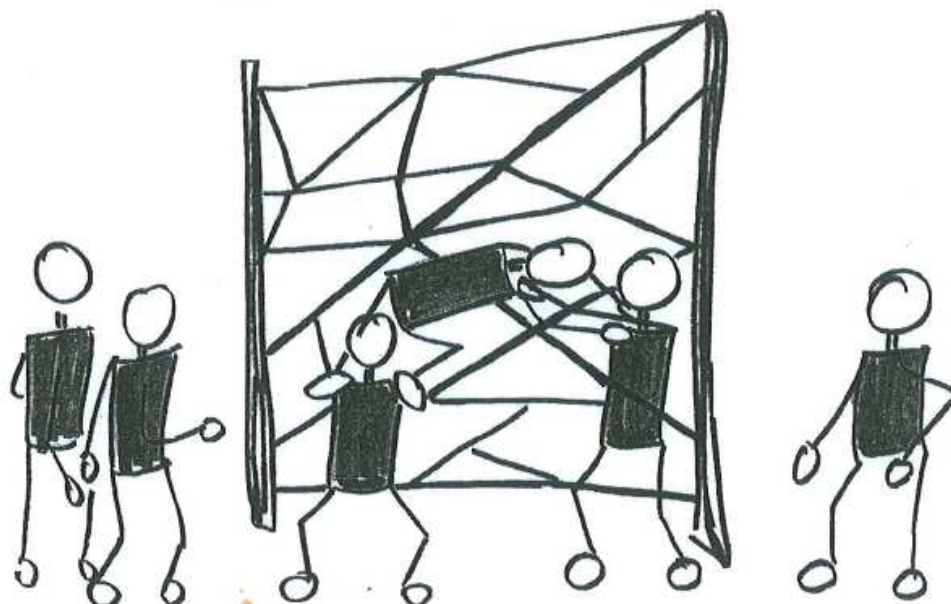
Ort: Bäume vor der Hecke hinter dem Volleyballfeld
Material: 1 Kletterseil, 4-5 Seilstücke á ca. 1 Meter, 2 Augenbinden
Max. Anzahl von Teilnehmern: 6 Personen

Vorbereitung:

Für den Aufbau benötigt man 2 Bäume, die ca. 4-5 Meter voneinander entfernt stehen. Der Untergrund muss eben und ohne „Stolperfallen“ sein. Der Durchmesser des Baumstamms ist nicht entscheidend, jedoch sollten keine Äste unterhalb von ca. 2 Meter Baumstammhöhe stören.

Das Kletterseil wird an einem Baum z.B. mit zwei „halben Schlägen“ sicher befestigt und anschließend zu einem Spinnennetz zwischen den zwei Bäumen gespannt. Es ist darauf zu achten, dass die Öffnungen der Anzahl der Teilnehmer pro Gruppe entsprechen und eine Höhe von max. 2 Metern nicht übersteigen. Mit den 5 Seilstücken kann man vertikale „Verstrebungen“ einknoten und damit der ganzen Konstruktion „Halt“ geben und die Größe der Öffnungen beeinflussen.

Spielskizze:



Spielerklärung:

Das Problem besteht darin, dass die jeweilige Gruppe auf einer Seite des Spinnennetzes steht und auf die andere Seite gelangen muss. Dabei dürfen weder die Seilkonstruktion, noch die Bäume berührt werden. Darüber hinaus darf jede Öffnung nur einmal benutzt werden. Die Teilnehmer, welche die andere Seite erreicht haben, dürfen (müssen) weiterhin am Spielgeschehen teilnehmen, indem sie anderen Hilfestellung leisten, ohne jedoch selbst das Seil zu berühren. Die Aufgabe wurde erfolgreich gelöst, wenn alle Teilnehmer auf der anderen Seite sind. Es besteht kein Zeitdruck und der Spielleiter achtet darauf, dass keine „Lösungen“ favorisiert werden, von denen ein Sicherheitsrisiko ausgeht. Ansonsten verfolgt der Spielleiter die Situation eher passiv und beschränkt sich auf motivierende Kommunikation. Berührt ein Teilnehmer deutlich das Spinnennetz oder einen Baum, müssen alle wieder zurück auf die „Startseite“. An dieser Stelle sollte man aber leichte Seilberührungen tolerieren, so dass eine realistische Chance besteht, die Aufgabe zu lösen.

