

Name	Kategorie	Material	Aufbau/Vorbereitung	Beschreibung	Reflexion	Mögl. Variante
Magische Stange	Starter	Gewindestange wahlweise Gymnastikreifen	Keine	TN stehen sich gegenüber, die Zeigefinger berühren die Stange/den Reifen. Aufgabe ist es, die Stange/den Reifen zu Boden zu bringen, ohne das der Kontakt verloren geht.	Kommunikation "Schuldszuweisung"	Alle schliessen die Augen und/oder dürfen nicht sprechen
Stand halten	Warm-up	Keins	Keine	Die TN stehen sich gegenüber und halten die Handflächen gegeneinander. Sie sollen nun so weit auseinander gehen wie möglich	Vertrauen	auf zwei Seilen, die zwischen drei Bäumen gespannt sind (Low-V) (Achtung! Sicherung nötig)
Hand am Seil	Warm-up	Seil	Seil je nach Teilnehmerzahl zu einem grösseren oder kleineren Kreis binden	Das Seil wird zu einem Kreis gebunden. TN stehen aussen und halten das Seil mit beiden Händen fest, Füsse zusammen. 1 TN steht in der Mitte und versucht die Hände abzuschlagen. Die Hände dürfen müssen schnell über das Seil hin- und her bewegt werden, ohne es loszulassen. Ist ein TN abgeschlagen, muss er in die Mitte	Wahrnehmung	
AH-SO-KA	Zwischenspiel Auflockerung Warm-up	Keins	Keine	Alle TN stehen im Kreis. Einer fängt an, indem er einen "Messersch" an die Kehle macht und dabei "AH" ruft. Der Spieler, auf den der Daumen dabei zeigt, muss als nächstes einen "Schwert-hieb" über dem Kopf machen und dabei "SO" rufen. Derjenige, auf den die Hand zeigt, muss einen "Karateschlag" in die Mitte des Kreises machen und dabei "KA" rufen. Jetzt fängt die Reihenfolge von vorne an mit demjenigen auf den die Hand zeigt. Macht einer einen Fehler, rufen alle laut "Raus!" Derjenige Spieler muss die anderen nun versuchen abzulenken (ohne sie zu berühren!) Die letzten drei sind die "Karatemeister"	Umgang mit Konflikten	
Aufstehen	Warm-up	Keins	Keine	Je zwei TN setzen sich gegenüber, die Beine angewinkelt und die Hände angefasst. Sie müssen sich an min. 4 Körperpunkten berühren und jetzt versuchen, gleichzeitig aufzustehen. Wenn sie das geschafft haben suchen sie sich zwei weitere TN und versuchen es jetzt zu viert usw.	Körpergefühl Kommunikation	
Lautloser Kampf	Warm-up	Seil Augenbinde Schaumstoffschläger Wäscheklammern Schüssel	Seil im Durchmesser legen (ca. 6m)	Ein TN wird zum "Schwertmeister" ernannt. Er bekommt die Augen verbunden und kriegt Wäscheklammern (versch. Farben, pro TN 3) angesteckt. Jetzt muss er diese "Insignien" verteidigen. Die anderen TN versuchen durch anschleichen "ihre" Wäscheklammern zu erobern. Der Schwertmeister hat 7 Fehlschläge, dann wird er von demjenigen abgelöst, der die meisten Klammern erobert hat. Hat ein TN Klammern erobert, muss er aus dem Kreis raus und sich die Klammer anstecken. Wird er getroffen, muss er die gerade eroberte Klammer in die Schüssel legen und für 30 Sek. ausserhalb des Kreises warten. Ausserhalb d. Kreises darf keiner abgeschlagen werden. Hat jemand drei Klammern erobert, wird er zum Schwertmeister und das ganze beginnt von vorne. Bei zu vielen TN sollte die Gruppe in Untergruppen unterteilt werden (max 12)	Wahrnehmung	
Ab durch die Mitte	Warm-up Kennenlernspiel	Gymnastikreifen Schüssel (Variante) Seil Karteikarten (Variante) Stoppuhr	Seil in einem gr. Kreis legen Gym.reifen in die Mitte	Alle TN stehen ausserhalb d. Kreises verteilt. Die Idee ist ein möglichst schneller Platztausch mit seinem Gegenüber. Jeder legt einen Gegenstand vor sich hin. Zwei TN begeben sich i.d. Kreis, stellen einen Fuss in den Reifen und geben sich die Hand. Danach wechseln sie auf die gegenüberliegende Seite. Der Ring darf nur von einem "Paar" betreten werden. Nach dem 1. Durchgang wird die Zeit gestoppt, danach können sich alle besprechen und die Taktik verbessern	Kooperation	1. In dem Reifen sind Karteikarten mit Aufgaben (z.B. 3 Liegestützen), wenn die Aufgabe gelöst ist dann geht man auf den gegenüberliegenden Platz 2. Auf den Karteikarten sind die Namen der TN. Kommt ein Paar in die Mitte, muss es laut den TN-Namen vorlesen. Dieser muss dazukommen und alle drei gehen auf den Platz seines linken "Partners" zurück. Am Ende des Spiels muss jeder den Namen seines Gegenübers sagen (Kennenlernvariante. Noch nicht getestet :-)
