

INHALT

Kapitel 1	Vorüberlegungen	7
1	Einführung	8
2	Aktuelle Entwicklungstendenzen.....	11
2.1	Erlebnis – Wagnis – Abenteuer	11
2.2	Leitlinien sportpädagogischer Arbeit.....	12
3	Zielsetzungen	14
3.1	Erzieherische und bildende Ziele.....	14
3.2	An Grenzen wachsen	15
4	Institutionelle Einordnung und Zielgruppen.....	18
5	Erzieherische Relevanz	20
5.1	Entwicklungs- und lernpsychologische Aspekte	20
5.2	Erlebnis und Bewegung	22
6	Gesellschaftliche Bedeutung.....	24
7	Bedeutung als Freizeitkultur	26
8	Vermittlungsrahmenkonzept	27

9	Systematik nach Themen	32
9.1	Kategorisierung der Spiele.....	32
9.2	Spielfolge	33
9.3	Kreativ Variieren und Gestalten	34

Kapitel 2	10	Spiele und Aktivitäten „Erlebnis, Wagnis und Abenteuer“	37
------------------	-----------	--------------------------------------------------------------------	-----------

10.1	Sinnorientierung Erlebnis	39
10.2	Sinnorientierung Wagnis.....	106
10.3	Sinnorientierung Abenteuer	126

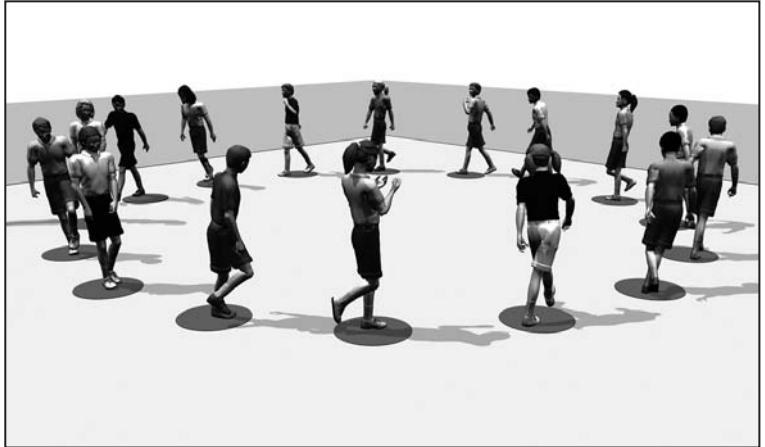
Kapitel 3	11	Spieleindex	167
------------------	-----------	--------------------	------------

11.1	Acht Spielfolgen zu „Erlebnis, Wagnis und Abenteuer“	168
11.2	Sortierung der Spiele und Aktivitäten nach weiteren Kategorien	170
11.2.1	Nach Lernziel Warming up, Kennenlernen, Wahrnehmung, Vertrauen, Kooperation, Persönlichkeitsentwicklung, Reflexion	170
11.2.2	Nach Absicht und Auswirkung Bewusstwerdung im Gefühlsbereich – Förderung von Spaß, Genuss und Kondition, Bewusstwer- dung im Wahrnehmen und Denken – Schaffung von Ideen, Wissen und Einstellungen, Bewusstwerdung von Verhalten – Verstärkung von funktionalem Verhalten	171

11.2.3	Nach Teilnehmerzahl	
	Ab 3, ab 6, ab 8, ab 10	172
11.2.4	Nach Alter	
	Ab 6 Jahre, ab 8 Jahre, ab 10 Jahre, ab 12 Jahre, ab 14 Jahre, ab 16 Jahre	173
11.2.5	Nach Gruppenphase	
	Alle, Auseinandersetzung, Differenzierung, Orientierung, Vertrauen.....	175
11.2.6	Nach Alphabet.....	176

10.1 Sinnorientierung Erlebnis

E 1 Baumstumpf springen



Sinnorientierung: Erlebnis

Absicht: Bewusstwerdung von Verhalten

Absicht: Verstärkung von funktionalem Verhalten

Spielcharakter: Kooperatives Bewegungsspiel

Gruppenphase: Orientierung

Lernziel: Warm-up

Lernort: Überall

Teilnehmerzahl: 8–20

Altersbereich: Ab 10 Jahre

Dauer: 10–30 min

Material: Pro Teilnehmer eine fünf Zentimeter hohe Holzscheibe (es geht auch eine Teppichfliese)

Beschreibung

Die Teilnehmer der Gruppe stehen im Kreis, jeder auf einer Holzscheibe. Gemeinsam soll sich die Gruppe im Kreis bewegen, wobei immer nur eine Person auf einer Holzscheibe stehen darf. Die Teilnehmer dürfen sich nicht gegenseitig tragen. Ziel ist, dass jeder wieder auf seiner Holzscheibe ankommt, ohne herunterzufallen. Tritt doch einer daneben, beginnt das Spiel von neuem.