Variante I:

Die Aufgabe wird wie oben beschrieben gestellt und muss von den Teilnehmern in nonverbaler Kommunikation gelöst werden.

Variante II:

Die Aufgabe wird wie oben beschrieben gestellt und muss von dem Teilnehmer, der durch eine Öffnung klettert, blind gelöst werden.

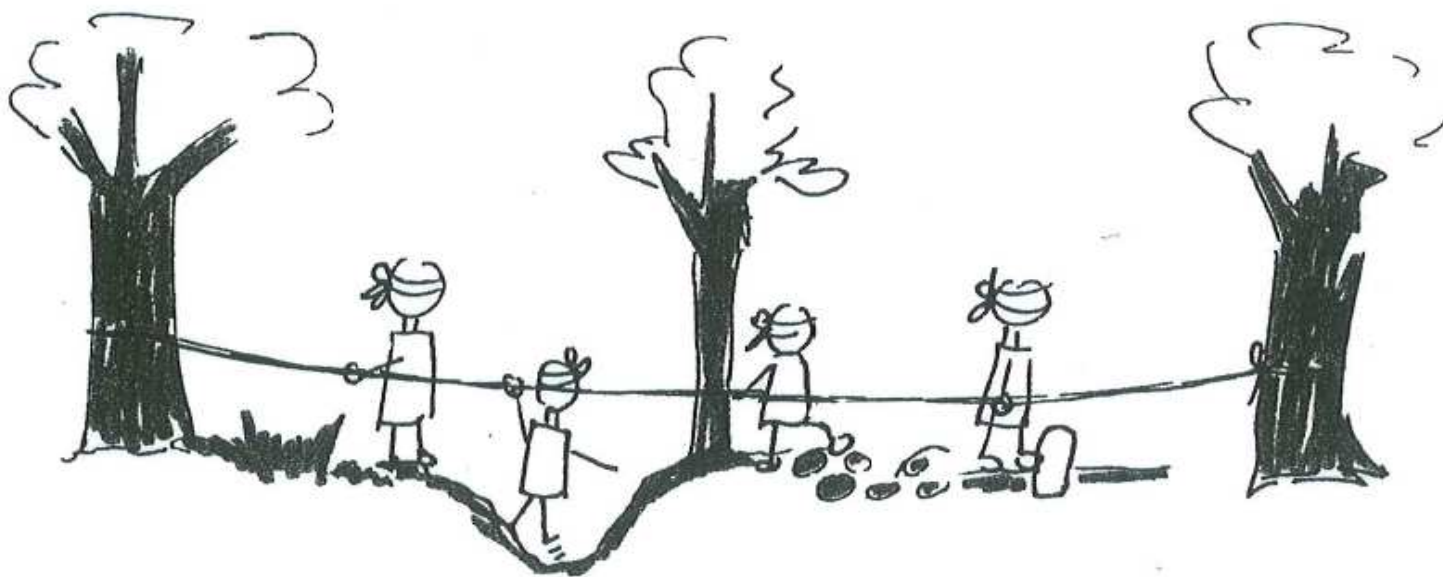
Ort: Waldstück hinter dem Schuppen am Parkplatz
Material: 1 Kletterseil, 6-8 Augenbinden, 6-8 mit verschiedenen Küchenutensilien gefüllte kleine Stoffbeutel
Max. Anzahl von Teilnehmern: 6-8 Personen

Vorbereitung:

Für den Aufbau benötigt man ca. 5 Bäume, die ca. 4 Meter voneinander entfernt stehen. Der Untergrund muss eben und ohne „Stolperfallen“ sein. Der Durchmesser des Baumstamms ist nicht entscheidend, jedoch sollten keine Äste unterhalb von ca. 2 Meter Baumstammhöhe stören.

Das Kletterseil wird an einem Baum z.B. mit zwei „halben Schlägen“ sicher befestigt und anschließend „hüfthoch“ von Baum zu Baum gespannt. Der Parcours kann „kreuz und quer“ durch das kleine Waldstück geführt werden. Die gefüllten Stoffbeutel an dem Seil so befestigen, dass ein „Handeingriff“ offen bleibt.