Platz ist in der kleinsten Hütte	Warm-up	Plane	Plane auslegen	Die TN sollen schätzen, wie oft die Plane maximal gefaltet werden kann, damit alle noch (irgendwie) darauf Platz finden. Vorher kann sich die Gruppe 10 min lang beraten. Nach einem Versuch kann man evtl. einen zweiten Versuch starten.	Realistische Einschätzung Kooperation	
Vertrauensfall	Vertrauen	2 Podeste in untersch. Höhe (Z.B. 80cm, 140 cm)	Keine	Ein TN stellt sich mit dem Rücken zur Kante auf das Podest, spannt seinen Körper an und verschränkt die Arme vor der Brust. Alle anderen TN stellen sich vor das Podest und halten die Arme leicht angewinkelt Reisverschlussartig vor sich. Der TN lässt sich rückwärts in die Arme fallen. ACHTUNG: Der TN kann sich soviel Zeit wie nötig lassen, dann fragt er "Bereit?". Alle antworten: "Bereit!" Erst dann kann er sich fallen lassen	Vertrauen Den Mut haben abzuberechnen	
Pendel	Vertrauen	Augenbinde	Keine	Gruppe stellt sich in einem engen Kreis auf. Ein Spieler bekommt die Augen verbunden und stellt sich in die Mitte des Kreises. Wie beim Vertrauensfall verschränkt er die Arme vor der Brust und spannt seinen Körper an. Alle anderen strecken die Arme leicht angewinkelt aus, Handflächen nach vorne. Der TN i.d. Mitte lässt sich nun nach allen Seiten "pendeln". Er kann entscheiden ob der	Vertrauen	Die Gruppe besteht aus drei Personen, zwei aussen und einer in der Mitte

				Kreis grösser werden soll		
Die Welle	Vertrauen	Keins	Keine	Die Gruppe stellt sich in zwei Reihen gegenüber auf, Abstand eine Armlänge. Die Arme sind Reisverschlussartig ausgestreckt. Ein TN läuft nun auf die Gruppe in einem von ihm bestimmten Tempo zu (Während des Laufens soll er das Tempo nicht beschleunigen). Dies geschieht nachdem er sich erkundigt hat ob die Gruppe bereit ist. Die Gruppe sollte möglichst spät die Arme vor dem TN hochreissen, sodass eine Wellenbewegung entsteht.	Vertrauen	
Kollektiver Staffellauf	Vertrauen	Augenbinden	Über ein bestimmte Strecke Stationen aussuchen (lt. Anzahl der Teilnehmer)	Alle TN verteilen sich auf die Stationen, die ca. 10 m voneinander entfernt sind. An der 1. Station stehen zwei TN, einer davon blind. Alle TN haben eine Augenbinde in der Hand. Der 1. TN führt jetzt den 2. zu der nächsten Station (nur durch Worte, nicht durch berühren) An der 2. Station verbindet sich jetzt auch der 1. TN die Augen und beide lassen sich von dem 3. zur nächsten Station führen usw.	Vertrauen Kommunikation	Evtl auch als 2. oder 3. Kennenlernspiel geeignet, da die TN alle Namen zum koordinieren kennen müssen
String Ball	Kooperation/Abenteuer	Tennisring Schnüre (ca 1,5m) Ball Eimer	Schnüre lt. Anzahl d. TN am Ring befestigen	Der Ball muss auf dem Ring über eine bestimmte Strecke transportiert werden. Die Bälle u. d. Ring darf nur im 1. Eimer transportiert werden. Die Schnüre dürfen nur am Ende und mit einer Hand festgehalten werden.	Kommunikation	1. Mehrere Zieleimer stehen zur Auswahl. Diese sind untersch. schwer zu erreichen. Je nach Schwierigkeit werden Punkte vergeben. Die Gruppe hat 10 min. Zeit 2. Jede Minute wird das Signal für einen Schnurwechsel gegeben. Alle TN müssen die Schnur sofort an IRGENDJEMAND anderes übergeben. 3. Die Hälfte d. Spieler ist blind
Säureteich	Kooperation/Abenteuer	PSA Helm Augenbinde 2 Seile	Ein Seil i.d. Nähe v. einem Baum auslegen (Durchmesser 10-15m) Gegenstand i.d. Mitte	Aus einem mit giftiger, senkrecht aufsteigender Säure bestehenden See muss ein Schatz geborgen werden. Dieser ist auf einer Insel mitten im See. Direkt am Ufer des Sees steht der "Baum des Lebens". Wenn jemand in den See schaut oder berührt erfolgt die Heilung durch Versammeln der ganzen Gruppe am Baum des Lebens.	Kommunikation Teamwork	Die Gruppe hat 10 min besprechungszeit und muss den Mund geschlossen halten, sobald sie zum See kommt.
