



# – Tage Ethischer Orientierung Outdoor

## Die Abenteuerschule



## Bin dann mal weg – Sehnsucht nach Leben

Die Geschichte vom verlorenen Sohn

### Arbeitsmappe 2009



Landesjugendpfarramt Sachsen



Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder Sachsen

## Inhalt

Inhalt.....	3
Projektbeschreibung TEO.....	4
TEO outdoor – die Abenteuerschule.....	6
Ablaufplan TEO outdoor – die Abenteuerschule 2009.....	9
Lukas 15, 11-32: Vom Verlorenen Sohn.....	10
1. Tag - Überblick.....	12
Netzwerk/ Gemeinschaft.....	12
Konflikte/ wo stehe ich.....	15
Weg von Sicherheiten.....	17
Ungerechtigkeit.....	21
Sich ausleben.....	25
Egoismus (nicht an morgen denken – jetzt leben).....	29
Party machen.....	32
Falsche Freunde.....	35
Hunger.....	38
Ganz unten sein.....	40
Alleine sein/ Einsamkeit.....	42
3. Tag – Überblick.....	46
Umkehren, Selbstreflektion, einen neuen Weg gehen.....	46
Sich entschuldigen.....	48
Vergeben.....	50
Das Vaterbild und Geborgenheit.....	52
Ein Fest feiern.....	53
Einige Tipps für das Spielen mit Gruppen.....	54
Für die Gruppenteilung.....	55
Für den Anfang.....	55
Zwischendurch mit viel Bewegung.....	60
Zwischendurch – etwas ruhiger.....	62
Koordination/ Vertrauensspiele.....	65
Für das Ende/ Feedback/ Reflexion.....	67
Schwungtuchspiele.....	70
Rechtsinfo.....	72
1. Hilfe.....	73
Einige Bilder und Anleitungen.....	75
Rezepte.....	77
Aufbau einer Kohte in vier einfachen Schritten.....	79
Aufbau einer Jurte in fünf einfachen Schritten.....	82
Spiele in alphabetischer Reihenfolge.....	86
TEO - Rundgang.....	89
Platz für Deine Notizen.....	90

TEO outdoor 2009 wird unterstützt durch das Diakonische Werk Muldentalkreis

## Projektbeschreibung TEO

Das Projekt der Tage Ethischer Orientierung, kurz TEO, entspricht der bildungspolitischen Forderung nach einem schulergänzenden und fächerübergreifenden Unterricht.

Das sächsische Landesjugendpfarramt sieht in diesem Vorhaben einen geeigneten Rahmen, neue Wege zur Wahrnehmung gemeinsamer Bildungs- und Erziehungsverantwortung zu beschreiten und durch eine beständige Evaluation zu weiterführenden Erkenntnissen und Ergebnissen zu gelangen.

Die Zielsetzung der kirchlich-schulischen Kooperation mit dem Gesamtkonzept TEO besteht:

- a. im Einrichten eines besonderen und dadurch nützlichen Rahmens für die Auseinandersetzung junger Menschen, gemeinsam mit einigen ihrer Bezugspersonen, mit Kriterien der Gültigkeit von Wertvorstellungen und ethischen Grundlagen
- b. im vertieften Trainieren sozialer Kompetenzen und dem intensiven Reflektieren dazugehöriger psychosozialer Voraussetzungen vor dem Hintergrund demokratiepädagogischer Herausforderungen
- c. in der Umsetzung von Bildungs- und Erziehungszielen, die Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung der Schüler haben
- d. in der Förderung der Kommunikationsfähigkeit, der allgemeinen sozialen Verhaltensweisen sowie der persönlichen Wertvorstellungen und Handlungskompetenzen der Schüler. Das Projekt Abenteuerschule leistet einen wichtigen Beitrag für die Entwicklung von Toleranz, insbesondere gegenüber anderen Meinungen und Wertauffassungen
- e. in der Förderung eines fachübergreifenden und fächerverbindenden Unterrichts.

Grundlegend in den für die meisten Teilnehmenden innovativen Lernprozessen sind die Fragen nach ethischer Orientierung und der individuellen Achtung der Mitmenschen, nach demokratischer Handlungskompetenz und sozialem Zusammenhalt sowie der Bildung für Nachhaltigkeit und Beziehungsfähigkeit.

Der Erwerb und die Erweiterung von Kommunikations- und Kooperationsfähigkeiten junger Menschen und ihrer Bezugspersonen, in Verbindung mit der Entwicklung von Empathie und Wahrnehmungsfähigkeit, werden als besonders bedeutsam erachtet. Arbeitsformen kirchlich-schulischer Kooperation unter dem Gesamtkonzept TEO erbringen einen Beitrag für die zeitgemäße Ausgestaltung einer Kultur des Aufwachsens im Einklang mit christlich verwurzelten Wertvorstellungen und den steigenden Anforderungen des Alltags. Der Unterstützung gelingender Lebensbewältigung vor dem Hintergrund sinnstiftender Lebensdeutungen gilt das vorrangige Interesse. Die fünf Kriterien des Gesamtkonzeptes TEO – integratives Lerngeschehen mit dem Ansatz übergreifenden Arbeitens, der Schwerpunkt induktiven Arbeitens, kooperatives Arbeiten im pädagogischen und reflektierenden Prozess, Arbeiten an einem dritten Ort „außerhalb“ von Schule und Kirche, Einbeziehung der Auswirkungen des Lerngeschehens auf die Entwicklung der Organisationen Schule und Kirche – erschließen das Praxisfeld für das Zusammenwirken von Schule und außerschulischer Jugendbildung.

Die für das Jahr 2009 vorgesehene Veranstaltungen, insbesondere jedoch die dazugehörigen Kontakte und Kooperationen im Vorfeld wie auch die resultierenden Nacharbeiten im Unterricht und in den Angeboten der außerschulischen Jugendbildung, bieten die Gelegenheit zur Kooperation von freien Trägern der Jugendarbeit und interessierten Schulen. Dabei kommen sowohl Lehrer wie auch haupt- und ehrenamtliche kirchliche Mitarbeiter und andere Partner zum Einsatz. Die sorgfältige Auswertung der zu erwartenden Erfahrungen und Beobachtungen wird in angemessenem Umfang durchgeführt. Neben der allgemeinen pädagogischen Evaluation wird insbesondere die Fragestellung beachtet, inwieweit das Zusammenwirken von Schule und Jugendarbeit zu veränderten Lern- und Entwicklungsergebnissen führt, wie sie in jedem einzelnen der Bereiche nicht ausreichend erzielt werden.

## **TEO outdoor – die Abenteuererschule**

TEO outdoor ist ein schulartenübergreifendes Projekt, das in Zusammenarbeit von Ev. Landesjugendpfarramt Sachsen und dem Verband christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (VCP) in Sachsen erarbeitet wurde. Gleichzeitig bestand eine enge Kooperation mit der AG TEO im Amt für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen der Ev.-Luth. Landeskirche Mecklenburgs.

Eingeladen werden ca. 100 Schülerinnen und Schüler der fünften und sechsten Klassen. Die Schülerinnen und Schüler nehmen mit ihrer Schulklasse im Rahmen einer Klassenfahrt oder Projekttagen an der Abenteuererschule teil.

TEO outdoor ist ein viertägiges Projekt, das, angelehnt an pfadfinderisches Leben, vorwiegend in Zeltedörfern mit Gruppenjurte und Schlafkothen stattfindet. Das Campgelände befindet sich in Höfgen bei Grimma, auf dem Grundstück des Freizeit- und Pfadfinderheims des VCP Sachsen. Die Freistellung vom Unterricht erfolgt durch die Verwaltungsvorschrift des Sächsischen Staatsministeriums für Kultus zur Durchführung von Schulfahrten.

Am Projekt TEO outdoor beteiligen sich Schulklassen aus Gymnasien, Mittelschulen, Schulen freier Träger sowie Förderschulen. Mit Hilfe von Flyern werden sächsische Lehrerinnen und Lehrer auf das Projekt aufmerksam gemacht und bei Interesse persönlich oder telefonisch beraten. Mitarbeitende der sächsischen TEO Projekte stellen auch gerne das ausführliche Projekt den Schülerinnen und Schülern sowie den Eltern im Rahmen eines Elternabends vor.

Die Umsetzung des Projektes erfolgt gemeinsam mit Lehrerinnen und Lehrern, haupt- und ehrenamtlichen kirchlichen Mitarbeitenden sowie Studierenden verschiedener sächsischer Hochschulen. Sie bilden ein gemeinsames Team und tragen als Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter wesentlich dazu bei, dass der prozessorientierte Verlauf der Abenteuererschule gelingt.

Eine gemeinsame Trainingsveranstaltung, an der alle Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter sowie möglichst auch alle Lehrerinnen und Lehrer teilnehmen, ist vor Beginn der Veranstaltung notwendig.

Die Ziele des Trainings sind:

- das Projekt TEO outdoor in seinen Einzelheiten kennen zu lernen,
- das Finden und Kennen lernen der Teams zur gemeinsamen Gruppenleitung,
- methodische, didaktische und technische Absprachen, die für die Durchführung des Projektes notwendig sind.

Als Hilfestellung dient eine ausführliche Arbeitsmappe, mit deren Informationen und Darstellungen die einzelnen Teams ihre Programmschritte individuell kombinieren können.

Die Klassen bleiben beim Projekt TEO outdoor im Klassenverband beieinander. TEO outdoor vermittelt das Erfahrungslernen in der Natur und erlebnispädagogische Elemente.

Mit Hilfe einer biblischen Erzählung werden beispielsweise Erfahrungen mit Familienkonflikten oder Umgang mit Schuld und Vergebung interaktiv bearbeitet, die auch im Alltag der Kinder auftreten können.

TEO outdoor – die Abenteuerschule 2009 behandelt das Thema:

### **„Bin dann mal weg – Sehnsucht nach Leben“**

Im Mittelpunkt stehen ausgewählte Textpassagen der neutestamentlichen Erzählung vom verlorenen Sohn (Lukas 15, 11-32).

Mit dieser Erzählung lassen sich folgende existentielle Themen verbinden:

- Netzwerk/ Gemeinschaft
- Konflikte - wo stehe ich
- sich ausleben
- Ungerechtigkeit
- nicht an morgen denken – im JETZT leben – Egoismus
- weg von Sicherheiten
- falsche Freunde
- Hunger
- ganz unten sein

- alleine sein – Einsamkeit
- Umkehren – Selbstreflexion, einen neuen Weg gehen
- sich entschuldigen
- Vergeben
- Geborgenheit/ Das Vaterbild (der gütige Vater)
- Ein Fest feiern

Die Vermittlung der Erzählungen erfolgt unter anderem mit theaterpädagogischen Mitteln. Die Reflexion zu den von den Geschichten ausgehenden Themen wird durch eine große methodische Vielfalt wahrgenommen, die in dieser Arbeitsmappe zu entdecken ist.

Die Tage sind gefüllt mit Aktionen und Spielen, dem Kochen in der eigenen Gruppe, einem gemeinsamen Fest sowie dem gemeinsamen Auf- und Abbau der Zeltstadt.

## Ablaufplan TEO outdoor – die Abenteuerschule 2009

Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4
	8:00 Frühstück	8:00 Frühstück	8:00 Frühstück
bis 11:00 Uhr Anreise  Beginn Lageraufbau, Belehrung, Geländeerkundung	9:00 – 11:00 Uhr Erlebnispädagogisches Angebot/ Gruppenarbeit/ Gestaltung in den Camps  ca. 11:00 – 13:00 Uhr kochen	9:00 – 11:00 Uhr Erlebnispädagogisches Angebot/ Gruppenarbeit/ Gestaltung in den Camps  ca. 11:00 – 13:00 Uhr kochen	9:00 – 11:00 Uhr Olympiade
ca. 13:00 Uhr: Mittag McWurstchen	Mittag	Mittag	ca. 12:00 Uhr Mittag McDöner mit Siegerehrung
Lageraufbau, Kennen lernen, Holz hacken, Möbel bauen	14:00 – 17:30 Uhr Erlebnispädagogisches Angebot/ Gruppenarbeit/ Gestaltung in den Camps	14:00 – 17:30 Uhr Erlebnispädagogisches Angebot/ Gruppenarbeit/ Gestaltung in den Camps/ Festvorbereitung/ ggf. schon erste Teile abbauen	bis 15:00 Uhr Abbau und Aufräumen des Lagers, kurzer Rückblick und gute Wünsche
18:00 Uhr Abendbrot	18:00 Uhr Abendbrot	18:00 Uhr Abendbrot	<b>Ausruhen für alle Beteiligten!!!</b>
19:30 Plenum	19:30 Plenum	ab 19:30 Plenum und Fest	
22:00 Uhr Nachtruhe	Nachtwanderung?! 22:00 Uhr Nachtruhe	22:30 Uhr Nachtruhe	
22:15 Uhr Teamerrunde	22:15 Uhr Teamerrunde	ca. 22:30 Uhr Teamerrunde	



## Lukas 15, 11-32: Vom Verlorenen Sohn

Ein Mann hatte zwei Söhne. Eines Tages kam der jüngere Sohn zu seinem Vater und sagte: „Gib mir das Geld, das mir zusteht! Ich will nicht mehr bei dir bleiben. Ich gehe weg von hier!“

Da gab ihm der Vater das Geld, das ihm zustand. Der Sohn aber nahm das Geld, packte seine Sachen und zog davon. Er reiste in ein fremdes Land und kam in eine Stadt, wo es alles gab, was er nur haben wollte. Dort suchte er sich Freunde und feierte mit ihnen ein Fest nach dem anderen. Alle durften essen und trinken, soviel sie Lust hatten. Er zahlte alles. Er hatte ja genug Geld.

Eines Tages aber, als er wieder zahlen wollte, war sein Beutel leer. Er konnte nichts mehr kaufen und keine Feste mehr feiern. Da wollten auch seine Freunde nichts mehr von ihm wissen. Alle liefen weg und ließen ihn allein. Was sollte er nun tun?

Er hatte großen Hunger. Aber er hatte ja kein Geld und konnte kein Brot kaufen. So ging er von Tür zu Tür und bettelte um Brot. Doch niemand gab ihm etwas. Die Leute hatten selber nur wenig Brot, weil eine Hungersnot im Lande war. Da ging er zu einem Bauer und bat ihn: „Kann ich nicht dein Knecht sein?“

„Du kannst die Schweine hüten“, sagte der Bauer und schickte ihn hinaus aufs Feld zu den Schweinen. Da saß er nun draußen bei den Schweinen. Seine Kleider waren zerschlissen. Und er hatte furchtbaren Hunger. Aber niemand gab ihm etwas zu essen. Er hätte sogar das Futter von den Schweinen gegessen, solch großen Hunger hatte er. Aber der Bauer ließ es nicht zu. Da dachte der Sohn plötzlich wieder an seinen Vater: „Wie gut hatte ich es doch zu Hause bei meinem Vater! Wäre ich doch nie fort gegangen! Hier muss ich sterben vor Hunger. Aber mein Vater hat Brot genug für alle im Haus. Ich weiß, was ich tun werde. Ich will zu meinem Vater gehen und zu ihm sagen: „Vater, verzeih! Ich bin vor dir und vor Gott schuldig geworden. Ich bin nicht mehr wert, dein Sohn zu heißen. Aber lass mich doch wenigstens dein Knecht sein!“

Und er stand schnell auf und machte sich auf den Weg nach Hause. Schon von weitem konnte er sein Vaterhaus sehen. Aber er traute seinen Augen nicht. Wer stand dort vor dem Haus und schaute auf den Weg hinaus?

Sein Vater war es!

Er hatte ihn nicht vergessen! Er hatte die ganze Zeit auf ihn gewartet! Nun lief der Vater ihm sogar entgegen! Er fiel ihm um den Hals und küsste ihn voll Liebe. „Vater!“ rief der Sohn. „Ich bin vor dir und vor Gott schuldig geworden. Ich bin nicht mehr wert, dein Sohn zu heißen.“

Aber der Vater fiel ihm ins Wort und rief: „Ihr Knechte, bringt schnell das schönste Kleid für meinen Sohn und auch neue Schuhe! Holt einen goldenen Ring und steckt ihn an seinen Finger! Schlachtet ein Kalb, macht ein Festessen und freut euch mit mir, dass mein Sohn lebt! Ich hatte ihn verloren. Aber seht: Er hat heimgefunden!“

Da feierten sie miteinander ein fröhliches Fest. Sie aßen und tranken, sangen Lieder und tanzten. Und alle freuten sich mit dem Vater, dass der verlorene Sohn endlich daheim war.

Nur einer fehlte bei dem Fest: der ältere Bruder. Er konnte seinen Vater nicht begreifen. Er konnte nicht verstehen, warum der Vater seinen kleinen Bruder nicht wenigstens hart bestrafte. Doch der Vater blieb dabei: „Das wichtigste ist doch: Dein Bruder ist zurückgekommen! Was auch immer er früher falsch gemacht hat: Ich bin so froh, dass er jetzt wieder da ist.“

Nach: Irmgard Weth, Neukirchener Kinder-Bibel, ISBN 3-920524-52-7.

## 1. Tag - Überblick

Im Plenum wird das Gleichnis bis zum Auszug des jüngeren Sohns gespielt. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Darstellung der familiären Situation und dem Bedürfnis des Jüngeren, sich auszuprobieren und sein eigenes Leben aufzubauen. In den Gruppenarbeiten am nächsten Tag können die Themen Netzwerk/ Gemeinschaft, Konflikte, weg von Sicherheit und evtl. Ungerechtigkeit bearbeitet werden.

