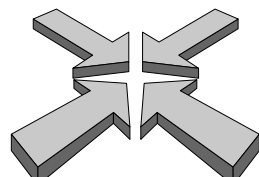


# **Partizipation und Mitbestimmung im Kinder- und Jugendreisen**

**- Anleitungen für die Praxis I -**



Netzwerk Partizipation im  
Kinder- und Jugendreisen

## **Partizipation und Mitbestimmung im Kinder- und Jugendreisen**

### **- Anleitungen für die Praxis I -**

#### **Herausgeber:**

Netzwerk Partizipation im Kinder- und Jugendreisen

- AWO Rhein-Neckar Ferienwerke; Ladenburg
- BAG Kath. Jugendferienwerke, Düsseldorf
- Ev. Jugend Schlebusch, Leverkusen
- Sport mit Einsicht e.V., Hamburg
- Team-handgreiflich, Hannover

#### **Redaktion:**

Hans-Joachim Neuerburg

#### **Text:**

Hans-Joachim Neuerburg  
Andree Schinke

© Netzwerk Partizipation [Hamburg November 2003]

## **Leitlinien und Praxistipps auf dem Weg zu Partizipation und Mitbestimmung**

Vorab sei angemerkt, dass außer mehr allgemeinen Maßnahmen zur Förderung von Mitbestimmung (z.B. Wunschbaum, Kummerkasten, Lagerrat etc. sowie allgemeine Reflexions-Methoden) - kaum „direkte“ pädagogische Vermittlungsmethoden zum Thema „Partizipation“ existieren. Gleichwohl gibt es Methoden (Übungen), die den zentralen Zielen von Partizipation entsprechen und besonders geeignet erscheinen, Beteiligungsprozesse zu initiieren und zu begleiten.

Dazu zählen u.a. Übungen und Methoden aus dem weiten Feld der Erlebnis-, Theater- oder Zirkuspädagogik, aber z.B. auch aus dem Bereich der Gesundheitserziehung à la „Gut Drauf“, der Jugendaktion der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), (z.B. Inszenierung von Essensfesten). Diese praktischen, zum Teil körpererfahrungsorientierten Übungen bilden eine wichtige Ergänzung zu mehr kognitiv orientierten Methoden, weil sie emotional und sozial bedeutungsvoll sind.

Inhalt einer „partizipativen“ Freizeit sollte die Entwicklung von Beteiligungsinteresse, Selbständigkeit und -verantwortlichkeit sein, mit der Zielsetzung, demokratische (Entscheidungs-)Prozesse sichtbar, erlebbar und nachvollziehbar zu machen. Von der Form her soll es dabei um die (Selbst-) Beobachtung, Erfahrung und Gestaltung von Gruppenprozessen gehen. Die konkrete „Reisepraxis“ bietet dabei viele Gelegenheiten, um „step by step“ ein Mehr an Beteiligung zu ermöglichen. Oftmals bedarf es hierbei nur einer veränderten, bewussteren Herangehensweise. Die angewandten Methoden bzw. Übungen sind nicht unbedingt neu, erhalten aber neue (hier: beteiligungsrelevante) Bedeutung durch veränderte Sinnzusammenhänge.

Eingedenk der Tatsache, dass das die jeweiligen Rahmenbedingungen (Lern-) Gelegenheiten darstellen, die latent erziehen können, sollte das Augenmerk auch darauf gerichtet sein, solche günstigen Gelegenheiten zu schaffen (z.B. Selbstversorgerhaus, attraktives Umfeld, Infrastruktur vor Ort, motivierte Betreuer etc.).

### **Leitlinien der pädagogischen Begleitung**

Eine wichtige Voraussetzung, um nachhaltige Beteiligungsprozesse anzustoßen, ist eine qualifizierte pädagogische Begleitung. Diese beinhaltet beispielsweise nicht nur die Hilfestellung bei organisatorischen Fragen oder die Vermittlung des Erarbeiteten an übergeordnete Entscheidungsträger. Zu ihren Kernaufgaben gehört vielmehr, eine vertrauensvolle Atmosphäre in der Gruppe zu schaffen, kreative Arbeitsprozesse zu initiieren sowie eine produktive Gruppendynamik in Gang zu setzen, die die Verantwortungsbereitschaft fördert und vor allem Spaß am gemeinsamen Tun vermittelt. Denn neben den konkreten Erfolgserlebnissen von Beteiligungsmodellen ist vor allem der begleitende Prozess, d.h. das Gruppenerlebnis, das (spielerische) Erarbeiten von neuen Lösungen und die Erfahrung von Solidarität mindestens so wichtig wie die Genugtuung, etwas selbst entwickelt oder verändert zu haben.

