

Erlebnispädagogische Spiele mit Anwendungen

Holzstange

Alle Teilnehmer stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Ziel ist es, eine Stange am Boden abzulegen, ohne dass einer den Finger von der Stange wegnimmt oder die Stange mit mehr als nur einem Finger berührt.

Lernziel: Kommunikation und Kooperation

Zachäus praktisch:

Einer spielt den Zöllner und nimmt den anderen persönliche Dinge ab. Alle anderen sind die Zuschauer und wollen zu Jesus und müssen etwas abgeben. Nur wer alles abgibt, was verlangt ist, darf in den Stuhlkreis.

Als sie bei Jesus ankommen:

Nun spielt man das „Gier Spiel“. Es gibt 2 giftige Gummibärchen und 5 saubere Gummibärchen. Einer bietet die Gummibärchen an. Derjenige, der am meisten essen kann, ohne sich zu vergiften, gewinnt. Dabei erkennt man wie gierig (Zöllner) man selber ist. Dies wird angesprochen und zum Thema gemacht.

Dann würfelt man um auf einen Tisch zu kommen (Zachäus war klein).

Mit einer 6 kommt man nach oben. Auflösung: Zachäus gibt die Gegenstände zurück und schenkt noch Gummibärchen dazu.

Tipp: die Spiele ohne die Geschichte zu erwähnen spielen. Erst hinterher wird aufgelöst!

Stange mit Muttern

Jedes Team muss Muttern über eine Gewindestange drehen (von Anfang bis zum Ende). Wie funktioniert die Gruppe? Gibt es Anführer? So kann man sich und seine Gruppe analysieren.

Kugelgladiatoren

Zwei Spieler bekommen je eine Schirmmütze auf. Daran doppelseitiges Klebeband und ein Plastikball anbringen. Jeder bekommt zudem eine Poolnudel. Alle Spieler stehen auf Stühlen. Jetzt müssen sie sich gegenseitig den Ball vom Kopf schlagen. Verloren hat, wer den Ball oder die Mütze verliert, oder vom Stuhl fällt. Unfaire Schläge sollten ebenfalls mit einer Niederlage bestraft werden.

Nach einigen Runden nimmt man ein unfaires Paar, also zum Beispiel den größten und den kleinsten Mitspieler.

Thema: Zivilcourage – wieso sagt keiner was, wenn der Große den Kleinen haut? Wie war es, den Kleinen zu hauen?

Stofftier zerstören

Stofftier in 30 Sekunden, mit Schere, zerstören und dann von einem anderen in 4 Minuten mit Trinkhalmen, Tesa ect. wieder heil machen lassen. Beide Parteien darüber reden lassen. Wie war das Zerstören, wie das Heilen? Kennst du eine Situation, wo dich ein Wort verletzt hat? Warum sind Worte so wichtig? Wie kann man einen verletzten Menschen aufbauen? Wie kannst du ein Mensch werden, der aufbaut und nicht zerstört? Anwendung: Zerstören ist einfacher als heilen. Bibelstelle: Jakobus 3

Gordischer Knoten

Teilnehmer: 8-15

Alle stehen eng im Kreis. Blind streckt man die Hände in die Mitte und greift nach einer anderen Hand. Jetzt werden die Augen geöffnet und versucht, den Knoten ohne Hände loszulassen zu lösen.

Anwendung: Konflikte, Verwirrungen, „Knoten“ kann man manchmal im Leben nur mit anderen an der Seite bewältigen. Aber überall wo Menschen sind, gibt es immer wieder „Knoten“. Diese können aber gelöst werden. Dies ist Arbeit und erfordert Geschick, Feingefühl, Kommunikation, Rücksicht,...

Störrischer Esel

Einige Spieler werden vor die Tür geschickt. 5-6 andere Spieler sollen Esel spielen. Auf Geschrei, Gewalt und Kraft sollen sie störrisch reagieren. Werden sie aber ganz lieb angesprochen oder leicht geführt, sind sie ganz folgsam. Nun werden die rausgeschickten Spieler wieder hereingeholt. Ihre Aufgabe soll es nun sein, die „störrischen“ Esel in den Stall zu treiben. Dieses Spiel eignet sich gut, um z.B. eine Diskussion über Konfliktlösungen zu begleiten.

