

## (Erlebnispädagogische - ) Spiele und Aktivitäten die mit Abstand funktionieren

### “Kleine” Spiele:

1. **Billi die Pfeife** - mit Abstand halten - und zuwerfen ist erlaubt.
2. **1-2-3:** Bei diesem **Energizer Spiel** lässt Du immer zwei Gruppenmitglieder sich gegenüber stehen. Jetzt wird gemeinsam immer wieder abwechselnd bis 3 gezählt. Spieler A: „Eins“. Spieler B: „Zwei“ . Spieler A: „Drei“ Spieler B: „Eins“ und so weiter. Sobald das klappt, wird die Eins durch eine Geste ersetzt, die sich Spieler A aussucht. Dies wird wieder ca. eine Minute durchgeführt. Danach wird auch die „2“ durch eine weitere Geste ersetzt, die dieses Mal von Spieler B bestimmt wird. Wiederum wird eine Minute (oder bis es klappt) durchgeführt. Letzten Endes wird auch noch die „3“ durch eine weitere Geste ersetzt. So entsteht eine Menge Gelächter, gelöste Stimmung und die Gehirne Deiner Teilnehmer sind ein wenig entkrampft worden.
3. **Namensimpuls:** Jeder muss sich nur seinen Namen merken, großer Kreis - Corona Abstand einhalten, Zeit wird gestoppt, der Reihe nach sagt jeder seinen Namen, aber erst wenn derjenige rechts von ihm/ ihr seinen gesagt hat. → Icebreaker am Anfang  
1. Mehrere Runden, man wird immer besser/ schneller, gerne sich selbst applaudieren, stärkt Gruppenfeeling, evtl. 2. Richtungswechsel, beste Ergebnisse notieren, 3. beide Richtungen gleichzeitig <https://workshop-helden.de/teambuilding-spiele/> (unten auf der Website weitere Spiele Links)
4. **Das I have no idea – Icebreaker Spiel:** Alle stehen im Corona Abstand, jeder bekommt vom ÜL eine Sache zugeteilt die er verkörpern soll. z.B. Sänger, Ziege, Skydiving, Hund, Papagei, schwimmen, Schlange, Elefant, Sänger, Macarena, usw. → jede Bewegung wird ausgeführt, bis auch der letzte eine Bewegung bekommen hat.
5. **Niedrigseilgartenähnlich: Becher Slalom** → oder generell Slalom Laufen, jedoch immer nur einer, mit verbundenen Augen, die anderen stehen - mit Abstand - am Rande, und müssen ihn so dirigieren, dass die mit Wasser gefüllten Becher nicht umkippen, und dass der Parkour gut ausgeführt wird → geht auch mit Hindernisparcours, in 2 er Teams, einer dirigiert, einer läuft blind
6. **Blinde Raupe**, der vorderste kann sehen, alle halten sich am Seil fest → mit Abstand.
7. **Kooperationsspiel “Ferngesteuert”:** Material: Seile, Augenbinden , Beschreibung: Ein\*e Schüler\*in lässt sich durch vier weitere Schüler\*innen seines Teams steuern. Die ferngesteuerte Person wird durch vier lange Schnüre gelenkt. Die Augen sind mit einem Tuch blickdicht verbunden! Körperkontakt zu den Führenden ist nicht erlaubt. Zu Beginn der Übung finden sich die Schüler\*innen in Gruppen zu jeweils fünf Personen zusammen. An einer dieser fünf Personen befestigen Sie Schnüre. Etwa als lose Schlaufen an den beiden Hand- und Fußgelenken. Teamaufgabe ist nun das Bewältigen einer längeren Distanz oder eines Hindernisparcours. In einer Variante kann die Aufgabe auch sein, vier Verkehrshütchen einzusammeln. In fortgeschrittenen Teams kann auch der Versuch nicht zu sprechen eine Vorgabe sein. Zu einem sinnlichen Erlebnis besonderer Art wird es, wenn Sie das Team auf einem breiten Waldweg oder über kleine Hügel schicken!
8. Einer Person werden die Augen verbunden und sie wird solange im Kreis gedreht/ dreht sich selbst, bis sie die Orientierung verloren hat. Dann wird auf dem Spielfeld mit Kreide ein kleiner Kreis aufgezeichnet. Die "blinde" Person bekommt nun einen Gegenstand in die

Hand gedrückt, den sie im Kreis ablegen soll. Da sie nicht wissen kann, wo sich der Kreis befindet, wird sie von den anderen Spieler\*innen durch Zurufe geführt. Es darf aber nur „heiß“ oder „kalt“ gerufen werden, je nachdem, ob sich die „Blinde“ dem Kreis nähert oder sich von ihm entfernt.

