

Team-Play

Laufen Dinge
nicht so wie
du denkst?



DENK
ANDERS!

www.designbykiss.com

Team-Play

1.	Mist Mist Mist	5 Minuten
2.	Satelliten	5 Minuten
3.	Namensball	5 Minuten
4.	Duell der Augen	5 Minuten
5.	Rechte Schulter	5 Minuten
6.	Rettungsball	5 Minuten
7.	Händewelle	5 Minuten
8.	Haltet den Korb voll	5 Minuten
9.	Snake XXL	5 Minuten
10.	Drachenschwanzjagd	5 Minuten
11.	Fangtuch	10 Minuten
12.	Torpedo	10 Minuten
13.	Moorpfad	10 Minuten
14.	Leistenkoller	15 Minuten
15.	Geknicktes Rohr	15 Minuten
16.	Bumm Tod	20 Minuten
17.	Schatzsucher_in mit Handycap	20 Minuten
18.	Reaktorunfall	30 Minuten



Mist Mist Mist

Ein temporeiches, witziges Spiel zum warm und wach werden.

Dieses Spiel eignet sich auch zum nonverbalen Kennenlernen.

Als erstes sollte ein Spielfeld eingegrenzt werden.

Jede_r Mitspieler_in bekommt einen Hut oder eine Mütze auf den Kopf.

Nun müssen alle versuchen, sich gegenseitig die Mützen oder Hüte vom Kopf zu stupsen.

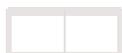
Fällt eine Kopfbedeckung herunter, muss die Kopfbedeckung aufgehoben und anschließend sofort wieder dreimal auf den Boden geschmissen werden.

Dabei ist dann laut "MIST MIST MIST" zu rufen.

Variante:

Wem die Kopfbedeckung heruntergefallen ist, scheidet aus.

Wer als letztes seine Kopfbedeckung noch auf dem Kopf hat, hat gewonnen.



Ähnliche Beiträge:

1. [Gliederpuppe](#)
2. [Hausspiel - Kuhstall](#)
3. [Molekülspiel / Atomspiel](#)
4. [10-mal abgeben](#)
5. [Bierdeckel-Spiel](#)

Dieser Beitrag wurde am 21. März 2014 [<http://www.materialboerse.ejo.de/wp2014/mist-mist-mist/>] von Ulli in Energizer, Gelände, Kennenlernen, Spiele, Wettkampf veröffentlicht. Schlagworte: Bewegung, Energizer, filling, Kennenlernen, Spiel, Stimmung, warming-up.

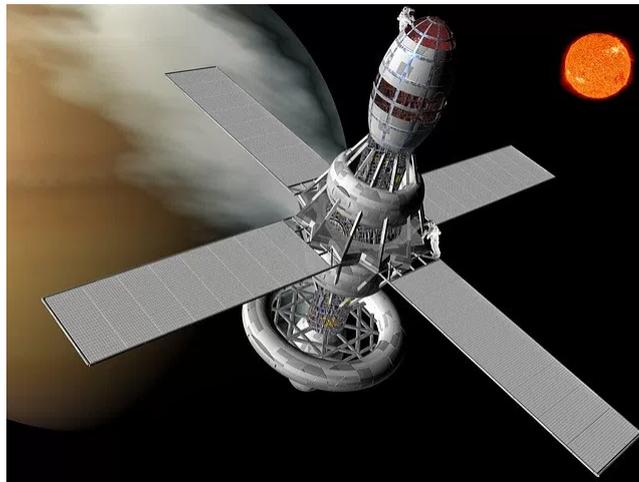
Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendarbeit

Ullis Materialbörse

Satelliten

 materialboerse.ejo.de/wp2014/satelliten/



Auf Kommando „1,2,3, los“ laufen alle los und umkreisen den oder die ausgewählte*n Spieler*in.

Alle Spieler*innen stehen im Raum.

Jede*r Spieler*in wählt sich insgeheim eine*n andere*n Spielerin aus, ohne dass der oder die das merkt.