Bemerkung

Die Holzscheiben dürfen nicht rutschig sein.

Anregung zur Fazilitation

Das Spiel eignet sich sehr gut nach der Kennenlernphase als Start-up für ein Seminar oder Programm. In einem Auswertungsgespräch kann man die Zufriedenheit der Gruppe abfragen und Vorsätze für das Programm formulieren.

Variante für Jüngere

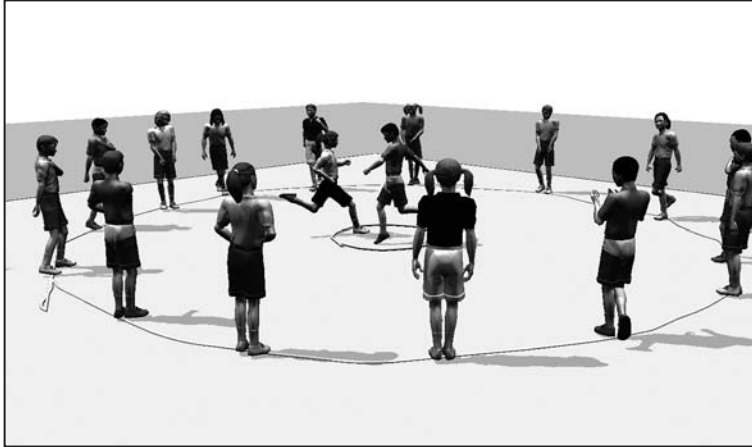
Das Spiel beginnt mit einer Holzscheibe mehr als Personen daran teilnehmen. Nach der Hälfte wird die zusätzliche Scheibe weggenommen.

Die Teilnehmer müssen ständig untereinander Kontakt halten.

Variante für Ältere

Zu einer sportlichen Problemlösung kommt es, wenn eine Holzscheibe weniger als Teilnehmer vorhanden ist.

Lernzielvariante



**E 2
Begrüßung in der
Mitte**

Sinnorientierung: Erlebnis

Absicht: Bewusstwerdung im Gefühlsbereich

Absicht: Förderung von Spaß, Genuss und Kondition

Spielcharakter: Kreisspiel zum Kennenlernen

Gruppenphase: Alle

Lernziel: Warm-up

Lernort: Überall

Teilnehmerzahl: 10–30

Altersbereich: Ab 10 Jahre

Dauer: 15 min

Material: Ein kurzes und ein langes Seil (5 m und 15 m)

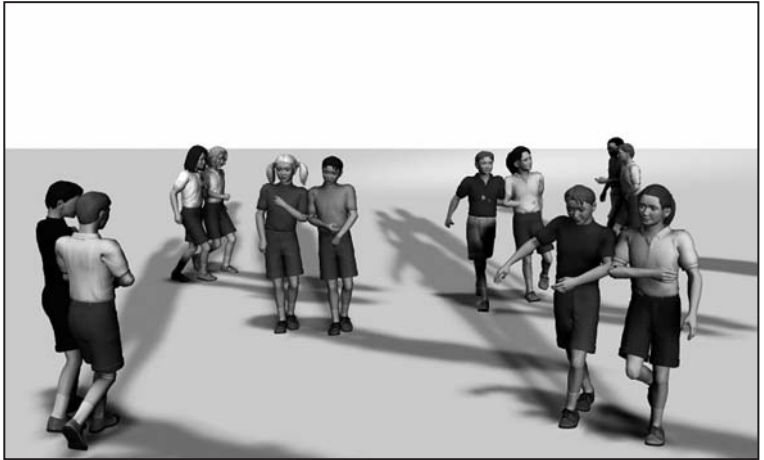
Mit den Seilen werden zwei konzentrische Kreise gelegt. Die Teilnehmer bilden um das äußere Seil einen Kreis. Die Teilnehmer, die sich genau gegenüberstehen, bilden ein Paar. Ziel ist es, dass sich alle Paare so schnell wie möglich begrüßen. Dazu läuft ein Paar los, setzt gleichzeitig einen Fuß in den inneren Kreis, begrüßt sich mit Handschlag und läuft zum Standort des jeweils anderen. Sobald ein Paar den äußeren Seilkreis betreten hat, darf es nicht mehr stehen bleiben. In den inneren Kreis dürfen nur zwei Personen gleichzeitig je einen Fuß setzen. Die Zeit vom ersten Betreten des Seilkreises bis zum Ankommen des letzten Paares wird gestoppt. Die Gruppe erhält die Chance, ihre Zeit zu verbessern.

