**Erlebnispädagogische Spiele**

**Erlebnispädagogik-Spiele zum Thema Vertrauen:**

1. **1, 2 oder 3**

Jedem Teilnehmenden wird eine Zahl von 1-3 zugeteilt. Dann laufen alle durcheinander durch den Raum. Sobald der Spielleitende eine Zahl sagt, fallen alle Teilnehmenden mit dieser Zahl um. Die Aufgabe der restlichen Mitspielenden ist es, die umfallenden Mitspielenden aufzufangen.

1. **Seefahrer in Not**

*Material:*

kleine Holzbretter oder Teppichfliesen in der Anzahl der Teilnehmer, verschiedenste Gegenstände (ca. 5 pro Teilnehmer), Augenbinden, Seil  
*Vorbereitung:*

Die Holzbretter/Teppichfliesen (als umhertreibende Wrackteile) und die Gegenstände (als Hab und Gut der Seefahrer) willkürlich auf einer großen Fläche (das Meer) verteilen. Am Rande der Fläche mit dem Seil das Festland markieren.  
*Durchführung:*

Die Teilnehmenden sind als Seefahrer mit einem Schiff auf hoher See unterwegs. Ein plötzlich heraufziehendes Unwetter bringt das Schiff zum kentern – woraufhin alle Teilnehmenden auf den Wrackteilen sowie ihr ganzes Hab und Gut verstreut auf dem Meer herumtreiben. Zu ihrem Glück ist in der Ferne das Festland zu erkennen. Für die Seefahrer\*innen stellen sich nun folgende Herausforderungen: Alle Seefahrer\*innen wollen auf das Festland gerettet werden. Alle wollen möglichst viele ihrer lebenswichtigen Habseligkeiten bergen und mitnehmen. Dabei stellen sich den Seefahrern jedoch einige Hindernisse:   
- Ein heftiger Wirbelsturm nähert sich der Gruppe und erreicht in ziemlich genau 10 Minuten deren

Standort. Die Rettung muss in dieser Zeit erfolgen.

*-* Um die Wrackteile fortzubewegen, müssen diese aufgenommen und wieder abgelegt werden –

ziehen, schieben oder schleifen ist nicht erlaubt.

- Wer das eiskalte Wasser berührt, erleidet einen Kälteschock und kann 2 Minuten nichts sehen.

Vor Beginn der Aktion dürfen die Seefahrer\*innen sich 5 Minuten beratschlagen.

1. **Pendel**

Alle Teilnehmenden bilden bei dieser Vertrauensübung einen ganz engen Kreis. Sie halten die Hände mit den Handflächen in etwa Brusthöhe nach vorne. Eine freiwillige Person ist das ,,Pendel'' und stellt sich in die Kreismitte, verschränkt die Arme in Schutzhaltung vor der Brust, lässt sich steif nach hinten fallen und wird daraufhin von der Gruppe sanft in alle Richtungen bewegt. Das Pendel hat darauf zu achten, mit beiden Füßen auf seinem Platz stehen zu bleiben, stets Körperspannung beizubehalten und weder in den Knien noch in der Hüfte nachzugeben.

**Bekannte Erlebnispädagogik-Spiele**

1. **Besenstiel ablegen**

Alle Teilnehmenden müssen den Besenstiel nur mit dem Zeigefinger halten. Nun müssen alle gemeinsam den Besenstiel auf dem Boden ablegen. Dabei darf kein anderer Finger oder sonstiges den Stiel berühren. Außerdem darf kein Finger den Kontakt zur Stange verlieren. Ansonsten müsst ihr von vorne beginnen.

1. **Gordischer Knoten**

Bildet einen großen Kreis. Alle strecken ihre Hände nach vorne und schließen die Augen. Nun muss jede Hand eine fremde ergreifen. Anschießend dürft ihr die Augen wieder öffnen. Jetzt gilt es den Knoten zu lösen. Hierbei auf keinen Fall die Hände loslassen!

1. **Zusammen aufstehen**

Alle Teilnehmenden bilden einen Sitzkreis auf dem Boden mit den Rücken zur Mitte. Bei diesem Spiel muss der Kreis rund sein und sehr eng. Alle Teilnehmenden sollten sich bei ihrem Nachbarn einhacken. Jetzt kommt der lustige Teil. Auf ein Kommando soll die gesamte Gruppe aufstehen. Niemand darf seine Hände benutzt und man muss eingehakt bleiben.

**Erlebnispädagogik-Spiele in der Natur:**

1. **Der Baumstumpf**

Versucht so viele Gruppenmitglieder wie möglich auf einen Baumstumpf zusammenzustellen.

1. **Kunstwerk Wald**

Sammelt Blätter, Stöcke, Steine, Beeren und andere Materialien im Wald und stellt daraus eine Collage zusammen. Wichtig! Alle helfen mit.

