

Spiele und Übungen des Praxisangebots „Kleine Abenteuerspiele“

Die Teilnehmenden erproben verschiedene kleine Vertrauens- und Abenteuerspiele aus dem Bereich der Erlebnispädagogik. Der Fokus liegt hierbei auf dem Einsatz und der alternativen Nutzung von Turngeräten. Umsetzungsmöglichkeiten im regulären Schulsport werden ebenso thematisiert wie damit zusammenhängende Sicherheitsaspekte.

Schnapp den Finger

Die Teilnehmenden versuchen, gleichzeitig den Finger des Nachbarn, der in der eigenen Handfläche liegt, zu fangen und den eigenen Finger aus der Handfläche des Nachbarn wegzuziehen. (Vgl. 1)

Reihen bilden

Die Teilnehmenden stellen sich in bestimmten Reihenfolgen geordnet auf, diese können bspw. sein:

- Alphabetisch nach Namen
- Nach Geburtsdatum
- Anzahl der Herzen, die im eigenen Haushalt schlagen
- ...

(Vgl. 2)

Fensterln

Eine Person wird auf einer Turnbank hochgehoben, indem sie an einer kurzen Kante der Bank sitzt und die Gruppe die Bank hochkippt. Die zweite kurze Seite bleibt dabei auf dem Boden, bzw. einer (Weichboden-)Matte, fixiert. (Vgl. 3)

Alle, die...

Alle Teilnehmenden bis auf eine/r, stehen im Kreis in Hula-Hoop Reifen. Die Person in der Mitte gibt ein Kriterium vor. Alle, auf die dieses Kriterium zutrifft, inkl. der Person in der Mitte, müssen sich einen neuen Platz suchen. (Vgl. 4)

Der Kreis

Die Teilnehmenden lassen zwei Reifen im Kreis herumwandern, während sie sich an den Händen halten. Dazu muss der eigene Körper durch den Reifen manövriert werden. (Vgl. 5)

Sternentor

Die Teilnehmenden halten sich an den Händen und bilden einen Kreis. An einer Stelle wird ein Reifen gehalten, durch den alle Teilnehmenden hindurchsteigen müssen, ohne sich loszulassen. (Vgl. 2)

Zauberstab

Die Teilnehmenden müssen einen Gegenstand (z.B. Zollstock oder Hula-Hoop Reifen) auf den eigenen Zeigefingern balancieren und auf den Boden legen, ohne dass der Kontakt zu einem der tragenden Finger dabei abbricht. (Vgl. 4)

Stockreise

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis und halten einen Stab, der senkrecht auf dem Boden steht. Auf ein Kommando gehen alle einen Stab weiter. Die Herausforderung besteht darin, keinen der Stäbe umfallen zu lassen. (Vgl. 6)

Sandwich

Zwei Teilnehmende legen sich zwischen zwei Weichböden und bilden so den Belag des Weichboden-Sandwichs. Die restlichen Teilnehmenden können sich über die Weichböden rollen, darüber laufen oder vorsichtig hüpfen. (Vgl. 3)

Im Folgenden finden Sie die Quellenangaben zu den einzelnen Spielen.

Quellenangaben

1. Ullis Materialbörse: <https://www.materialboerse.ejo.de/schnapp-den-finger/>
2. Senniger, T. (2000). Abenteuer leiten- in Abenteuern lernen: Methodenset zur Planung und Leitung kooperativer Lerngemeinschaften für Training und Teamentwicklung in Schule, Jugendarbeit und Betrieb (S. 161, S. 169). Öktopia Verlag.
3. Sportjugend NRW (1994). Praxismappe „Abenteuer- und Erlebnissport“. Sportjugend NRW (Hrsg.), S. 78.
4. Sawatzki, D. & Kuhn, M. (2018). Unterricht und Seminare lebendig gestalten. Eine außergewöhnliche Methodensammlung. Beltz.
5. Völkening, M. (1997). Meine schönsten kooperativen Spiele: Kooperative Spiele, Initiativspiele und Vertrauensspiele für Jedermann (S. 15). AA Verlag für Pädagogik.
6. Gilsdorf, R. & Kistner, G. (2000). Kooperative Abenteuerspiele Bd. 2: Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung (S. 90). Kallmeyer.