Beschreibung

Die Einhaltung der Regeln sollte in die Hand der Gruppe gelegt werden. Es geht weniger darum, eine raffinierte Strategie ausarbeiten zu lassen, als vielmehr der Gruppe aufzuzeigen, um welche Art von Spielen es geht und was für den „Erfolg“ der Spiele wichtig ist.

Bemerkung

W 1
Siamesische
Zwillinge



Sinnorientierung: Wagnis

Absicht: Bewusstwerdung von Verhalten

Absicht: Verstärkung von funktionalem Verhalten

Spielcharakter: Fangspiel

Gruppenphase: Auseinandersetzung

Lernziel: Vertrauen

Lernort: Überall

Teilnehmerzahl: 8–20

Altersbereich: Ab 8 Jahre

Dauer: 20 min

Material: Augenbinden

Beschreibung

Die Teilnehmer gehen paarweise zusammen. Einer hat jeweils die Augen verbunden. Die Paare berühren sich an Schulter und Oberarm; an der Hand halten oder einhaken ist nicht erlaubt. Ein Paar wird zum Fängerpaar; fangen darf nur der Blinde.

Bemerkung

Gerade Jüngeren muss man klar machen, dass kein Blinder alleine laufen darf. Der Spielleiter muss mit den Teilnehmern ein Notsignal vereinbaren, bei dem alle sofort stehen bleiben.

**Anregung zur
Fazilitation**

Dieses Vertrauensspiel kann man auch in einer gelockerten, aber vertrauten Atmosphäre spielen.

**Variante für
Jüngere**

Beide Teilnehmer können sehen.

Variante für Ältere

Nach jedem gelungenen Fangen wechseln beim „alten“ Fängerpaar die Rollen „Blinder“ und „Führender“.

Lernzielvariante

Als Waldspaziergang oder als Orientierungslauf wird das „siamesische Laufen“ zu einer sehr intensiven Vertrauensaktivität.



Sinnorientierung: Wagnis

Absicht: Bewusstwerdung von Verhalten

Absicht: Verstärkung von funktionalem Verhalten

Spielcharakter: Laufspiel

Gruppenphase: Vertrauen

Lernziel: Vertrauen

Lernort: Überall

Teilnehmerzahl: 8–20

Altersbereich: Ab 10 Jahre

Dauer: 20 min

Material: Augenbinden, mehrere Tücher (0,5 m x 2 m)

Die Teilnehmer gehen paarweise zusammen und spannen ein Tuch zwischen sich. Je nach Anzahl der Teilnehmer verbinden sich ein oder mehrere Freiwillige die Augen. Sie gehen in einem freigewählten Tempo kreuz und quer durch den Raum. Die Aufgabe der Paare mit Tuch ist es, die Läufer mit den Tüchern sanft aufzufangen und in eine neue Richtung zu lenken. Keiner der Freiwilligen darf verloren gehen, gegen eine Wand laufen oder zusammenstoßen.

Beschreibung

Es müssen stets genug Fängerpaare vorhanden sein. Der Spielleiter muss mit den Teilnehmern ein Notsignal vereinbaren, bei dem alle sofort stehen bleiben.

Bemerkung

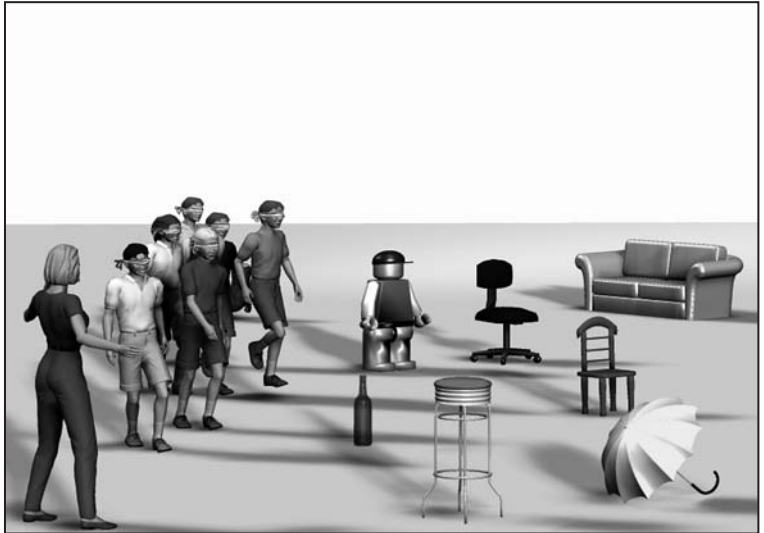
Ein Vertrauensspiel kann nur in einer entsprechenden Atmosphäre funktionieren. Dies zu spüren und möglicherweise durch ein einführendes Gespräch oder eine Meditation zu lenken, ist die Aufgabe des Pädagogen.