Auf Kommando „1,2,3, los“ laufen alle los umkreisen den oder die ausgewählte*n Spieler*in dreimal und gehen dann schnell auf ihren Platz zurück.

Variante:

Die Spieler*innen müssen gleichzeitig versuchen herauszufinden, ob und wer sie umkreist.



Namensball

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf.

Ein_e Spieler_in steht mit dem Ball in der Mitte und prellt den Ball fest auf den Boden und ruft dabei den Namen einer Mitspielerin oder eines Mitspielers.

Bis auf den/die Aufgerufene/n laufen alle weg.

Der/Die Aufgerufene fängt den Ball und ruft: "Stopp!" und alle müssen stehen bleiben.

Wer den Ball hat, versucht, eine_n Andere_n damit abzuwerfen.

Der oder die Abgeworfene muss den eigenen Namen sagen und den Ball in der Mitte des Kreises (den alle wieder gebildet haben) erneut aufprallen lassen und einen neuen Namen ausrufen.

Siegfried Heckl | 2002



Ähnliche Beiträge:

1. [Berliner Hochball](#)
2. [Bällchen](#)
3. [Ball im Kreis](#)
4. [Hau-aufs-Knie-Spiel \(Zeitungsschlagen\)](#)
5. [Ballwurfkette](#)

Dieser Beitrag wurde am 17. März 2014 [<http://www.materialboerse.ejo.de/wp2014/namensball/>] von Ulli in Gelände, Kennenlernen, Spiele veröffentlicht. Schlagworte: Bewegung, Kennenlernen, Namen, Spiel.



Duell der Augen

Wer sich ansieht, verliert!

Alle Spieler_innen stehen in einem Kreis.

Auf das Kommando "Augen ab" oder "down" müssen alle Spieler_innen auf den Boden sehen. Dabei herrscht Stille und jede_r Spieler_in überlegt für sich, welche_n Spieler_in er oder sie beim Hochschauen ansehen will.

Auf das Kommando "Augen auf" oder "up" müssen alle Spieler_innen gleichzeitig nach oben schauen und zwar direkt zu dem oder der Spieler_in, den sie sich zuvor überlegt haben.

Sehen sich zwei Spieler_innen gegenseitig in die Augen, so scheiden sie aus dem Spiel aus. Zum Schluss bleiben nur noch ein oder zwei Spieler_innen übrig.

BDKJ Miltenberg



Ähnliche Beiträge:

1. [Finde das Gegenteil \(14.4\)](#)
2. [Wilde Jagd \(13.6\)](#)
3. [Molekülspiel / Atomspiel \(11.1\)](#)
4. [Zehn Schritte \(10\)](#)
5. [Kuhstall \(9.3\)](#)

Dieser Beitrag wurde am 20. März 2014 [[http://www.materialboerse.ejo.de/wp2014/duell-der-
augen-2/](http://www.materialboerse.ejo.de/wp2014/duell-der-augen-2/)] von Ulli in Energizer, Kennenlernen, Spiele veröffentlicht. Schlagworte: Augen,



Rechte Schulter

Ein Energizer zum Auflockern/Entspannen, aber auch geeignet um Namen zu lernen.

Alle gehen (nicht laufen!) durch den Raum.

Wer einem/r anderen Spieler_in auf die rechte Schulter tippt und zugleich dessen Vornamen nennt, "schaltet" diese_n aus (= Freeze).

Wer dasselbe erneut tut, schaltet ihn/sie wieder ein.

Bei falscher Schulter oder falschem Namen reagiert der/die Spieler_in nicht.

Sandra Bohlken | 19.06.2010



Ähnliche Beiträge:

1. Namensball
2. Bällchen
3. Hau-aufs-Knie-Spiel (Zeitungsschlagen)
4. Ballwurfkette
5. Namenstausch

Dieser Beitrag wurde am 17. März 2014 [<http://www.materialboerse.ejo.de/wp2014/rechte-schulter/>] von Ulli in Energizer, Kennenlernen, Spiele veröffentlicht. Schlagworte: Auflockerung, Entspannen, Kennenlernen, Namen, Spiel.