9. **Count to seven:** Die Gruppe liegt mit geschlossenen Augen auf dem Boden und zählt von 1-7 und von 7- 1 ohne Festlegung der Reihenfolge. Sollten zwei Personen zur gleichen Zeit eine Zahl sagen , muß neu begonnen werden.
10. **Roboterspiel** In 3er Gruppen bildet eine Person das Gehirn, das durch Berührungen die auf Druck reagierenden Roboter zu Bewegungsänderungen veranlaßt, bis sich beide Roboter getroffen und sich gegenseitig bekannt gemacht haben. Druck auf Kopf → Start; Druck auf rechte/linke Schulter, → Drehung um ca. 90o nach links/rechts.  
→ Mit Seilen, oder langen Plastikstäben durchführbar, die dann die blinde Person in 2 Hände nimmt.
11. **Fischschwarm** Eine Gruppe bewegt sich auf einer begrenzten Fläche. Ohne verbale Kommunikation soll die Gruppe ein gemeinsames, aber sich ständig Änderndes Tempo einhalten.
12. **Kettenreaktion** Eine Gruppe (5-6) soll aus dem Stand in einer fließenden Bewegung nacheinander zusammensacken bis zur liegenden Position.

---

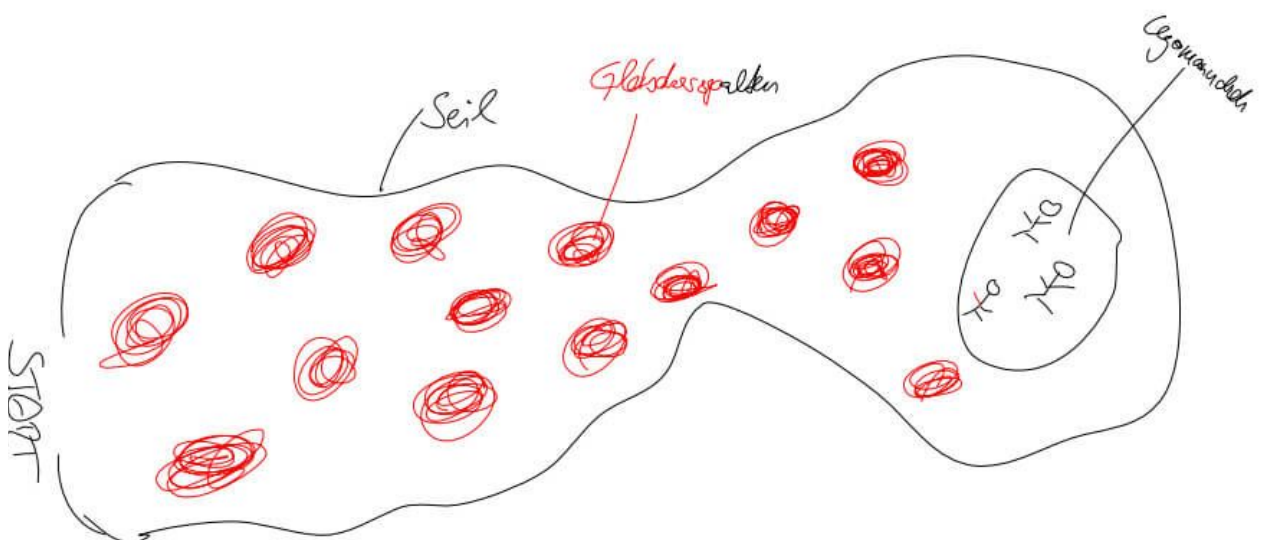
## “Größere” (längere/ aufwendigere) Spiele:

### 1. Kooperationsspiel: Die Gletscher-Rettung: Beschreibung

Bei diesem Kooperationsspiel muss das versammelte Team, auf dem Gletscher verunglückte Bergsteiger retten. Leider ist das Licht auf dem Gletscher so grell, dass man dort nichts sehen kann. Allerdings warten diese Gletscherspalten auf das Bergungsteam...