Folgende (didaktische) Leitlinien und Grundsätze sollen helfen, den Beteiligungsprozess zu strukturieren. Dabei gilt die Devise: So viel Freiheit wie möglich und so viele Grenzen wie nötig.

- Reisen und Freizeiten sind als geeignetes Lern- bzw. Erfahrungsfeld zu begreifen und entsprechend zu gestalten (Bereitstellung bzw. Schaffung günstiger Rahmenbedingungen z.B. durch die Wahl von Selbstversorgerunterkünften)
- Ausgangsbasis allen Handelns ist die aktuelle Erlebniswelt von Kindern und Jugendlichen (Aktuelle Probleme, Trends etc. aufgreifen)
- Beteiligung vollzieht sich in einem gemeinsamen Lernprozess von Gruppe und BetreuerInnen. Innerhalb dieses Prozesses versuchen die BetreuerInnen Kindern und Jugendlichen,
  - ihre Lebenswelt durchschaubar zu machen;
  - die Bedeutung demokratischer Prozesse im Lebenshorizont sichtbar zu machen;
  - ein Gruppenklima zu schaffen, welches zur Stärkung des (Selbst)Vertrauens etc. beiträgt;
  - zur Fähigkeit, Fragen zu stellen sowie zur Meinungsbildung und Kritikfähigkeit zu verhelfen;
  - Anregungen zu geben, die die Kreativität und Fantasie wecken und fördern;
  - Möglichkeiten für Entspannung, Erlebnisse, Erfahrungen und Erkenntnisse zu schaffen;
  - Organisationsformen anzubieten, die das soziale Miteinander fördern;
  - Aktivitäten zu ermöglichen, die ihren Fähigkeiten angemessen sind.

Partizipation, die auf aktive Beteiligung und (selbst-)kritische Mitwirkung an Entscheidungsprozessen zielt, setzt ein neues (pädagogisches) Selbstverständnis der TeamerInnen bzw. LeiterInnen voraus. Dazu zählt ein demokratisch-partnerschaftlicher Führungsstil, der sich u.a. in folgenden Prinzipien konkretisiert:

- **Hole die TeilnehmerInnen dort ab, wo sie stehen und setze dich mit ihnen in Bewegung**

Die TeamerInnen machen sich selbst nicht zum Maßstab, sondern suchen gemeinsam mit den TeilnehmerInnen nach Problemlösungen und bemühen sich um Kommunikation und Kooperation.
- **Gebe ausreichend Raum für Entscheidungen**

TeamerInnen lassen der Gruppe genügend Spielraum (auch zeitlich) für Mitbestimmung und Mitentscheidung in einem überschaubaren Rahmen und erhöhen damit ihre Verantwortung.
- **Betone die Stärken**

Jeder möchte seine persönlichen Fähigkeiten erkennen und anerkannt wissen. Eine gute/r TeamerIn wirkt unterstützend und stellt die Stärken heraus, anstatt an die Schwächen zu erinnern. Lob ist ein wichtigeres Erfolgsmittel als Tadel.

- **Erkenne den Einzelnen an**

Die Berücksichtigung der Bedürfnisse und Interessen des Einzelnen besitzen einen hohen Stellenwert. Die Gruppe sollte daher so wenig wie möglich kollektiv angesprochen werden. Denn jeder will selbst respektiert werden, bevor er sich für andere einsetzt.

- **Fördere die Zusammenarbeit**

Eine gute Zusammenarbeit innerhalb einer Gruppe steigert die Zufriedenheit und ist auf Dauer auch ergiebiger. Sie ist daher gegenüber der Einzelarbeit (dem Einzelwettbewerb) zu bevorzugen.