Rettungsball

Zwei Fänger_innen versuchen Spieler_innen ohne Ballbesitz ab zu schlagen.

Durch geschicktes Zuspielen können die Spieler_innen es den zwei Fänger_innen schwer machen.

Die Spieler_innen wählen aus ihrer Mitte zwei Fänger_innen aus.

Diese bekommen eine Mütze, einen Hut oder eine Warnweste als Erkennungszeichen.

Unter den übrigen Spieler_innen werden nun Bälle verteilt.

Am Anfang bekommt jede_r Zweite einen Ball.

Die zwei Fänger_innen haben nun die Aufgabe Spieler_innen ab zu schlagen, die nicht in Ballbesitz sind.

Die Spieler_innen in Ballbesitz können das Abschlagen verhindern, in dem sie den bedrohten Spieler_innen rechtzeitig ihren Ball zuwerfen.

[Wird ein_e Spieler_in abgeschlagen, tauschen Fänger_in und Spieler_in die Rolle.]

Durch Reduzierung der Bälle kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden.

Material:

- 2 Mützen, Hüte oder Warnwesten
- für jede_n Zweite_n einen Ball



Ähnliche Beiträge:



Händewelle

Kooperatives Spiel, bei dem die Hände der Reihe nach gewendet werden.

Die Spieler_innen stehen im Kreis und halten ihre Hände mit der Handinnfläche nach oben vor dem Bauch.

Jetzt werden die Hände, eine nach der anderen umgedreht.

Mit jeder Runde wird das Tempo erhöht.

Variante:

Die Hände werden mit den Nachbarn überkreuzt.



Ähnliche Beiträge:

1. [Wandernde Murmeln \(18.5\)](#)
2. [Gruppensofa \(13.2\)](#)
3. [Der Zug kommt \(12.4\)](#)
4. [Die Falle \(12.3\)](#)
5. [Ball-Kreislauf \(11.8\)](#)

Dieser Beitrag wurde am 6. August 2014

[<http://www.materialboerse.ejo.de/wp2014/haendewelle/>] von Ulli in Kooperation, Kreisspiele, Spiele, Teamübungen veröffentlicht. Schlagworte: Achtsamkeit, Konzentration, Kooperation, Spiel, Teamübung.



Haltet den Korb voll

Ein wildes Spiel, bei dem eine Person Bälle aus einem Korb herausschmeißen muss und alle umstehenden Personen die Aufgabe haben alle "Bälle" in den Korb zu werfen.

In der Mitte des Raumes steht ein Korb gefüllt mit kleinen Bällen oder besser mit leeren Klopapierrollen.

Eine Person übernimmt die Aufgabe den Korb innerhalb von 30 Sek. zu leeren, ohne dabei den Korb anzufassen. Es dürfen nur die Bälle/Klopapierrollen angefasst werden.

Alle anderen Personen sammeln diese herausgeworfenen Gegenstände auf und werfen diese zurück in den Korb.

Schafft es die Person am Korb innerhalb von 30 Sek. den Korb zu leeren?

Die Spielleitung sollte darauf achten ob innerhalb der 30 Sek. der Boden des Korbes einmal frei von Bällen war.

Hinweis:

- Die Person am Korb darf den Korb nicht mit dem Körper abdecken/verschließen.
- Die Spielleitung sollte deutlich machen, dass hier keine Person festgehalten werden darf.
- Eine Wiederholung des Spieles bietet sich an.
- Es können auch zwei Personen eine oder besser zwei Körbe leeren (wer ist schneller?).



Ähnliche Beiträge:

1. [Sisyphus \(24.3\)](#)
2. [Berliner Hochball \(12\)](#)
3. [Fuchs und Eichhörnchen \(10.9\)](#)
4. [Löwenjagd \(10.9\)](#)



Snake XXL

“Snake XXL” ist ein Fangspiel, dass auf das alte Handyspiel Snake aufbaut.

