

## Protokoll Arbeitskreise B 20 und C 37

Die Spiele des Arbeitskreises setzen sich mit den Sinnen und der Wahrnehmung der Umwelt auseinander.

Kennen lernen Spiele:

dann eine kurze INFORMATION über den ablauf des seminars.

zum schluß noch 2 spiele zum kennenlernen der namen:

**'name und bewegung'** alle teilnehmer stehen im kreis. einer sagt seinen namen und macht eine bewegung dazu, die ihm gefällt, die für ihn typisch ist oder die ihm gerade einfällt. alle wiederholen nun im chor den namen und machen diese bewegung dazu.

\* variation: am schluß ganz schnell der reihe nach miteinander alle namen und die bewegungen dazu wiederholen.

\* variation: in einer zweiten runde wird vom spielleiter vorge schlagen, bei der bewegung zum namen eine zweite person miteinzubeziehen, zb händeschütteln, schulter klopfen, streicheln usw diesmal werden auch wieder namen und bewegungen wiederholt.

\* variation: derjenige, der seinen namen sagt, zeigt dazu pantomimisch, was er gerne tut, zb schlafen, ballsp...

**'namenmelodie'** in kleineren gruppen zu 5-6 teilnehmern zusammenstellen. aus den vornamen in der gruppe einen auswählen und langsam und melodisch aussprechen. dazu eine gemeinsame bewegung erfinden. die gruppen zeigen einander ihre 'bewegte namensmelodie' vor.

! WICHTIG: spiele zum xxx porträtieren, nachmachen bewirken, daß die einzelnen in der gruppe einmal genau angeschaut werden und dadurch am anfang gleich besser wahrgenommen werden. für ängstliche oder geheimte kinder sollte es bei runden spielen die möglichkeit zu passen geben- etwa durch hand zeichen.

.....:BB:.....:BB:.....:BB:.....:

### 1. Sehsinn: Vertrauensspiele

(Gilsdorf, Kooperative Abenteuerspiele Band 1, Seite 74).

Übergang zu den Wahrnehmungsspielen: menschliche Kamera: Die Kinder der Gruppe bilden Paare. Ein Kind schließt die Augen, das andere führt es im Raum, der Gegend herum und sagt dann: „Aufnahme“. Das geführte Kind öffnet die Augen und lässt das, was es sieht ca. 10 bis 30 Sekunden auf sich einwirken. Nach ca. 15 min werden die Rollen gewechselt, wobei vor dem Wechsel das geführte Kind die einzelnen Bilder genau beschreibt.

Zusätzlich kann das geführte Kind die Orte der Aufnahmen aufsuchen.

Weitere Spiele:

Ich seh ich seh was Du nicht siehst und das ist . . .

Blinde Kuh

### 2. Tastsinn:

Gegenstände blind berühren/betasten; sehr gut geeignet in der Natur zu spielen: Baum (Rinde, Blätter etc.).

Die Kinder der Gruppe bilden Paare. Ein Kind schließt die Augen, das andere führt es

in der Gegend herum.

Es bietet sich an, dieses Spiel mit Lerninhalten über Biologie zu verbinden und Unterschiede zwischen verschiedenen Bäumen usw. herauszuarbeiten.

Intensive Eindrücke, die entsprechend nachbearbeitet werden sollen.

Spiele mit Sozialkomponente:

### KÖRPERSPIELE

ermöglichen einen anderen, sanfteren Umgang miteinander, eigene Bewegungsmöglichkeiten und die der anderen können besser eingeschätzt werden, die Gruppe wird im Umgang miteinander vertrauter.

**'Bildhauerübung 1'** Partner suchen. Ein T. ist das 'Material' der andere der Bildhauer. Der Bildhauer formt nun sein Material zu einer Statue. Dabei sollen keine mündlichen Anweisungen gegeben werden, sondern Arme, Beine, Hüfte ... vom Bildhauer tatsächlich 'geformt' werden. Wenn die Statue fertig ist, wird gewechselt - das 'Material' wird zum Bildhauer und umgekehrt.

**WICHTIG:** bei diesem und ähnlichen Spielen wird gelernt, mit anderen sanft und angenehm umzugehen. Der Spielleiter sollte am Anfang und zwischendurch darauf hinweisen, daß es gut ist, sich Zeit zu lassen und vor allem Bewegungen zu unterlassen, die Schmerzen (Arm verrenken...). Wichtig ist, daß jedes Kind beide Rollen erleben kann.