### Netzwerk/ Gemeinschaft

In dieser ersten thematischen Einheit soll es um die Situation gehen, in der sich die Kinder im täglichen Leben befinden. Dazu gehören Familie, Freunde, Schulklasse, Sportclubs oder andere Gruppen. Es soll ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, dass alle diese Netzwerke sinnvoll und nötig sind, damit ein gesundes und Selbstsicherheit unterstützendes Aufwachsen möglich wird.

#### Gesichter erfühlen

Dauer: ca. 5 min

Material: Tücher

Gruppierung: ein Freiwilliger und die Gruppe

Alle, außer einem, legen sich mit den Köpfen in eine Richtung und in eine Reihe. Die Gesichter können mit Tüchern abgedeckt werden. Nun hockt sich der eine, der nicht gesehen hat, in welcher Reihenfolge die Kinder liegen, hinter die Köpfe und versucht - mit verbundenen Augen - die Gesichter zu erfühlen und zu erkennen, wer zu welchem Gesicht gehört. Es sind Vorsicht und Sanftheit gefragt aber auch Feingefühl und gute Kenntnis untereinander.

*Der jüngere Sohn kennt sich und seine Familie sehr gut, was mit dieser Übung deutlich gemacht werden kann.*

### **Wie viele Hände hat unsere Gruppe?**

Dauer: ca. 5 min

Material:

Gruppierung: ein Freiwilliger und die Gruppe

Ein Freiwilliger begibt sich in die Mitte des Kreises. Ihm werden die Augen verbunden. Alle anderen Mitspieler legen nun ihre Hände auf den Freiwilligen, wobei nur Rücken, Arme und Beine erlaubt sind. Dieser muss nun versuchen, alleine durch spüren die richtige Anzahl der Hände herauszufinden, denn er darf sich nicht bewegen. Während des ganzen Spiels sollte Stille herrschen.

*Die Familie lebt in einer großen Gemeinschaft, umgeben von Dienern und Angestellten. Damit befinden sich alle in einem stützenden Netzwerk, das sie umgibt und das durch diese Übung veranschaulicht wird.*

### **Geier, Meier, Weier, Seier**

Dauer: ca. 3 min

Material: vorbereitete Namenskarten in ausreichender Anzahl

Gruppierung: Großgruppe

Diese kurze Übung kann für die Teilung der Gruppe genutzt werden. Es werden die unterschiedlichen Karten mit Namen ausgeteilt. Dabei kann zwischen 3 und 5 Mal derselbe Name aufgeschrieben werden. Nun besteht die Aufgabe darin, sich schnell in den jeweiligen Familien zusammen zu finden. Dies kann nur durch gleichzeitiges lautes Rufen geschehen.

*Obwohl alle in der familiären Gemeinschaft zusammen gehören, finden sich auch immer wieder Unterschiede, die mit Hilfe dieser Übung deutlich werden.*

### **Obstkorb**

Dauer: ca. 10 min

Material: Stuhlkreis

Gruppierung: Großgruppe

Die Gruppe sitzt im Kreis, ein Freiwilliger steht in der Mitte – dementsprechend ist auch ein Stuhl weniger aufgestellt. Nun erhalten alle Mitspieler den Namen einer Obstsorte, wobei insgesamt, je nach Gruppengröße, nicht mehr als 8 Sorten verteilt werden sollten. Der Freiwillige in der Mitte ruft nun eine Obstsorte und alle, die diesen „Namen“ tragen, müssen aufspringen und sich einen neuen Platz suchen. Der in der Mitte Stehende versucht ebenfalls, sich zu setzen. Wer übrig bleibt, ist dran. Es besteht auch die Möglichkeit eines gesamten Wechsels, indem der Ansagende „Obstkorb“ ruft. Ein Zusammengehörigkeitsgefühl der jeweiligen Obstsorten kann sich schnell einstellen.

*Sicher bestehen auch einige „Allianzen“ zwischen verschiedenen Familienmitgliedern, die auf die eine oder andere Art zum Tragen kommen. Dabei kann es auch zum Ausschluss bestimmter Personen kommen, was anhand dieser Methode deutlich werden kann.*

### **Mobile bauen**

Dauer: mind. 1 h

Material: Stöcke, Bänder, Materialien zum Aufhängen

Gruppierung: Großgruppe

Gemeinsam mit der ganzen Gruppe soll ein Mobile gebaut werden. Aufgehängt werden können entweder Zettel, die mit den Namen der einzelnen Mitspieler versehen sind oder symbolische Gegenstände, die sich jeder aussucht und erklärt, weshalb er diesen gewählt hat. Wichtig ist, dass ein funktionierendes Gebilde entsteht, das jedes Gruppenmitglied aufnimmt. Dabei darf niemand speziell außerhalb stehen oder „abstürzen“. Die Ausführung kann entweder in kleinen Stücken parallel zueinander erfolgen, so dass die entstandenen Teile nur zusammengefügt werden müssen oder die Kinder fügen ihre Materialien einzeln hinzu.

*Der jüngere Sohn lebt ebenfalls in einem funktionierenden und austarierten Netzwerk, dessen Strukturen er aber verlassen will, worauf hin sich eine neue*

*Anordnung ergeben muss. Auch diese Möglichkeit kann mit den Kindern besprochen werden.*

## **Konflikte/ wo stehe ich**

In jedem menschlichen Gruppenleben kommt es irgendwann zu Auseinandersetzungen und Konflikten. Der verlorene Sohn stellt sich beispielsweise gegen seinen Vater und die Traditionen, indem er sein Erbe schon vor dem Tod des Vaters einfordert. Für die Kinder ist es an erster Stelle wichtig, mit dem Konflikt umgehen und sich selbst positionieren zu können. Die folgende Spielauswahl soll Möglichkeiten zur Bearbeitung des Themas bieten.

### **21**

Dauer: ca. 10-15 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Die Gruppe wird in einem engen Kreis zusammengestellt, die Mitspieler sollten sich nicht ansehen, also am Besten auf die Erde schauen. Nun hat die Gruppe die Aufgabe, ohne sich abzusprechen, bis 21 zu zählen. Dabei darf nicht der Reihe nach gezählt werden, niemand darf gleichzeitig reden und jeder muss mindestens einmal eine Zahl gesagt haben. Wenn es mehr als 21 Mitspieler sind, muss die zu erreichende Zahl entsprechend erhöht werden. Es sollten immer mindestens 2 Zahlen mehr sein als Mitspieler. Wenn ein Fehler gemacht wird, muss wieder von vorne angefangen werden – die eventuell entstehenden Konflikte beim zählen oder wieder anfangen müssen gestoppt und reflektiert werden.

*An dem gemeinsamen Gelingen verschiedener Aufgaben, sind alle Mitglieder eines Netzwerkes beteiligt. Nicht immer herrschen dabei gleiche Meinungen vor. Diese können zu Konfrontationen und Konflikten führen. Wahrscheinlich ist dies auch der Fall in der Geschichte vom Vater und den zwei Söhnen gewesen.*

## **Positionsbestimmung**

Dauer: ca. 5 min

Material: einen Gegenstand

Gruppierung: Großgruppe

Der Gegenstand wird in die Mitte des Spielfeldes gelegt. Es wird immer eine andere Verbindung/ Assoziation zu dem Objekt aufgebaut, die der Spielleiter vorgibt. So kann zum Beispiel gesagt werden „Bitte positioniert euch zu diesem Gegenstand als wäre es euer Schlafplatz. Wo steht ihr? Seid ihr weit weg oder eher dicht? Warum das eine oder das andere?“ Verschiedene konflikthafte oder weniger konflikthafte Punkte können mit dieser Methode angesprochen und bearbeitet werden.

*Im Falle eines Konfliktes konzentrieren sich die Streitpunkte meist auf ein spezielles Objekt. In der Geschichte ist dies beispielsweise das eingeforderte Erbe durch den jüngeren Sohn.*

## **Feuerwand**

Dauer: ca. 15 min

Material: Seil

Gruppierung: Großgruppe

Auf Schulterhöhe wird ein Seil gespannt, über das die gesamte Gruppe gemeinsam kommen muss. Dabei muss der Spielleiter auf gute Kooperation und das Ausschließen von Verletzungen achten. So darf beispielsweise kein Sprung aus großer Höhe erfolgen, um einer Fußverletzung vorzubeugen. Insgesamt sollte sich jedoch nicht in das Gruppengeschehen eingemischt werden.

*Bei der Lösung von schwierigen Aufgaben ist man häufig auf die Unterstützung und Zusammenarbeit mit anderen angewiesen. Dabei können aber auch Konflikte auftreten, die gemeinsam bearbeitet werden sollten. In der Geschichte löst sich der Konflikt vorerst durch den Weggang des jüngeren Sohnes. Ob auch eine andere Lösung möglich gewesen wäre, kann mit den Kindern diskutiert werden.*

## **Der Elefant**

Dauer: ca. 5 min

Material: -

Gruppierung: Unterteilung in drei Kleingruppen

Dieses Spiel kommt aus dem Bereich Konfliktmanagement. Der Spielleiter muss darauf achten, dass sich die Spieler nicht verletzen. Die Aufgabe der einen Gruppe ist es nun, einen „Elefanten“ zu bilden. Das heißt, sie fügen sich zu einem engen Kreis, aus dem kein Gruppenmitglied heraus bzw. in den niemand eindringen kann. (unterhaken, festhalten) Die zweite Gruppe soll den Elefanten bewegen - also diejenigen, die den Elefanten bilden, dazu zu bringen, die Gruppe zu verlassen.

Je nach Gruppenstruktur kann man Körperkontakt erlauben oder von Anfang an ausschließen. Die Aufgabe der dritten Gruppe besteht in der Beobachtung der anderen zwei Gruppen. Im Anschluss ist das Verhalten der Agierenden zu reflektieren.

*Auch der jüngere Sohn wird aus seiner bestehenden Gruppe herausgelockt, das Erbe verführt ihn. Was hat in der Übung überwogen: körperlicher Einsatz oder Verlockungen? Wie ist das im richtigen Leben?*

## **Weg von Sicherheiten**

Ob es dem verlorenen Sohn bewusst ist oder nicht, er begibt sich weg von seiner gewohnten Umgebung und damit auch von den Sicherheiten, auf die er zählt. Im Leben ist es immer wieder notwendig, bestehende Strukturen zu verlassen, um Neues entdecken zu können. Auf seinem Weg kommt es zu unbekanntem und beängstigenden Situationen, die spielerisch von den Kindern mit Hilfe der unten stehenden Aktionen umgesetzt werden können.



## **Labyrinth**

Dauer: 10 – 15 min

Material: Augenbinden

Gruppierung: Gruppe und Freiwillige

Zunächst werden 3 – 4 Freiwillige ausgewählt, denen die Augen verbunden werden und die mit einigem Abstand zur Gruppe stehen. Die Gruppe bildet aus sich selbst ein Labyrinth, z.B. einen Tunnel mit den Armen oder Beinen, ein Hindernis über das man steigen muss etc. Nacheinander (immer einzeln!) werden die Freiwilligen durch das Labyrinth geführt, dieses muss nicht starr bleiben sondern darf sich verändern. Wenn ein Freiwilliger vorne durch ist, kann das Labyrinth hinten weiter wachsen.

*Es ist anzunehmen, dass auch der jüngere Sohn sich nach dem Verlassen der Familie zunächst vorsichtig vortasten und auch Umwege nehmen musste. Dieses Gefühl wird hier simuliert.*

## **Blind fallen**

Dauer: pro Person ca. 2 min

Material: -

Gruppierung: jeweils eine Person in der Kreismitte

Alle Teilnehmer stehen eng im Kreis, einer steht in der Mitte und legt beide Hände über Kreuz auf seine Schultern (Sicherheitsgriff). Nach Möglichkeit sollte der Freiwillige auch seine Augen schließen. Der Abstand von diesem zu den anderen Teilnehmern darf nicht mehr als 1,5 m sein. Die im Kreis Stehenden strecken die Hände aus, dem in der Mitte Stehenden entgegen und dieser kippt langsam nach vorne oder hinten, behält die Füße jedoch auf einer Stelle am Boden; der Körper ist möglichst steif. Die im Kreis Stehenden fangen ihn sanft mit ihren Händen auf, ungefähr in Schulterhöhe. Sie geben ihn weiter in die Arme anderer aus dem Kreis. Er wird also hin- und hergegeben. Vorsicht: Alle müssen sich wirklich konzentrieren und den Freiwilligen sicher und vorsichtig auffangen! Die Übung verläuft ohne Worte! Im Anschluss sollte kurz reflektiert werden, wie das Gefühl war, nicht mehr selbst für seine Bewegung verantwortlich zu sein.

*Der jüngere Sohn verlässt die Sicherheit der Familie und muss nun darauf vertrauen, dass er trotzdem aufgefangen wird. Damit verlässt er seinen sicheren Standpunkt. Die Kinder können gefragt werden, auf wen sie vertrauen können.*

### **Jurtenkreis**

Dauer: 5 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Die Teilnehmer (gerade Anzahl!) stellen sich in einem Kreis auf und fassen sich an den Händen. Nun wird 1-2 abgezählt. Auf einen ersten Hinweis lehnen sich alle 1en nach vorne und alle 2en zurück. Das Gleichgewicht wird durch das gegeneinander lehnen behalten. Auf ein zweites Zeichen wechselt die Richtung.

*Der jüngere Sohn verlässt die Sicherheit der Familie und muss nun darauf vertrauen, dass er trotzdem gehalten wird. Damit verlässt er seinen sicheren Standpunkt. Was passiert, wenn sich einer in die falsche Richtung lehnt?*

### **Sieben Menschen mit vier Füßen**

Dauer: 5-10 min

Material: kurze Seile

Gruppierung: 7er Gruppen

Die Gruppen stellen sich in kurzen Reihen auf und es werden die jeweils innen befindlichen Beine zusammengebunden. Nun sollen diese neuen „Wesen“ eine gewisse Strecke gemeinsam absolvieren. Am Ende ist zu fragen, wie es sich anfühlte, weg von der normalen (sicheren) Fortbewegungsart zu sein.

*Auf ungewohnten Pfaden und in neuen Bewegungsformen schlägt sich der jüngere Sohn nun durch die Welt. Unsicherheit und ein neues Gefühl werden anhand dieser Übung deutlich.*

## **Sicherheitsnetz**

Dauer: ca. 30 min

Material: ein sehr stabiles langes Seil, viele kurze Seile

Gruppierung: Großgruppe und jeweils ein Freiwilliger

Die Gruppe erhält die Aufgabe, aus den vorhandenen Seilen ein großes Netz zu bauen, an das alle außen anfassen können (möglichst ohne Knoten). Wenn dieses vollendet ist, wird es hochgehoben und jeweils ein Freiwilliger, der sich traut, darf sich hinein legen und von der Gruppe tragen lassen. Nach dem Sicherheitsgefühl im Netz ist anschließend zu fragen.

*Es braucht Überwindung, sich auf das Netz zu legen – genau so musste sich der jüngere Sohn überwinden, die vertraute heimische Sicherheit zu verlassen und sich auf Neues einzulassen.*

## **Ungerechtigkeit**

Was könnte wohl der ältere Bruder des kleinen verlorenen Sohnes empfinden? Ist er eifersüchtig? Wahrscheinlich; jedoch kommt dieser Aspekt erst zum Ende der Geschichte zum tragen (nach biblischer Reihenfolge), weshalb wir uns dazu entschlossen haben, diesen Aspekt unbehandelt zu lassen. Jedoch kann er in der Thematik der Ungerechtigkeit anklingen, z.B. indem der jüngere der beiden Söhne einfach so sein Erbteil bekommt, während der Ältere noch warten muss. Es könnte auch Ungerechtigkeit gegenüber anderen Jugendlichen herrschen, denn diese bekommen ihr Erbteil gar nicht ausgezahlt... Mit den folgenden Übungen ist ein gewisses Missverhältnis darstell- und reflektierbar.

### **Es gibt Süßes!**

Dauer: ca. 15 min

Material: Süßigkeiten oder andere Leckereien

Gruppierung: Es ist wichtig, dass alle Gruppenmitglieder zusammen sind und einander beobachten können.

Die Süßigkeiten werden ohne erkennbares Muster jedoch bewusst ungerecht verteilt. Die Reaktionen müssen abgewartet und in einem Gespräch ausgewertet werden. Dabei könnte man beispielsweise erfahren, dass die Kinder das Gefühl haben, dass immer einer aus ihrer Mitte bevorzugt wird...

*Die Parallele zum scheinbar bevorzugten jüngeren der beiden Brüder kann hier gezogen werden.*

### **Frühstücksnutella**

Dauer: mind. 30 min

Material: ein Nutella-Glas

Gruppierung: Die ganze Gruppe beim Frühstück

Diese Übung ist eine Art Fortsetzung oder auch Ersatz von „Es gibt Süßes!“. Wenn alle gemeinsam bei Frühstück sitzen, sollte nur ein einziges Nutella-Glas vorhanden sein, das nur einem der Kinder gegeben wird, mit der Aufgabe, selbst zu entscheiden, ob es teilen möchte oder nicht. Die Reaktion der Kinder ist zunächst abzuwarten. Folgende Aspekte sollten im Anschluss reflektiert werden:

Warum hat gerade dieses Kind das Glas bekommen? Hat das Neid entstehen lassen? Wie wurde es empfunden, dass das Kind dann geteilt hat/ nicht geteilt hat?

Es ist sinnvoll, keine besonders hervorstechende Persönlichkeit innerhalb der Gruppe auszuwählen, so dass keine vorhandenen Sympathien oder Antipathien provoziert und geschürt werden können.

