

# Better together

## Kooperative Geländespiele



Nach dem kalten kuscheligen Winter habt ihr auch Lust auf Action im Freien? Warum nicht den Teamgeist mit ein paar coolen Spielen im Freien stärken? Hilfe getragen für Kinder heißt nämlich nicht nur supercool zu sein und beim Sternsingen mitzumachen, sondern auch im Alltag für andere einzustehen und einander zu helfen. Wie könnten wir das besser trainieren als mit Spielen? Ich habe für euch ein paar Ideen gesammelt, die sich gut eignen im Freien Vertrauen und Zusammenhalt aufzubauen. Achtet dabei auf die Sicherheit und darauf, dass ihr Spaß habt! Schöne und spannende Zeit im Freien wünscht



### Applaus für den richtigen Weg

ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
8 - 14	2 Personen	15 min

**Du brauchst:** eine Augenbinde

**So geht's:** Ein Kind geht mit einer Leiterin oder einem Leiter ein Stück weit von der Gruppe weg. In der Zwischenzeit einigt sich die Gruppe über einen Weg, den dann das Kind mit verbundenen Augen gehen wird. Dieser Weg muss von allen genau gemerkt werden (er kann auch mit Naturmaterialien leicht gelegt werden). Das Kind kommt zurück, hat die Augen verbunden und startet seinen Weg. Ist es auf dem richtigen Weg klatschen die anderen, kommt es davon ab, klatschen sie nicht mehr. So schafft es das Kind mit Hilfe des Applauses der Anderen den richtigen Weg zu finden. Schwierigkeitsgrad kann bei jedem Kind erhöht werden.



### Äh, wo geht's lang?

ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
8 - 14	2 Personen	45 min

**Du brauchst:** zwei Schatzkarten für ein unterschiedliches Gebiet, zwei Walkie Talkies, zwei Schätze

**So geht's:** Die Gruppe wird in zwei geteilt. Jede Gruppe erhält eine Schatzkarte, ein Walkie Talkie und eine Leiterin oder einen Leiter als Begleitperson. Nun verteilen sich die beiden Gruppen und nach dem Startsignal beginnen sie ihre Schatzsuche. Nur hat die eine Gruppe die Karte der anderen und umgekehrt! Also müssen sich die beiden via Walkie Talkie Schritt für Schritt genaue Anweisungen geben. Das Ziel kann auch dasselbe sein, achtet dabei aber darauf, dass die Schatzkarten für Verwirrung sorgen, damit die Gruppen nicht sofort merken, dass sie dasselbe Ziel haben.

**Variante:** Ihr könnt auch noch Regeln einfügen, etwa dass pro Funkspruch nur eine Information weitergegeben werden darf.

### Flugzeugabsturz

ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
11 - 14	3 Personen	1h

Nach einem Flugzeugabsturz ist euer Team über die ganze Insel verstreut. Zudem haben sich fast alle eine Verletzung zugezogen... Dennoch müsst ihr es pünktlich zum richtigen Landeplatz schaffen, damit ihr gerettet werdet!

**Du brauchst:** Augenbinden, ein Seil oder Naturmaterialien, um den Landeplatz zu legen

**So geht's:** Die Spielleitung verteilt alle Spielenden auf dem vorher abgesprochenen Gelände (Insel) und gibt jeder Person eine Beeinträchtigung (Beine sind lahm, blind, taub, nicht bewegen können, stumm, Hände dürfen nicht verwendet werden, etc.). Dann ertönt ein Startsignal und die Truppe beginnt, sich zu finden – erst wenn alle gefunden sind, können sie auf den Landeplatz und auf die ersehnte Rettung warten. Dabei werden Sehende, die sprechen können aber ihre Hände nicht verwenden können, weitere Menschen brauchen, um etwa die völlig lahme Person von A nach B zu bringen. Wenn es die Gruppe geschafft hat, unbedingt gemeinsam die Situation reflektieren und Erfahrungen austauschen.

### Der kooperative Ochs am Berg

ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
8 - 14	2 Personen	30 min

**Du brauchst:** Ein Gummihuhn oder einen anderen Gegenstand, der ein Geräusch macht, ein Seil o.Ä. für die Startlinie

**So geht's:** Der Klassiker „Ochs am Berg“ bleibt im Grunde bestehen. Das Ziel der Gruppe ist es aber den Ochsen zu erreichen, das Huhn in seinen Händen zu stehlen und wieder hinter die Startlinie zu bringen, ohne dass der Ochse die Person mit dem Huhn erwischt. Nochmals langsam: Eine Person (Ochse) steht in einem bestimmten Abstand (ca. 30 Meter) zur Gruppe, zeigt dieser den Rücken und sagt dabei „Ochs am Berg“. Nach dem Ausruf dreht sich der Ochse so schnell wie möglich um. In der Zeit, wo der Ochse die Gruppe nicht sieht, können sich diese in seine Richtung bewegen. Sie müssen aber einfrieren, sobald der Ochse sich umdreht. Wer sich dann noch bewegt scheidet in dieser Variante aus dem Spiel aus. Die Gruppe wird also immer kleiner. Wenn jemand den Ochsen erreicht, muss dieser ihm das Gummihuhn stehlen. In jeder Runde „Ochs am Berg“ muss die Gruppe wieder nach hinten. Das Huhn darf aber nie sichtbar für den Ochsen sein und muss in jeder Runde an eine andere Person übergeben werden. Wenn der Ochse das Huhn sieht oder die Person mit dem Huhn sich bewegt oder alle Personen aus dem Spiel ausgeschieden sind gewinnt der Ochse. Schafft die Gruppe es das Huhn hinter die Startlinie zu bekommen, dann gewinnt die Gruppe das Spiel.



