



Aufgaben und Spiele bei Erlebniswanderungen

Spinnennetz

Teilnehmer: 10 bis 15 Teilnehmer/innen

Alter: ab 14 Jahre

Ort: Wiese, Wald

Aufwand: mittel

Kosten: –

Zeitbedarf: 30 bis 45 Minuten

Material: zwei Bäume im Abstand von 4 bis 5m, ein langes Seil, mehrere kurze Seile (ca. 2m)



Vorbereitung:

Zwischen den beiden Bäumen werden drei Seile straff gespannt. Das untere Seil sollte ca. einen halben Meter über dem Boden sein. Das obere Seil sollte eine Höhe von ca. 2 Meter haben. Dazwischen wird dann das dritte Seil gespannt.

Nun werden mit den kürzeren Seilen so genannte Fächer zwischen den drei langen Seilen eingeknüpft. Dabei dürfen die Fächer (Löcher) weder zu groß noch zu klein sein. Die Anzahl der Löcher richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmer/innen.

Beschreibung:

Die gesamte Gruppe steht vor einer Seite des Netzes. Aufgabe der Gruppe ist es nun, alle Teilnehmer durch die Löcher des Netzes auf die andere Seite zu bringen, ohne dass dabei das Netz berührt wird. Jedes Loch darf nur einmal benutzt werden. Derjenige, der einmal durch das Netz hindurch ist, darf nicht mehr auf die andere Seite zurück, um den anderen zu helfen. Dieses Spiel verlangt von der Gruppe im Vorfeld, sich eine Taktik zu überlegen, wie z.B. der Letzte durch das Netz kommt oder wer das schwierigste Loch meistern soll. Der Spielleiter sollte zu Beginn betonen, dass es sich um eine Gruppenaktivität handelt und die Gruppe die Aufgabe erst gelöst hat, wenn alle Gruppenmitglieder durch das Spinnennetz ohne Berührung auf die andere Seite gekommen sind. Es gibt immer wieder Personen, die nicht die Taktik mit der Gruppe bereden, sondern das für sich einfachste Loch sofort nehmen, obwohl gerade dies für den letzten in der Gruppe sehr wichtig wäre, weil am einfachsten zu meistern.

Varianten:

Wer das Netz bei der Durchquerung berührt, muss es mit einem Handikap (z.B. Lied singen, Augen verbinden, beide Hände auf den Rücken binden etc.) erneut versuchen.

Turmbau zu . . .

Teilnehmer: 20 bis 40 Teilnehmer/innen

Alter: ab 10 Jahre

Ort: Gruppenraum (wegen Wind)

Aufwand: gering

Kosten: 10,- €

Zeitbedarf: 10 bis 20 Minuten

Material: pro Kleingruppe genau 100 Plastikbecher;
evtl. Zollstock



Vorbereitung:

Pro Kleingruppe genau 100 Plastikbecher abzählen.

Beschreibung:

Die Gruppe wird in Kleingruppen (mind. 6 bis 8 Spieler in einer Gruppe) aufgeteilt. Jeder Kleingruppe stehen für den Turmbau 100 Becher zur Verfügung. Aufgabe jeder Kleingruppe ist es nun, einen Turm mit diesen Bechern zu bauen und dabei möglichst viel Kapital zu erspielen. Dabei kommt es auf Taktik, Zeit und Anzahl der verbauten Becher an.

Die maximale Bauzeit beträgt sechs Minuten. Je schneller die Kleingruppe den Turm baut, desto größer ist der Gewinn.

Da aber auch ein gutes Abschätzen der Risiken beim Bau gewinnbringend ist, heißt es vorher, gut in der Kleingruppe zu überlegen (dafür gibt es vier Minuten Zeit, wobei auch schon einmal geübt werden kann/darf). Auf ein Startkommando des Spielleiters fangen die Kleingruppen an, ihren Turm zu bauen. Meint eine Gruppe fertig zu sein, ruft sie laut „Stopp“. Der Spielleiter misst dann die Höhe des Turmes und zählt die Anzahl der verbauten Becher. Während dieser „Kontrolle“ muss der Turm stehen bleiben und darf nicht einstürzen. Ansonsten würde dieser Turm nicht in die Wertung kommen.

Für das Spiel ist folgender **Bauplan (= Regeln)** maßgebend:

- Ihr habt ein Anfangskapital von **36.000,- (+)**.
- Ihr bekommt für je 10 cm Höhe (1 Becher ist 10 cm hoch) **1.000,- (+)**.
- Für jede Sekunde, die Ihr verbaut werden abgezogen **100,- (-)**.
- Bei mehr als 50 Becher, die Ihr verbaut, wird bei jedem weiteren Becher abgezogen **80,- (-)**.