Alle Spieler_innen verteilen sich gleichmäßig im Raum und dürfen sich dann nicht mehr bewegen. Mindestens zwei Spieler_innen lassen sich die Augen verbinden und werden damit zum Kopf einer Schlange.

Diese zwei Schlangenköpfe beginnen nun auf das Startzeichen hin, weitere Spieler_innen zu “fressen”:

Jede_r “Gefressene”, wird ein Teil des Schlangenkörpers und stellt sich hinter den jeweiligen Schlangenkopf (an der Schulter festhalten).

Die Schlange bewegt sich weiter durch den Raum und frisst weitere Spieler_innen.

Die “Gefressenen” können dem Kopf natürlich helfen weiteres “Futter zu finden” (ohne zu Sprechen).

Trifft nun eine Schlange auf eine andere Schlange, dann beißt der Kopf, der auf einen Schlangenkörper trifft, dieser den Schwanz ab und verleibt sich ihn ein.

Das Spiel endet wenn:

- a) kein Futter mehr da ist.
- b) die Zeit abgelaufen ist (die längere Schlange gewinnt dann)
- c) ein Schlangenkopf den kompletten Körper verliert und kein Futter mehr da ist.



Ähnliche Beiträge:

1. [Drachenschwanzjagd \(update\) \(14.1\)](#)
2. [Blinde Schlange \(13\)](#)
3. [Satelliten – Ortung \(11.4\)](#)
4. [Trainingslager – Agentenschule \(10.9\)](#)
5. [Hausspiel – Kuhstall \(10.9\)](#)



Drachenschwanzjagd (update)

Eine lange Schlage von Spieler_innen fängt – ihr eigenes Ende!



Die Spieler_innen stellen sich in einer Reihe hinter einander auf und legen ihre Arme um die Hüfte der Person vor einem. Der oder die Letzte steckt sich hinten in die Hosentasche ein Taschentuch. Mit dem Startzeichen beginnt der Drachen, seinem Schwanz nachzujagen. Der oder die vorderste Spieler_in muss versuchen, das Taschentuch am Drachenschwanzende zu erreichen.

Dabei kämpfen nun die vordersten Spieler_innen gegen die Hintersten und die in der Mitte wissen nie genau, auf welcher Seite sie stehen.

Gelingt es dem Kopf das Taschentuch zu fassen, so steckt er sich jetzt das Taschentuch in den Gürtel und wird zum Schwanz, während der oder die Zweite von vorne zum neuen Kopf wird.

DLRG Jugend Stormarn

Varianten:

DRACHENJAGD – Bei vielen Spieler_innen können ohne Probleme auch zwei und noch mehr Drachen nach den Schwänzen der anderen jagen.

DRACHEN ABWERFEN – 6 Spieler_innen bilden einen Drachen. Alle anderen bilden den großen Kreis der Jäger_innen um den Drachen. Die Spieler_innen aus dem Kreis versuchen nun mit einem Softball den Drachenschwanz (die letzte Person in der Drachenreihe) zu treffen. Wenn getroffen wird, hat der Drachenkopf nicht aufgepasst und fällt ab und reiht sich in den Kreis der Jäger_innen ein. Wird nicht getroffen, muss der oder die Jäger_in den Kreis verlassen und wird zum

Drachenschwanz.

Diese Variante endet, wenn alle Spieler_innen entweder Jäger_innen oder Drachen sind. Oder man spielt mit Zeitlimit oder setzt eine Mindestzahl von Jäger_innen und Drachen fest.



Ähnliche Beiträge:

1. [Ausbruch \(13.2\)](#)
2. [Kurzschluss \(12.3\)](#)
3. [Gliederpuppe \(11.8\)](#)
4. [Snake XXL \(11.4\)](#)
5. [Menschliche Kamera \(10.9\)](#)

Dieser Beitrag wurde am 13. Februar 2015

[<http://www.materialboerse.ejo.de/wp2014/drachenschwanzjagd/>] von Ulli in Energizer, Gelände, Kooperation, Spiele veröffentlicht. Schlagworte: Bewegung, Spiel, warming-up.