### Schiffbruch der Arche Noah

ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
11 - 14	2 Personen	45 min

**Du brauchst:** Plüschtiere, großes Seil, Erste-Hilfe-Buch mit Anweisungen für jedes Tier (z.B. die Schlange will kriechend gerettet werden, der Flamingo auf einem Bein, die Löwin krabbelnd auf allen Vieren)

**So geht's:** Du eröffnest den Kindern, dass ihr heute eine Schiffsreise mit der Arche Noah macht. Gemeinsam macht ihr die Geräusche und Bewegungen des Schiffes nach. Aber plötzlich erleidet ihr einen Schiffbruch und alle fallen ins Meer. Wir schaffen es uns auf eine Insel zu retten aber an Bord waren noch einige Tiere im Laderaum. Sie schwimmen im Meer und wir müssen sie retten. Es wird ein großer Kreis mit Seilen gelegt. Die Mitspielenden befinden sich im Kreis, der die Insel bildet. Die Tiere (Kuscheltiere) werden in einiger Entfernung von der Insel ausgelegt. Ziel ist es jetzt eine Strategie zu entwickeln die Tiere auf die Insel zu bringen. Dazu müssen wir aber immer in Verbindung bleiben und uns an den Händen festhalten. Es muss immer eine Spielerin oder ein Spieler mit mindestens einem Fuß in Kreis bleiben (Anker sein). Zudem findet ihr das Erste-Hilfe-Rettungsbuch, das euch aufzeigt, welches Tier wie gerettet werden will (z.B. Känguru, bei dem die Kette aus „Huckepack-Pärchen“ bestehen muss, der Frosch, der hüpfend gerettet werden will, andernfalls hat es Angst und würde einer Rettung nicht zustimmen.) Falls die Entfernung des zu rettenden Tieres zu weit ist, um es anhand der Menschenkette zu retten, müssen Strategien entwickelt werden. Jemand zieht seinen Schal aus und die Kette wird so verlängert, dass das Tier geholt werden kann. Die Tiere können auch versteckt werden, dass man sie nicht sofort sieht und gemeinsam suchen muss. Das Spiel kann in einem Raum, auf einer Wiese oder auch im Wald gespielt werden.



### Brücke über den Fluss

ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
8 - 14	2 Personen	10 min

**Du brauchst:** Klebestreifen, Papier, Buntstifte

**So geht's:** Die Gruppe erhält mehrere Papierbogen und zwei Streifen Klebestreifen. Nun muss die Gruppe versuchen, daraus eine Brücke zu bauen, die zehn Buntstifte aushält und tragen kann. Ist dies geschafft, ist auch diese Prüfung bestanden. Ihr könnt diese Übung als eine Gruppe spielen oder es kann auch mehrere Kleingruppen geben.



### Pullover oder T-Shirt Rallye

ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
8 - 14	2 Personen	30 min

**Du brauchst:** einen alten großen Pullover oder ein T-Shirt

**So geht's:** Die erste Person zieht auf Kommando den Pullover an und fasst die Hände des nächsten Gruppenmitgliedes. Die restlichen Mitspielerinnen und Mitspieler helfen nun den Pullover der ersten Person abzustreifen und der nächsten Person überzustreifen ohne dass beide die Hände loslassen. Wie lange benötigt das Team dass auch das letzte Teammitglied den Pullover angezogen bekommt?



### Gut zuhören

ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
8 - 10	2 Personen	15 min

**So geht's:** Es werden Kleingruppen zu je 2-3 Kindern gebildet. Jede Kleingruppe vereinbart einen bestimmten Lockruf (Gruzen, Miauen, oder noch besser etwas ausgefalleneres). Anschließend bekommen alle Gruppen die Augen verbunden, werden schön durcheinander gemischt und im Raum verteilt. Nun müssen sich alle Kinder einer Kleingruppe wieder zusammenfinden. Es sind keine Berührungen erlaubt und auch keine anderen Laute oder Worte als der vereinbarte Lockruf.



### Wir schaffen das zusammen

ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
8 - 14	2 Personen	20 min

**Du brauchst:** ein langes Seil

**So geht's:** In der Mitte eines Raumes wird ein Seil gespannt, ca. ein bis eineinhalb Meter oberhalb des Bodens. Die Gruppe geht auf eine Seite des Seiles. Nun müssen alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer auf die andere Seite gelangen. Die Schwierigkeit bei diesem Spiel ist, dass alle Spielenden ständig Körperkontakt haben müssen. Die Kinder müssen über das Seil und nicht unten durch. Gleichzeitig darf das Seil nie berührt werden. Sollte das passieren gehen alle Kinder wieder auf die Startseite und das Spiel beginnt von neuem.

Quelle: [www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kommunikation.html](http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kommunikation.html)