- **Setze notwendige Grenzen**

Nicht in jeder Gruppe oder Situation ist ein grenzenlos freiheitlicher Leitungsstil möglich. Einschränkungen sind daher je nach Rahmenbedingungen wie Alter, Reife, Gruppengröße etc. erforderlich (ganz abgesehen von rechtlichen Aspekten). Es kommt darauf an diese zu erkennen, gut zu begründen und gemeinsam zu bejahen. Dann können sie für den Gruppenprozess sogar förderlich sein.

- **Mache dich als TeamerIn entbehrlich**

Gute TeamerInnen werden sich im Laufe der Zeit immer mehr zurückhalten, je selbständiger der Einzelne oder die Gruppe wird. Ihre Rolle ist die der Beraterin bzw. des Beraters, der die TeilnehmerInnen zur eigenen Selbständigkeit und Mündigkeit bringt.

- **Trage alle Entscheidungen und Prozesse mit Humor**

Ohne Humor ist Partizipation schwer vorstellbar, denn schließlich sollen und wollen alle in erster Linie ihren (gemeinsamen) Spaß haben.

Wichtig ist vor allem, dass im Vorfeld (z.B. bereits bei der Vorbesprechung, in der Ausschreibung) abgeklärt wird, welche Angelegenheiten vom Leitungsteam allein entschieden werden, bei welchen die TeilnehmerInnen mitbestimmen und welche sie in eigener Zuständigkeit entscheiden und durchführen können. Natürlich können sich diese „Grenzziehungen“ im Rahmen einer Freizeit in Richtung zusätzlicher Mitbestimmungsmöglichkeiten verschieben.

Auf jeden Fall vermieden werden sollte aber die nachträgliche Beschränkung von zugestandenen Entscheidungsbefugnissen bzw. die Rücknahme von Kompetenzen. Also, lieber am Anfang die „Zügel etwas straffer in der Hand halten“, um sie allmählich zu lockern. Und nicht zuletzt verlangt ein demokratisch-partnerschaftlicher Leitungsstil auch ein gewisses Maß an (anerkannter) Autorität. Autorität bedeutet aber nicht die Ausübung von Macht, sondern ergibt sich aus Überzeugungskraft, die das entsprechende Vertrauen ausstrahlt.

## **Anleitungen zur Anregung und Begleitung von Beteiligungsprozessen**

Die Mitwirkung an Beteiligungsprozessen erfordert auch auf Seiten der Kinder und Jugendlichen Kompetenzen. Dazu zählen in erster Linie soziale Kompetenzen, wie z.B. Teamfähigkeit, aber auch ein ausreichendes Selbstvertrauen und ein Verantwortungsgefühl für andere. Mit Hilfe von altersgemäßen Methoden (Übungen oder Aktionsformen) sollen Kinder und Jugendliche zur Erweiterung ihres Selbstbildes und ihrer persönlichen Grenzen angeregt bzw. ermuntert werden. Durch konkrete (Selbst-)Erfahrungen sowie positive Rückmeldungen durch die Gruppe und die LeiterInnen werden zentrale Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung „angesprochen“, wie z.B.:

- Selbstvertrauen („Ich-Stärke“ bzw. das Gefühl, Vertrauen in sich selbst zu bekommen)
- Mut und Entschlossenheit
- Motivation (Ziele verfolgen)
- Selbsteinschätzung und Selbstannahme
- Konzentration und Aufmerksamkeit
- Geborgenheit in der Gruppe („Wir-Gefühl“) und Vertrauen
- Teamfähigkeit und Problemlösungskompetenz
- Verantwortungsgefühl für sich selbst und für die Gruppe

Die im Folgenden vorgestellten Übungen entstammen dem weiten Bereich der Erlebnispädagogik und dienen dazu, innerhalb von Gruppen eine offene Gesprächs- und Vertrauenskultur aufzubauen. Dabei sind die Förderung von Ich-Stärke und Wir-Gefühl wesentliche Kennzeichen einer unterstützenden Atmosphäre, die von Akzeptanz, Respekt und gegenseitiger Hilfe getragen wird.

Als Vorbereitung auf die einzelnen Übungen sind animierende Spiele und Methoden - im Sinne von Belebungen - geeignet, die vor allem auch die eventuelle Scheu vor körperlicher Nähe abbauen helfen. wie z.B. „Fang- oder Häscherspiele“, aber auch kleine Spiele und „energetische“ Übungen zur Einstimmung und Auflockerung.