Ein Gedanke zu „Drachenschwanzjagd (update)“



Ulli Artikelautor

13. August 2014 um 10:49

Bei kleinen Kindern empfiehlt sich die Version **Fuchs und Küken**:

Die Spieler_innen (die Küken) stellen sich hintereinander nach Polonaise-Art auf, ausgenommen der Fuchs. Der Fuchs soll versuchen, das letzte Küken in der Reihe zu fangen.

Die Kükenreihe setzt alles daran, dieses zu verhindern.

Der Kontakt zum Vorderküken darf dabei aber nicht abreißen.



Fangtuch

Ein Ball wird mit Handtüchern geworfen und gefangen, die von je zwei Spielern gehalten werden.

Je zwei Spieler_innen halten ein Handtuch oder eine Decke an den Schmalseiten zwischen sich. Auf eines der Handtücher legt man einen Ball, der jetzt von einem Handtuch zum anderen geworfen wird.

Mit etwas Übung kann man die Abstände zwischen den Paaren immer weiter vergrößern.

Varianten:

Teams können auch im Wettkampf gegeneinander antreten.

Wer schafft die meisten Ballwechsel?

Über ein Netz kann/muss gespielt werden.

Oder es müssen Ziele getroffen werden.

Als Teamübung:

Spielt euch den Ball so zu, dass die anderen Paare ihn auch fangen können und es zu einem fließenden Wechselspiel oder Kreisspiel kommt.

Siegfried Heckl



Ähnliche Beiträge:

1. [Namensball \(14.1\)](#)
2. [Lange Leitung \(13.7\)](#)
3. [Der unglaubliche Spieleparcours \(13.3\)](#)
4. [Blinde_r Indianer_in / Schwertkämpfer_in \(13.1\)](#)
5. [Catch-Ball \(13\)](#)



Torpedo

Die Teams versuchen sich bei diesem Spiel gegenseitig zu treffen.

Die Spieler_innen stehen zu viert hintereinander, die Hände auf den Schultern der Vorderspieler_innen.

Die ersten drei schließen die Augen. Sie sind die Torpedos.

Der oder die letzte Spieler_in lenkt die Reihe ohne zu reden durch Signale der Hände:

Klopfen auf die linke Schulter = nach links drehen.

Klopfen auf die rechte Schulter = nach rechts drehen.

Diese Signale werden weitergeleitet und der oder die Erste muss sie ausführen.

Wenn mit beiden Händen gleichzeitig rechts und links auf die Schulter geklopft wird, hat der oder die Erste die Aufgabe mit geschlossenen Augen loszugehen.

Trifft sie auf ein anderes Team, verliert dieses eine_n Spieler_in und beide kehren zum Siegerteam zurück.

Trifft sie auf eine Hindernis, kehrt sie zum Team zurück (oder scheidet aus).



Ähnliche Beiträge:

1. [Pferderennen \(12.5\)](#)
2. [Snake XXL \(11.6\)](#)
3. [Lange Leitung \(11.6\)](#)
4. [Schultern hoch \(11.4\)](#)
5. [Zulu \(11.2\)](#)

Dieser Beitrag wurde am 9. August 2014 [<http://www.materialboerse.ejo.de/wp2014/torpedo/>] von Ulli in Kooperation, Spiele, Vertrauen, Wettkampf veröffentlicht. Schlagworte: Bewegung, Kooperation, Spiel, Stimmung, Vertrauen.



Moorpfad

Ein durch zwei Linien markiertes, etwa 15m langes Feld (MOOR) muss von der ganzen Gruppe überquert werden. Ohne dass dabei das Moor berührt wird.

Bevor die Gruppe startet hat sie Zeit sich zu beraten.

Aufgabe:

- Die Teppichfliesen müssen vollzählig auf die andere Seite mitgebracht werden.
- Es darf nicht gesprochen werden.
- Einigen Spieler_innen werden die Augen verbunden.