1. **Murmelbahn im Wald**

Bildet mehrere Kleingruppen. Die Aufgabe bei diesem Spiel ist es, eine Murmelbahn im Wald zu bauen. Folgende Regeln müssen beachtet werden: Die Bahn muss mindestens 5 Meter lang sein, sie muss eine Links-und eine Rechtskurve enthalten, es muss ein Tunnel gebaut werden, sie muss über eine Schanze verfügen. Innerhalb von einer festen Zeitvorgabe (max. 1 Stunde) wird diese Bahn von den Kleingruppen gebaut. Zur Verfügung stehen für die Teilnehmenden alle Materialien, die sie im Wald finden und eventuell bestimmte Materialien, die vom Spielleiter freigegeben werden.

Nach Ablauf der Zeit geht es an die Vorstellung der einzelnen Murmelbahnen. Jede Gruppe hat drei Versuche, die Murmel, bzw. einen kleinen Ball (Tennisball) auf die Reise in der Murmelbahn zu schicken.

1. **Übers Wasser gehen**

*Material:*

4 stabile Kanthölzer (ca. 2,5 m lang), 2 stabile Kisten (Holzkisten, Getränkekisten, o.ä.), ein langes Seil

*Ort:* ca. 8m breiter, nicht zu tiefer Bach oder Fluss

*Durchführung:*

Die Aufgabe der Gruppe ist es, den Bach trockenen Fußes zu überqueren. Dafür dürfen nur die oben genannten Materialien und Naturmaterialien (z.B. Äste, Steine, etc.) verwendet werden. Außerdem dürfen bei der Überquerung keine Spuren hinterlassen werden, d.h. alle Materialien müssen am Ende wieder bei der Gruppe liegen.

*Hinweis:*

Bei den Hilfsmaterialien aus der Natur sollte darauf geachtet werden, dass nur „totes“ Material benutzt wird, also keine Äste abgebrochen werden oder anderweitig die Natur zerstört wird.

**Weitere Erlebnispädagogik-Spiele**

1. **Blindenführer\*in**

Bildet Zweier-Teams. Eine\*r von beiden ist blind, der andere führt. Macht nun Befehle aus, die der/die Führende dem Blinden geben kann, ohne zu sprechen. Ziel dieses Erlebnispädagogik-Spiels ist es, dass Zusammenstöße im [Raum](https://www.fundmate.com/lehrer/klassenzimmer) von den Blindenführern vermieden werden, indem sie die passenden Befehle geben.

1. **Das Burgspiel**

Drei Freiwillige verlassen zu Beginn des Spiels den Raum. Jetzt wird dem Rest der Gruppe erklärt, was sie tun müssen. Sie bilden einen Kreis mit verschränkten Armen, sodass den drei Freiwilligen der Zutritt in den Kreis verwehrt ist. Das Tor zur Burg öffnet sich erst, wenn einer der drei höflich darum bittet. Sobald die drei Freiwilligen zurück sind, wird ihnen ihr Ziel – die Mitte des Kreises – klargemacht. Mal schauen ob sie das schaffen!

1. **Brückenbau**

*Material:*

Ein Buch(ca. 1 kg), ca. 20 alte Tageszeitungen (pro Gruppe), 1 Rolle Malerkrepp-Klebeband, Papier und Stifte, ein leerer Schuhkarton  
Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen aufgeteilt. Buch und Schuhkarton werden beiseitegelegt, diese benötigt man erst zum Schluss. Jede Gruppe muss aus Zeitung und Kreppband eine Brücke bauen, die stark genug ist, in der Mitte das Buch zu tragen und breit und hoch genug ist, dass der Schuhkarton darunter hindurch geschoben werden kann. Dazu bekommt die Gruppe genau 20 min. Zeit. Es dürfen keine weiteren Hilfsmittel benutzt werden. Die Gruppe muss nur mit dem vorbereiteten Material arbeiten. Nach 20 Minuten kommt der Moment der Wahrheit. Alle Gruppen treffen sich mit ihren Brücken. Nacheinander wird getestet, ob die Konstrukte den Anforderungen entsprechen.

1. **Das fliegende Ei**

Baut in Kleingruppen ein Flugobjekt, welches ein Ei transportieren kann ohne es zu beschädigen. An Materialien erhaltet ihr: Ein rohes Ei, Luftballons, Zeitungspapier, Stäbchen, Schnüre, Kleber und Tesafilm. Was und wie die einzelnen Gegenstände verwendet werden, bleibt jeder Gruppe selbst überlassen. Die Flugtauglichkeit wird anschließend getestet, indem die Eier aus dem Fenster geworfen werden. Ziel ist es natürlich, dass das Ei unbeschadet am Boden landet.