

# Waldplane

## Vorbereitung

Eine Folie oder Plane auf dem Boden ausbreiten.

## Spielablauf

Alle Kinder setzen oder stellen sich auf die Plane.

Jetzt versuchen die Kinder die Folie oder Plane umzudrehen. Tritt dabei einer auf den Boden fängt die ganze Gruppe wieder bei 0 an und muss die Folie oder Plane wieder auf dem Boden auslegen.

## Spielende

Die Folie oder Plane muss umgedreht sein und alle Kinder müssen drauf stehen.

Variante: Gewonnen hat die Mannschaft, die die Aufgabe am schnellsten löst. Wenn jemand daneben tritt, muss die Mannschaft neu beginnen.

## Fluch der Karibik

Die verkaterte Schiffscrew sitzt hinter der Ziellinie. Nach einer durchzechten Nacht hat die Gruppe ihren Schatz auf hoher See verloren. Die Crew ist total verkatert und kann nicht mehr reden oder gehen. Nur der Admiral ist noch in der Lage zu sprechen. Er sieht die stummen Kollegen, aber er sitzt im Rollstuhl mit dem Rücken zum Schatz, der von der Sandbank geborgen werden soll. Der Captain muss nun alleine losrudern um den Schatz zu bergen, er jedoch ist vom vielen Methanol-Rum erblindet. Die Gruppe muss ihn irgendwie zum Schatz führen!

**Regeln:** Crew darf nur gestikulieren, Admiral sich nicht umdrehen, Captain Augenbinde nicht absetzen, dabei ist zu Beachten, dass der blinde Pirat nicht gegen irgendwelche Hindernisse läuft.

**Variation:** Bei der zweiten Runde können alle Positionen auch neu besetzt werden. Der Schatz ist dieses Mal ins Meer gefallen und treibt nach einem Muster hin und her (Trainer trägt ihn).

**Art / Ziel des Spiels / der Übung:** Kooperation, Vertrauen

**Anzahl / Alter der SpielerInnen:** Ab 6 Personen / Ab 10 Jahren

**Dauer:** 20 -40 Minuten

**Material:** Augenbinden, Schatzkiste

## Spinnennetz

Aus Seilen wird ein Netz hergestellt, das zwischen zwei Bäumen oder Pfosten gespannt wird. Die Aufgabe ist nun, dass alle Mitglieder von der einen Seite auf die andere Seite des Netzes wechseln müssen. Natürlich darf das Netz nicht berührt werden, und jede Netzöffnung darf nur einmal gewählt werden. Beim Durchklettern ist darauf zu achten, dass niemand herunterfällt.

Ziel: Gemeinsam eine Strategie entwickeln, gemeinsam das Problem angehen und lösen; keiner kann das Problem alleine bewältigen.

## Murmelbahn

Die Gruppen bauen eine Murmelbahn. Dabei sollen zwei Murmeln gleichzeitig

starten, jedoch verschiedene Wege gehen und in jeweils vorgegebener Zeit sich treffen oder im Ziel eintreffen. Die Murmelbahn kann aus Holz, Sand oder im Winter aus Schnee gebaut werden. Als Murmel können Glasmurmeln, Plastik-, Golf- oder Tennisbälle verwendet werden.  
Ziel: Gemeinsame Lösung eines (technischen) Problems, Kreativität, Ideenfindung.

### **Rettende Insel**

Ein bis zwei Tische stehen im Raum verteilt. Jedes Gruppenmitglied bekommt eine Teppichfliese (oder auch einen Stuhl) und alle setzen sich im Raum verteilt darauf. Die Teppichfliese/der Stuhl stellen jeweils eine Eisscholle dar, welche allerdings zu schmelzen beginnt. Die Gruppe muss nun versuchen, auf die Tische (rettende Insel) zu gelangen, ohne mit den Füßen den Fußboden zu berühren.  
Variante: Die Eisscholle darf nur von einer Person in Anspruch genommen werden. Die Eisscholle darf nur bewegt werden, wenn sich niemand darauf befindet.  
Ziel: Koordination, gegenseitige Hilfe, Abstimmung bei der Problemlösung.

### **Insel**

Jede Gruppe steht auf einer Decke. Diese stellt die Insel dar. Das Meer reißt immer mehr Teile von der Insel weg. Dies wird nachgespielt, indem die Plane jeweils gefaltet wird. Welcher Mannschaft gelingt es, die Decke am öftesten zu falten und dabei nicht im Meer zu ertrinken?