Weitere Schwierigkeitsgrade:

- Zeitlimit
- Berührt eine_r das Moor muss die Gruppe mit den zu diesem Zeitpunkt zur Verfügung stehenden Fliesen von vorne beginnen.
- Der Körperteil, der das Moor berührt hat, darf nicht weiter verwendet werden!
- Im Moor kann es Krokodile (Spilleitung) geben, die gerne unberührte Teppichfliesen fressen (aus dem Spiel nehmen)

Auswertung: Blitzlicht



Ähnliche Beiträge:

1. [Eisschollenspiel \(12.4\)](#)
2. [Elektrischer Zaun \(11.2\)](#)
3. [Sumpfüberquerung XXL \(11.2\)](#)

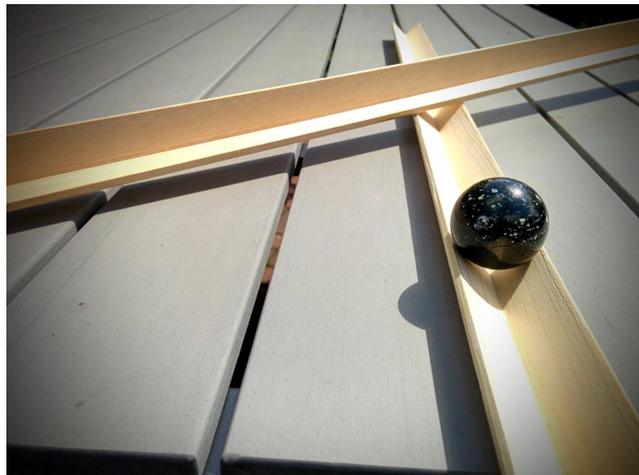
Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendarbeit

Ullis Materialbörse

Leisten Koller

 materialboerse.ejo.de/wp2014/leisten-koller/

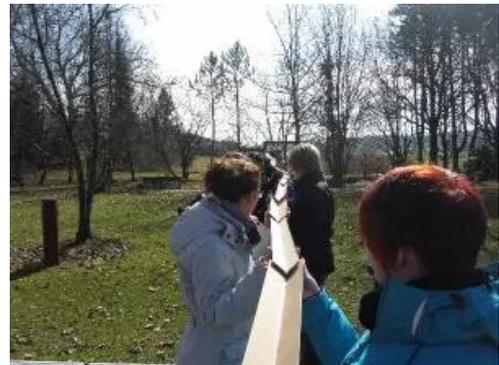


Alle Mitspieler*innen haben die Aufgabe, eine Murmel über die Leisten zu einem Ziel zu rollen.

Begonnen wird an einem Startpunkt und die Spieler*innen verlängern mit ihren Leisten die jeweilige Leistenbahn, auf der gerade die Murmel rollt. Jede Leiste muss dabei die ganze Zeit von zwei Personen gehalten werden.

Paarweise muss die Murmelbahn verlängert werden, d.h. die Paare wechseln vom Ende der Bahn an den Anfang und verlängern so die Bahn in Richtung Zielort.

Fällt die Murmel herunter, so muss die ganze Gruppe wieder an der Startlinie beginnen.



Variante als Wettkampf:

- Es treten mehrere Teams gegeneinander an.
- Welches Team schafft in einer vorher festgelegten Zeit die meisten Durchgänge zum Ziel?
- Siehe auch: [Lange Leitung](#)

Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendarbeit

Ullis Materialbörse

Das geknickte Rohr

 materialboerse.ejo.de/wp2014/das-geknickte-rohr/



Ziel des Teams ist es, die verstreuten Tennisbälle mit Hilfe des geknickten Rohrs einzusammeln und zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren.

Dazu greift jede*r Teilnehmer*in ein Seilende, so dass die Gruppe einen Kreis um das geknickte Rohr bildet.

