

Handout zur Waldpädagogik-Fortbildung an der HNEE

Thema: Abenteuerpädagogik

Leitung: Sabrina Schwarz

Hier findest du die Zusammenfassung aller Übungen zum Thema Abenteuerpädagogik und Teambuilding.

Gemeinsamkeiten nach den Himmelsrichtungen

Alle Teilnehmende (TN) stellen sich nach Osten, Westen, Norden und Süden auf, wenn folgendes gefragt wird:

- Wo seid ihr geboren und aufgewachsen?
- Wo habt ihr eure Ausbildung/ Studium gemacht?
- Wo ist euer Lieblingsurlaubsland?
- Wo wohnt ihr in Berlin/Brandenburg, Deutschland?
- Wo arbeitet ihr heute?

Nach jeder Frage wird herum gegangen und nachgefragt.

Positive Eigenschaften

Alle Teilnehmer schreiben auf ein Zettelchen 3 positive Eigenschaften von sich, falten es zusammen und legen es zurück in das Körbchen. Dann geht man rum und jeder zieht eins der Zettel und spricht mit den anderen Teilnehmenden, um zu erfahren wem das Zettelchen zuzuordnen ist. Alle stellen sich im Kreis auf und dürfen nacheinander sagen wer wohl die 3 Eigenschaften hat. Es gibt für jeden 3 Versuche, dann wird aufgelöst.

3- Eck der Gemeinsamkeiten

Die vorab definierten Gruppen durch die Stempel bekommen ein großes Stück Papier um dort ein 3 Eck der Gemeinsamkeiten aufzumalen. An jeder Ecke wird ein Name geschrieben. Die Linien müssen gefüllt werden mit gemeinsamen Interessen/Hobbies/Ansichten etc. Am Schluss müssen alle mit dem Namen vorgestellt werden und eine der Gemeinsamkeiten in der Gruppe wird vor allen durch Pantomime vorgestellt.

Namenspiel „Bälle“

Die TN sagen bevor man ihnen den Ball zuwirft den Namen, so geht es durcheinander im Kreis. Dann nach und nach die 3 Bälle ins Spiel bringen. Auch rückwärts einbauen.

Namenspiel „Duell“

2 Gruppen, je 2 Menschen stehen am Tuch, dann wird es fallengelassen, wer den Namen des anderen zuerst sagt gewinnt und der Verlierer tritt dem Team des Gewinners bei.

**„Das Team
gegen die Zeit“**

Das Team muss so schnell wie möglich die Zahlen berühren. Dabei gelten folgende Regeln: Es darf zeitgleich nur eine Person im Kreis sein. Die Zahlen müssen mit Hand oder Fuß berührt werden. Es wird mit der Stoppuhr die Zeit im Blick gehalten.

„Zapfenjagd“

2 Teams stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Zwischen je 2 TN liegt ein großer Zapfen auf dem Boden. Der Spielleiter nennt nur bestimmte Körperteile, die alle TN mit den Händen berühren müssen (Kopf, Schulter, Arme, Knie, Zehen etc.) zwischendurch sagt er „Zapfen“. Dann müssen die Teilnehmer so schnell wie möglich die Zapfen greifen. Welches Team am meisten Zapfen hat gewinnt.

**„Baumstamm
überqueren“**

Die ganze Gruppe steigt auf den Baumstamm. Beide äußersten TN müssen nun den Baumstamm überqueren während alle anderen darauf bleiben. Sie bekommen Unterstützung der anderen TN. Man kann bei 2 Baumstämmen auch 2 gleichgroße Gruppen gegeneinander spielen lassen. Dann geht es auf Zeit. Wer es zuerst geschafft hat.

„Pantomime Flüstertelefon“

Alle TN stehen in einer Reihe voneinander, Blick nach vorne gerichtet. Der letzte in der Reihe überlegt sich 3 Bewegungen von Waldtieren, die das Tier identifizieren können. Dann tippt er der Person vor sich auf den Rücken, diese dreht sich zu ihm um und bekommt die Pantomime vorgemacht. So geht es weiter, bis der letzte erraten muss um welche Waldtiere es sich handelt.

**„Gemeinsam zum Ziel –
Balltransport durch
Seilsonne“**

Die Gruppe muss den Ball von Flasche 1 zu Flasche 2 mit Hilfe der „Seilsonne“ transportieren ohne, dass der Ball herunterfällt. Tut er es doch, muss erneut begonnen werden. Um das zu erschweren bekommen alle TN bis auf einen die Augen verbunden.

„Moorpfad“ (für Erwachsene)

Alle müssen das imaginäre Moor überqueren, dafür gibt es die Matten. Jeder TN, bis auf einer bekommt eine Matte. 2 Seile zeigen das „Moor“ an. Tritt jemand ins Moor wird er „blind“ oder verliert sein Bein. Werden die Matten auch nur für eine Sekunde nicht berührt werden sie von der bösen Moorhexe entfernt. (Können bei Kindern durch Fragen wie „Welche Baumarten gibt es hier im Wald etc.“ wieder erlangt werden. Es können auch 2 Gruppen gegeneinander spielen.

Kreatives Team I
„Unterschlupf-Bau“

Das Team (je 10 Personen) sollen im Wald einen Unterschlupf bauen, wo mindestens eine Person tatsächlich übernachten könnte, ohne zu erfrieren (Laubhütte)... Dann soll das kreativste Gruppenfoto davor gemacht werden.

