

KURZZUSAMMENFASSUNG EXKURSION

Pro B – Friedliches Gegeneinander – Kämpferisches Miteinander Erlebnispädagogische Spiele für drinnen & draußen

Samira Bouslama & Anna-Maria Haas

1. TEIL

KENNENLERNEN/EINSTIEG

Material: Papier und Buntstifte

In den meisten Menschen steckt auch irgendwo – mehr oder weniger versteckt - ein kämpferisches Wesen - man könnte es auch Kampfgeist nennen. Malt ein Bild eures eigenen Kampfgeistes und stellt diesen den anderen im Kreis vor.

BUILDER AND DESTROYER

Material: ca. 10 Becher, Softball, ev Seil zum abgrenzen des Spielfeldes

Die Gruppe wird in zwei gleich große Mannschaften aufgeteilt. Die Mitglieder der einen Mannschaft sind die „Builder“ und müssen aus den Bechern einen möglichst hohen Turm bauen. Die anderen sind die „Destroyer“ versuchen die Erbauer am Bau des Turmes zu hindern. Dies können sie tun, indem sie entweder den Turm mit einem Softball umschießen, oder eine/n Mitspieler/in der Erbauer abschießen, der dann nicht mehr an dem Turm bauen kann und außerhalb des Spielfeldes warten muss.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Turm entstanden ist, oder keiner mehr einen Turm bauen kann, weil alle Erbauer abgeschossen wurden. Es kann auch ein zeitliches Limit geben, damit die beiden Mannschaften schnell agieren müssen.

Achtung: Die Destroyer dürfen die Becher nicht berühren. Je nach Gruppe und Kampflust kann auch der Körperkontakt zwischen Buildern und Destroyern untersagt werden.

Will man das Spiel etwas entschärfen, so kann ein Seil um die Stelle gelegt werden, an der der Turm gebaut werden soll. Dieses Seil darf von den Destroyern nicht überschritten werden.

MÜNZENSPIEL

Material: 2 Münzen

Alle TeilnehmerInnen stehen im Kreis. Zwei Münzen werden in entgegengesetzte Richtungen jeweils mit einem Finger weitergegeben und dürfen nicht am Boden fallen, sonst muss die Gruppe noch einmal von vorne beginnen. Die Münzen dürfen von jeder Person immer nur mit einem Finger berührt werden. Verschärft wird die Aufgabe, wenn man ein Zeitlimit vorgibt und durch den Druck leichter Fehler passieren.

KREATIVES BALLSPIEL

Material: 2 Bälle, Seile oder Ähnliches zum Markieren der Start- und Ziellinie

Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Jede Gruppe hat das Ziel, mit einem Ball eine Ziellinie zu überqueren und dabei schneller hinter der Ziellinie zu sein als die andere Gruppe. Die zurückzulegende Wegstrecke sollte mindestens 20m lang sein (je länger umso schwerer) und der Anfang, sowie das Ende gut sichtbar markiert werden (etwa mit Seilen oder Stöcken). Vor Start der Übung bekommen die Gruppen 5 min Zeit um sich eine Strategie zu überlegen.

Spielregeln:

- Wer den Ball hat, muss stehenbleiben.
- In jeder Gruppe muss jede Person den Ball mindestens einmal berühren.
- Drei Personen müssen den Ball auf besondere Weise werfen bzw. weitergeben (z.B. über Kopf, unter den Beinen durch, mit der linken Hand).
- Wenn der Ball auf den Boden fliegt oder eine der Regeln gebrochen wurde, müssen alle Gruppenmitglieder wieder hinter die Ziellinie.

ZWEIERGRUPPEN MACHEN

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf und alle blicken auf den Boden. Beim Klatschen der Spielleiter/innen müssen alle Mitspieler/innen, blicken alle gleichzeitig hoch und blicken einer beliebigen Person in die Augen. Blickt die anvisierte Person einem ebenfalls in die Augen, bilden die beiden ein Paar und

verlassen den Kreis. Blickt die Person woanders hin, bleibt man im Kreis und wartet auf das nächste Klatschen. Das geht solange bis nur noch einer oder zwei übrig sind.