Nun bewegt die Gruppe das geknickte Rohr so, dass die verstreuten Tennisbälle einzeln eingesammelt werden können.

Die eingesammelten Tennisbälle müssen in einem 5m entfernten Eimer abgelegt werden.



Regeln:

1. Die Seile dürfen nicht verkürzt werden.
2. Die Seile werden am Ende festgehalten.
3. Es darf immer nur ein Tennisball transportiert werden.



STEIGERUNGEN:

1. Es darf nicht gesprochen werden.
2. Es müssen alle Bälle eingesammelt werden und gemeinsam zum Zielort gebracht werden.
3. Einzelnen Teammitgliedern werden die Augen verbunden.
4. Ein Team, das keinen Kontakt zum geknickten Rohr hat, muss das „stumme“ Team am geknickten Rohr lotsen.



Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendarbeit

Ullis Materialbörse

Doppelfehler oder auch „Bumm ... tot!“

 materialboerse.ejo.de/wp2014/doppelfehler-oder-auch-bumm-tot/



Die Gruppe (also ALLE) soll den Weg durch das Minenfeld finden. Es darf dabei nicht gesprochen werden! Nonverbale Hilfe (Ziegen) ist erlaubt!

Auf einer Plane (2x3m) wird ein Raster aufgezeichnet (6 x 7 Felder).

Die Felder sollten so groß sein, dass beide Füße der Spieler*innen hineinpassen.

Die Reihenfolge in der das Spielfeld betreten wird, sollte vorher festgelegt sein.

Es darf immer nur eine Person auf dem Spielfeld sein!

Nach jedem Feld, das Betreten wird, gibt die Spielleitung eine Anweisung:

„**Bumm tot**“ = falsches Feld (runter vom Feld und der/die Nächste ist dran)

„**WEITER**“ = richtiges Feld, weiter probieren!

„Pennt“ eine*r und betritt ein Feld, dass bereits als Minenfeld entlarvt wurde, gibt die Spielleitung folgende Anweisung:

„**Doppelfehler!**“ = 1 Punkt wird abgezogen (runter vom Feld und der/die Nächste ist dran)

Wertung:

Es werden pro Teilnehmer*in zwei Punkte oder auch Taler vor Spielbeginn als Startguthaben vergeben. Die Gesamtgruppe bekommt am Ende, wenn alle den Weg durch das Minenfeld gegangen sind, die übrig gebliebenen Punkte/Taler ausgezahlt.

In der zweiten Runde wird von der Spielleitung ein Limit an möglichen Doppelfehlern für die zweite Runde vorgegeben.

Die Gruppe kann entscheiden, wie viele der gewonnen Taler eingesetzt werden.

Schaft sie es, unter dem Limit zu bleiben, wird der von ihnen geleistete Einsatz verdoppelt.

Steigerung:

Nach dem „Bumm tot“ oder einem Doppelfehler, darf man das Feld nur über den bereits zurückgelegten Weg verlassen.

Spielplan: (nur für die Spielleitung!!!)

Die Spielleitung hat folgende Seiten mit möglichen Wegen vor sich.

Fehlritte werden mit Strichen auf dem Plan vermerkt. Zwei und mehrere Fehlritte im gleichen Feld = Doppelfehler = Punktabzug!

Download der Beschreibung samt Spielplan: [Bumm-tot](#)





Schatzsucher_in mit Handycap

In einem klar begrenztem Gelände müssen verstreute "Schätze" geborgen werden. Das Gelände darf man aber nur mit verbundenen Augen betreten.

Ein_e Partner_in lotst mit Worten zum Schatz und wieder aus dem Gelände hinaus.



Wenn mehrere Schatzsucher_innen gleichzeitig im Gelände unterwegs sind wird es spannender. Es ist zudem reizvoll, wenn das Gelände nicht frei von Hindernissen ist. Hierdurch kann der Schwierigkeitsgrad des Spieles gesteigert werden.