Der See des Schweigens	Kooperation/Abenteuer	3 Seile Topf/Büchse/Eimer Brettchen, auf dem d. Topf steht	Seil im Durchmesser von ca. 7m legen In die Mitte kommt ein Topf mit Wasser gefüllt auf ein Brett	Auf einem ebenen Boden wird der „See“ mit Hilfe eines Seils ausgelegt. Er sollte einen Aufgabe der Gruppe ist es, mit Hilfe der beiden Kletterseile den Topf aus der Mitte des Das Problem ist nur zu lösen, wenn die Gruppe die Seile parallel zueinander an die Se	Kommunikation	
Sortierbalken	Kooperation	Balken		Ein Foto soll v. der Gruppe gemacht werden (Kamera v. einem TN oder eigene) Die Gruppe muss sich dazu auf einen Balken stellen. Nachdem die Gruppe steht soll sie sich nach Grösse, Anfangsbuchstaben, Alter o.ä. sortieren. Dabei darf keiner den Balken verlassen	Körperkontakt Kommunikation Wechselseitige Abhängigkeit in der Gruppe	Die TN stellen sich links und rechts der Mitte auf dem Balken auf. Jetzt muss derjenige von ganz rechts nach ganz links, der zweite v. rechts seinen Platz mit dem zweiten v. links tauschen etc
Schäferspiel	Kooperation/Vertrauen	Augenbinden lt. Anzahl d. TN Seil	Der "Stall" wird durch das Seil markiert (Ca. 3*3m)	Die Schafe des Schäfers sind ausgebrochen und müssen wieder in den Stall dirigiert werden. Nach einer 15-20 min Besprechungszeit werden allen TN die Augen verbunden und einzeln auf dem Gelände verteilt. Dort müssen sie schweigend auf die verabredeten Signale warten. Einem TN wird die Augenbinde abgenommen, derjenige ist von jetzt an der Schäfer und muss die erblindeten Schafe mit akustischen Signalen zurück in den Stall dirigieren. Weder Schäfer noch Schafe können die menschliche Sprache verstehen oder sprechen.	Kommunikation i. d. Planungs- und Durchführungsphase Abhängigkeiten	Der Zeitdruck während der Durchführungsphase wird erhöht (z.B. nur 15 min Zeit)
Der blinde Mathematiker/ Hexenhaus	Kooperation	1 Seil Augenbinden lt. Anzahl d. TN	Das Seil an den Enden zusammenbinden	Die Gruppe hat 15 min (abhängig von der Form) Zeit, eine mehr oder weniger kompliziertes Muster zu formen. Die Einteilung der Zeit kann von der Gruppe selbstständig geschehen. Die Seile dürfen während der Planung nicht berührt werden. Sobald einer das Seil berührt, müssen alle Augenbinden aufsetzen und die "Aktionsphase" beginnt. Jeder muss mit min. einer Hand das Seil berühren. (Kompliziert kann auch bspw. 2 Quadrate sein, die sich um 25% überschneiden)	Zeitmanagement Führungsstile Kooperation	Leichtere Variante: Alle stellen sich an das Seil, erst dann soll eine leichte Form dargestellt werden 2. leichtere Variante: Die Gruppe muss das berühmte Hexenhaus legen. Nach einer Planungszeit wird allen die Augen verbunden
Kostbares Wasser	Kooperation	Ball oder mit Wasser gefüllter Luftballon Gymnastikreifen		Ein Ball oder Wasserballon soll über eine Strecke transportiert werden, ohne den Boden zu berühren. Alle erhalten einen Gymnastikreifen. Folgende Regeln gelten: Der Ballon darf nicht mit Armen oder Händen berührt werden. Wer mit dem Ball in Kontakt ist, muss sich innerhalb seines auf dem Boden liegenden Reifens befinden. Jeder kann nur seinen Reifen als Transportzone benutzen. Während des Kontakts darf der Boden ausserhalb des Reifens nicht berührt werden. Solange sich niemand im inneren des Reifens befindet kann der Reifen bewegt werden. Bei Bodenkontakt des Balls muss wieder von vorne angefangen werden.	Körpergefühl Kommunikation	1. Unebenes Gelände oder Hindernisse einbauen. 2. Möglichst viele Bälle innerhalb einer vorgeschriebenen Zeit über die Strecke transportieren
http://www.schulerlebnispädagogik.de/spielesammlung/kooperationkommunikation.html http://sport1.uibk.ac.at/lehre/lehrbeauftragte/Rauscher%20Lucky/Seilaufbauten_und_Kooperationsspiele_WS_2011%202012.pdf						
1. Helium Stab(gesamte Gruppe) TN stehen sich gegenüber, die Zeigefinger berühren die Stange. Aufgabe ist es die Stange zu Boden zu bringen ohne dass der Kontakt verloren geht.						