#### Regeln

- Alle Personen, die sich auf dem Gletscher aufhalten, müssen Augenbinden tragen



- Jeder Blinde wird von einem Sehenden außerhalb des Gletschers angeleitet
- Ziel ist es, alle Lego Figuren zu bergen

- Berührt ein Retter eine Gletscherspalte (Hütchen), muss er sofort ins Basislager zurückkehren.
  - Jeder der Retter darf nur ein einziges Mal auf dem Gletscher unterwegs sein
2. **Sumpf-Durchquerung** *Ort:* draußen oder in einem großem Raum *Dauer:* ca. 15-30 min. *Eignung:* Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene *Anzahl:* Kinder ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene *Material:* Karteikarten, DIN A 4 Zettel, Reifen, Seile oder sonstiges, womit sich ein Raster auf den Boden legen läßt.
- Beschreibung des Spiels:** *Vorbereitung:* Der Spielleiter legt/baut ein Raster auf dem Boden auf, dies kann von der Größe her variieren. Faustregel ist dabei, dass es zweimal so lang, wie breit sein sollte. Diesmal befindet sich die Gruppe vor einem Sumpf. Sie haben die Aufgabe von der einen Seite auf die andere zu gelangen. Leider gibt es in jeder Reihe, die sie überwinden müssen nur eine feste Stelle, die nicht im Modder versinkt. Wichtig ist, dass sich die festen Stücke entweder an den Ecken oder an den Längsseiten berühren. Bsp.: Natürlich sehen die Teilnehmer nicht die grünen Punkte ... **Variante1:** Die gesamte Gruppe steht auf der Startseite und bestimmt die Reihenfolge der Spieler. Der erste beginnt und tritt auf ein Feld. Wenn das Feld hält, darf er sich in der nächsten Reihe eines aussuchen und testen. Solange, bis er "versinkt", dann ist er tot und darf nur noch zuschauen. Ziel dieser Variante ist es, dass mind. 50% der Gruppe "lebend" an die andere Seite kommt. **Variante2:** Die Gruppe steht vor der Tür / bzw. in einem anderen Raum. Immer nur ein Teilnehmer betritt den Raum. Er betritt ein Stück des Sumpfes, geht zurück zur Gruppe und teilt ihnen das Ergebnis mit. Danach betritt ein zweiter den Raum, geht wieder zurück und berichtet... Ziel dieser Variante ist es, dass die gesamte Gruppe an die andere Seite kommt. **Beispiel:** (nur in breiter)

Feste Stelle		Feste Stelle		Feste Stelle			Ziel →
← Start	Feste Stelle				Feste Stelle		
			Feste Stelle			Feste Stelle	Feste Stelle

3. **Die Regenrinnenstaffel:** Eine in Stücke geschnittene Regenrinne muss von der Gruppe in eine Art Rotationsprinzip gebracht werden. Damit wird ein (Tischtennis- oder Tennis-) Ball transportiert. Eine wenig bekannte, bemerkenswert frische Übung für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.; Regenrinnen im Baumarkt kaufen, in 1-2m Teile schneiden, Kanten abschleifen. Geht mit Abstand. Pro Gruppe 7-8 TN, 2 Gruppen nacheinander spielen lassen. *Aufgabe für die Gruppe* wird sein, einen Tischtennisball über eine Strecke von einhundert Metern zu transportieren und in einen bereitgestellten Eimer plumpsen zu lassen. Dabei gilt: a) Keine Hand darf den Tischtennisball berühren. b) Jede Hand klebt an der ihr eigenen Regenrinne zu jeder Zeit fest. c) Alle Regenrinnen müssen den Ball während des Transports mindestens einmal berühren. d) Fällt der Ball zu Boden startet die Gruppe von Neuem. Die *Lösung* findet sich in einer Art Rotation. Die Gruppe stellt sich nebeneinander in Reihe und bildet mit den Plastikrinnen eine Laufbahn. Indem sich die vordere Position schnell an die letzte Stelle stellt entsteht ein reißverschlussartiges Transportsystem. Geht drinnen und draußen.