Spielskizze:



Spielerklärung:

Die Aufgabe besteht darin, dass die jeweilige Gruppe an den Händen (oder sonstigen Körperteilen) in einer Reihe verbunden ist und gemeinsam den Sinnesparcours mit verbundenen Augen bewältigen muss. Hierbei muss jeder Teilnehmer einen Beutelinhalt entweder durch tasten, riechen, fühlen oder schmecken bestimmen. Der Spielleiter gibt hierbei Hilfestellung. Ansonsten verhält der Spielleiter sich eher passiv, schreitet nur bei Gefahr ein und motiviert die Gruppe. Es ist wichtig, dass für jeden Teilnehmer ein gefüllter Stoffbeutel zur Verfügung steht. Jeder richtig bestimmte Beutelinhalt wird mit einem Punkt gewertet. Die Aufgabe erfolgt ohne Zeitdruck. Es ist für die Gruppen reizvoller, wenn sie den Aufbau der Übung vorher nicht gesehen haben. Hier hat der Spielleiter entsprechend vorzusorgen, indem er den Gruppen an einer räumlich entfernten Position das Spiel erklärt und ihnen dort bereits die Augen verbindet.

Variante:

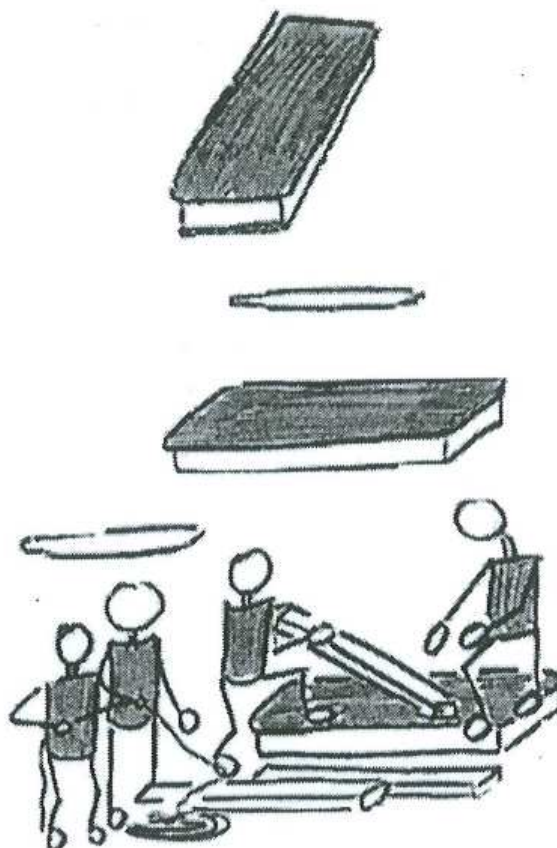
Die Aufgabe wird wie oben beschrieben gestellt, jedoch hat der Spielleiter im Vorfeld Hindernisse (Stuhl, Tisch etc.) in den Parcours integriert. Hier kann eine sportliche Komponente das Spiel spannender gestalten. Durch Knoten im Seil kann auf Hindernisse hingewiesen werden. Jedoch ist an dieser Stelle unbedingt auf das „Leistungsvermögen“ der Teilnehmer zu achten und es darf kein „höher, schneller, weiter Prinzip“ eingeführt werden.

Ort: Wiese am 1. Fußballtor
Material: 10 Teppichstücke, 2 kurze Seile als Begrenzungslinien, 2 Augenbinden
Max. Anzahl von Teilnehmern: 6-8 Personen

Vorbereitung:

Für den Aufbau benötigt man eine ebene Wiese. Die zwei Seilstücke markieren jeweils den Sumpfbeginn und das -ende. Die Sumpfgröße sollte max. 15 Meter sein.

Spielskizze:



Spielerklärung:

Die Aufgabe besteht darin, dass die jeweilige Gruppe den Sumpf ausschließlich mit Hilfe der zur Verfügung gestellten Materialien in einer vorher festgelegten Zeit durchquert. Kommt ein Körperteil eines Teilnehmers mit dem Sumpf in Berührung, muss dieser neu starten. Es dürfen aber immer nur max. zwei Teilnehmer auf einem Hilfsmittel stehen. Steht keine Person auf einem Hilfsmittel, so versinkt diese „Insel“ im Sumpf (d.h. wird sofort vom Spielleiter entfernt und steht der Gruppe nicht mehr zur Verfügung). Die „Inseln“ (d.h. Teppichstücken) werden von der Gruppe mitgeführt. Anhand der Zeit in der die Gruppe die Aufgabe gelöst hat, werden entsprechend Punkte verteilt.