*Die Parallele zum scheinbar bevorzugten jüngeren der beiden Brüder kann hier, wie auch schon im vorherigen Spiel, gezogen werden.*

### **Das frustrierte Tier**

Dauer: 2 min pro Freiwilligem

Material: -

Gruppierung: 3-4 Freiwillige, die außer Sicht- und Hörweite gehen

Einige Mitspieler entfernen sich von der Gruppe. Sie sollen, wenn sie wieder hereingeholt werden, ein Tier darstellen - und zwar nur durch das Vormachen von Bewegungen. Wenn Sie weg sind, erklärt der Spielleiter der Gruppe den Trick: Die Mitspieler dürfen alle Tiernamen nennen, nur den Namen des Tieres nicht, das der Hereingeholte darstellen will. Viel zu lachen gibt es meist dadurch, dass der Vorspieler sich schreckliche Mühe gibt aber sein Tier nicht erraten wird. Im Anschluss ist die trickreiche Sache aufzulösen und die Freiwilligen müssen für ihre Darstellung Applaus bekommen, damit sie sich nicht zu sehr ärgern!

*Für den Bezug zur Geschichte kann hier nur auf empfundene Ungerechtigkeit hingewiesen werden. Der Hinweis sollte erfolgen, dass sich schnell die ganze Gruppe gegen eine Einzelperson wenden kann, die dann die Position des Außenseiters einnehmen muss. Dieser Umstand sollte schnell wieder aufgelöst werden.*

## **Flugschule**

Dauer: 2 min pro Freiwilligem

Material: ein nasser Schwamm, drei Sitzgelegenheiten

Gruppierung: 2-3 Freiwillige, die außer Sicht- und Hörweite gehen, ein Fluglehrer, ein Prüfer oder Fahrgast

Die drei Sitzgelegenheiten werden hintereinander aufgestellt. Dabei sitzt vorne der Fluglehrer und hinten der Prüfer oder Fahrgast, der den nassen Schwamm bereithält. Nach einer kurzen Erläuterung, dass der Flugschüler (ein Freiwilliger) Unterricht in einem Simulator nimmt, wird er aufgefordert sich in die Mitte zu setzen und die vorgeführten Bewegungen des Fluglehrers nachzuahmen. Hier kann man sich alles Mögliche einfallen lassen. Darunter muss sich aber auch das Hupen (z.B.: beim Kreuzen von Flugenten) befinden. Hierbei stellt man sich hin, hupt wie bei der Eisenbahn durch Ziehen an einer Leine und setzt sich wieder hin. Beim 2. Hupen legt der Prüfer/ Fahrgast dem Fahrschüler den nassen Schwamm unauffällig auf den Platz, bevor er sich gesetzt hat... Auch hier muss darauf geachtet werden, dass kein Gefühl der extremen Ungerechtigkeit aufkommt. Der Einsatz der Freiwilligen muss ausdrücklich gelobt und berücksichtigt werden.

*Für den Bezug zur Geschichte kann hier nur auf empfundene Ungerechtigkeit hingewiesen werden. Der Hinweis sollte erfolgen, dass sich schnell die ganze Gruppe gegen eine Einzelperson wenden kann, die dann die Position des Außenseiters annimmt. Dieser Umstand sollte schnell wieder aufgelöst werden.*

## **Bücherriechen**

Dauer: 2 min pro Freiwilligem

Material: 3 verschiedene Bücher und eine Wasserschüssel, Augenbinde

Gruppierung: 2-3 Freiwillige, die außer Sicht- und Hörweite gehen

Nachdem sich die Freiwilligen von der Gruppe wegbewegt haben, werden verschiedene Bücher z.B. Lexikon, Märchenbuch, Tierbuch ausgelegt. An letzter Stelle steht eine Wasserschüssel. Nun betritt ein Kind mit verbundenen Augen das Zimmer und bekommt die Aufgabe, durch Riechen zu erraten, um welche Art von Buch es sich handelt. Da das so schwierig ist, wird es aufgefordert, ganz

dicht mit der Nase ran zu gehen. Jemand geleitet den Freiwilligen von Buch zu Buch, denn die Hände bleiben die ganze Zeit auf dem Rücken. Zuletzt taucht die Nase ins kalte Wasser - ist sehr spaßig für die anderen und spannend für die, die noch draußen sind und warten. Handtuch bereithalten und einen Trostpreis natürlich!

*Das Hereinlegen zeigt Ungerechtigkeit auf, die alle Familienmitglieder subjektiv empfinden.*

## **2. Tag - Überblick**

Die Geschichte wird weiter gespielt bis zu dem Punkt, an dem der jüngere Sohn hungert und sich nach Hause zurück wünscht. Er ist verzweifelt und erkennt, dass die beste Alternative die Rückkehr zu seinem Vater ist. Es soll jedoch nicht das Bedürfnis des Sohnes nach Freiheit, Unabhängigkeit und Party generell kritisiert werden. Vielmehr geht es darum, die Möglichkeit zur Umkehr offen zu halten und das Scheitern als Teil eines Lernprozesses zu begreifen. Unter den Stichworten: sich ausleben, Egoismus, Party machen, falsche Freunde, Hunger, ganz unten sein und alleine sein/ Einsamkeit werden Spiele und kreative Methoden angeboten, um diesen Teil des Gleichnisses mit den Schülerinnen und Schülern didaktisch zu bearbeiten.

### **Sich ausleben**

Nachdem der verlorene Sohn seinen Erbteil erhalten hat, geht er in die Welt hinaus und verprasst alles. In dieser Zeit will er feiern und sich ausleben, damit er seine neu gewonnene Freiheit genießen kann. Für die Bearbeitung sind im Anschluss mehrere Spiele aufgeführt, die vor allem wild und aktionsreich sind.

#### **Angsthasentankstelle**

Dauer: 10-20 min

Material: -

Gruppierung: Paare

Die Gruppe teilt sich in Paare, die sich mit den Armen einhaken und irgendwo auf dem Spielfeld stehen. Ein Spieler der Gruppe wird zum Monster ernannt, einer zum Angsthasen. Der Angsthase schaut verschüchtert drein und bibbert vor Angst. Das Monster brüllt laut und rennt mit klauenartigen Armen hinter dem Angsthasen her. Der Angsthase flieht vor dem Monster und hakt sich bei einem der Paare auf einer Seite unter. Der auf der anderen Seite Stehende wird nun zum Monster. Das ehemalige Monster wird also jetzt zum Angsthasen und flieht vor dem neuen Monster. Der Angsthase sucht sich wieder eine Angsthasentankstelle. Sollte das Monster den Angsthasen anschlagen, bevor der Angsthase



Schutz gefunden hat, wird der Angsthase zum Monster und das Monster zum Angsthasen. Das Spiel wird durch den Spielleiter beendet.

*In diesem Spiel können sich alle Beteiligten austoben und damit das Gefühl nachempfinden, dass der jüngere Sohn in der ersten Zeit in der Fremde empfunden hat. Der explizite Spaß am Leben findet hier Darstellung.*

### **Alle sind dran**

Dauer: 1-5 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Die Gruppe steht ungeordnet auf dem Spielfeld. Auf ein Signal des Spielleiters hin werden alle zu Fängern und schlagen alle anderen Spieler an.

Variante 1: alle Mitspieler, die erwischt wurden, versteinern.

Variante 2: Jeder hat drei Leben. Bei dem ersten Mal anschlagen muss man sich an der Stelle festhalten, an der man berührt wurde und dies auch beibehalten. Beim zweiten Mal muss auch die zweite Stelle gekennzeichnet werden und beim dritten Mal versteinert man.

*In diesem Spiel können sich alle Beteiligten austoben und damit das Gefühl nachempfinden, dass der jüngere Sohn in der ersten Zeit in der Fremde empfunden hat. Der explizite Spaß am Leben findet hier Darstellung.*

### **Das Klammerspiel**

Dauer: pro Durchgang 2 min

Material: pro Spieler drei Wäscheklammern

Gruppierung: Großgruppe

Jeder Mitspieler bekommt 3 Klammern an die Kleidung geheftet. Die Spielfläche muss auf einen bestimmten Bereich beschränkt werden. Die Aufgabe lautet nun, in einer vorgegebenen Zeit von 1½ bis 2 Minuten entweder Klammern an die Mitspieler abzugeben (anzuheften) oder sie einzusammeln.

*Der jüngere Sohn denkt für den Moment und will bewusst sein Geld (Klammern) ausgeben. Wie ist es, wenn man schnell alles loswerden soll oder was passiert, wenn man es bekommt?*

### **Chinesisches Schnick-Schnack-Schnuck**

Dauer: 5 – 10 min

Material: -

Gruppierung: zwei gleich große Gruppenteile

Die Gruppe wird in zwei gleich große Teile geteilt, die sich gegenüber stehen. Der Spielleiter erklärt die drei Figuren: 1. Das Tiger: Die Arme über den Kopf reißen und laut brüllen. 2. Die Oma: Eine wackelige alte Dame mit Krückstock. 3. Der Samurai: Ein fiktives Schwert wird hinter dem Rücken hervorgezogen und in Angriffshaltung gebracht. Dabei sollte auch markerschütternd geschrien werden. Der Samurai erschlägt den Tiger, Tiger frisst Oma, Oma ist weiser als Samurai. Die Gruppen müssen sich nun untereinander auf eine Figur einigen, die dann gleichzeitig ausgespielt wird. Die Gruppe, die zuerst drei oder mehr Punkte hat, hat gewonnen.

*Mit diesem Spiel kann die Form des Geldverlierens durch Glücksspiel simuliert werden, dem sicher auch der jüngere Sohn nachgegangen ist.*

### **„Oh ja!“**

Dauer: ca. 5 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Alle laufen auf einer kleinen, abgesteckten Fläche umher. Einer aus der Gruppe ist der „Bestimmer“, er gibt ein Kommando, das alle anderen begeistert ausführen müssen. Sie rufen laut „Oh ja!“ und führen das Gesagte aus. Der „Bestimmer“ wechselt ständig. Beispiel: Alle laufen, einer ruft: „Jetzt gehen wir auf allen Vieren!“ und macht es vor. Alle rufen: „Oh ja!“ und beginnen auf allen Vieren zu laufen. Kurze Zeit später ruft ein anderer: „Jetzt springen wir so hoch wir können!“ und macht es vor. Alle rufen: „Oh ja!“ und beginnen zu springen usw.

Pädagogische Überlegung: Das Spiel dient zur Auflockerung und Bewegung. Es kann sehr lustig sein, sich skurrile Kommandos einfallen zu lassen. Die Kinder erleben sich in einer Machtposition, wenn sie ein Kommando erteilen, aber auch als Ausgelieferte, wenn sie einem Kommando nachkommen müssen, das ein

anderer erteilt hat. Diese beiden Rollen müssen nach Ende des Spiels reflektiert werden.

*Mit seinem Geld erkaufte sich der jüngere Sohn die Möglichkeit, Anweisungen auszugeben und damit über andere zu bestimmen. Dieses Gefühl wird hier nachgestellt.*

### **Die Schreimauer**

Dauer: 5-10 min

Material: -

Gruppierung: zwei Freiwillige, Rest der Gruppe

Die Gruppe bildet eine Mauer, jeweils ein Freiwilliger steht auf jeder Seite. Der eine bekommt ein Wort gesagt, das er dem anderen übermitteln muss. Auf ein Zeichen fängt die gesamte „Mauer“ an zu schreien, um zu verhindern, dass das Wort von einem Freiwilligen zum anderen gelangen kann. Dabei können sich alle Schreienden richtig ausleben.

*Sich immer nur auszuleben kann ganz schön anstrengend sein. Dies hat auch der jüngere Sohn erfahren müssen und sein entsprechendes Gefühl wird hier nachvollzogen.*

## **Egoismus (nicht an morgen denken – jetzt leben)**

Sobald der jüngere Sohn seinen Erbteil erhalten hat, macht er sich auf den Weg und gibt mit vollen Händen sein Geld aus. Dabei denkt er nicht daran, dass er sich etwas für später aufheben sollte, denn das Erhaltene ist alles, was er von zu Hause erwarten kann. Auch seine Familie hat er hinter sich gelassen und verschwendet keinen Gedanken mehr an diese. Stattdessen will er jetzt und 100% leben. Die hier aufgezählten Übungen helfen, diesen Aspekt herauszustellen.

### **Reise nach Jerusalem**

Dauer: ca. 15 min

Material: feste Plätze

Gruppierung: Großgruppe

Diese Übung ist allgemein auch als Stuhltanz bekannt. In der Vorbereitung müssen feste Plätze geschaffen werden, wobei eine Sitzmöglichkeit weniger als Teilnehmer vorhanden sein muss. Nun bewegen sich die Spieler um die Plätze herum und setzen sich auf ein Kommando wieder hin. Es können Länge des Gehens und die Fortbewegungsarten (z.B. schleichen, hüpfen, tanzen,...) variiert werden. Derjenige, der übrig bleibt, scheidet aus. Im Anschluss sollten die ersten Ausscheidenden und die drei letzten Spieler gefragt werden, wie es ihnen bei der Übung ergangen ist und warum sie so schnell/ erst zum Ende ausgeschieden sind.

P.S.: In Höfgen kann dieses Spiel nur im Haus gespielt werden, weil sich dort Stühle befinden.

*Die Komponente „Egoismus“, die der jüngere Sohn auslebt, wird durch diese Übung betont.*

## **Drachenschwanzjagd**

Dauer: 10 min

Material: Tuch, Tücher

Gruppierung: Variante 1: Großgruppe; Variante 2: Kleingruppen

Variante 1:

Die Gruppe stellt sich hintereinander auf und der letzte Spieler bekommt den Schwanz (Tuch) angesteckt. Nun versucht der Kopf (ganz vorne) den Schwanz abzureißen; dieses möchte der Schwanz (ganz hinten) aber am liebsten verhindern. Dabei ist darauf zu achten, dass die eigene Gruppe nicht auseinander reißt.

Variante 2:

Die Gruppe teilt sich in Kleingruppen (ca. 10 Personen). Jede Kleingruppe bekommt einen Schwanz angesteckt. Nun besteht die Aufgabe darin, dass jede Kleingruppe den Schwanz einer anderen Kleingruppe abreißt und möglichst den eigenen Schwanz behält. Dabei ist darauf zu achten, dass die eigene Gruppe nicht auseinander reißt – geschieht dies doch, ist zu reflektieren, warum es dazu kam. War der Startspieler egoistisch und wollte unbedingt das Tuch greifen? Start- und Endspieler können auch gewechselt werden.

*Die Komponente „Egoismus“, die der jüngere Sohn auslebt, wird durch diese Übung betont.*

## **Schlanguhäten**

Dauer: 10 – 15 min

Material: -

Gruppierung: evtl. Aufteilung in zwei gleich große Gruppen

Für eine Schlange braucht ihr etwa 20 bis 25 Spieler, die sich hintereinander aufstellen. Greift mit der linken Hand durch eure gegrätschten Beine nach der rechten Hand des Spielers hinter euch. Der Spieler vor euch hat auch nach hinten gegriffen, und ihr gebt ihm eure rechte Hand. Habt ihr auf diese Art eine Kette gebildet, kann's losgehen.

Mit dem Startzeichen legt sich das letzte Kettenglied auf den Rücken. Dabei zieht es seinen Vordermann mit, der breitbeinig über es hinweg steigt und sich knapp dahinter auf den Rücken legt - natürlich ohne dabei die Hände loszulassen. Das

macht ihr so lange, bis alle Spieler, die sich im Seemannsgang nach hinten bewegen, flach auf dem Boden liegen. Ihr werdet weniger leicht über eure Teamgefährten stolpern, wenn ihr die Schuhe auszieht. Sobald der letzte Spieler mit dem Kopf den Boden berührt hat, steht er wieder auf und geht vorwärts; dabei zieht er den nächsten auf die Füße, und bald ist die ganze Reihe wieder auf den Beinen. Beim Rückwärtsgehen solltet ihr möglichst dicht zusammenrücken und auch beim Hinlegen keine Zwischenräume lassen, die Beine an der Seite des Vordermannes und die Zehen nach innen.

**Tipp:** Wettkampf zwischen zwei Teams! (Was ändert sich bei der Ausführung?)

In Bezug auf die Komponente „Egoismus“ können hier mehrere Dinge zur Sprache kommen: Wenn die Kette auseinander gerissen ist, kann man fragen, warum. Haben alle daran gedacht, immer ihre Füße anzuziehen – wenn nicht, warum nicht? Wie fühlte sich der Letzte, der die ganze Zeit liegen durfte – hat er es genossen oder empfand er es als unangenehm? Diejenigen, die über viele Menschen hinübersteigen – nehmen sie Rücksicht? Wie viel Kooperation hat stattgefunden?

*Ein möglicher Anknüpfungspunkt an die Geschichte können die „falschen Freunde“ sein, die eher egoistisch und selten mit Bezug auf das Funktionieren der ganzen Gruppe agieren.*

### **Du oder ich**

Dauer: 10 – 15 min

Material: Augenbinden, Softbälle

Gruppierung: Paarweise

Einer der beiden Partner „erblindet“, indem er sich die Augen verbindet. Nun bekommt jeder Blinde einen Softball in die Hand und wird von seinem sehenden Partner gesteuert. Die Aufgabe besteht darin, möglichst viele andere Paare abzuwerfen, jedoch darf nur der Blinde in Aktion treten, der Sehende leitet lediglich an und achtet darauf, dass dem Blinden nichts geschieht.

In der sich anschließenden Auswertungsrunde sollte angesprochen werden, wie es den Sehenden und den Blinden ging. Welche Ziele haben sie verfolgt? War das deutlich merkbar? Hat jemand dadurch Angst gehabt? Wollte irgendjemand unbedingt sehr viele Mitspieler abwerfen? Wenn ja, warum? Gab es eine gute

Zusammenarbeit im Team? Wenn nicht, warum nicht? Konnte sich der Sehende auf die Behinderung des Blinden einstellen?