Kreatives Team II
„Murmelbahn“

Je Zehn Leute sollen eine Murmelbahn bauen:
Diese muss folgende Eigenschaften haben: 2x Links-, 2x Rechtskurve, 1x Tunnel, x1 Brücke, 1x Schanze. 3 Versuche hat am Ende jedes Team, die Murmel ins Ziel zu bringen.

Kreatives Team III
„Wassertransport“

Das Team bekommt die Aufgabe das Wasser von Eimer I zu Eimer II (ca. 20 m Abstand) zu transportieren nur mit Hilfe von Naturmaterialien. Das Wasser vom Eimer II wird dann auf eine 1 Meter lange (variabel) selbstgebaute Abflussrinne geschüttet, die zu Eimer III führt. Wer in der vorgegebenen Zeit am meisten Wasser in Eimer III hat, gewinnt. Es spielen entweder 2 Gruppen gegeneinander, oder nach Zeit.

Kreatives Team IV
„Nestbau“

Die Gruppe soll ein Nest bauen, dass verhindert, dass das Ei kaputt geht, wenn man es von der Leiter herunterwirft. Es dürfen alle Arten von Naturmaterialien aus dem Wald zur Hilfe genommen werden. Spieldauer insgesamt ca. 1 Std.

„Dreieck des Vertrauens“

Die Gruppe muss ohne das Seil zu berühren aus dem „Seil- Dreieck“ entkommen. Die 3 Seile werden auf 3 unterschiedlichen (leicht, mittel, schwer) Höhen um Bäume herum befestigt. Wird das Seil berührt, muss die Gruppe wieder von vorne anfangen. Auf jeder Seite müssen mind. 3 Personen drüber. Am besten mit einer TN Anzahl von 9/12/15 Leuten spielen.

Achtung: Nur ein Platz aussuchen, der frei von Ästen, Steinen, Baumstumpfen etc. ist, am besten reine Laubschicht!

„Blindlauf durch den Wald“

Die Bäume bekommen Markierungen von A-D. Jeder TN stellt sich an seinen D Baum, findet am C-Baum seine kleine Gruppe, die gemeinsam zum B-Baum läuft. Dort treffen sich alle TN und gehen gemeinsam zum A-Baum, wo das Spiel beendet ist. Alle TN haben von dem Moment an, wo sie an ihrem D-Baum stehen die Augen verbunden und es darf nicht mehr gesprochen oder gepfiffen werden. Andere Signale dürfen vereinbart werden. Vorbereitungszeit für die TN beträgt 30 min.

Warm-up: „Reiher und Fisch“

Alle stehen in einem großen Kreis und markieren mit ihren Füßen direkt am Standort ihren „Ausgangspunkt, bzw. Start“. Dann wird ein „Reiher“ gewählt, der in die Mitte des Kreises geht. Er bekommt einen Beutel, oder einen etwas schwereren, aber gut greifbaren Gegenstand („Fisch“) zwischen die Füße. Diesen darf er nicht berühren und auch nicht festhalten. Alle anderen sind Reiher die ihm den „Fisch“ wegschnappen und hinter ihre Startlinie bringen müssen. Dabei darf der Reiher aber alle abschlagen die versuchen ihm den Fisch zu stehlen. Ist jemand abgeschlagen muss die Person sofort zur Startlinie zurückkehren um dann erneut den Fisch zu jagen. Schafft es jemand den Fisch, ohne abgeschlagen worden zu sein, hinter die Startlinie zu bringen, ist die Person der neue Reiher in der Mitte. #

Verstecken nach den „Native Americans Jägerlehrlingen“

Es wird ein sicheres Waldgrundstück, ohne große Astbruchgefahr ausgewählt und mit Versteckmöglichkeiten wie z.B. dicken Bäumen, Hügel, Büsche etc. Ideal ist, wenn ein Weg die Grenze des Grundstücks klar kennzeichnet. Auf dem Weg steht eine Person, der/die Spielführer*in, die „Beute“ mit dem Rücken zum Waldgrundstück. Alle anderen verstecken sich in 50-100 Meter Entfernung im Wald (je nach Zielgruppe). Dann gibt die „Beute“ das Signal zum Start. Alle

schleichen sich so leise wie möglich an die Beute an und haben die Aufgabe dem Spielführer unentdeckt auf die Schulter zu klopfen. Doch hört der Spielführer irgendein Geräusch ruft er sofort und so laut, dass alle ihn hören können: „Stopp“ und zählt laut „1, 2, 3“ und dreht sich dann um Richtung Waldgrundstück. Alle anderen müssen sich bis jetzt wieder gut versteckt haben. Doch sieht der Spielführer jemanden, auch nur eine Jacke oder irgendetwas, dann ruft er den Namen der Person und sie ist „draußen“. Sprich sie verlässt so schnell wie möglich das Waldgrundstück und stellt sich zum Spielführer. Hier sei erwähnt, dass alle, die nicht mehr beim Verstecken dabei sind unbedingt leise sein müssen!!! Gewonnen hat die Person, die während des Spiels dem Spielführer auf die Schulter geklopft hat und nicht gesehen wurde. (Es gibt auch mehrere Gewinner). Das Spiel endet erst, wenn alle Versteckten aus dem Waldgrundstück als Gewinner hervorgegangen sind, oder ausgeschieden sind.

Literaturempfehlungen:

- **Kooperative Abenteuerspiele 1 und 2 (ISBN: 978-3-7800-4960-5, ISBN 978-3-7800-5822-5)**
- **Seil-Settings – Teamtrainings erlebnis-orientiert gestalten (ISBN 978-3-407-36518-7)**
- **Abenteuer leiten – in Abenteuern lernen (ISBN 978- 3-931902-53-7)**