## Übungen und Spiele zur Einstimmung und Auflockerung

### Ra-ka-rö

Ziele:	Einstimmung, Gruppengefühl
Zeitbedarf:	ca. 5 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	beliebig

Ein Bewegungsgesang im Kreis und in drei Strophen. Es geht dreimal drei Schritte nach rechts, zzgl. ein Zwischenschritt, dann dreimal drei Schritte nach links (ebenfalls mit Zwischenschritt). Auf die ersten drei Schritte werden jeweils die Silben „Ra“, „Ka“, „Rö“ gesprochen. Bei der ersten Strophe berührt man sich mit den Händen auf den Nachbarsschultern, bei der zweiten Strophe mit den Händen auf den Nachbarsknien, bei der dritten mit den Händen auf den Nachbarsknöcheln.

### Taka Taka Tan

Ziele:	Einstimmung, Gruppengefühl
Zeitbedarf:	ca. 2-3 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	beliebig

Alle TeilnehmerInnen stehen im Kreis und sprechen gemeinsam und schwungvoll hintereinander weg:

- 1) Taka-taka-tan
- 2) tan-tan-tan
- 3) Taka-taka-tan, taka-taka-tan
- 4) Tan

Bei 1) und 3) wird mit den Händen auf die Oberschenkel geklopft, bei 2) und 4) wird für jedes „tan“ einmal in die Hände geklatscht.

### Ein Gewitter zieht vorüber

Ziele:	Einstimmung
Zeitbedarf:	ca. 5 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	beliebig

Alle sitzen im Kreis. Der oder die ÜbungsleiterIn gibt nacheinander verschiedene Impulse herum, die im Kreis der Reihe nach weitergegeben werden. Ist das erste Signal wieder angekommen, wird das zweite Signal herumgeschickt usw. Die TeilnehmerInnen müssen darauf achten, dass sie selbst ein Signal so lange weitermachen, bis das nächste bei ihnen angekommen ist. Und hier die fünf verschiedenen Signale, die dann auch in umgekehrter Reihenfolge wieder abgebaut werden, so dass es sich wirklich wie ein vorüberziehendes Gewitter anhört. Handflächen aneinander reiben - mit den Fingern schnippen - langsam in die Hände klatschen - mit den Händen auf die Oberschenkel klopfen - mit den Händen auf die Oberschenkel klopfen und mit den Füßen trampeln.

### Energiekreis

Ziele:	Einstimmung
Zeitbedarf:	ca. 3-5 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	beliebig

Alle TeilnehmerInnen (TN) stehen im Kreis. Die Hände werden mit den Handflächen nach oben zeigend seitlich ausgestreckt, wobei die linke Hand unter und die rechte auf der Nachbarhand „liegt“. Die Energie fließt, indem ein TN seine rechte Hand auf die linke Hand des Nachbarn schlägt. Dieses „Signal“ wird dann möglichst schnell weitergegeben, bis es wieder den Ausgangspunkt erreicht hat. Man kann das Signal dadurch verstärken, dass man etwas laut in den Kreis hineinruft („Hopp“). Ein TN kann auch in der Mitte stehen und die Zeit für eine Runde stoppen (24 TeilnehmerInnen brauchen ca. 8 Sek.).

### Gefühlstheater

Ziele:	Einstimmung
Zeitbedarf:	mind. 10 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	beliebig
Vorbereitung:	Karten beschriften (A4)

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt. Abwechselnd bekommt eine Gruppe ein Gefühl auf einer Karte gezeigt, welches pantomimisch dargestellt werden soll. Die andere Mannschaft hat die Aufgabe, dass dargestellte Gefühl zu erraten. Beispiele für Gefühle: Wut, Angst, Trauer, Freude, Einsamkeit, Eifersucht/Neid, Liebe, Arroganz, Stolz etc.