4. **Besenstiel ablegen:** (In Kleingruppen durchführen, um Abstand zu gewährleisten, oder einen sehr langen Stock/ Stab/ ... auftreiben): *Spielbeschreibung:* Die Gruppe teilt sich in zwei gleich große Teile auf, die sich in zwei Reihen parallel gegenüberstehen. Nun strecken alle ihre Hände nach vorne und strecken nur die beiden Zeigefinger aus (ähnlich so, wie man eine Pistole darstellt). Auf die gesamten Zeigefinger wird nun der Besenstiel gelegt. Die Gruppe bekommt die Aufgabe, diesen Besenstiel zu balancieren und auf dem Boden abzulegen. Es darf kein anderer Finger oder Körperteil den Stiel berühren und kein einziger Finger darf den Kontakt zu der Stange verlieren. Sollte dies der Fall sein, beginnt die Aufgabe von Neuem. Variante: je nach Erfahrung der Gruppe darf bei dem Spiel gesprochen werden oder es muss komplette Stille herrschen (letzte Variante ist wesentlich schwieriger!). Um den Leistungsdruck zu erhöhen, kann der Spielleiter eine zeitliche Vorgabe geben (mein Vorschlag: drei Minuten!) - durch die Bekanntgabe der Restzeit wird der Druck noch erhöht).
5. **Luftballonturm** Welches Team baut den höchsten, buntesten und vor allem stabilsten Luftballonturm ? Pro Kleingruppe (3 -5 TN): 20 - 50 Luftballons 1 Schere 1 Rolle doppelseitiges Klebeband Dauer ca. 30 Minuten drinnen wie draußen möglich Erklärung: Arbeitsauftrag an die Kleingruppen: Baut aus den Luftballons einen möglichst hohen, stabilen und bunten Turm. Ihr habt nur eine Schere und eine Rolle Doppelseitiges Klebeband zur Verfügung. Der Turm muss am Ende alleine - ohne Hilfestellung oder angelehnt werden - stehen bleiben. → muss man ausprobieren, in Corona Zeiten würde es dann evtl. klappen, wenn jeder nur der Reihe nach am Turm bauen kann, verbale Kommunikation dabei (evtl auch in der ganzen großen Gruppe ausführen → nur einer darf bauen, verbal abstimmen)
6. **Blindes Dreieck** Mit verbundenen Augen muss die Gruppe ein Seil in Form bringen. Als gleichschenkliges Dreieck soll das Seil auf dem Boden abgelegt werden. .Herausforderung: Schwierig, erfahrene Übungsleitung, 45 Minuten. .*Im ersten Schritt* zur Übung Blindes Dreieck stehen die Teilnehmer in einer Reihe und greifen ein langes Seil. Im *zweiten Schritt* verbindet sich ein jeder die Augen. Erst nachdem die Augenbinden angelegt wurden erfährt die Gruppe die Details der Aufgabe. . **Die Aufgabe im Detail:** Mit verbundenen Augen muss die Gruppe das Seil in Form bringen. Als gleichschenkeliges Dreieck soll das Seil auf dem Boden abgelegt werden. Dafür hat die Gruppe beliebig lange Zeit. Ob und wann das Seil in der verlangten Form liegt und die Aufgabe gelöst ist, wird von den Teilnehmern gemeinsam geklärt. Erst im Anschluss daran werden die Augenbinden abgenommen. - Alle Mitglieder der Gruppe arbeiten mit verbundenen Augen. - Alle Mitglieder stehen in einer Reihe und halten das lange Seil in beiden Händen. - Niemand darf seinen Platz tauschen. - Kein Mitglied der Gruppe darf zwischen Beginn und Ende der Übung das Seil loslassen. → ein umso längeres Seil nutzen, wo jeder 2m Abstand halt, zusätzliche Anweisung: Seil muss immer stramm sein, um Abstand zu gewährleisten. Die **Auswertung der Aufgabe** schließt sich unmittelbar an. Nur wenn alle Teilnehmer gemeinsam beginnen und die Aufgabe von allen Teilnehmern gemeinsam beendet ist, wird die Aufgabe von der Übungsleitung als "erfüllt" angenommen. Die Gruppe muss spüren, wann ein optimales Arbeitsergebnis erreicht ist und dies der Übungsleitung eindeutig mitteilen. Die Gruppe muss die Entscheidung treffen, wann alle Augenbinden gleichzeitig abgenommen werden. Dann ist die Bauphase endgültig beendet. *Methodische Hinweise:* Die Übung ist unlösbar solange die Gruppe sich nicht auf