Regeln:

1. Alle Spieler_innen im Gelände dürfen nichts sehen.
2. Nur Spieler_innen außerhalb des abgesperrten Geländes dürfen mit Worten ihre_n Partner_in durch das Gelände lotsen.
3. Sehende Spieler_innen dürfen sich frei um das abgesperrte Gelände bewegen.

Varianten und Steigerungen:

- Als Gruppenspiel kann die Gruppe jeweils eine_n ins Geländes schicken um Schätze zu bergen. Nach der Rückkehr darf diese Person nicht wieder ins Gelände.
- Für jede Berührung eines Hindernisses gehen erbeutete Schätze verloren.



Ähnliche Beiträge:

1. [Spaziergang im Nebel \(14\)](#)
2. [Blinde Schlange \(13.8\)](#)
3. [Sagaland \(13.6\)](#)
4. [Das geknickte Rohr \(13.5\)](#)
5. [Satelliten – Ortung \(13.3\)](#)

Dieser Beitrag wurde am 2. Juli 2014 [http://www.materialboerse.ejo.de/wp2014/schatzsucher_in-mit-handycap/] von Ulli in Gelände, Kooperation, Spiele, Vertrauen, Wettkampf veröffentlicht.

Schlagworte: Achtsamkeit, Augen, Bewegung, Dunkel, Finden, Konzentration, Kooperation, Spiel, Suchen.



Reaktorunfall

In einem Atomkraftwerk ist ein Notfall eingetreten.

Das Spezialteam (Spieler_innen) muss nun die Brennelemente bergen.

Im Atomkraftwerk hat es einen Störfall gegeben.

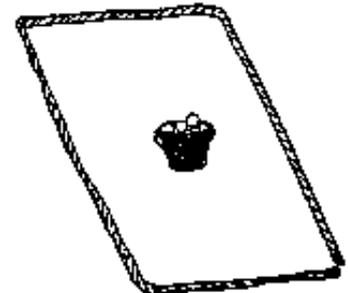
Aufgabe der Spieler_innen ist es, die Brennelemente aus der Brennkammer zu bergen.

Diese Aufgabe muss, da der Computer ausgefallen ist, nun manuell bewerkstelligt werden. Doch wie?

Der Reaktorraum ist die Fläche innerhalb eines mit Seil begrenzten Bereiches.

Diese Fläche (quadratisch oder rund) sollte einen Durchmesser von min. 4,5 Metern haben.

In der Mitte dieser Fläche befinden sich die Brennelemente (Bälle) im Reaktor (Eimer)



Jeder Kontakt mit dem Reaktorraum ist äußerst gefährlich:

Die Spieler_innen dürfen auf keinen Fall über die durch das Seil dargestellte Grenze hinweg reichen (Strahlengefahr).

Zum Ausbau der Brennelemente stehen der Gruppe ein zweiter Eimer (Transportbehälter), mehrere kleinere Seile, zwei 20m lange Seile und ein Tuch zur Verfügung.

Diese Gegenstände können in den Reaktorraum eingelassen werden, dürfen aber auf keinen Fall den Boden berühren oder den Reaktorraum wieder verlassen.

Ziel ist es, die Brennelemente vollständig aus dem Reaktor zu bergen, wobei dieser selbst jedoch im Reaktorraum verbleiben muss!

Es gibt mehrere, mehr oder weniger elegante Lösungsansätze, und bisher hat jede Gruppe eine Lösung gefunden, auch wenn es manchmal ziemlich lange dauerte ...



*Die Seile dürfen
den Boden
eigentlich nicht
berühren!!!*



*Kippt er, oder kippt
er nicht? Wie
kommt man an
den Reaktor???*



*So könnte es gehen
;)*



*Wie bekommt man
die Brennelemente
in den anderen
Eimer?*

Material:

2 Eimer

50-100 Brennelemente (z.B. Ü-Eier oder Tischtennisbälle)

2 Seile (20m)

1 Kopftuch

diverse kurze Bänder (nur zur Verwirrung)

Feldmarkierung (30m Absperrband)

Platzbedarf: Wiese mind. 12×12 Meter