## Blinder Zahlensalat

Ziele:	Einstimmung, Vertrauen, Kooperation
Zeitbedarf:	ca. 3-5 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	beliebig
Material:	evtl. Augenbinden oder Tücher, Absperrband oder Seil
Kosten:	Materialkosten
Vorbereitung:	evtl. geeignetes Terrain auskundschaften und „abstecken“

Die TeilnehmerInnen versammeln sich in der Mitte eines Raumes oder draußen innerhalb eines per Seil oder Band „abgesteckten“ Terrains (z.B. zwischen Bäumen, möglichst in Hüfthöhe) und gehen langsam, mit geschlossenen Augen, ohne zu sprechen, die Arme auf Brusthöhe nach vorne gestreckt umher. Nach ca. 15 Sek. teilt die Spielleitung mit, dass alle TeilnehmerInnen eine Zahl ins Ohr geflüstert bekommen. Die Aufgabe besteht darin, sich - ohne zu sprechen - richtig sortiert, der Reihe nach aufzustellen.

## Tanz der Vampire

Ziele:	Einstimmung, Vertrauen
Zeitbedarf:	ca. 5-10 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	beliebig
Material:	evtl. Augenbinden oder Tücher, Absperrband oder Seil
Kosten:	Materialkosten
Vorbereitung:	evtl. geeignetes Terrain auskundschaften und „abstecken“

Alle TeilnehmerInnen (TN) haben die Augen verbunden (geschlossen) und wandeln schweigend umher. Ein TN wird heimlich zum Vampir erklärt (leichter Schlag auf den Kopf). Wenn sich zwei TN berühren, gehen sie schweigend weiter, nur der Vampir schreit laut auf, wenn er auf jemanden trifft. Dieser wird dann ebenfalls zum Vampir. Treffen Vampire aufeinander sind sie erlöst.

## Übungen zum Thema Vertrauen

### Blind führen

Ziele:	Vertrauensbildung, Verantwortung
Zeitbedarf:	ca. 5 Min.
Ort:	Waldstück, Wiese, Parkanlage
Gruppengröße:	beliebig
Material:	evtl. Augenbinde
Kosten:	evtl. Materialkosten
Vorbereitung:	geeignetes Terrain auskundschaften

Es werden Pärchen gebildet. Eine/r bekommt die Augen verbunden und wird vom anderen geführt. Der Führende hat die Verantwortung dafür, dass die blinde Person sich sicher fühlt und sich nicht verletzt. Man erkennt den Erfolg an der Haltung des Blinden (locker oder verkrampt). Man kann an den Schultern führen, die Hand halten oder sich nur an den Fingerspitzen berühren. Nach ca. 5 Minuten ist Rollenwechsel. Diese Übung kann auch barfuss durchgeführt werden (Boden von scharfen Gegenständen befreien!).

### Kippen

Ziele:	Vertrauensbildung
Zeitbedarf:	ca. 5 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	beliebig

Auch hier werden wieder Pärchen gebildet. Man stellt sich hintereinander auf. Die vordere Person steht „stocksteif“ und lässt sich nach hinten fallen. Die hintere Person steht im sicheren Ausfallschritt und hält die vordere Person. Die hintere Person muss das Vertrauen erst aufbauen. Man fängt also zunächst in Höhe des Schultergürtels an, die kippende Person zu halten und kann dann, ein sicheres Gefühl vorausgesetzt, die „Fallstrecke“ verlängern.

## Pendeln

Ziele:	Vertrauensbildung, Kooperation
Zeitbedarf:	ca. 5 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	8-10

Das Pendeln ist von der Art her ähnlich wie das Kippen. Nur wird man nicht von einer Person gehalten, sondern von mehreren, die Schulter an Schulter im Kreis stehen. Optimal sind 8-10 Personen im Kreis. Die Haltenden müssen wieder auf den Ausfallschritt achten (stabiler Stand) und darauf, dass die Hände zum Abfedern nach vorne gebeugt sind. Wer in der Mitte steht, sollte wieder „stocksteif“ bleiben und kann bei einem sicheren Gefühl die Augen schließen.

## Holzfäller

Ziele:	Selbstvertrauen, Mut, Gruppenverantwortung
Zeitbedarf:	ca. 5 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	mind. 20
Material:	Augenbinden

Alle stehen mit verbundenen Augen im Raum oder auf einer abgegrenzten Fläche. Es gibt je nach Gruppengröße 6-8 Holzfäller, die aber keine Augenbinden umhaben. Die Blinden sind Bäume, die von den Holzfällern gefällt werden. Die Holzfäller tippen einen Baum nach dem anderen an und transportieren ihn auf den Holzstapel (eine vorbereitete Fläche). Wer als Baum angetickt wurde, lässt sich stocksteif nach hinten fallen und wird in stocksteifer Haltung (Körperspannung!) abtransportiert.