FALLENFELD

Material: unterschiedliche, gut sichtbare Gegenstände, ev. Seil zur Grenzziehung des Spielfeldes und optimalerweise Augenbinden

Auf einer freien Fläche werden unterschiedliche Gegenstände (Kegel, Bälle, Flaschen, Papiere usw.) verteilt. Die Teilnehmer werden gebeten sich in Paare aufzuteilen und jeweils einer der beiden Personen soll sich die Augen verbinden. Die andere Person muss ihrem Partner mit verbalen Anweisungen (welche im Vorfeld je Paar ausgemacht werden) helfen die Fläche zu überqueren, ohne dabei auf einen Gegenstand zu treten. Die Person mit den verbundenen Augen darf nicht sprechen. Um das Spiel noch ein bisschen schwerer zu machen, kann man Routen festlegen, die die "blinden Teilnehmer" bewältigen müssen.

GRÖSSTER SCHATTEN

Die TeilnehmerInnen werden in zwei oder mehrere Gruppen geteilt. Sie haben eine Minute Zeit eine Strategie zu besprechen, wie sie den größten Schatten herstellen können. Auf ein Startzeichen treten die Gruppen gegeneinander an. Wer den größten, durchgängigen Schatten hat, gewinnt. Für ältere Kinder oder Erwachsene wird eine Linie am Boden gezeichnet ab der der Schatten gemessen wird und hinter der sich alle am Schatten beteiligten aufhalten müssen.

Achtung: Funktioniert nur bei Sonneneinstrahlung – am besten an einem wolkenlosen Tag ;-).

REFLEXIONEN:

Gesichtsausdrücke, Ton, Körperhaltung, zu Zweit beim Spazieren, Daumenbarometer

2. TEIL

AUTOWASCHANLAGE

Die TeilnehmerInnen stellen sich paarweise in Gassenform hin, so dass sich immer zwei Personen, mit dem Gesicht zueinander gewandt, im Abstand von ca. einem Meter gegenüber stehen. Auf diese Weise bilden sie eine

"Autowaschanlage". Ein/e TeilnehmerIn steht am Anfang der Waschstraße und beschreibt den Autotyp und die Art und Weise, wie er/sie gewaschen werden möchte.

- Dazu gibt es verschiedene Waschgänge welche die Berührungsintensität bestimmen:
- 0: „Aurastreichen“ keine Berührung
- 1: leichtes Abstreifen mit den Fingerspitzen
- 2: leichtes Abstreifen mit Handflächen
- 3: mittleres Abstreifen mit Händen
- 4: etwas Festeres Kneten und Rubbeln mit Händen
- 5: Intensives Rubbeln, Kneten und Schubsen erlaubt.

Am Ende der Waschstraße schließen sich die TeilnehmerInnen an das Ende an und das nächste Auto fährt durch die Anlage.

ZWEIKAMPF

Es gibt eine Kampfarena, die mit einem Seil oder mehreren Seilen begrenzt wird. Jeder Kampf dauert max. 30 sek (länger nur wenn man die Kämpfenden bewusst bis zu einem Sieg kämpfen lassen will). Zu Beginn und zum Abschied gibt es immer eine rituelle Begrüßung bzw. Verabschiedung (z.B. Verneigung). Folgenden Disziplinen können sich die TeilnehmerInnen stellen:

- **Bockschauen:** Wer lacht verliert.
- **Beleidigungskampf:** Man muss immer eine Beleidigung finden, die mit dem Endbuchstaben der letzten Beleidigung beginnt.
- **Luftballonkampf:** Man muss versuchen den/die Gegner/in mit einem Luftballon am Unterschenkel zu treffen, während man sich gegenseitig bei der Hand hält.
- **Flamingokampf:** Man muss versuchen den/die Gegner/in auf einem Bein hüpfend aus dem Kreis zu schubsen.
- **Rücken an Rücken:** Man muss versuchen den Gegner mit dem Rücken aus dem Kreis zu drücken (mit oder ohne einhängen).
- **Kluppenkampf:** Jeder platziert vor dem Kampf drei Kluppen am Körper. Während dem Kampf muss man versuchen, dem anderen die Kluppen abzunehmen ohne die eigenen zu verlieren.
- **Vierbeinkampf:** Auf allen Vieren versucht man den anderen aus dem Kreis zu bekommen.

REFLEXION

- Wie ist es euch mit eurem Kampfgeist ergangen?
- War die eigene Einschätzung zu Beginn richtig?
- Was habe ich über mich gelernt?
- Im Miteinander und im Gegeneinander?

Malt ein Bild oder verändert euer bisheriges Bild von eurem Kampfgeist, wie ihr in jetzt erlebt habt bzw. wie er jetzt aussieht.

Quellen und weitere Spielideen:

- <https://www.umweltbildung.at/veranstaltungen/nachlesen/bne-sommerakademie.html>
- <https://www.traudichspiele.de/category/teamspiele>
- <http://www.gruppenspiele.info/>