**'blind nachformen'** Die Partner bleiben beisammen. Ein Teiln. schließt die Augen. Der andere stellt sich in eine bestimmte Position. Dann tastet der 'Blinde' diese Statue ab und stellt sich genauso hin. Dann öffnet er die Augen und kann vergleichen. Dann wieder die Rollen wechseln.

### 'Statuen bauen'

-ein T. stellt, legt, setzt sich in die Mitte. Ein zweiter plaziert sich dazu. Dann der nächste usw.

**WICHTIG:** Der Spielleiter sollte darauf achten und hinweisen, daß jedes Kind wartet, bis der vorherige Figurenbauer fertig ist. So kann das Wachsen der gemeinsamen Statue besser beobachtet werden und jeder hat Zeit, zu überlegen, wie er sich selbst dazu einbauen möchte.

Wenn die Möglichkeit besteht, mit einer Polaroidkamera oder Video zu arbeiten, ist es interessant für alle Beteiligten, die fertige Statue dann auch zu sehen.

**'zuordnen'** Ein T. wird von einem anderen in die Mitte plaziert. Dann wird der erste 'Bildhauer' von einem nächsten dazugebaut usw. bis die Statue fertig ist. Das letzte Kind stellt sich dann selbst dazu.

• ein oder mehrere T. sind die Ingenieure und bauen aus den übrigen eine Statue.

• zwei etwa gleichgroße Gruppen stellen zwei gegensätzliche Begriffe in Figuren dar z.B. offen-geschlossen, groß-klein ...

• 'Maschinen bauen' - mit Bewegungen und Geräuschen

• 'Tiere begegnen sich' zwei Gruppen. Jede Gruppe baut aus sich ein Tier mit Bewegung und Geräusch und begegnet so dem anderen 'Tier'.

**Bildhauerübung:** 1 Kind ist quasi das „Material“, das andere Kind der „Bildhauer“ und formt das Kind zu einer Statue, ohne sprechen. Arme, Hände, Finger etc werden geformt.

Wichtig beide Rollen zu erleben und sorgsam und langsam anderen bewegen. Schmerzhaftes Verrenken unterlassen.

### Denkmal versetzen:

4 Kinder versetzen 1 Statue; die „spezialisierten Spediteure“ transportieren Statuen zu einer Ausstellung. Danach Rollentausch.

Blind nachformen: Ein Kind schließt die Augen, ein anderes begibt sich in eine bestimmte Position.

Das blinde Kind tastet die Statue ab und stellt sich dann genauso hin.

Öffnen der Augen, Stellungen vergleichen, Rollenwechsel.

Statuen bauen:

Ein Kind legt sich auf den Boden, sobald es eine bestimmte Position eingenommen hat, kommt ein weiteres Kind hinzu usw.

Das nächste Kind darf erst kommen, wenn das vorherige fertig ist.

### Atomspiel (Warm Up)

(Jörg Böhnke, Abenteuer und Erlebnissport Seite 90)

Kinder laufen kreuz und quer.

Spielleiter ruft Atom x y z w (Anzahl/Füsse/Hände/Po); 30 sek verharren

### Nähe und Berührung

Spiele um Berührungängste abzubauen. Die Teilnehmer der Gruppe sollen sich näher kommen. Wichtige Überlegungen: Wie gut kennt sich die Gruppe? Was ist für die Teilnehmer zumutbar? Manche Spiele sind sehr intim.

### Inselrettung

(Jörg Böhnke, Abenteuer und Erlebnissport Seite 146)

Mit Leichtmatten

Variante mit Bandschlingen

### Sortierbalken

Die Teilnehmer stehen auf einen Balken und sortieren sich nach bestimmten Kriterien. Regeln mit entsprechenden Sanktionen werden vorgegeben.

Die Teilnehmer dürfen zB: nicht vom Balken heruntersteigen.

Variante: Die Teilnehmer dürfen nicht sprechen.

Wie gehen Gruppen an die Aufgabe heran? Versuchen sie eine „sportliche“ Lösung oder reizen sie den Spielraum der Regeln aus?

### 3. Gehörsinn

Fuchs und Hase:

(Jörg Böhnke, Abenteuer und Erlebnissport Seite 134)

Teilnehmer stehen im Kreis, ca ½ m auseinander, 1 Fuchs, 1 Hase, jeweils blind.