*Jedes Paar agiert vornehmlich für sich und gegen die anderen. Diese Verhaltensweise ist auch auf die falschen Freunde zu übertragen.*

## **Party machen**

Diese thematische Einheit bildet die Weiterführung des Punktes „Egoismus“. Mit den unten stehenden Übungen soll ein sich Ausleben noch zusätzlich gesteigert werden, so dass ein gewisser Kick, ein Höher-Schneller-Weiter angestrebt wird.

### **Kamel**

Dauer: ca. 10 min

Material: Vorbereitete Zettel mit je 2 Tiernamen (o.a.), dabei ist einer von beiden immer Kamel

Gruppierung: Großgruppe

Jeder Teilnehmer bekommt einen zusammengefalteten Zettel. Er muss sich beide Namen gut merken, aber keinem anderen Mitspieler zeigen oder sagen, was auf seinem Zettel steht. Den Zweiten Tiernamen haben alle Mitspieler gemeinsam, es ist zum Beispiel der Name „Kamel“. Der erste Tiername (muss aber nicht als erstes auf dem Zettel stehen) wird für jeden Mitspieler unterschiedlich gewählt.

Zu Beginn des Spiels stehen alle im Kreis und haken einander mit den Armen unter. Der Spielleiter (ein kleiner Merktzettel könnte ihm nützlich sein) ruft nun nacheinander etwa 10 der Tiernamen auf, die jeweils nur einmal in der Runde vorkommen. Derjenige Mitspieler, auf dessen Zettel der genannte Name steht, muss sich fallen lassen. Er fällt jedoch nicht, weil er von seinen Nachbarn gehalten wird.

Der unwiederholbare Höhepunkt des Spiels ist erreicht, wenn der Spielleiter „Kamel“ sagt. Sämtliche Spieler stürzen zu Boden, weil sie glauben, von ihren Nachbarn gehalten zu werden. Es entsteht ein Chaos und ein Schimpfen - zu Schaden kommt jedoch keiner.

*Manchmal ist es schön, einfach ungezwungen vorgehen zu können, so, wie es dem Sohn in der Zeit der Unabhängigkeit ging. Das Feiern in der Gruppe hat dabei einen ganz besonderen Reiz und das Zusammenwachsen wird gefördert.*

### **Die Gasse**

Dauer: ca. 5 min

Material: -

Gruppierung: jeweils ein Freiwilliger, Großgruppe

Die Gruppe teilt sich in zwei gleich große Hälften und stellt sich gegenüber auf. Wenn die Arme nach vorne gestreckt sind, sollten sich die Fingerspitzen berühren. Es wird ein Freiwilliger bestimmt, der sich in einigem Abstand zum Eingang der Gasse aufstellt. Bevor er durch die Gasse rennen kann, muss er sich vergewissern, dass sich die Gruppe auf ihn und seinen Lauf konzentriert, denn sonst kann es zu Unfällen kommen. Hat die Gruppe ihr ok gegeben, läuft der Freiwillige mit hoher Geschwindigkeit durch die Gasse hindurch. Die Gruppe sollte erst kurz vor dem Laufenden die Arme nach unten ziehen. Wie immer sind auch bei dieser Übung die Gefühle des Freiwilligen zu reflektieren.

*Loslaufen bei vollem Risiko – ein Verhalten, dass auch der jüngere Sohn in der Geschichte lebt wird hier dargestellt.*

### **Krankheitsdiagnose**

Dauer: ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: 2-3 Freiwillige

Die ganze Gruppe spielt irgendwie kranke, verstörte oder etwas verrückte Personen. Der Freiwillige soll nun jeweils (auch gemeinsam möglich) erraten, welche Krankheit dahinter steckt - und nicht einfach nur deren Existenz feststellen. Dabei hat er die Aufgabe, jedem Einzelnen der Reihe nach eine Frage zu stellen, mit dem Ziel, die richtige Diagnose stellen zu können. Das Problem (die Krankheit) liegt nur darin, dass die Antwort der jeweiligen Frage erst eine Person weiter kommt - also jeder soll die an seinen Vorgänger gerichtete Frage beantworten.



*Einfach mal verrückt spielen – so wie der jüngere Sohn, als er bewusst aus den bekannten Strukturen ausbricht.*

### **Echsenrennen**

Dauer: ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: zunächst jeder für sich, dann Kleingruppen

Das Ziel des Spiels ist eine möglichst schnelle aber eingeschränkte Fortbewegungsweise. Es darf sich nur auf den beiden Pobacken rutschend/ hin und her schaukelnd fortbewegt werden, Arme und Beine müssen hochgehalten werden. Zunächst kann jeder für sich diese Art des Vorwärtstkommens ausprobieren, dann werden Kleingruppen von 4-5 Spielern gebildet, die eine gewisse Strecke absolvieren müssen. Die Spieler verhaken sich ineinander, indem jeweils die Beine des Hintermannes auf den Schoß des vorderen Spielers gelegt werden. Dabei darf die Reihe nicht auseinander brechen. Ggf. ist eine Reflexionsrunde anzuschließen.

*Einfach mal verrückt spielen – so wie der jüngere Sohn, als er bewusst aus den bekannten Strukturen ausbricht.*

## **Falsche Freunde**

Während der jüngere Sohn, ohne einen Gedanken an die Zukunft zu verschwenden, munter feiert und sein Geld ausgibt, gesellen sich zu ihm einige Leute, die sich von ihm aushalten lassen und nur dann zu ihm halten, wenn er Geld hat und sie bereitwillig einlädt. Sobald es dem „Flüchtling“ jedoch schlechter geht, wenden sich die falschen Freunde von ihm ab. Mit der folgenden Übungsauswahl haben wir versucht, ebenfalls Aspekte wie unbekannte Personen, einander nicht vertrauen können etc. zu beleuchten.

### **Mafia**

Dauer: ca. 20 min

Material: Identitätskarten

Gruppierung: Großgruppe, 1 Spielleiter

Zwei Gruppen (Mafia und Bürger) spielen gegeneinander. Dabei wissen die Bürger nicht, wer zu ihrer Gruppe gehört. Ziel des Spieles ist es, die Spieler der anderen Gruppe auszuschalten. Gewonnen hat die Gruppe, die am längsten Mitglieder hat.

Bei 15 Spielern sollten etwa sechs Mafiosos, sieben Bürger, ein Polizist und ein Arzt im Spiel sein. Aber das Verhältnis kann je nach Schwierigkeitsgrad verändert werden.

Spielverlauf: Jeder Spieler bekommt eine Karte. Diese darf er niemandem zeigen. Dann beginnt der Spielleiter: Es wird dunkel in Palermo, alle Bürger gehen zu Bett (alle schließen die Augen). Das Treiben der Mafia beginnt und der erste Unschuldige wird ermordet (Mafiosos öffnen die Augen und legen stumm und unauffällig ein Opfer fest). Die Mafia verzieht sich nach getaner Arbeit ins Quartier (Mafia schließt Augen). Die Polizei nimmt den ersten Verdächtigen fest (Polizei öffnet die Augen und zeigt auf Verdächtigen, schließt dann Augen). Der Arzt versucht, den Ermordeten wiederzubeleben (Arzt öffnet die Augen, zeigt auf vermeintliches Opfer, schließt dann Augen). Die Nacht ist vorüber und Palermo erwacht (alle öffnen die Augen, Spielleiter gibt bekannt, wer ermordet, verhaftet und wiederbelebt wurde). Dabei sind nun verschiedene Ergebnisse möglich: Falls der Arzt den Ermordeten wiederbelebt hat, so ist dieser noch im Spiel.

Falls er einen falschen wiederbelebt hat, so passiert nichts.

Falls der Verhaftete ein Mafiosi war, so scheidet er aus.

Falls es ein Bürger war, so zeigt dieser seine Identitätskarte und bleibt im Spiel.

Die Bürger sind in Rage und sinnen nach Rache (bestimmen, wer gelyncht werden soll), dieser scheidet aus. Dabei kann es zu einer mehr oder weniger heftigen Diskussion kommen, denn jeder will, dass einer der anderen Gruppe gelyncht wird, sodass die eigene Gruppe gewinnt. Der Gelynchte zeigt seine Identitätskarte. Es wird Nacht in Palermo...

Wichtig ist, dass während der Nacht nur der Spielleiter spricht und sich so niemand verrät.

*Wer ist gut und wer ist böse? Gelegentlich wird auch mal der falsche verurteilt und beschuldigt. Der jüngere Sohn erkennt erst spät, wer Freund und Feind ist.*

### **Wer bin ich**

Dauer: ca. 30-45 min

Material: Stifte, Klebezettel oder Zettel und Creme

Gruppierung: Großgruppe

Jeder Mitspieler wird von einem anderen zu einer bekannten Persönlichkeit ernannt. Er bekommt einen kleinen Klebezettel mit dem entsprechenden Namen auf die Stirn, ohne selbst zu wissen, wer er sein soll. Durch geschicktes Nachfragen - es sind nur Ja und Nein als Antwort erlaubt - muss nun jeder herausfinden, wer er ist. Sobald eine Frage mit nein beantwortet wurde, ist der Nächste an der Reihe.

*Wer sagt mit, wer ich bin? Wovon ist meine Identität abhängig? Mache ich mich von jemandem abhängig? Dies sind sicher Überlegungen, die auch auf die Situation des jüngeren Sohnes übertragbar sind.*

### **Schatzwächter**

Dauer: ab 5 min

Material: 4 „Schätze“

Gruppierung: ein Wächter, viele Diebe

Ein Freiwilliger hockt mit verbundenen Augen vor 4 Gegenständen, seinen Schätzen. Die restlichen Teilnehmer sind Diebe, die in einigem Abstand im Kreis um den Wächter lauern und versuchen, sich anzuschleichen. Sobald der Wächter das Geräusch eines sich anschleichenden Diebes hört, hebt er den Arm und der Dieb muss wieder an seinen Ausgangspunkt zurück.

Variation: Der Wächter muss nicht nur den Arm heben, sondern in die Richtung des Geräusches deuten. War es tatsächlich ein Dieb, muss dieser wieder zurück.

*Der jüngere Sohn verfügt über sein Erbe, was den Status eines Schatzes hat. An diesen wollen die falschen Freunde gelangen.*

### **Mörder**

Dauer: ab 30 min

Material: Spielkarten oder gekennzeichnete Zettel

Gruppierung: Großgruppe

Alle Mitspielenden ziehen eine Karte oder einen markierten Zettel. Wird mit Karten gespielt, so ist derjenige der Mörder, der das Herz-Ass zieht. Werden Zettel verwendet, so sind alle Zettel leer, nur der des Mörders ist markiert.

Der Mörder tötet, indem er seinem Opfer den Zettel/ die Karte zeigt. Er darf dies jedoch nur tun, so lange der Lebende alleine ist oder sich in Gegenwart von Toten befindet. Die Toten können gekennzeichnet werden, dies ist aber kein Muss.

Wenn sich mindestens zwei Personen finden, die einen Verdacht äußern wollen, muss eine Versammlung aller Mitspieler einberufen werden. Auf ein Kommando zeigen sie auf die Person, in der sie den Mörder vermuten, ist sie es nicht, geht das Spiel weiter. Zeigen beide Leute mit dem Verdacht auf einen unterschiedlichen vermeintlichen Mörder, geht das Spiel auch weiter. Wichtige Regel: Tote reden nicht!

Dieses Spiel kann gut parallel zu anderen Tagespunkten wie Mittag kochen o.ä. gespielt werden.

*Freund oder Feind – wer steht mir gegenüber? Wem kann ich vertrauen und wem besser nicht? Diese Fragen können sicher auch den jungen Sohn beschäftigt haben, als er erkennen musste, dass die Freunde nicht immer zu ihm standen.*

## **Hunger**

Nachdem der verlorene Sohn sich ausgiebig im Hier und Jetzt bewegt hat, ist ihm das Geld ausgegangen und seine scheinbaren Freunde haben ihn verlassen. Es ist ihm nicht einmal genug Geld geblieben, um sich etwas zu essen zu kaufen und so muss er Hunger leiden.

Natürlich soll auf der Abenteuerschule niemand dasselbe Schicksal erleiden, jedoch können Situationen simuliert werden, die ein hungerähnliches Gefühl kreieren oder sich weitgehender mit dieser Thematik beschäftigen.

### **Lieblingssüßigkeit**

Dauer: ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Die Gruppe sollte im Kreis sitzen, damit jeder alle anderen sehen kann. Nun beschreibt jeder seine Lieblingssüßigkeit: Wie sie ihm schmeckt, wie sie aussieht, was sie so besonders macht und in welcher schönen Situation er sie gegessen hat. Es sollte allen so richtig schön „der Zahn tropfen“. Nun kann das Spiel entweder aufgelöst werden, indem es eine oder zwei der Süßigkeiten gibt und diese an diejenigen ausgeteilt werden, die sie zu ihrem Liebling auserkoren haben. Die anderen müssen weiterhin zusehen und es sollte nach ihren Gefühlen gefragt und diese dann besprochen werden. Eine andere Möglichkeit bildet eine richtige Mahlzeit, bei der jeglicher Appetit gestillt werden kann.

*Die Hungersituation des jüngeren Sohnes kann mit dieser Übung simuliert werden.*

## **Memory**

Dauer: ca. 20 min

Material: Memoryspiel

Gruppierung: Großgruppe

Nach dem altbekannten Muster werden pro Spieler zwei Karten umgedreht. Ergeben diese ein Paar, darf unter zwei weitere Karten geguckt werden, sind sie ungleich, ist der Nächste dran. Das Spiel dauert so lange, bis keine Karten mehr da sind. Thematisch sind die Karten an das große Feld „Hunger“ angelehnt.

*Dass das Thema „Hunger“, den der jüngere Sohn erleben muss, in der Geschichte eine große Rolle spielt, kann mit Hilfe dieser Übung reflektiert werden.*

## **Keksrallye**

Dauer: ca. 5 min

Material: pro Person ein trockener Butterkeks

Gruppierung: zwei gleich große Gruppenteile

Die beiden Mannschaften stehen hintereinander und schauen alle in eine Richtung. Nun beginnt zunächst der Hinterste, seinen Butterkeks so schnell wie möglich zu essen – zu trinken gibt es nichts dazu. Erst, wenn der Keks ganz und gar runtergeschluckt ist, darf der Vordermann angetippt werden, der nun seinerseits zu essen anfängt. Hat die Person an der Spitze aufgegessen, muss sie pfeifen. Gewonnen hat die Mannschaft, von der der Pfiff als erstes klar und deutlich zu hören ist.

Im Anschluss an das Spiel muss es eine kurze Reflexionsrunde geben, in der beispielsweise besprochen werden sollte, ob der Keks so gut geschmeckt hat wie sonst, ob er mit etwas zu trinken besser gewesen wäre und ob es eine gute Situation war, um den Keks zu essen. Diese Übung ist gut nach dem Essen möglich, wenn niemand mehr Hunger hat. So kann gleichzeitig die Bedeutung und Situation der Nahrungsaufnahme verdeutlicht werden.

*Dass das Thema „Hunger“, den der jüngere Sohn erleben muss, in der Geschichte eine große Rolle spielt, kann mit Hilfe dieser Übung reflektiert werden.*

## **Ganz unten sein**

Gemeinsam mit der Situation, Hunger leiden zu müssen, schließt sich für den verlorenen Sohn das Gefühl an, ganz unten angelangt zu sein: Keine Unterkunft, keine Ersparnisse, kein Essen und keine Möglichkeit, sich wieder „aufrappeln“ zu können. Die hier ausgewählten Spiele können das Gefühl von Verzweiflung oder Enttäuschung/ Hilflosigkeit bezüglich der eigenen Situation wiedergeben.

### **Die Mauer**

Dauer: ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Die Gruppe stellt sich zu einem engen Kreis auf, ein Freiwilliger steht in der Mitte. Er muss nun versuchen, aus der ihn umgebenden Mauer auszubrechen bzw. diese zu überwinden. Dabei sind alle Tricks erlaubt, jedoch muss sehr darauf geachtet werden, dass sich niemand weh tut. Am Ende muss reflektiert werden, wie das Gefühl sowohl für den Freiwilligen, als auch für die Spieler der Mauer gewesen ist. Interessant sind dabei die Gegensätze zwischen einem, dem der Ausbruch gelungen ist und demjenigen, der drinnen bleiben musste.

P.S.: Das Spiel sollte nicht zu lange ausgehalten werden, damit Frustration vermieden wird.

*Durch diese Übung wird deutlich, wie schwer es manchmal sein kann, aus schwierigen Situationen herauszufinden. Eine Parallele ist zu den Empfindungen des jüngeren Sohnes zu ziehen.*

### **Rhythmus-Spiel/ „Doof“**

Dauer: ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Die Großgruppe sitzt im Kreis und schlägt sich rhythmisch einmal mit beiden Händen auf beide Oberschenkel, dann wird in die Hand geklatscht und im Anschluss wird erst mit der linken, dann mit der rechten Hand geschnipst. Beim

Schnipsen (und nur da!) muss zunächst der eigene Name und dann der Name eines anderen Spielers genannt werden, der beim nächsten Mal mit schnipsen dran ist. Wird ein Fehler gemacht, kann derjenige, der ihn gemacht hat, ausscheiden.

Variante: Alle Spieler erhalten eine Nummer. Ziel ist es, Nummer eins zu werden. Die Zahl muss nun jeweils beim Schnipsen genannt werden. Wer einen Fehler macht erhält den Namen Doof (statt einer Nummer). Diesen Namen wird er erst wieder los, wenn jemand anderes einen Fehler gemacht hat und ihm somit den „Titel“ abnimmt. Die Spieler rücken jeweils nach, so dass der letzte Sitz der „Doof-Stuhl“ ist. Keinesfalls darf die Übertragung des „Doof“ aus dem Spiel mit heraus genommen werden.