## Vertrauensfall

Ziele:	Selbstvertrauen, Mut, Gruppenverantwortung
Zeitbedarf:	ca. 5 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	mind. 10
Material:	leere Getränkekisten
Kosten:	-
Vorbereitung:	siehe Beschreibung

Leere Getränkekisten (mind. 6) werden treppenförmig aufeinander gestapelt und von mind. einer Person gesichert. Die Aufgabe besteht darin, sich von der obersten Stufe rückwärts in die Arme von mind. 10 „Fängern“ fallen zu lassen. Die Fänger stehen sich im Ausfallschritt in zwei Reihen Schulter an Schulter gegenüber. Die Arme werden mit der Handfläche nach oben im „Reißverschlussverfahren“ gerade nach vorne ausgestreckt (Uhren und Schmuck entfernen). Die/der Freiwillige „kontrolliert“ die korrekte Stellung der Fänger und lässt sich nach einem festen Ritual fallen („Seid Ihr bereit?“ - „Ja! - Wir sind bereit.“ - „Dann lasse ich mich fallen.“). Dabei ist der Körper angespannt und die Arme sind vor dem Oberkörper verschränkt. Der Fall ist beendet, wenn die/der Freiwillige mit beiden Beinen wieder fest auf dem Boden steht. Bei dieser Übung ist Mut gefragt - egal ob man sich fallen lässt oder nicht. Denn auch die Entscheidung, sich nicht fallen zu lassen, ist eine mutige.

## Übungen zum Thema Kooperation

### Schlangengrube

Ziele:	Kreativität, Kooperation
Zeitbedarf:	mind. 10 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	mind. 8-10
Material:	Stühle

So viele Stühle wie Teilnehmende werden in eine lange Reihe gestellt. Jede/r stellt sich nun auf einen der Stühle. Ab nun darf der Boden nicht mehr berührt werden, da man sich auf einer schmalen Brücke über einer Schlangengrube befindet (ansonsten droht ein Handicap, z.B.: Augen verbunden, Luftballon zwischen die Knie). Die TeilnehmerInnen erhalten die Aufgabe, sich nach bestimmten Vorgaben zu sortieren (z.B. nach Körpergröße, Geburtsdatum, Schuhgröße u.a.).

### Blindes Seilquadrat

Ziele:	Kreativität, Kooperation
Zeitbedarf:	mind. 10-15 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	mind. 8-10
Material:	(Kletter-)Seil oder Absperrband, Augenbinden oder Tücher
Kosten:	Materialkosten
Vorbereitung:	siehe Beschreibung

Ein langes Seil oder Absperrband (aus dem Baumarkt!) (bei 10 TeilnehmerInnen mind. 12 Meter) wird zu einem Ring zusammengeknotet. Die Spieler stellen sich mit dem Seil/Band in der Hand im Kreis auf und verbinden sich die Augen. Die Aufgabe besteht nun darin, sich als Gruppe mit dem Seil/Band in der Hand in Form eines Quadrats oder Dreiecks aufzustellen.

### Quadrat im Kreis

Ziele:	Kreativität, Kooperation
Zeitbedarf:	ca. 15- 30 Min.
Ort:	Drinne und drauen
Gruppengroe:	mind. 8-10
Material:	(Kletter-)Seil oder Absperrband, Augenbinden
Kosten:	Materialkosten
Vorbereitung:	siehe Beschreibung

Es werden zwei Seile nebeneinander gelegt. Der Spieler, der das Seil berhrt wird blind (Augenbinde). Sobald der erste Spieler das Seil berhrt, werden alle anderen Spieler stumm. Die Aufgabe besteht darin, aus dem einen Seil einen Kreis zu bilden und aus dem zweiten Seil ein Quadrat, das den Kreis mit seinen Ecken berhrt.