Labyrinth

Aus Seilen wird ein Labyrinth ausgelegt. Das Labyrinth hat keinen Ausgang. Den Teilnehmern werden die Augen verbunden, bevor sie die Seile gesehen haben. Jeder Teilnehmer wird an einer anderen Stelle hingestellt. Ihnen wird gesagt, sie müssen den Ausgang finden. Wem dies nicht gelingt kann jederzeit die Hand heben und ein Mitarbeiter wird kommen und ihm weiterhelfen.

Ziel: Denen, die um Hilfe bitten, wird geholfen (ihnen wird die Lösung leise erzählt und die Augenbinde abgenommen). Versuchst du in deinem Leben auch alles alleine zu schaffen oder nimmst du die Hilfe von anderen oder von Jesus an? Traust du Jesus etwas zu?

Rollen

Den Spielern werden die Augen verbunden, sie stehen in einem Kreis. Sie bekommen ein Tau in die Hand. Sie bekommen nun den Auftrag, ein Quadrat, einen Stern, ein Haus ect. zu legen.

Wie gut funktionierte die Kommunikation? Vor allem aber, welche Rollen wurden sichtbar? Wer ist Bestimmer, Bedenkenträger, Vermittler, Störer, Clown, Mitläufer? Entdeckte ich dieses Rollenmuster auch im Alltag, Beruf, Familie? Was will ich in Zukunft ändern, was beibehalten?

Kokon

Ein Seil wird an den Enden zusammengebunden und als Kreis auf den Boden gelegt. Die ganze Gruppe stellt sich in den Kreis und versucht, das Seil über ihre Köpfe zu heben. Das Seil darf nur die Hände berühren!

Lernziel: Kooperation

Menschliche Haushaltsobjekte

Jedem Team wird per Indexkarte ein Haushaltsobjekt zugewiesen. Dieses Objekt muss dann als Gruppe pantomimisch dargestellt werden. Jede Person wird ein Teil der Maschine. Es dürfen Geräusche gemacht werden. Nach jeder Aktion darf geraten werden.

Ein paar Beispiele: Mixer, Toaster, Waschmaschine, Toilette, Brotschneidemaschine, Ventilator.

Lernziel: Kommunikation, Kreativität

Stolperfallen

Teams mit ungefähr sechs Mitgliedern werden die Augen verbunden. Zusätzlich gibt es noch einen Teamleiter, der sehen kann. Die Aufgabe des sehenden Teamchefs ist es, seine Gruppe so heil wie möglich in einer bestimmten Zeit, über den Weg zu leiten. Der Weg ist festgelegt und mit Plastikbechern (oder Wasserbomben) als Fallen ausgestattet. Sie oder er steht in der Mitte des Weges und darf sich nicht bewegen, aber schreien. Tritt ein Teammitglied auf eine Stolperfalle, fällt er zu Boden und der Rest der Gruppe muss ohne ihn weitermachen.

Als zusätzlicher Effekt können die anderen Teams von der Seite aus falsche „Ratschläge“ schreien, um das ganze Unternehmen noch schwieriger zu machen.

Lernziel: Vertrauen, Kooperation; wenn gewünscht könnten Themen wie „mit Intention leben“, „Massendruck“ oder „Gottes Stimme hören“ folgen.

Kissen-Gladiatoren

In der Mitte eines markierten Kreises (entweder mit Kreide oder Seil) steht der König oder die Königin. Um sie herum stehen drei mit Kissen bewaffnete Gladiatoren, deren Job es ist, ihren Herrscher zu verteidigen. Außerhalb des Kreises steht der Rest der Gruppe. Auf das Kommando des Spielleiters hin werden ein bis drei Freiwillige versuchen, die Majestät zu berühren. Die Gladiatoren werden das natürlich mit ihren Kissen zu verhindern wissen. Die Angreifer haben für ihren Angriff auf den Monarchen jeweils eine Minute Zeit. Die Aktion kann mit verschiedenen Rollen so oft wie gewünscht wiederholt werden.

Diskussion: Welche Rolle hat am meisten Spaß gemacht, Angreifer, Verteidiger, Opfer? Warum?

Wart ihr schon mal in einer Situation, wo ihr Opfer, Verteidiger oder Angreifer wart? Was ist passiert?

Nennt ein paar Situationen von Menschen, die einen Verteidiger oder Fürsprecher brauchen. Wie macht man das am besten, ohne die Würde der „Opfer“ zu verletzen?