*Manchmal rutscht man durch einen Fehler von ganz oben nach ganz unten – erneut eine Parallele zum Gleichnis.*

### **Bürgermeister**

Dauer: ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Dies ist eine Variation des „Doof“-Spieles und kann dann gespielt werden, wenn schon zu viele selbiges kennen.

Die Spieler sitzen im Kreis. Jeder Spieler legt seinen Beruf fest. Dabei können auch Fantasieberufe gewählt werden. Der Spielleiter sollte nur darauf achten, dass nicht zu komplizierte und ellenlange Berufsbezeichnungen gewählt werden. Zwei Berufe stehen schon fest. Einmal der Bürgermeister als höchste Stufe auf der Karriereleiter und die Lehrling als das andere Ende der Leiter. Der Lehrling nimmt links neben dem Bürgermeister Platz.

Der Bürgermeister beginnt nun mit folgendem Text:

„Der Bürgermeister geht durchs Dorf und trifft den Lehrling (hier kann jeder andere Beruf genannt werden).

Lehrling: „Was mich“

BM: „Ja Dich“

Lehrling: „Mich nicht“

BM: „Wen denn“



Lehrling: „Den Schlosser“ (Hier kann jeder andere Beruf außer der Eigene genannt werden).

Schlosser: „Was mich“

Lehrling: „Ja Dich“

Schlosser: „Mich nicht“

Lehrling: „Wen denn“

Schlosser: „Den ...“

Sollte ein Spieler ein Fehler machen so wird dieser zur Lehrling und setzt sich links neben den Bürgermeister. Die anderen Spieler rücken sozusagen in Richtung Bürgermeister auf und übernehmen den Beruf des rechten Spielers. Das heißt, der Stuhl behält den Beruf, während die Spieler wandern. Ziel ist es natürlich, den Bürgermeister zu stürzen und selber dessen Stuhl einzunehmen.

Als Fehler gelten:

- Der Text wird nicht korrekt wiedergegeben.
- Es wird kein oder ein nichtvorhandener Beruf genannt.
- Die Zeit zum Antworten wird überschritten (Wird vom Spielleiter festgelegt).
- Ein Spieler antwortet, obwohl sein Beruf nicht aufgerufen wurde.

*Manchmal rutscht man durch einen Fehler von ganz oben nach ganz unten – erneut eine Parallele zum Gleichnis.*

## **Alleine sein/ Einsamkeit**

Ohne Nahrung, Familie oder Freunde ist der verlorene Sohn vor allem alleine. Er hat sich einen Job als Schweinehirte besorgt, was für ihn als Juden die unterste soziale Stufe bedeutet. Somit möchte sich auch niemand auf ihn zu bewegen oder ihn gar zu sich einladen. Die folgenden Spiele sollen eine Möglichkeit bieten, Situationen des alleine seins und der Einsamkeit nachempfinden zu können.

### **Namenduell**

Dauer: mind. 5 min

Material: Decke oder Schwungtuch

Gruppierung: Gruppe wird in zwei gleich große Teile aufgeteilt

Beide Gruppenhälften befinden sich auf je einer Seite des Tuches. Nun wird je-

weils eine Person direkt vor das erhobene Tuch gesetzt. Sobald der Vorhang fällt, müssen die alleine vorne Sitzenden den Namen ihres Gegenübers nennen. Wem dies zuerst gelingt, „gewinnt“ seinen Kontrahenten für die eigene Mannschaft. Wenn alle Spieler auf einer Seite sind, ist das Spiel beendet (oder es wird vorher abgebrochen).

*Die Situation der Einsamkeit und Eigenverantwortlichkeit wird mit dieser Übung simuliert und knüpft damit an die Situation des jüngeren Sohnes an.*

### **Tiere im Nebel**

Dauer: ca. 10 min

Material: pro Paar ein Tuch und einen Tiernamen

Gruppierung: Paarbildung

Vor Beginn des Spiels müssen sich die Teilnehmer in Paaren aufteilen. Der Spielleiter gibt jedem Paar ein Tier, welches sie fortan darstellen. Nun trennen sich die Partner, einer bleibt ungefähr auf seinem Standpunkt stehen, der andere begibt sich ins Gelände und verbindet sich die Augen. Auf ein Zeichen des Spielers ahmen die auf der Startlinie stehenden Spieler das ihnen zugeordnete Tier nach (Geräusche) und die im Nebel stehenden blinden Tiere versuchen anhand der Geräusche ihren Partner wiederzufinden.

*Alleine auf sich gestellt und sich nur auf seine Wahrnehmung verlassen zu können entspricht der Lage des Sohnes als Schweinehirten und soll mit dieser Methode dargestellt werden.*

### **Eindrehen**

Dauer: ca. 5 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Die Gruppe bildet eine Kette, indem sie sich an den Händen fasst. Der hinten Stehende bleibt auf seinem Standpunkt und ist derjenige, um den sich die Gruppe dreht, bis er fest von allen Mitspielenden eingewickelt ist. Dabei darf keiner die Hände der anderen loslassen. Um den gedrehten Haufen aufzulösen kann die Gruppe sich entweder wieder ausdrehen oder die Mitspieler lassen sich einfach

los und treten ein wenig zurück. Nachdem sich die Spieler (Freunde) von dem Mittelpunkt (jüngerer Sohn) gelöst haben, entsteht ein Gefühl der Einsamkeit. Der in der Mitte Stehende sollte unbedingt nach seinen Empfindungen gefragt werden.

*Das Gefühl des Alleine Gelassen Seins entsteht hier nach der extremen Nähe der Mitspielenden. Dies kann auf die Empfindungen des alleine gelassenen Sohnes übertragen werden.*

### **Magic Spot**

Dauer: täglich ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: jeder für sich

In der Natur, auf der Wiese, im Wald oder am Flussufer gibt es für jeden Einzelnen einen magischen Fleck. Zu Diesem fühlt man sich hingezogen, an ihm fühlt man sich wohl, dort möchte man sich einfach niederlassen. Es gilt diesen magischen Fleck zu finden, sich zu merken und diesen einmal täglich zu einer festen Zeit aufzusuchen.

Die Gruppe versammelt sich und es werden unsichtbare Tücher/ Hauben ausgeteilt damit niemand von den Stimmen anderer gestört werden kann. Diese stülpt sich jeder über. Sobald die Haube über den Kopf/ Mund gezogen wurde, dringen keine Laute mehr durch diese (Vormachen! = nicht sprechen oder auf andere reagieren).

Jeder sucht nun seinen magischen Fleck auf und bleibt dort still sitzen, liegen oder stehen und lauscht. Was hört Ihr? Vogelgezwitscher, Wind, Wasser etc...

Was seht Ihr? Ameisen, Sonnenstrahlen, Blüten etc...

Nutzt die Stille, um auch in Euch hinein zu horchen: Was fühle ich? Was denke ich? Was bewegt mich im Moment?

Die Zeiten des Verweilens können sich von Tag zu Tag steigern. Zu Beginn reichen 1-3 Minuten.

Das Ende der Ruhezeit wird mit einem vorher vereinbarten Signal angezeigt. Dazu eignet sich ein angenehmes Zeichen wie Kuckucksruf, Klangschale, Glöckchen o.ä. Nachdem alle wieder zusammengekommen sind und die Hauben wie-

der abgegeben haben, folgt eine kleine Auswertung: Wie habt Ihr Euch gefühlt? Was habt Ihr wahrgenommen? Was ging Euch im Kopf herum?

*Manchmal tut Einsamkeit und Stille auch gut. Es hilft, die Gedanken zu sammeln, zu ordnen und zur Ruhe zu kommen. Sicher hat die jüngere Situation auch erlebt, bevor er den Entschluss fasste, zu seinem Vater zurück zu kehren.*

### **Leithammel**

Dauer: ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: ein Freiwilliger, Großgruppe

Eine Person entfernt sich von der Gruppe. Nun wird der Gruppe erklärt, dass der erste Kandidat einen „Leithammel“ aus der blökenden Gruppe (Schafherde) heraushören soll. Der Spielleiter gibt ein Kommando und alle blöken drei Mal laut „MÄHH“. „Zufällig“ hat der erste Kandidat auf Anhieb den Leithammel gefunden. (Das heißt: der Erste, der als Leithammel identifiziert wird, ist es auch). Dann ist der erratene Kandidat der „Leithammel“ und geht aus dem Raum. ABER: (und das muss der Gruppe vorher erklärt werden) Wenn der erratene Leithammel nun seinerseits den neuen Leithammel erkennen soll, dürfen alle aus der Gruppe nur 2 x schreien. Beim 3.mal holen sie nur Luft und der Leithammel wird *alleine* ganz laut „Mäh“ schreien.

*Das Gefühl des Alleine Seins sollte im Anschluss unbedingt reflektiert werden. Erneut ist dies gleichzusetzen mit der Situation des jüngeren Sohnes.*

### 3. Tag – Überblick

Das Gleichnis wird bis zum Ende gespielt und geht in ein gemeinsames (Abschluss-)Fest über. Die Schwerpunkte liegen auf dem Mut des jüngeren Sohnes, umzukehren und sich zu entschuldigen und auf dem Vergeben des Vaters. Der Neid des älteren Bruders kann auch noch einmal thematisiert werden (siehe auch 1. Tag). In den Gruppen kann unter den Stichpunkten: Umkehren, sich entschuldigen, Vergeben, und Vaterbild/ Geborgenheit am nächsten Tag das Ende des Gleichnisses reflektiert werden.

#### **Umkehren, Selbstreflektion, einen neuen Weg gehen**

Als der verlorene Sohn ganz unten gelandet ist und sich seinen Lebensunterhalt durch das Hüten von Schweinen verdienen muss, überlegt er, ob er einen Weg der Um- und Rückkehr in sein vorheriges Leben wagen kann. Dabei bildet die Rückkehr in die zuvor verlassene Familie die einzige Möglichkeit, jedoch wagt es der jüngere Sohn zunächst nicht, sich wieder zu seinem Vater zu begeben, da er dessen Vermögen verprasst hat. Die ausgewählten Übungen tragen den Charakter der Reflexion, Umkehr oder Einsicht, so dass sich die Kinder in die verzweifelte und widersprüchliche Situation des jüngeren Sohnes hineinversetzen können.

#### **Mindestens 100**

Dauer: ca. 15 min

Material: einen Würfel

Gruppierung: Großgruppe

Jeder Teilnehmer der Gruppe kann einzeln agieren oder es können Kleingruppen gebildet werden. Die Aufgabe besteht darin, insgesamt bis zur Zahl einhundert zu würfeln. Die einzeln gewürfelten Augen werden jeweils addiert, bei einer sechs sind alle zuvor erwürfelte Punkte verloren. Zwischendurch kann, je nach eigenem Ermessen, die erreichte Würfelzahl aufgeschrieben werden. Wer zuerst mindestens 100 erreicht hat, hat gewonnen.

*Hier geht es um die Entscheidungsfindung und darum, Grenzen einschätzen zu können. Auch der jüngere Sohn musste sich entscheiden, zu seinem Vater zurückzukehren und damit seine eigenen Grenzen zu überschreiten.*

### **Rettungsboot**

Dauer: ca. 5 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Die Spieler laufen wild durcheinander. Der Gruppenleiter nennt eine Zahl, in der sich die Teilnehmenden zusammen finden müssen. Wenn jemand übrig bleibt, scheidet er aus.

Reflexion: Manchmal kann es wichtig sein, von seinem eigentlichen Vorhaben und Willen abzurücken und sich schnell anderen anzuschließen. Dieses Gefühl sollte zunächst erfragt und dann reflektiert werden.

*Auch der Sohn muss einen neuen Weg einschlagen, der in der Umkehr besteht.*

### **Blind führen**

Dauer: ab 10 min

Material: evtl. Tücher zum Augen verbinden

Gruppierung: paarweise

Die Spieler finden sich zu Paaren zusammen und entscheiden untereinander, wer zuerst geführt wird und wer führen möchte, die Rollen werden nach einiger Zeit getauscht. Der Erste schließt nun die Augen (bzw. verbindet diese) und lässt sich von dem anderen langsam durch das Gelände führen. Es darf nicht gesprochen werden. Kontaktmöglichkeiten sind: am Ellenbogen, Hände, Finger oder Signale auf der Schulter.

Der jeweils Blinde muss sich ganz auf sich konzentrieren und das dabei entstandene Gefühl sollte in einer Reflexionsrunde erfragt werden.

*Eine Konzentration auf sich muss auch bei dem jüngeren Sohn stattfinden, um einen neuen gangbaren Weg finden zu können.*

## **Sich entschuldigen**

Bevor der Sohn in sein Elternhaus zurückkehrt, muss er sich intensiv damit auseinandersetzen, dass er sich entschuldigen muss. Diese Entschuldigung fällt ihm nicht leicht, da er weiß, dass er viele Fehler begangen hat. So überlegt er mehrfach, ob er seinem Vater überhaupt wieder unter die Augen treten kann. Mit den ausgewählten Übungen sollen verschiedene Formen der Einsicht oder des Entschuldigens berührt werden.

### **Entschuldigung in Gesten**

Dauer: ca. 5 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Jeder Gruppenteilnehmer erhält die Aufgabe, sich an eine Situation zurückzuerinnern, in der er sich entschuldigen musste. Weiterhin soll sich nicht mit Worten, sondern nonverbal entschuldigt werden. D.h. jeder soll sich eine Geste überlegen, mit der er sich entschuldigen würde. Diese kann dann vor der ganzen Gruppe oder in Kleingruppen vorgestellt werden, um gemeinsam mit den anderen Teilnehmern zu reflektieren, wie die Geste aufgenommen wird bzw. ob sie ernstgemeint ist. Sollte die Rückmeldung so sein, dass die Geste als nicht ernstgemeint aufgenommen wird, kann gemeinsam überlegt werden, wie sie änderbar ist, um eine Überzeugung herbeizuführen.

*Vor dem Treffen mit seinem Vater hat der jüngere Sohn sicher Angst und muss sich dem Eingeständnis der Schuld stellen. Diese Situation wird mit der vorgeschlagenen Übung annähernd verdeutlicht.*

## **Der heiße Stuhl**

Dauer: ca. 15 min

Material: -

Gruppierung:

Das ist ein Spiel aus dem Bereich Konfliktmanagement. Die Spieler erhalten die Möglichkeit, dem anderen Spieler einmal die Meinung zu sagen, ohne dass dieser sich verteidigen kann.

Je nach Gruppengröße schätzen entweder alle die eine Person ein oder es wird in Kleingruppen gearbeitet.

Die Spieler erhalten die Aufgabe, folgende zwei Sätze zu vervollständigen.

..... (Name), ich finde gut an Dir, dass....

..... (Name), mich stört an Dir, dass ....

Die Spieler sollten eine Zeit zum Überlegen bekommen und sich gegebenenfalls Sachen aufschreiben. (Als weitere Bedingung kann die Dreier-Regel eingeführt werden, drei gute und drei störende Dinge). Der Spielleiter muss darauf achten, dass positive und negative Aussagen im Gleichgewicht sind und dass jeder auf dem Heißen Stuhl Platznimmt. Derjenige, dem der Stuhl zu heiß ist, darf ihn auch wieder verlassen.

P.S.: Bitte auch darauf achten, dass Negatives nicht positiv gesagt wird und deshalb auf die „falsche“ Seite rutscht.

*Manchmal kann es ganz hilfreich sein, zu wissen, was die anderen von einem denken, um die eigene Sichtweise neu wahrnehmen zu können. Bei der Ankunft zu Hause bekommt der jüngere Sohn positive (Vater) und negative (Bruder) Rückmeldungen.*



## Vergeben

Nach der Phase des Sich Entschuldigens muss, für die gelungene Lösung eines Konfliktes, die Vergebung folgen. Bevor der verlorene Sohn sich wieder auf den Weg zu seiner Familie und vor allem zu seinem Vater macht, denkt er darüber nach, wie es ist, sich zu entschuldigen und ob sein Vater ihm vergeben wird. Die hier beschriebenen Übungen sollen alle Beteiligten in die Lage versetzen, den eventuellen Fehler eines anderen vergeben zu sollen und damit eine Entschuldigung anzunehmen. Bei der Verwendung dieser Übungen ist auf diesen abschließenden Schritt zu achten.

### Fußkooperation

Dauer: ca. 10 min

Material: mit Wasser gefüllter Eimer

Gruppierung: Kleingruppen mit max. 10 Personen

Bitte nur bei schönem Wetter spielen! Maximal zehn, etwa gleich große Personen legen sich möglichst eng aneinander, strecken dabei die Beine in die Luft, so dass sich die Hinterteile berühren. Nun platziert der Gruppenleiter einen mit Wasser gefüllten Eimer auf die ausgestreckten Füße der Teilnehmer. Die Aufgabe besteht darin, dass am Ende des Spiels alle sich Schuhe und Strümpfe ausgezogen haben sollen, ohne dass alles Wasser verschüttet wurde. Eine zeitliche Begrenzung ist möglich. Wenn Wasser verschüttet wurde, muss im Anschluss unbedingt reflektiert werden, ob sich jemand über einen anderen geärgert hat und ob er dessen Entschuldigung annehmen kann.