Variante:

Die Aufgabe wird wie oben beschrieben gestellt, jedoch muss eine vorher festgelegte Anzahl von Teilnehmern pro Gruppe den „Weg“ blind zurücklegen.

Ort: Waldstück links hinter dem 2. Fußballtor
Material: Kordel, 1 Augenbinde
Max. Anzahl von Teilnehmern: 6-8 Personen

Vorbereitung:

Für den Aufbau benötigt man eine ebene Wiese mit Baumbestand. Zwischen den einzelnen Bäumen (bzw. sonstigen Befestigungspunkten) werden Kordelstücke waagerecht in verschiedenen Höhen gespannt. Auf der gesamten Strecke, die nicht länger als 30 Meter sein sollte, sind ca. 5 bis 6 Seilstücke befestigt.

Spielskizze:



Spielerklärung:

Die Aufgabe besteht darin, dass die jeweilige Gruppe im Sinne eines Staffellaufs den Parcours bewältigt. Jeder einzelne „Läufer“ darf selbst entscheiden, ob er lieber über oder unter dem Seil die Strecke absolviert. Man darf natürlich das Seil nicht berühren. Sollte dies geschehen, muss die Person wieder an den Start zurück und neu beginnen. Der nächste Läufer darf erst starten, wenn er vom vorherigen „abgeschlagen“ wird. Auf dem Hinweg muss der Parcours bewältigt werden und auf dem Rückweg wird außen herum „gesprintet“. Anhand der Laufzeit der gesamten Gruppe werden entsprechend Punkte verteilt.

Variante:

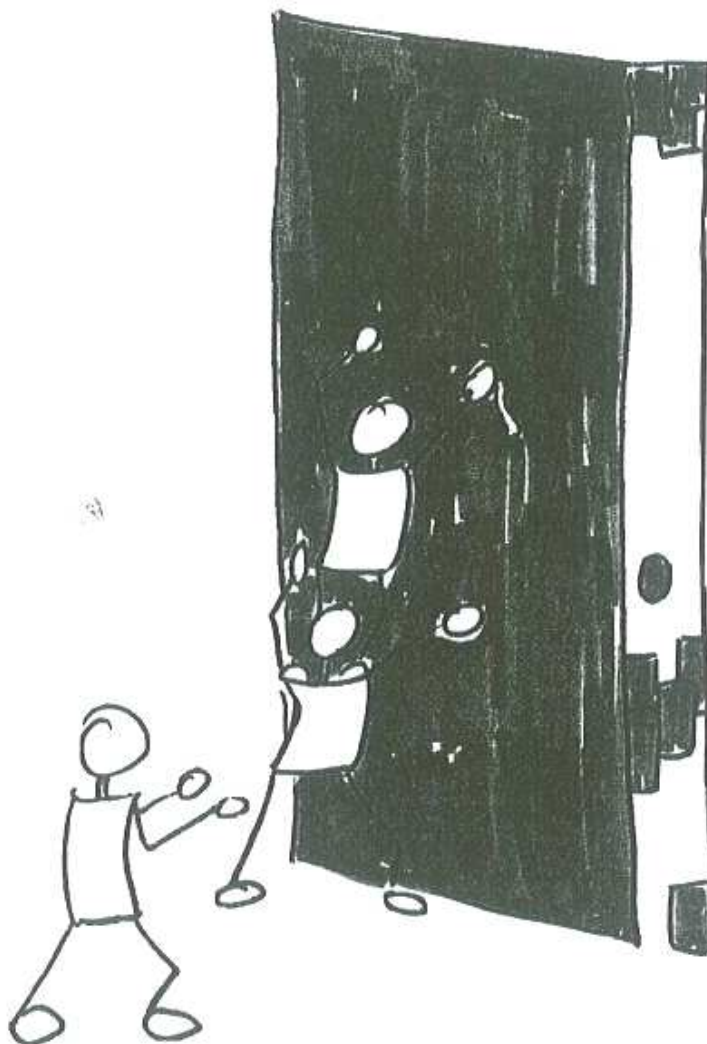
Die Aufgabe wird wie oben beschrieben gestellt, jedoch müssen immer zwei Teilnehmer, die mit Tesakrepp an den Handgelenken verbunden sind und von denen einer blind ist, gemeinsam den Parcours durchlaufen. Das Spielprinzip bleibt das Gleiche. Wenn die Verbindung reißt oder das Seil berührt wird, müssen beide wieder neu beginnen.