wenige Sprecher einigt, den Sprechern zuhört und deren Anweisungen "blind" umsetzt. Die meisten Gruppen brauchen 20 bis 30 Minuten um sich zu formieren. Des Sehsinns beraubt, werden diese Minuten als eine lange und emotional anstrengende Phase erlebt. Immer wieder geben Gruppen auf oder einzelne Teilnehmer möchten aussteigen und die Gruppe lässt das nicht zu. Mit dieser Situation muss der Übungsleiter umgehen können. Die intensive Übung birgt Konfliktpotential und braucht erfahrene Anleitung. Eine passende Auswertung wird durch die Übungsleitung bereitgehalten.

7. **Bull – ring** Was man braucht: • 10 - 16 Teilnehmer • In der Halle oder im Freien • Seile, Gummiring, Ball, kleiner Kasten, Augenbinden Wie das geht: Der Bull-ring, an dem 5 Sprungseile befestigt sind, wird auf einen kleinen Kasten gelegt und die Seile gleichmäßig verteilt. Auf dem Bull-ring liegt ein Gymnastikball. Jeder Spieler nimmt mindestens ein Schnurende zwischen Zeigefinger und Daumen. Jetzt soll die Gruppe versuchen, den auf dem Kasten liegenden Ball mit Hilfe des Bull-rings hochzuheben und ihn anschließend zu einem zweiten kleinen Kasten (ca. 10 m Abstand) zu transportieren. Die *Aufgabe ist gelöst*, wenn der Ball auf den zweiten Kasten aufgesetzt wurde. Varianten: • schwache Hand benutzen • auf einem Bein hüpfen • längere Seile • weniger Leute in der Gruppe • Wasserball (möglichst leichter Ball) /Petziball • Größe des Balles • Hindernisse einbauen • Als Gruppenwettkämpfe durchführen → lange Seile nutzen, leichterer Ball  
<http://www.evjugend-row.de/wp-content/uploads/2017/02/Kooperations-und-Teambuildungsspiele.pdf>
8. Bogenschießen: Funktioniert gut mit Abstand, mehr Zielscheiben nehmen als sonst üblich, jedes Kind hat eigene Pfeile... Team Schießen kann mit eingebaut werden.
9. **Rücken an Rücken malen** ; *Fördert*: Kommunikationsfähigkeiten; benötigt wird: Papier, Kugelschreiber/Filzstifte, Kopien von einfachen Strichzeichnung oder Grundformen. Anleitung: Teilen Sie die Gruppe in Zweiertteams auf und bitten Sie die Teams, sich mit dem Rücken aneinander hinzusetzen. Eine Person bekommt eine Kopie mit einer Form oder einem einfachen Bild und die andere Person bekommt ein Blatt Papier und einen Stift. Die Person mit der Kopie beschreibt das Bild oder die Form so, dass ihr Partner es malen kann, aber ohne zu verraten, was es genau ist. Nachdem die vorher angegebene Zeit abgelaufen ist, bitten sie die Teams, das originale Bild mit dem gemalten Bild zu vergleichen und festzustellen, wer es am besten wiedergegeben hat. → einfach mit 2 m Abstand auseinandersetzen, in entgegengesetzte Richtungen schauen