2 Dosen, Fuchs scheppert, Hase antwortet, wenn Fuchs den Hasen berührt, werden Funktionen gewechselt.

#### 4. Innerer Körpersinn

Blind mit dem Zeigefinger die Nase treffen.

#### 5. Gleichgewichtssinn

1. Auf einem Fuß stehen, AUVA 30 Sekunden.  
Storch; Storchenkampf 2 Kinder
2. Blind auf einem Fuß zu stehen
3. Seiltänzer: ein Seil wird aufgelegt, gerade, in Kurven,  
Kinder balancieren darüber, auch blind
4. Balancieren über umgedrehte Langbänke  
Zusätzlich zu zweit mit Seil fix oder durch Karabiner
5. Trockentraining mit Gurten und Bandschlingen
6. Slackline
7. Gegenstände balancieren, mit der Hand und auf dem Kopf

Auch für diese Altersgruppe gelten die beiden Grundregeln der Erlebnispädagogik:

1. Freiwilligkeit ist Pflicht! Das heißt, die Teilnahme an den Aktivitäten erfolgt freiwillig!!
2. Störung hat Vorrang bzw. die Stopp-Regel:  
Sobald ein Teilnehmer (natürlich auch der Leiter) der Gruppe „Stopp“ ruft, werden alle Aktionen eingefroren bzw. beendet und das Problem gelöst.

Sicherheit ist ein vorrangiger Aspekt!

#### Reflexion:

Ganz wesentlich sind Reflexionsrunden, bei denen den Kindern die Möglichkeit gegeben wird, über das Erlebte zu sprechen. Erfolg und insbesondere „Scheitern“ müssen aufgearbeitet werden.

#### Beispiele für Reflexionen:

Frage: Wie fühlt ihr euch?

Antwort nonverbal mit dem Daumen, der nach oben, seitlich oder nach unten zeigt.

Abfrage: Wie ist das Wetter? Die Teilnehmer antworten mit den Worten sonnig, heiter, wechselnd bewölkt, regnerisch, Gewitter usw. oder sie positionieren sich auf verschiedenen Zonen im Raum, die den verschiedenen Wetterlagen entsprechen.

Mit Seilen werden 3 konzentrische Kreise gebildet: Komfortzone, Lernzone, Panikzone. Die Teilnehmer positionieren sich entsprechend ihrer Gefühlslage. Mit obigen Methoden kann sich der Leiter sehr rasch einen Überblick über die Stimmung in der Gruppe verschaffen.

Für ausführliche Reflexionen ist es empfehlenswert, einen Fragenkatalog zusammen zu stellen. Nicht nur bei „undisziplinierten“ Gruppen kann die Diskussion mit einem Sprechkarabiner, Sprechholz, Stab usw. kontrolliert werden. Sprechen darf nur jene Person, die den Sprechkarabiner etc. in der Hand hält.

Literaturliste zur Erlebnispädagogik

1. Böhnke, Jörg     Abenteuer und Erlebnissport     LIT Verlag  
Münster 2000                     ISBN 3-8258-4468-4  
Ein Buch für Schule, Verein und Jugendsozialarbeit
2. Roß, Gabriele     Kinder erleben die Sinne             Pattloch Verlag  
Augsburg 1995                     ISBN 3-629-00236-6
3. Fuchs, Birgit     Spiele fürs Gruppenklima             Don Bosco Verlag  
München 1998                     ISBN 3-7698-1083-X
4. Reiners, Anette     Praktische Erlebnispädagogik     Ziel Verlag  
Augsburg 2003                     ISBN 3-934 214-85-1  
Neue Sammlung motivierender Interaktionsspiele
5. Reiners, Anette     Praktische Erlebnispädagogik 2     Ziel Verlag  
Augsburg 2005                     ISBN 3-937 210-12-1  
Neue Sammlung handlungsorientierter Übungen für Seminar u. Training
6. Gilsdorf R.             Kooperative Abenteuerspiele: eine Praxishilfe für Schule,  
Jugendarbeit und Erwachsenenbildung  
Seelze-Velber 1995                     ISBN 3-7800-5801-4
7. Gilsdorf R.             Kooperative Abenteuerspiele 2: eine Praxishilfe für Schule,  
Jugendarbeit und Erwachsenenbildung  
Seelze-Velber 2002                     ISBN 3-7800-5822-7