Anregung zur Fazilitation

Jedem „Blinden“ wird ein Sehender zugeteilt. Eventuell muss diese Begleitung durch die Pädagogen geschehen.

Variante für Jüngere

**A 1
Blinde
Annäherung**



Sinnorientierung: Abenteurer

Absicht: Bewusstwerdung von Verhalten

Absicht: Verstärkung von funktionalem Verhalten

Spielcharakter: Wahrnehmungsspiel

Gruppenphase: Orientierung

Lernziel: Wahrnehmung

Lernort: Raum

Teilnehmerzahl: 4–20

Altersbereich: Ab 12 Jahren

Dauer: 10–20 min

Material: viele Gegenstände, Augenbinden

Beschreibung

Die Gruppe wird mit verbundenen Augen in einen Raum geführt, in dem viele Gegenstände herumliegen. Auch Einrichtungsgegenstände können darinnen stehen. Aufgabe der Gruppe ist, sich ein Bild des Raumes zu verschaffen, indem sie den Raum blind absucht, ohne etwas darin zu verändern. Danach sollen sie in einem anderen Raum ein Bild von dem Raum malen. Anschließend können sie ihr Bild mit dem realen Raum vergleichen.

Bemerkung

Jegliche Gefahrenstellen müssen in dem Raum ausgeschaltet werden.

**Anregung zur
Fazilitation**

Dieses Spiel eignet sich zur Annäherung an ein Thema eines Seminars. Thema der Reflexion kann sein, in wieweit sich das Bild von der Realität unterscheidet.

**Variante für
Jüngere**

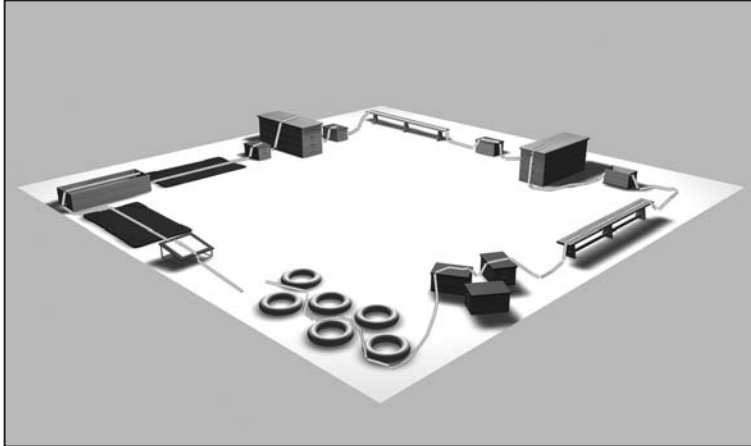
In einem Raum sind viele Plüschtiere und Spielgegenstände (Schaufeln, Bälle usw.) verteilt. Aufgabe ist, herauszufinden, welche und wie viele Gegenstände sich im Raum befinden.

Die Gegenstände sind thematisch angeordnet. Die Teilnehmer sind aufgefordert, sich ein Bild von diesen Themen zu machen.

Variante für Ältere

In zwei Gruppen kann dieses Spiel auch im Wettbewerb ausgetragen werden.

Lernzielvariante



**A 2
Höhlenexpedition**

Sinnorientierung: Abenteuer

Lernziel: Wahrnehmung

Absicht: Bewusstwerdung von Verhalten

Lernort: Sporthalle

Absicht: Verstärkung von funktionalem Verhalten

Teilnehmerzahl: 5–30

Spielcharakter: Bewegungslandschaft

Altersbereich: Ab 8 Jahre

Dauer: 20–30 min

Gruppenphase: Orientierung

Material: Seil, Turngeräte, Matten, Augenbinden

Mit den Turngeräten und Matten werden viele Hindernisse aufgebaut. Dann wird mit dem Seil ein Weg markiert, der über die Turngeräte hinweg und um sie herum führt. Aufgabe jedes Teilnehmers ist es, mit verbundenen Augen den Weg entlang des Seils zu erkunden.

Beschreibung

Mit den Teilnehmern muss ein Notsignal vereinbart werden, bei dem alle Teilnehmer sofort stehen bleiben.

Bemerkung

„Ihr befindet Euch in einer Höhle und Eure Taschenlampe ist ausgefallen. Zum Glück habt ihr ein Seil, das Euch den Weg durch die Höhle weist.“

**Anregung zur
Fazilitation**

Jeder Teilnehmer wird von einer sehenden Sicherungsperson begleitet, die allerdings nicht reden darf.

**Variante für
Jüngere**