Ort: Außenwand (Naturstein) des Jungenflurs
Material: Tesakrepp
Max. Anzahl von Teilnehmern: 6-8 Personen

Vorbereitung:

Ein Aufbau ist nicht notwendig. Der Untergrund sollte allerdings von „Stolperfallen“ befreit und eben sein.

Spielskizze:



Spielerklärung:

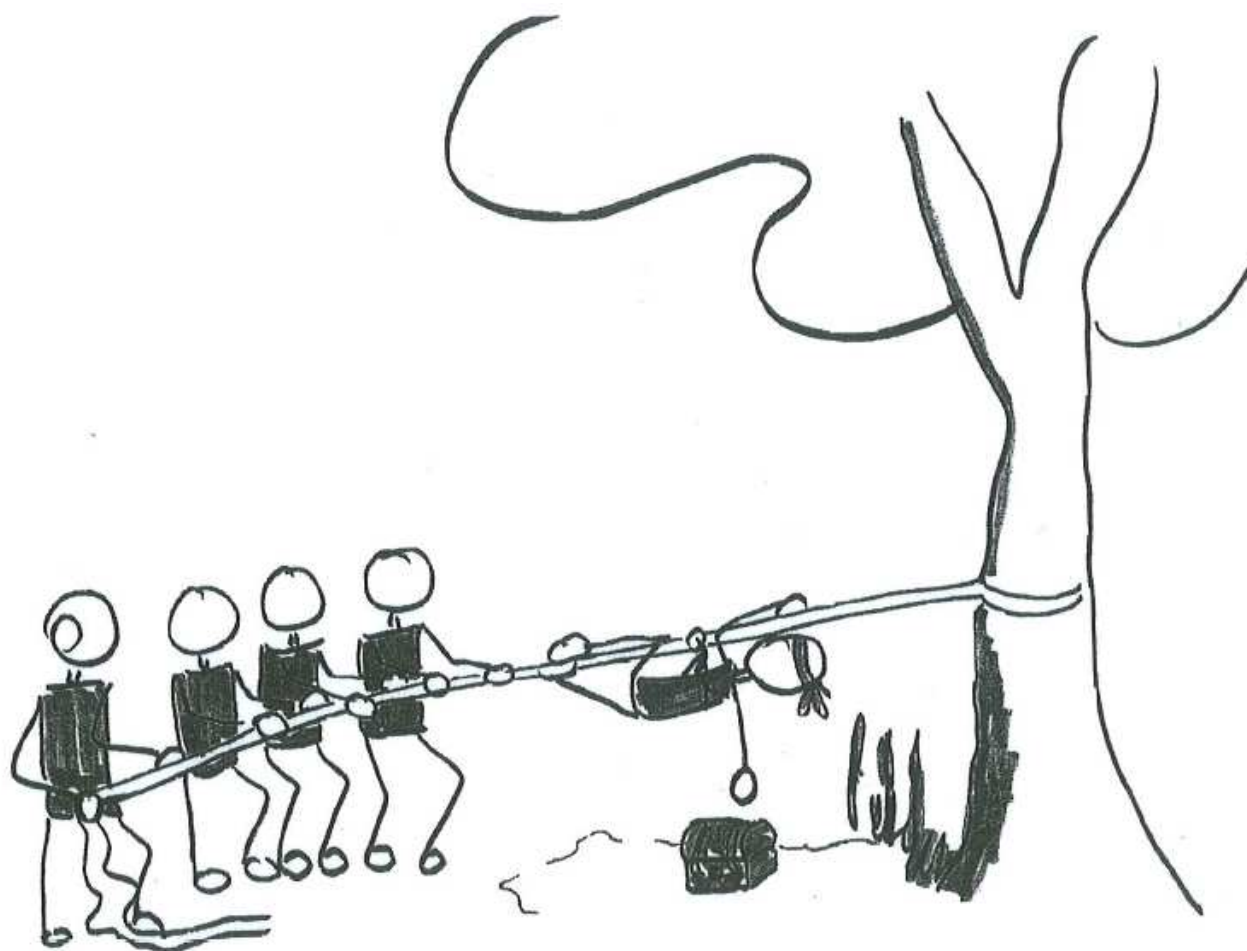
Die Aufgabe besteht darin, dass die jeweilige Gruppe gemeinsam einen Streifen Tesakrepp so hoch wie möglich an der Wand anbringt. Hierfür dürfen keine Hilfsmittel verwendet werden. Die Wand darf natürlich zum Abstützen berührt werden. Der Spielleiter muss unbedingt darauf achten, dass ein Teil der Gruppe den „Kletterpart“ übernimmt und der andere Teil die evt. menschliche Pyramide nach hinten absichert. Hierfür muss man in einer Auffangposition (vgl. o.g. Skizze) stehen. Der Spielleiter unterbindet die Aktion sofort, wenn die Lösung zu risikoreich ist. Es ist daher sinnvoll, sich von der Gruppe vorher die angestrebte Lösung inkl. Sicherheitsstrategien erklären zu lassen. Ansonsten verhält er sich eher passiv bzw. beschränkt sich auf eine motivierende Kommunikation. Die max. Anzahl der Punkte beträgt 10. Die Punkte werden erst verteilt, wenn alle Gruppen die Station absolviert haben und somit ein Vergleich erfolgen kann.