*Eine ähnliche Situation findet sich im Gleichnis im Moment der Ankunft des Sohnes zu Hause. Auch die Annahme der Vergebung ist nötig und schwierig.*

## **Ha - bu**

Dauer: ca. 7 min

Material: für jeden Mitspieler eine Stange

Gruppierung: Großgruppe

Alle Mitspieler stellen sich in einen Kreis und erhalten eine Stange, die nur mit einem Finger gehalten wird und auf der Erde steht. Jemand – diese Person kann ständig wechseln – übernimmt das Kommando: Bei „ha“ rücken alle nach rechts weiter und übernehmen den Stab ihres Nachbarn, bei „bu“ nach links. Während der Übung sollte möglichst kein Stab auf die Erde fallen. Geschieht dies doch, kann versucht werden, herauszufinden, woran es gelegen hat. Beispielsweise ist zu klären, ob einer mit Absicht die Stange fallen lässt oder zu schnell loslässt, um seinen neuen Stab zu greifen. Kann eine Entschuldigung angenommen werden? Wird sich überhaupt entschuldigt?

*Eine ähnliche Situation findet sich im Gleichnis im Moment der Ankunft des Sohnes zu Hause. Auch die Annahme der Vergebung ist nötig und schwierig.*

## **Löffeltaxi**

Dauer: ca. 10 min

Material: viele Löffel

Gruppierung: Paarweise

Jedes Spielpaar bekommt mindestens fünf Löffel. Einer wird zum Löffelträger, einer zum Beladenden. Die Löffel müssen nun auf dem Träger platziert werden, dürfen aber nicht festgehalten, geklebt oder eingeklemmt werden. Nun muss der Träger eine gewisse Strecke überwinden, ohne dass ein Löffel herunter fällt. Es werden jeweils die Löffel gezählt, die nicht herunter gefallen sind. Im Anschluss wird getauscht. Das Pärchen mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Zu reflektieren ist, ob jemand auf den anderen sauer ist, weil er die Löffel fallen gelassen hat. Kann er ihm vergeben? Was benötigt er für diesen Schritt?

*Eine ähnliche Situation findet sich im Gleichnis im Moment der Ankunft des Sohnes zu Hause. Auch die Annahme der Vergebung ist nötig und schwierig.*

## **Das Vaterbild und Geborgenheit**

Nach langem Überlegen hat sich der Sohn doch entschieden, nach Hause zurück zu kehren und erwartet bei der Rückkehr, einen Vater, der ihm gegenüber sehr überlegen und rechthaberisch auftritt. Das ganze Gegenteil ist der Fall: Der Vater urteilt nicht über seinen Sohn sondern nimmt ihn froh und ohne Kritik zu üben in die Arme. Somit vermittelt er ein Vaterbild, das Geborgenheit, Schutz und Wohlbefinden vermittelt. Die ausgewählten Übungen sollen ein ähnliches Gefühl hervorrufen.

### **Vater Abraham**

Dauer: ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Dies ist ein Rhythmus- und Gemeinschaftsspiel. Es gibt einen Vorsänger und den Rest der Gruppe, die mitmacht. Alle sitzen im Kreis und schauen sich gegenseitig an, mit den Händen wird gleichmäßig auf die Oberschenkel geschlagen.

Dabei werden folgende Liedzeilen gesungen:

„Vater Abraham, hat sieben Söhne, sieben Söhne, hat Vater Abraham. Die da saßen und nichts aßen und sangen nur das eine Lied.“

Nun werden nacheinander immer mehr Körperteile zum Einsatz gebracht, die auch die ganze Zeit regelmäßig im Takt bewegt werden. Diese sind: rechte Hand, linke Hand, rechtes Bein, linkes Bein, Kopf, Hintern, Zunge.

Es ist darauf zu achten, dass die ganze Zeit das Singen des Liedes durchgehalten wird.

*Um ein solches Spiel gemeinsam erleben zu können, ist viel Vertrauen nötig. Dieses wurde dem Sohn beim Willkommen heißen im Hause seines Vaters entgegen gebracht.*

## **Deckenschaukel**

Dauer: ca. 10 min

Material: Decke/ Plane

Gruppierung: Großgruppe, ein Freiwilliger

Diese Übung basiert auf Vertrauen und daher müssen sich alle aufeinander verlassen können. Es sollte nicht gesprochen werden, damit jeder für sich seine Erfahrungen machen und erleben kann.

Die Mitspieler schaukeln einen, der sich auf die Decke gelegt hat, sanft hin und her, indem sie das Tuch anheben und schwingen. Es ist wichtig, dass die Übung sanft wieder beendet wird. Im Anschluss sollte kurz über die Gefühle und Gedanken während des Schwingens gesprochen werden. Entweder jeder wird einzeln direkt nach Ende der Übung gefragt oder es entsteht eine gemeinsame große Abschlussrunde.

*Um ein solches Spiel gemeinsam erleben zu können, ist viel Vertrauen nötig. Dieses wurde dem Sohn beim Willkommen heißen im Hause seines Vaters entgegen gebracht.*

## **Ein Fest feiern**

Der Vater ist glücklich über die Rückkehr des Sohnes, der Sohn läuft quasi in offene Arme und trifft auf Sympathie und Offenheit. Dies ist ein Anlass, gemeinsam zu feiern.

Bei der Abenteuerschule wollen auch wir am letzten Abend gemeinsam feiern, indem jede Schulklasse im Laufe der Tage einen eigenen Beitrag vorbereitet und diesen beim letzten Plenum präsentiert. Im Anschluss daran kann noch am Lagerfeuer gemeinsam gegessen, gesungen und Stockbrot zubereitet werden.

## **Einige Tipps für das Spielen mit Gruppen**

### **Bevor es losgeht**

- Grundüberlegungen: Was will ich spielen und was will ich erreichen? Wie erzeuge ich die Aufmerksamkeit der Gruppe?
- Im Team vorher einigen, wer erklärt und wer assistiert.
- Spielfeld klar abgrenzen.
- Klären, wer und ob überhaupt einer der Gruppenleiter mitgespielt. Bei größeren Gruppen bietet es sich an, nicht mitzuspielen oder nur eine Person mitspielen zu lassen, da sonst schnell die Übersicht verloren geht und man Geschehnisse am Rande nicht mitbekommt.
- Ausweichspiele überlegen, falls ein Spiel nicht funktioniert.
- Sich über Verletzungsmöglichkeiten im Klaren sein und wenn möglich aus dem Weg räumen (Steine, Stöcke...)

### **Während des Spiels**

- Falls ein Spiel nicht funktioniert, Spiel abbrechen und neu erklären, eventuell noch einmal aus einer anderen Perspektive.
- Falls es immer noch nicht funktioniert, sofort abbrechen! Nie versuchen, ein Spiel mit Macht durchzusetzen!
- Spiel unterbrechen, wenn der Spaß in der Gruppe am größten ist und nie so lange spielen, bis keiner mehr Lust hat.
- Motivation von einem Spiel ins nächste mitnehmen
- Bei Verletzungen: einer kümmert sich um Verletzten, der andere kümmert sich um die Gruppe und spielt weiter oder macht etwas anderes mit ihr.
- Achtung, bei mehreren wilden Spielen steigt die Müdigkeit und die Kinder können sich überanstrengen; dabei sinkt die Aufmerksamkeit und das Verletzungsrisiko steigt!
- Längere Spieleinheiten so planen, dass nach wilden Spielen auch wieder ruhige kommen und somit Ruhephasen entstehen.

## **Für die Gruppenteilung**

Nacheinander durchzählen; z.B. 1-2,1-2,... oder 1 bis 4. Je nachdem, wie viele Gruppen benötigt werden.

Verschiedene Materialien, z.B. Blätter, Zweige und Zapfen werden verteilt. Diejenigen mit den jeweils gleichen Gegenständen bilden eine Gruppe.

Besonders für Teilungen in zwei Gruppen: Teilung nach Geburtsdatum (gerade, ungerade), Geburtsmonat (Januar bis Juni und Juli bis Dezember), Trennung nach Anfangsbuchstaben (A bis K und L bis Z) o.ä.

## **Für den Anfang**

### **Gruppenordnung**

Dauer: ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Der Spielleiter nennt nacheinander mehrere Kategorien, nach denen sich die Teilnehmer in einer Reihe aufstellen sollen und legt Anfangs- und Endpunkte fest. Diese Kategorien können sein: Geburtsdatum, Schuhgröße, Körpergröße, Anzahl der Geschwister,...

### **Begegnungsreise**

Dauer: ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Alle Mitspieler machen eine pantomimische Reise durch verschiedene Länder. In den jeweiligen Ländern gibt es unterschiedliche Begrüßungsrituale, die Fortbewegungsarten wechseln mehrfach. Dem Gruppenleiter stehen mehrere Möglichkeiten für entsprechende Handlungsanweisungen zu Verfügung:

Fortbewegungsarten: schwimmen, laufen, kriechen, klettern, surfen, schleichen,...

Begrüßungsrituale: schnelles Händeschütteln, Verneigen, Indianergruß, russische Umarmung, am Ohrläppchen zupfen, zuwinken, Eskimokuß, Passkontrolle,...

### **Schuhsalat**

Dauer: ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Ein Indianisches Sprichwort besagt: „Verurteile keinen Menschen, bevor Du nicht eine Meile in seinen Mokassins gegangen bist.“

Jeder TN zieht einen Schuh aus, alle Schuhe werden auf einem großen Haufen in der Mitte gesammelt. Auf ein Kommando greift sich jeder blind einen Schuh vom Stapel und versucht, den Besitzer zu finden. Das Chaos während jeder jemanden sucht - und dabei selber gesucht wird - ist gewollt. Hat man sich gegenseitig gefunden, kann ein kurzes Gespräch zum kennenlernen stattfinden.

Variante:

Beide Schuhe werden ausgezogen und in der Mitte auf einen Haufen gelegt. Jeder zieht zwei verschiedene Schuhe an, eigene sind verboten, aber einen Rechten und einen Linken. Dann werden die Schuhpaare (an den Füßen verbleibend) zusammengesucht und beim Leiter beginnend stellen sich die Spieler mit den Schuhpaaren nebeneinander auf.

Nach einer kurzen Reflexion- noch in den fremden Schuhen- findet jeder wieder in seine eigenen zurück.

### **Drumherum**

Dauer: 10 – 15 min

Material: Gruppierung: Großgruppe

Gruppierung: Großgruppe

Jeder Mitspieler sucht sich im geheimen eine Person aus, die er möglichst schnell dreimal umrunden muss. Wem es gelungen ist, seine Zielperson dreimal zu umkreisen, setzt sich in die Hocke. Das Spiel kann beendet werden, wenn einer, fünf, mehr als die Hälfte, etc. hocken.

### **Senkrechtstarter**

Dauer: 10 – 15 min

Material: Ball

Gruppierung: Großgruppe

Die Spielenden stehen nicht zu weit voneinander entfernt. Jemand wirft einen Ball möglichst senkrecht in die Höhe und ruft den Namen desjenigen Mitspielers, der den Ball fangen soll. Gelingt ihm dies, darf er seinerseits den Ball werfen. Fällt der Ball zu Boden, ist der vorherige Spieler erneut an der Reihe.

### **Namenstürmer**

Dauer: ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis, ein Freiwilliger steht in der Mitte. Diesem wird der Name eines Anwesenden zugerufen, zu dem er hinstürmen muss. Der Aufgerufene muss aufstehen und den Namen eines anderen Mitspielers rufen, bevor er vom Freiwilligen angeschlagen wurde. Der nun Benannte darf nicht direkt neben dem Rufenden sitzen. Erwischt der Stürmer eine Person, bevor sie einen weiteren Namen rufen konnte, muss diese sich in die Kreismitte begeben.

### **Bushaltestelle**

Dauer: ca. 10 min

Material: -

Gruppierung: ein Freiwilliger und die Gruppe

Der Freiwillige befindet sich in der Mitte des Kreises, die Gruppe sitzt. „An der nächsten Bushaltestelle steigen alle aus, die...“ lautet der Anfang des Satzes, den der in der Mitte Stehende durch etwas ergänzt, was ihm einfällt. (z.B. rote Schuhe anhaben, sich heute noch nicht gewaschen haben, etc.) Alle, auf die das Gesagte zutrifft, müssen sich schnell einen anderen Platz suchen, der Freiwillige versucht ebenfalls, sich zu setzen. Derjenige, der übrig bleibt ist der nächste in der Mitte.



### **Zipp, Zapp**

Dauer: etwa 5 min

Material: -

Gruppierung: ein Freiwilliger und die Gruppe

Die Gruppe sitzt im Kreis. Jeder Mitspieler sollte die Namen seiner Nachbarn kennen. Auf Aufforderung des Freiwilligen muss bei Zipp der Name des linken Nachbarn genannt werden, bei Zapp der Name des rechten Nachbarn. Dies muss innerhalb der Zeit erfolgen, die der Freiwillige benötigt, um bis zehn gezählt zu haben. Wird ein Fehler gemacht oder das zeitliche Limit nicht eingehalten, muss mit dem Freiwilligen getauscht werden. Bei Zipp-Zapp tauschen alle die Plätze, derjenige der keinen freien Platz mehr findet, muss als nächster Freiwilliger in die Mitte.

### **Gordischer Knoten**

Dauer: 20-30min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Alle Mitspieler stehen Schulter an Schulter im Kreis und strecken ihre Hände in die Mitte. Nun werden die Augen geschlossen, die Spieler gehen vorsichtig aufeinander zu und jeder ergreift zwei fremde Hände. Die Augen dürfen wieder geöffnet werden und die Gruppe muss nun gemeinsam den Knoten entwirren, ohne die zuvor gegriffenen Hände los zu lassen. Hin und wieder ist es eventuell nötig, dass der Spielleiter eingreift und ein Händepaar öffnet und dann wieder schließt. Hat sich die Gruppe zu einem großen Kreis gefunden, kann ein neues Spiel gestartet werden.

## Rituale

An dieser Stelle kann nur ein kurzer Einblick in eine Vielzahl von Ritualen gegeben werden. Diese sind besonders zu Beginn eines Tages oder vor Mahlzeiten gut einsetzbar, denn sie signalisieren einen gemeinsamen Start. Der Gestaltung sind dabei keine Grenzen gesetzt. Es kann ein Lied gemeinsam gesungen werden – vielleicht sogar eines, was die Kinder schon kennen oder besonders mögen – es kann „gepiept“ werden: Die ganze Gruppe nimmt sich bei den Händen und es wird folgender Spruch gesagt: „Piep, piep, piep, wir haben uns alle lieb. Jeder esse was er kann, nur nicht seinen Nebenmann. Und heute nehmen wir es ganz genau: auch nicht seine Nebenfrau. Auf dass sich Tisch und Bänke biegen, wir werden das Zeug schon runter kriegen. Guten Appetit!“ Die Länge des Spruches ist variabel.

Eine andere Möglichkeit, eine Mahlzeit zu beginnen, ist der Pfadfinderruf, in dem es einen „Ansager“ gibt und die antwortende Gruppe. Das Wechselspiel erfolgt so: A: „Guten“ – G: „Hunger“; „haut“ – „rein“; „aber“ – „feste“; „dass es“ – „kracht“; „Alle Mann“ – „ran“; „Frauen“ – „auch“. Auch hier ist die Länge variabel.

Bei der Abenteuerschule ist es uns wichtig, dass wir gemeinsam v.a. die Mahlzeiten beginnen und es deshalb ein Anfangszeichen gibt. Es hat sich weiterhin als gut erwiesen, das Essen über das System des Durchreichens zu verteilen, weil auf diese Weise die Kooperation in der Gruppe gestärkt wird und insgesamt etwas mehr Ruhe einkehrt.

Um den Tag zu beginnen oder zu beenden bieten sich Gesprächsrunden an, in denen die Erlebnisse kurz zusammen gefasst werden oder jeder sagen kann, was besonders gut oder schlecht gefallen hat. Auch die Übung „Magic Spot“ bildet eine Möglichkeit für ein Ritual.

Bitte zwingen Sie die Kinder zu nichts, was sie absolut nicht wollen. Auch auf die Auswahl der Lieder muss besonderes Augenmerk gelegt werden, so dass sich die Kinder (und Lehrer) mit dem Inhalt und der Art der Lieder identifizieren können. Halte darüber Rücksprache bzw. beobachte deine Gruppe ganz genau.

## **Zwischendurch mit viel Bewegung**

Diese Spiele machen viel Spaß, können aber auch gefährlich sein und zu Verletzungen führen. Deswegen ist es wichtig, dass der Spielleiter und die Assistenten besonders darauf acht geben, dass die Regeln eingehalten und die Spieler nicht zu übermütig werden. Des Weiteren ist es wichtig, nicht ein wildes Spiel nach dem anderen durchzuführen, sondern in regelmäßigen Abständen ruhigere Dinge einfließen zu lassen. Auch sollte rechtzeitig, bevor die Spieler zu erschöpft sind, abgebrochen und eine Erholungspause eingelegt werden.

### **Berg – Zwerg – Riese**

Dauer: 10-15min

Material: -

Gruppierung: ein Fänger gegen Großgruppe

Der Fänger versucht, die anderen Mitspielenden anzuschlagen und ruft ihnen dabei eine Rolle zu: Berg, Zwerg oder Riese. Als Berg reißt man die Arme hoch, als Riese grätscht man die Beine, als Zwerg macht man sich ganz klein. Alle, die noch frei sind, können die Verwandelten befreien: der Berg wird umrundet, der Riese befreit, indem jemand durch seine Beine krabbelt, und der Zwerg dient als Bock (Bocksprung). Der Fänger versucht so schnell zu sein, dass er alle zum Stehen bringt.

### **Treibjagd**

Dauer: ca. 20 min

Material: je nach Anzahl der Starttreiber 1-3 Softbälle

Gruppierung: Treiber und Gejagte

Alle TN verteilen sich im Spielfeld. 2 Personen werden als Treiber gewählt (bei Gruppen über 20 Spieler mehrere Treiber). Sie haben die Aufgabe, alle anderen Mitspieler mit einem Ball anzuschlagen (nicht abzuwerfen). Getroffene Spieler werden auch zu Treibern. Die Treiber müssen sich jedoch folgender Regel unterziehen: Sie dürfen sich nur bewegen, wenn sie den Ball nicht haben. Wird ihnen der Ball zugespielt, müssen sie beim Fangen stehen bleiben und können versu-

chen, mit dem Ball in der Hand jemanden in der Nähe zu erreichen. Das Spiel funktioniert nur, wenn die Treiber zusammen spielen.