Der elektrische Zaun

Teilnehmer: 20 bis 40 Teilnehmer/innen

Alter: ab 10 Jahre

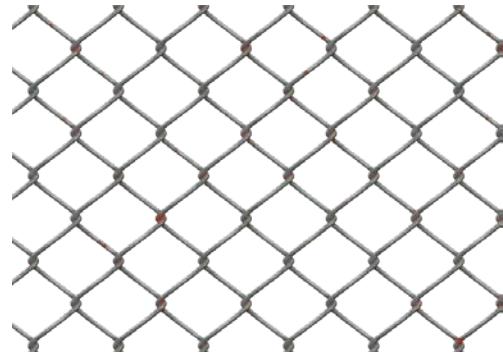
Ort: Halle oder draußen

Aufwand: gering

Kosten: -

Zeitbedarf: 20 bis 120 Minuten

Material: Zwei Befestigungspunkte in Brusthöhe der Kinder; Schnur



Beschreibung:

Der elektrische Zaun wird mit Hilfe beispielsweise einer Zauberschnur aufgebaut. Die Zauberschnur soll dabei so festgebunden werden, dass es verschiedene Höhen zu überwinden gibt. Die Niedrige kann etwa auf Bauchnabelhöhe oder etwas höher gewählt werden und die höhere Höhe befindet sich etwa auf Brusthöhe. Die Aufgabe der Gruppe ist es, diese Schnur ohne, dass sie sich bewegt und ohne Hilfsmittel zu überwinden (auch die Wand ist ein Hilfsmittel). Die LL gibt vor, wie viele der TN über den niedrigen und wie viele über den hohen Teil der Leine die andere Seite erreichen müssen (dabei muss die LL in etwa einschätzen, wie gut und schnell die Gruppe die Aufgabe lösen kann).

Wenn die Aufgabe nicht gelöst wird, ein TN also die Schnur berührt, so kann mit verschiedenen Sanktionen gearbeitet werden. Entweder wird dann die gesamte Gruppe zurück geschickt oder ein TN bekommt ein Handicap (Blind machen, Arm an den Oberkörper binden, etc.). Die LL muss versuchen einzuschätzen, wie weit sie die Gruppe fordern kann, ohne dass zu großer Frust entsteht.

Die chinesische Mauer

Teilnehmer: 20 bis 40 Teilnehmer/innen

Alter: ab 10 Jahre

Ort: Halle

Aufwand: gering

Kosten: -

Zeitbedarf: 5 bis 30 Minuten

Material: Zwei Weichbodenmatten

Beschreibung:

Eine, auf der Längsseite, hochkant stehende Weichbodenmatte muss von der Gruppe überwunden werden. Dabei dürfen die TN zunächst nur von einer Seite hochklettern und die schmalen Seiten dürfen gestützt werden. Erst, wenn sich eine TN auf der anderen Seite befindet, darf sie von dieser Seite die Matte stützen (Achtung! Beim Überqueren ist Vorsicht geboten, da eine zu schnelle Überquerung oder ein Werfen einer Person dazu führen können, dass diese auf der anderen Seite mit dem Kopf zuerst auf der Matte landet).

Der Krokodil-Graben

Teilnehmer: 20 bis 40 Teilnehmer/innen

Alter: ab 10 Jahre

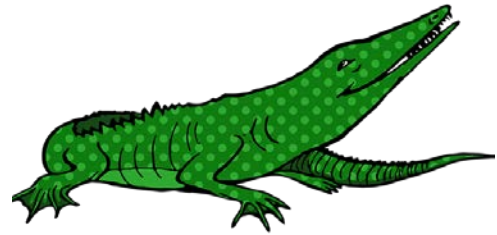
Ort: Halle

Aufwand: mittel

Kosten: -

Zeitbedarf: 20 bis 120 Minuten

Material: ein Tau, ein großer Kasten, fünf Hula-Hoop Ringe (bei einer Gruppengröße von 20 Personen)



Beschreibung:

Die Gruppe befindet sich hinter einem großen Kasten und muss den "Krokodil-Graben" so überqueren, dass sie mit einem Tau direkt in die Reifen schwingen. Dabei muss das Tau so weit vom Kasten entfernt sein, dass man es nicht greifen kann. Ein Anspringen an das Tau ist verboten. Wenn eine TN über den Graben schwingt und in den Reifen landet, muss sie die Füße in den Reifen stehen lassen, in denen sie gelandet sind. Als Information dient dabei, dass die Reifengröße eines Reifens in etwa 3- 4 Personen fasst.

Der Säureteich

Teilnehmer: 20 bis 100 Teilnehmer/innen

Alter: ab 10 Jahre

Ort: Halle oder draußen

Aufwand: gering

Kosten: -

Zeitbedarf: 5 bis 30 Minuten

Material: Schnur, um einen Kreis mit 5m Durchmesser zu bilden, ein stabiles langes Tau

Beschreibung:

In der Mitte eines Kreises mit ca. 5-6 m Durchmesser, welcher mit einem Kletterseil gelegt wird, befindet sich ein Schatz. Bevor die TN den Seminarraum verließen, mussten sie der LL ihre Zimmerschlüssel und ihre Handys überreichen. Mit einem weiteren Kletterseil muss die Gruppe versuchen diesen Schlüssel zu bekommen. Jede Berührung mit dem Inneren des Kreises ist verboten und führt zu Sanktionen.