Ort: Birke hinter dem 2. Fußballtor
Material: 1 Kletterseil, 1 Augenbinde, 1 Klettergurt, 1 Helm, 1 Bandschlinge, 1 HMS-Karabiner, Kordel, Schatz (kl. Kiste mit Süßigkeiten)
Max. Anzahl von Teilnehmern: 6-8 Personen

Vorbereitung:

Für den Aufbau benötigt man eine ebene Wiese und einen stabilen Baum mit einer dicken Astgabel auf ca. 2 Meter Höhe. Mit der Kordel wird ein Kreis mit ca. 10 Meter Durchmesser ausgelegt. Der Boden wurde von Stolperfallen bzw. anderen gefährlichen Gegenständen „befreit“.

Spielskizze:



Spielerklärung:

Die Aufgabe besteht darin, dass die jeweilige Gruppe einen Schatz „bergen“ muss und hierfür den Zaubersee nicht betreten darf. Der See hat die Besonderheit, dass seine senkrecht aufsteigenden Wasserdämpfe einen Menschen erblinden lassen. Die Gruppe hat zur Schatzbergung o.g. Material zur Verfügung und darf (sollte) den Baum in die Lösung mit einbeziehen. In der Regel befestigen die Gruppen das Kletterseil möglichst hoch an einem Baum und führen es außen um den Zaubersee auf die andere Seite. Dann wird eine leichte Person bestimmt, welche sich den Gurt und Helm anzieht. Als „Einstiegsstelle“ wird die Baumseite gewählt. Die anderen Teilnehmer stehen alle (!) am freien Seilende und halten dieses so stramm sie können. Der „Kletterer“ klinkt sich mit seinem Gurt und mit einem Karabiner in das Seil ein. Natürlich hat man ihm vorher die Augen verbunden. Die Bergung kann beginnen, wenn das Seil stramm ist und der Kletterer nicht mehr den Boden berührt. Hierfür benötigt man viel Kraft, da das Seil sich durch das Gewicht des Kletterers ausdehnt. Man sollte sich daher merken, dass es besser ist, wenn das Seil möglichst „kurz gehalten“ wird und die erste Person (großer Mensch) es über seine Schulter laufen lässt. Bei dieser Aufgabe besteht kein Zeitdruck und der Spielleiter greift nur dann in das Geschehen ein, wenn „Gefahr in Verzug ist“. Bei dieser Aufgabe benötigen die Gruppen meistens eine relativ lange Planungsphase. Hier sollte der Spielleiter zwar dosiert Hilfestellung anbieten, aber nicht die Lösung vorgeben. Die max. Anzahl der Punkte pro Gruppe beträgt 10. Hier sollte der Spielleiter bei der Punktevergabe neben der Zielerreichung auch Aspekte wie z.B. Teamwork einbeziehen.

„Laufzettel“ für die Gruppen des Erlebnisparkours

Name der Gruppe:

Startzeit:

Punkte und Name der 1. Station:

Punkte und Name der 2. Station:

Punkte und Name der 3. Station:

Punkte und Name der 4. Station:

Punkte und Name der 5. Station:

Punkte und Name der 6. Station:

Zielzeit:

Gesamtpunkte:

Gesamtplatzierung