### **Bodyguard**

Dauer: ca. 10-20 min

Material: 1 Softball

Gruppierung: 1Bodyguard, 1VIP, Rest stellt sich im Kreis auf

Es wird ein VIP ausgesucht, vielleicht kann man ihm auch einen Namen geben (Helge Schneider, ...). Außerdem gibt es einen Bodyguard. Dieser versucht, den VIP vor Angriffen zu beschützen. Die restlichen Mitspieler stehen im Kreis um die beiden herum und versuchen, den VIP mit dem Softball abzuwerfen. Gelingt es den Außenstehenden, den VIP zu treffen, wird der VIP zu einem Außenstehenden, der Bodyguard zum VIP und derjenige, der den VIP getroffen hat, wird zum neuen Bodyguard. Bälle, die vor einem Treffer den Boden berührt haben, gelten nicht. Das Spiel wird durch den Spielleiter beendet.

### **Evolution**

Dauer: 30min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Alle Spieler sind am Anfang ein Ei. Nun versuchen alle möglichst schnell, die Leiter der Evolution zu erklimmen. Dies geschieht, indem sich zwei Spieler gleicher Gattung treffen und mittels Stein-Schere-Papier ausknobeln, wer zum nächst höheren Level aufsteigt. Der Verlierer steigt eine Stufe ab. Wer die höchste Stufe erreicht hat, bleibt stehen und genießt das Treiben um ihn herum. Am Schluss bleibt von jedem Wesen eines übrig.

Entwicklungsstufen:

1. Ei (geduckt auf dem Boden sitzen und hin und her wackeln)
2. Huhn (watscheln, mit den Ellenbogen als Flügel wackeln und gackern)
3. Dinosaurier (gebeugt aufrecht gehen, brüllen und die Arme als Krallen benutzen)
4. Jedi Ritter (beide Hände führen ein imaginäres Schwert und das Summen des

Lichtschwertes wird imitiert)

5. Gandalf der Weise (Gandalf steht aufrecht und kraut sich seinen Bart am Kinn)

## **Zwischendurch – etwas ruhiger**

### **Spinnennetz**

Dauer: 45-60 min

Material: Seil für Spinnennetz, eventuell kleine Glocken

Vorbereitung: Spinnennetz zwischen zwei Bäumen aufbauen, Glocken im Spinnennetz anbringen

Gruppierung: Großgruppe

Das Spinnennetz besteht aus mehreren Seilen, die so miteinander verknotet sind, dass ein Netz mit großen Löchern entsteht.

Die Aufgabe dieses Spiels besteht darin, mit der gesamten Gruppe durch das Netz zu steigen. Wenn ein Spieler das Netz berührt, ist er vergiftet und muss wieder auf die Ausgangsseite zurück. Alle Spieler, die zu diesem Zeitpunkt mit dem Spieler in Kontakt stehen, müssen auch wieder zurück. Jedes Loch darf nur von einem Spieler passiert werden; die Person kann aber durch das Loch zurück, um das Loch für einen anderen Spieler wieder zu öffnen.

### **Der Wanderer**

Dauer: 20-30min

Gruppierung: gegenüberstehend

Material: halb so viele Holzstäbe wie Teilnehmer

Die Gruppe stellt sich gegenüber auf und von jeweils zwei TN wird ein Holzstab festgehalten. Während sie einen Holzstab festhalten, dürfen sie sich nicht bewegen, sondern nur den Stab festhalten, ungefähr auf Hüfthöhe. Über die nun entstandene Brücke aus mehreren Holzstäben steigt ein Spieler herüber. Wenn er auf der anderen Seite angekommen ist, löst er jemand anderen vom Tragen ab und dieser kann nun die Brücke überqueren.

Achtung: der Gruppe bewusst machen, dass es zu Verletzungen führen kann,

wenn man jemand bewusst abstürzen lässt!

### **Laufendes A**

Dauer: 15-20min

Material: laufendes A

Gruppierung: am A, auf dem A

Die Gruppe soll das Laufende A mit der Person darauf von Punkt A nach Punkt B bringen. Dabei darf das A mit minimal einem Punkt den Boden berühren und mit maximal zwei. Das A darf auch nur von der zu transportierenden Person berührt werden. Alle anderen müssen einen Mindestabstand von 1,5m einhalten. Die Seile dürfen den Boden nicht berühren.

### **Der Schlitten**

Dauer: 10-15min

Material: Schlitten

Gruppierung: mehrere Kleingruppen

1-3 Personen stehen auf dem Schlitten, ein bis zwei Personen ziehen am Seil. Nun soll eine bestimmte Strecke bewältigt werden. Während des Transports dürfen nur die Personen den Boden berühren, die am Seil stehen. (Bewältigt wird dies durch die Koordination von gleichzeitigem Hüpfen und Ziehen. In dem Moment, wo die Personen auf dem Schlitten hüpfen, zieht die Person an dem Seil.)

### **Sockeln**

Dauer: pro Durchgang 2 min

Material: 2 Sockel und ein Seil

Gruppierung: jeweils Paare

Die Spieler stellen sich auf ihre Untersätze, die etwa zwei Meter Abstand haben, und nehmen jeder ein Seilende in die Hand. Das überschüssige Seil liegt zwischen ihnen auf dem Boden.

Mit dem Startzeichen beginnen die beiden Spieler, das Seil einzuholen. Sinn des Spieles ist es, den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen, indem das Seil

gezogen oder locker gelassen wird. Ganz einfach, nicht wahr? "Ich zieh mal kräftig und ..." Plötzlich lockert dein Gegenüber seinen Griff, und schon fällst du mit einem sehenswerten Purzelbaum hintenüber; du bist ein Opfer deiner eigenen Kraft geworden. Je aggressiver du wirst, desto verletzlicher bist du.

### **Eisscholle**

Dauer: 20-30min

Material: Dinge, die sich als Eisscholle verwenden lassen. (Bretter, Stühle, Papier, Tücher)

Gruppierung: die gesamte Gruppe steht auf jeweils einer Eisscholle. Die Eisschollen sind so weit voneinander entfernt, dass man sich nicht erreichen kann, außer zwei bis drei Eisschollen, die recht dicht beieinander liegen.

Die Gruppe steht verteilt auf den Eisschollen und diese drohen zu sinken. Deshalb müssen alle unbedingt das rettende Festland erreichen. Man darf dabei aber nicht die Eisscholle verlassen, da man sonst sofort „erfrieren“ würde. Die Eisschollen müssen so klein sein, dass man sie bewegen kann. Eins kann man aber nicht: Die Eisscholle bewegen während man darauf steht, da sie sonst umkippen würde.

Variante: Es wird eine Zeit vorgegeben, in der das Festland erreicht wird.

Variante: Man muss den Kontakt zu den einzelnen Eisschollen aufrechterhalten, sonst treiben diese ab und sind somit nicht mehr vorhanden.

### **Auf schwankenden Pfaden**

Dauer: 20-30min

Material: ein Holzstück weniger als Gruppenmitglieder vorhanden sind.

Gruppierung: Großgruppe

Die Gruppe soll sich von A nach B bewegen, dabei darf der Boden aber nicht berührt werden. Als Hilfsmittel gibt es die Holzklötze. Die Holzklötze dürfen bewegt, betreten, abgelegt und wieder aufgehoben werden. Sobald eine Person oder mehrere auf einem Holzklötz stehen, darf diese nicht mehr bewegt werden.

## **Die geheime Zahl**

Dauer: 10min

Material:

Gruppierung: Gesamtgruppe

Jeder Mitspieler denkt sich eine Zahl von 1-5. Dann nehmen die Teilnehmer Kontakt miteinander auf und versuchen (nonverbal!) ihre Zahl ihrem Gegenüber darzustellen. Es darf nicht gesprochen werden. Die Zahlen dürfen aber auch nicht mit den Fingern gezeigt werden oder aufgeschrieben werden. Die Spieler müssen versuchen, die Zahl mit dem Körper darzustellen. Die einzelnen Gruppen der Zahlen stellen sich gesondert hin. Wenn jeder seine Gruppe gefunden hat, denken sich die Spieler der einzelnen Gruppen einen Weg aus, um gemeinsam in ihrer Kleingruppe die Zahl möglichst originell darzustellen.

## **Koordination/ Vertrauensspiele**

### **Auf Händen tragen**

Dauer: mindestens 10 min

Material: -

Gruppierung: Großgruppe

Die Teilnehmer stehen in einer Reihe eng hintereinander (mindestens 12 Leute nötig!), Becken an Becken, Fußspitze an Hacken. Alle blicken in dieselbe Richtung und strecken ihre Arme nach oben. Der Vorderste in der Reihe streckt sich, macht die Arme lang und seinen Körper steif. Von seinem Hintermann und ein oder zwei Helfenden wird er auf die erhobenen Arme gehoben, so dass sein Körper von den Händen getragen wird. So wird er langsam durch die Reihe gehoben.

Wirklich alle müssen mithelfen. Der Getragene tut nichts, außer seinen Körper anzuspannen. Wenn er am Ende der Reihe angelangt ist, wird er von den Letzten und ein oder zwei Helfern langsam und vorsichtig zurück auf die Erde gesetzt. Dann ist der Nächste dran. Bitte niemanden zwingen! Je länger die Reihe, desto schöner das Erlebnis.



### **Denkmal bauen**

Dauer: ca. 5 min

Material: -

Gruppierung: paarweise

Die Mitspieler finden sich in Paaren zusammen. Der/die eine ist der Ton, der/die andere ist der Töpfer/die Töpferin. Der „Ton“ kann die Augen schließen und überlässt sich ganz dem Mitspieler/der Mitspielerin, der/die nun beginnt, den „Ton“, also den Partner/die Partnerin, zu formen und in eine bestimmte Position zu bringen. Dadurch können Gedanken und Gefühle, vielleicht auch Wünsche ausgedrückt werden – dies soll aber nicht die Handlungsanweisung sein.

### **Tanker im Nebel**

Dauer: 20-30min

Material: Augenbinden

Gruppierung: eine Großgruppe, zwei Lotsen

Die Spieler stellen sich in einer Reihe auf. Die Lotsen (können auch die Gruppenleiter sein) bleiben gesondert. Den Spielern werden (bis auf den letzten Mann, den Steuermann) die Augen verbunden und sie legen ihre Hände auf die Schultern ihres Vordermanns. Mittels Klopfzeichen gibt der Steuermann die Richtung, in die sich der "Tanker" bewegt, an. Klopfen auf die linke Schulter bedeutet links schwenken, klopfen auf die rechte Schulter bedeutet rechts schwenken. Gleichzeitiges Klopfen auf beide Schultern heißt: Los oder Stop. Die Lotsen passen auf, dass der Tanker nirgendwo anstößt, indem sie eine menschliche Sperre bilden. Nun muss der Steuermann ein vorher festgelegtes Ziel anvisieren und seinen "Tanker" dorthin steuern. Er klopft auf die Schulter seines Vordermanns und dieser, nachdem er das Signal erhalten hat, auf die Schulter seines Vordermanns. Wichtig ist darauf zu achten, dass der Tanker sich nur ganz langsam bewegt, sonst läuft er Gefahr, auseinander zu reißen. Um das Spiel schwieriger zu gestalten, kann man Hindernisse einbauen, die umschiffen werden müssen.

## **Für das Ende/ Feedback/ Reflexion**

### **So lange ein Streichholz brennt...**

Dauer: je nach Gruppengröße, ab 10 min

Material: eine Streichholzschachtel

Gruppierung: Großgruppe

Alle Gruppenmitglieder setzen sich in einen Kreis. Der Gruppenleiter sollte erklären, dass es nun um die Reflexion über eine Aktion oder die gesamte Veranstaltung geht und jeder sagen kann, was ihm dazu einfällt. Eine Packung Streichhölzer wird in die Runde gegeben. Die Person, die das Päckchen in der Hand hält, nimmt sich ein Hölzchen, entzündet es und darf dann so lange erzählen, bis das Streichholz herunter gebrannt ist.

### **Blume und Stein**

Dauer: etwa 20 min

Material: eine Blume und einen scharfkantigen Stein

Gruppierung: Großgruppe

Der Stein und die Blume sind gleichzeitig bei einer Person. Wenn sie diese Gegenstände in den Händen hält, soll sie, im Zusammenhang mit der Blume, Dinge benennen, die ihr gut gefallen haben. Der Stein steht für Bedenken und Ängste, die bestehen oder in den Tagen ausgelöst wurden. Allgemein Unschönes kann mit Hilfe des Steins geäußert werden. Hat das Gruppenmitglied alles für ihn wichtige gesagt, gibt es beide Gegenstände an seinen Nachbarn weiter.

### **Koffer packen**

Dauer: etwa 20 min

Material:

Gruppierung: Großgruppe

Das Spiel ist wie das normale „Ich packe einen Koffer...“ zu spielen. Reihum werden Dinge benannt, die den Teilnehmern aus den Tagen in Erinnerung geblieben sind. Von der ersten Person an muss jeweils alles, was gesagt wurde, wiederholt

werden, so dass der letzte Spieler eine Zusammenfassung des Eindrucks der Gruppe geben kann. Wichtig dabei ist, dass jeder Gedanke nur in einem Satz formuliert wird, damit das zu Merkende nicht zu voluminös wird.

### **Warmer Rücken**

Dauer: mindestens 20 min

Material: A4-Blätter, Stifte

Gruppierung: Großgruppe

Allen Teilnehmenden wird ein A4 – Blatt auf den Rücken geklebt. Jeder bekommt einen Stift und kann nun jedem anderen Gruppenmitglied etwas Schönes, z.B. Danksagungen, Komplimenten, Abschiedsgrüße (Achtung: nichts Böses oder Kritisches!!!) auf den Rücken schreiben. Wichtig: Genug Zeit lassen und evtl. mit eingespielter Musik; auf jeden Fall in schöner Umgebung.

Wenn alle jedem genug geschrieben haben, werden die Zettel abgenommen und so zusammengefaltet, dass der Besitzer den Inhalt nicht erkennen kann. Erst bei der Ankunft zu Hause sollte der Zettel geöffnet und gelesen werden.

### **Orden verleihen**

Dauer: mindestens 20 min

Material: kleine Zettel, Klebeband oder Sicherheitsnadeln, Stifte

Gruppierung: Großgruppe

Alle Spieler erhalten einen Stapel Zettel und einen Stift. Nun gehen die Teilnehmer von einem Gruppenmitglied zum anderen und verleihen allen kleine Orden, indem sie auf den Zettel etwas Positives schreiben, daß ihnen an der anderen Person aufgefallen ist. Dann kleben sie den beschriebenen Ordens-Zettel der entsprechenden Person an die Brust. Für den Gruppenleiter ist es wichtig, darauf zu achten, dass jeder etwa gleich viele Zettel hat, damit kein Ungleichgewicht entsteht.

### **Briefkasten**

Dauer: mind. 30 min

Material: Briefkästen und Zettel, Stifte

Gruppierung: Großgruppe

Jedes Gruppenmitglied bastelt sich einen eigenen Briefkasten. Dieser kann ein einfacher Umschlag sein aber auch eine Box... Nun wird Zeit gegeben, dass alle Mitglieder jedem Anderen einen Brief schreiben können. Dabei sollten positive Dinge im Vordergrund stehen aber es ist auch eine gute Möglichkeit, ein paar kritische Bemerkungen loszuwerden. Das Spiel kann auch während der gesamten Zeit des Zusammenseins gespielt werden, so dass Probleme früh erkannt und gelöst werden können.

### **Jurtenkreis**

Dauer: 5 min

Material:

Gruppierung: Großgruppe

Die Teilnehmer (gerade Anzahl!) stellen sich in einem Kreis auf und fassen sich an den Händen. Nun wird nach dem 1,2 Muster durchgezählt. Auf einen ersten Hinweis lehnen sich alle 1en nach vorne und alle 2en zurück. Das Gleichgewicht wird durch das gegeneinander lehnen behalten. Auf ein zweites Zeichen wechselt die Richtung.

## **Schwungtuchspiele**

Diese Spiele halten die Gruppe beisammen. Alle arbeiten mit und um das Schwungtuch, keiner kann sich einfach entfernen. Als Spielleiter kann man die Situation einfach überblicken.

### **Schwungtuchfußball**

Dauer: 10-20min

Material: Schwungtuch, Softball

Gruppierung: Großgruppe

Die Gruppe stellt sich gleichmäßig verteilt um das Schwungtuch. Dann wird sie in zwei Gruppen geteilt. Nachdem dies geschehen ist, wirft der Spielleiter, nun Schiedsrichter, den Ball ein. Die Mannschaften versuchen nun den Ball durch Schwenken des Schwungtuches auf der gegnerischen Seite heraus zu katapultieren. Das Spiel endet, wenn ein vorher festgelegter Punktestand erreicht ist oder eine bestimmte Zeit abgelaufen ist.

Anmerkung: Dieses Spiel sollte möglichst mit einem Schwungtuch gespielt werden, dass in der Mitte nicht allzu weit durchhängt, also wenn es aufgespannt wird, ziemlich gerade ist. Ansonsten wird der Ball zu hoch geschleudert und richtiger Spielspaß kommt nicht auf.