### Spinnennetz

Ziele:	Kreativität, Kooperation
Zeitbedarf:	ca. 15- 30 Min.
Ort:	Drauen
Gruppengroe:	mind. 6-8
Material:	(Kletter-)Seil oder Absperrband, Augenbinden, Luftballons
Kosten:	Materialkosten
Vorbereitung:	Netz knpfen

Mit Hilfe von Seil oder Absperrband wird zwischen zwei Bumen, Pfosten etc. ein Netz mit 6-8 „Lochern“ (je nach Zahl der TeilnehmerInnen) geknpft. Die Aufgabe besteht darin, die gesamte Gruppe durch das Netz auf die andere Seite zu bringen, ohne dieses zu berhren. Dabei darf jedes Loch nur einmal passiert werden. Berhrt ein/e TeilnehmerIn (TN) das Netz, mssen alle TN wieder auf die Ausgangsseite zurck.

## Polarexpedition

Ziele:	Kreativität, Kooperation
Zeitbedarf:	ca. 15- 30 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	mind. 8-10
Material:	(Kletter-)Seil oder Absperrband, Augenbinden
Kosten:	Materialkosten
Vorbereitung:	siehe Beschreibung

Die Spieler stehen nach einem Flugzeugabsturz über dem Polarmeer auf einer Eisscholle (leere Getränkekiste, Teppichfliese, Stuhl). Ziel des Spiels ist es, dass alle sich auf die Rettungsinsel (vier zusammengestellte Tische o.ä.) retten sollen. Niemand soll zurückbleiben. Die Eisschollen sind gleichmäßig im ganzen Raum verteilt. Eine Eisscholle darf nur bewegt werden, wenn niemand darauf steht. Wer den Boden (eiskaltes Wasser) berührt, bekommt ein Handicap (Augen verbunden, Luftballon zwischen die Knie, o.ä.). Für jede/n, der sich auf die Rettungsinsel gerettet hat, verschwindet die zuletzt betretene Eisscholle. Es sind also immer so viele Eisschollen im Spiel wie Spieler.

## Säuresee

Ziele:	Kreativität, Kooperation
Zeitbedarf:	ca. 10-15 Min.
Ort:	Draußen
Gruppengröße:	mind. 8-10
Material:	30 m langes (Kletter-)Seil, Fallschirm oder weiteres Seil (ca. 20 m), „Schatz“
Kosten:	Materialkosten

Der Fallschirm wird auf dem Boden ausgebreitet bzw. das 20 m lange Seil wird an den enden zusammengeknotet und vor einem Baum als Kreis ausgelegt. Dies symbolisiert den Säuresee. In die Mitte des Sees wird der Schatz gelegt. Aufgabe der Gruppe ist es nun, den Schatz mit Hilfe des 30 m langen (Kletter-)Seils aus der Mitte des Sees zu bergen. Dabei darf der See nicht berührt werden. Einziges Hilfsmittel ist der Baum.

*Die gängigste Lösung besteht darin, ein Ende des Seils am Baum zu befestigen und das andere Ende durch die Gruppe so straff zu halten, dass eine Person am Seil über den See entlang hangeln und den Schatz bergen kann.*

## Heißer Draht

Ziele:	Kreativität, Kooperation
Zeitbedarf:	ca. 15 Min.
Ort:	Drinnen und draußen
Gruppengröße:	mind. 8-10
Material:	ca. 3 m langes Seil oder Absperrband, ein ca. 2 m langes und mind. 20 cm breites stabiles Brett oder eine Klappbank
Kosten:	Materialkosten

Der „Heiße Draht“ wird zwischen zwei Bäumen, der Wand und einem Pfeiler etc. ca. in einer Höhe von 1,50 m -2 m gespannt. Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, alle Mitglieder über den Draht von der einen auf die andere Seite zu bringen, ohne diesen zu berühren. Als einziges Hilfsmittel steht das Brett bzw. die Bank zur Verfügung.

*Die Lösung besteht darin, das Brett als „Lift“ zu nutzen, d.h. eine Person steht/kniet auf dem Brett und wird von der Gruppe langsam hochgehoben bis sich das Brett knapp unterhalb des Drahtes befindet. Jetzt kann die Person einen Schritt über den Draht ganz an das Ende des Brettes machen. Danach wird sie langsam wieder zu Boden gelassen und ist auf der anderen Seite.*