### **Krokodil**

Dauer: 10- 20 min

Material: Schwungtuch

Gruppierung: einer unter Schwungtuch, Rest sitzt drum herum, 1 – 2 Wildhüter

Es wird ein Krokodil bestimmt. Dieses legt sich unter das ausgebreitete Schwungtuch. Dann werden noch 1-2 Wildhüter bestimmt, die um die sitzende Gruppe herum gehen und aufpassen, dass niemand vom Krokodil verschluckt wird. Der Rest der Gruppe sitzt halb unter dem Schwungtuch, so dass die Beine mit dem Schwungtuch bedeckt sind. Die Gruppe fängt jetzt an, mit dem Schwungtuch zu wedeln. Das Krokodil kriecht unter dem Tuch umher und versucht, die Spieler unter das Tuch zu ziehen indem es sie an den Beinen packt

und reinzieht. Die Wildhüter können versuchen, das Opfer festzuhalten und wieder heraus zu ziehen, aber nur solange, bis der Spieler komplett unter dem Schwungtuch ist. Dieser Spieler wird dann auch zum Krokodil. Das Spiel endet, wenn alle Spieler, außer den Wildhütern, unter dem Schwungtuch sind.

### **Briefmarkenstempeln**

Dauer: je nach Gruppengröße

Material: Schwungtuch

Gruppierung: Großgruppe

Die Gruppe verteilt sich um das Schwungtuch. Eine Person, bei großen Schwungtüchern auch mehrere, legt sich mittig unter das Schwungtuch. Die Gruppe fängt nun an, gleichmäßig das Schwungtuch hoch und runter zu bewegen. Derjenige, der unter dem Schwungtuch liegt, wird nun gestempelt/ berührt. Man kann dem Schwungtuch mehr Schwung verleihen, wenn man in dem Moment bevor das Tuch den tiefsten Punkt erreicht hat, das Schwungtuch schnell wieder nach oben reißt.

### **Treckerrennen**

Dauer: 2 min

Material: Schwungtuch

Gruppierung: gesamte Gruppe um das Schwungtuch

Dieses Spiel eignet sich gut, um das Schwungtuch schnell zusammen zu räumen.

Jeder Spieler fasst das Schwungtuch an. Zunächst wird das typische Trecker - Geräusch geübt. Unter lauten „Fahrgeräuschen“ wickeln alle auf ein Zeichen des Spielleiters so schnell wie möglich das Tuch auf (wichtig: rollen nicht raffen!). Der Spieler, der zuerst in der Mitte des Schwungtuches angekommen ist, hat gewonnen.

## **Rechtsinfo**

### **Aufsichtspflicht:**

Die Aufsichtspflicht über die Schüler wird von den Lehrern wahrgenommen. Dies bedeutet nicht, dass die Gruppenleiter nichts zu sagen hätten bzw. alles durchgehen lassen können. Es gelten für alle die gleichen Regeln, und auch die Mitarbeiter sollten sich daran halten, um erst gar keine Fragen aufkommen zu lassen. Die Regeln des Lagerplatzes sind zu beachten.

Die Schüler werden zum Beginn der Abenteuerschule belehrt. Dies umfasst:

### **Baden**

- nur zu festgelegten Zeiten, wenn Aufsichtspersonen dabei sind

### **Zelten**

- Jungen und Mädchen schlafen getrennt

### **Holz hacken**

- nur unter Aufsicht!
- Anweisungen beachten

### **Feuer machen**

- nur unter Aufsicht
- nur an vorgesehenen Stellen
- ablöschen nach Gebrauch

### **Verlassen des Geländes**

- nur in der Gruppe
- nur in Absprachen mit den Lehrkräften

### **Nachtruhe**

- 22 Uhr
- späterer Aufenthalt nur in den Zelten
- Zeltlautstärke!!!

### **Rauchen, Alkohol, Drogen**

- gänzlich untersagt, Nichtbeachtung führt zur kostenpflichtigen Heimreise

# 1. Hilfe

## Wundversorgung

- Pflaster/ Kompresse je nach Größe der Wunde
- bei pulsierenden Wunden: Druckverband anlegen Körperteil hochhalten (nicht abbinden)
- große Fleischwunden: steril abdecken und Blutung stillen
- je nach Möglichkeit abgetrennte Körperteile steril verpacken und kühl halten
- Fremdkörper bleiben in der Wunde

## Knochenbrüche und Gelenkverletzungen

- ruhig stellen und kühlen (kein Eisspray verwenden)
- immer einen Arzt/ Sanitäter aufsuchen

## Hitzeerschöpfung

Anzeichen:

- Person bricht plötzlich erschöpft und geschwächt zusammen
- die Haut ist blass, die Person fröstelt
- der Puls ist schnell und schwach

Maßnahmen:

- Person sofort flach hinlegen
- viel Flüssigkeit: „Iso-Drinks“, Mineralwasser, Wasser, Tee..... (keinen Alkohol)
- für längere Körperruhe sorgen

## Hitzschlag

Anzeichen:

- die Haut ist trocken, rot und warm
- der Person ist schwindelig

Maßnahme:

- Person mit erhöhtem Oberkörper an kühlem Ort lagern
- überhitzten Körper langsam kühlen (feuchte Tücher, kalte Getränke)



## **Sonnenstich**

### Anzeichen:

- Schwindel, Kopfschmerzen, steifer Nacken, Übelkeit und Erbrechen
- hoch roter Kopf

### Maßnahme:

- im Schatten flach lagern, aber mit erhöhtem Oberkörper
- Kopf mit feuchten Tüchern kühlen

Bei allen Verletzungen ist es immer wichtig, die Ruhe zu bewahren, auf den Selbstschutz (Handschuhe) zu achten und den Verletzten zu beruhigen.

# Einige Bilder und Anleitungen

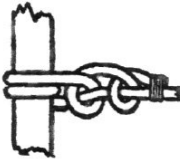
## KNOTEN 1



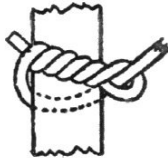
Angelknoten zur Verbindung zweier nasser oder schlüpfriger Schnüre.



Achterschlinge zur Befestigung eines Seiles an einem Pflock.



Einfache Gleitschlinge zur Befestigung eines Seiles an einem Pflock.



Zimmermanns-Knoten zur Sicherung eines Seilendes an einem Pflock.

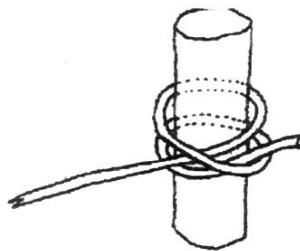
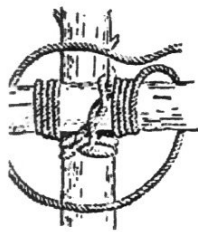


Rettungsschlinge, die nicht aufgeht. Wird für die Rettungsarbeit gebraucht.

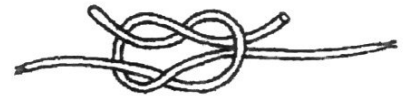


Seilverkürzung dient zum Verkürzen oder Anspannen eines lockeren Seiles.

## Bünde



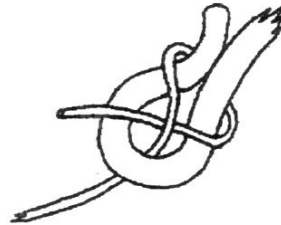
Webeleinenstek



Kreuzknoten



Falstek



Schotstek

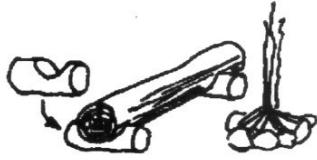


Achterknoten

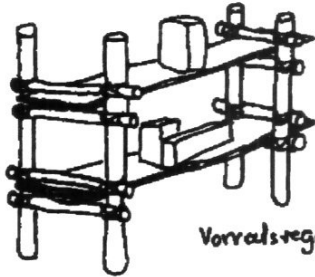
Name	andere Namen	Zweck	Bemerkungen
Falstek	Rettungsschlinge	Befestigung über einen Stein, Baumstumpf, Ast; jemanden hochziehen (Schlinge unter den Armen durch)	Schlinge zieht sich nicht zu. leicht wieder zu lösen.
Webeleinenstek	Mastwurf Achterschlinge	Befestigung eines Seiles an einem Mast, Baum u.s.w.	
Kreuzknoten	Weberknoten	Befestigen zweier Seile miteinander	
Schotstek		Befestigen eines dünnen Seils an einem dicken	z.B. Zugleine am Tragseil befestigen
Achterknoten		verhindert "rausrutschen" des Seilendes aus einer Öse; für Kletterseile als "Stufe"	

LAGERBAUTEN 4

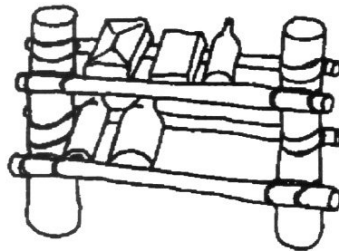
verschiedene "Lagermöbel"



"Lagerzeitung"\*



Vorratsregal\*



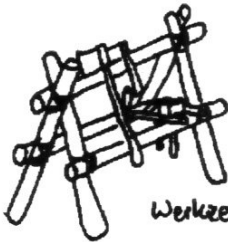
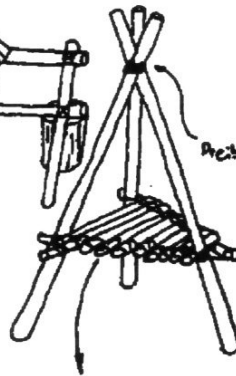
\* = Überdachung  
siehe "Küche"



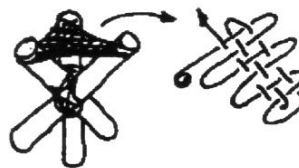
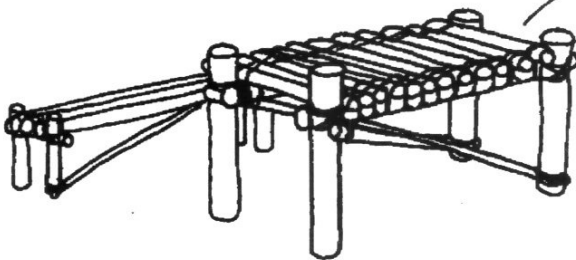
Wäsche-  
trockner\*



Reiseinbund



Werkzeugständer\*



## Rezepte

Im Laufe der outdoor-Veranstaltung werden zwei Gerichte von euch selber gekocht: Eintopf und Nudeln mit Tomatensoße. Hier eine kurze Anleitung, wie ihr beides gut hinkriegt:

### Eintopf

Zunächst werden alle Zutaten (Kartoffeln, Lauch, Blumenkohl, Möhren,...) gewaschen und geschält bzw. klein geschnitten. Dann die Zwiebeln, die ihr auch erhaltet, zusammen mit Öl und Lauch anbraten und, wenn ihr mögt, Speck mit hinzufügen. Hier schon das erste Mal Pfeffer und Salz hinzugeben. Dann den Topf mit Wasser auffüllen und Salz bzw. lösliche Brühe hinzufügen und das Ganze zum kochen bringen. Wenn das Wasser anfängt zu sprudeln, zunächst Kartoffeln und einige Minuten später Möhren und die restlichen Zutaten hinzugeben. Erneut kochen lassen und zwischendurch rühren. Zuletzt kosten und abschmecken. Während des Kochens kann auch Brot aufgeschnitten werden.

### Nudeln mit Tomatensoße

Einen großen Topf  $\frac{3}{4}$  mit Wasser füllen und Salz hinzugeben. Über das Feuer hängen und warten, bis das Wasser kocht. Dann die Nudeln dazu geben, so dass noch ein wenig Wasser über den Nudeln steht. Das Ganze kochen, bis die Nudeln gar sind und dann vorsichtig mit einem Deckel (Achtung: Die Hände nicht verbrennen!) oder durch ein Sieb abgießen.

Für die Soße zunächst Zwiebeln schälen und klein schneiden, diese anbraten, ggf. Würstchenstückchen dazu tun. Dann die geschälten Tomaten und das Tomatenmark hinzufügen und mit etwas Wasser auffüllen. Nach Geschmack kann Zucker zum abschwächen der Säure genutzt werden. Auch ein kräftiger Schluck Milch verhindert ein zu scharfes Brennen. Die Soße mit Salz, Pfeffer und Kräutern würzen und beständig rühren. So lange aufkochen, bis die Tomaten von selbst zerfallen und alles dickflüssig ist.

### **Knüppelteig**

1kg Mehl, eine Prise Salz und 300g Zucker mit Backpulver (oder einem Päckchen Hefe, aufgelöst in lauwarmer Milch) und Milch vermengen, so dass ein fester Teig entsteht, der nicht mehr an den Fingern klebt. Diesen dann entweder etwas gehen lassen (bei Hefe) oder direkt in dünnen Würsten um den Stock wickeln und in die Glut (Achtung: Nicht in die offene Flamme – da verbrennt es nur.) halten.

### **Getränke**

Sorge immer ausreichend für Getränke! Dafür gibt es entweder die Möglichkeit, lösliches Teepulver direkt in kaltes Wasser einzurühren oder du kannst einen Topf, max.  $\frac{1}{4}$  mit Wasser gefüllt, übers Feuer hängen, dann eine ganze Menge (etwa 1 Packung) Teebeutel, am besten Fruchtee, hineintun, dieses auskochen lassen und die Beutel abschöpfen. Der nun entstandene Sud kann mit kaltem Wasser und Zucker abgeschmeckt und aufgefüllt werden.

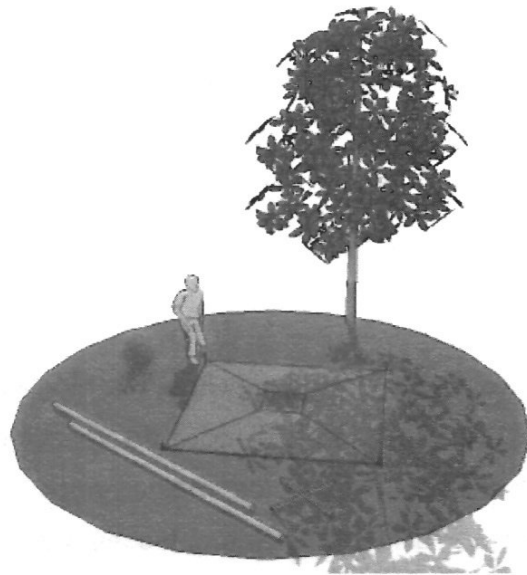
Wichtiger Hinweis: Die Gruppe kann nicht von der Küche aus mit Getränken versorgt werden. Bitte kümmere dich rechtzeitig, so dass immer genug zu trinken für deine Gruppe vorhanden ist. An kalten Tagen ist morgens und abends heißer Tee bzw. Kaffee für die Erwachsenen zu empfehlen. Daher einfach nur Wasser aufkochen und jeden selbst wählen lassen, welche Getränkesorte beliebt.

### **Punsch**

In der Pfadfindertradition hat jeder Stamm ein eigenes (geheimes) Rezept für einen Punsch. Hier soll lediglich eine Grundvariante vermerkt werden, Variationen sind möglich. Zunächst einen Teesud kochen, wie oben beschrieben. Diesen mit Trauben und Johannesbeersaft sowie Kirschen auffüllen. Dazu kommen, je nach Geschmack, Nüsse, Rosinen, Äpfel,... Das Ganze erhitzen und genießen.

## Aufbau einer Kohte in vier einfachen Schritten

### Schritt 1: Alles bereitlegen

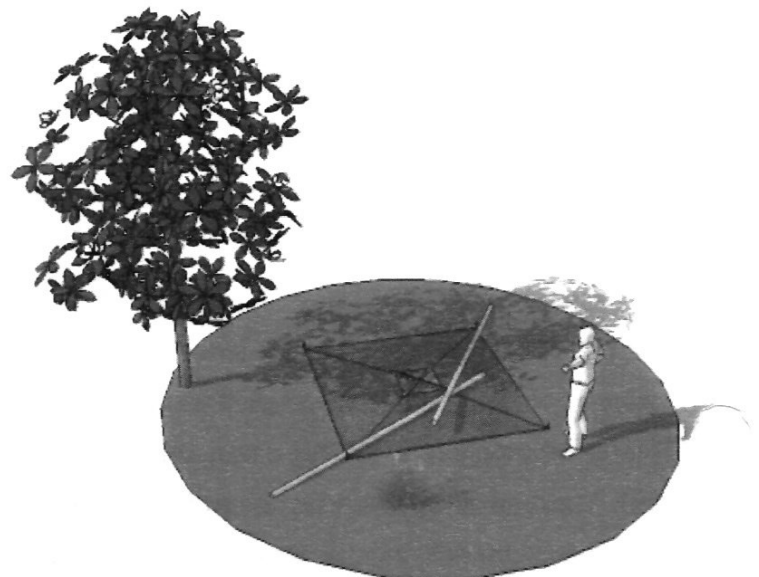


Leg alle benötigten Teile (Kohtenbahnen, Seil, acht Heringe, ein Kohtenkreuz und eine Stange) bereit. Knüpfe als erstes die Kohtenplanen zusammen und lege sie als Quadrat mit der Außenseite nach oben auf den Boden. Dieses Quadrat spannst du mit

vier Heringen gleichmäßig ab.

### Schritt 2: Kohtenkreuz und Stange

Binde das Kohtenkreuz und befestige ein Seil an der Stange und achte darauf, dass dabei eine Schlaufe entsteht. Verknüpfe das Kohtenkreuz mit den Endpunkten der Kohtenbahnen (Achtung: Beide Ringe benutzen!). Fädele nun die Stange in die Mitte



der Kohtenbahnen neben das Kreuz ein. Ein langes Seil, das am Kreuz mittig befestigt ist, wird nun durch die Schlaufe an der Stange gefädelt.

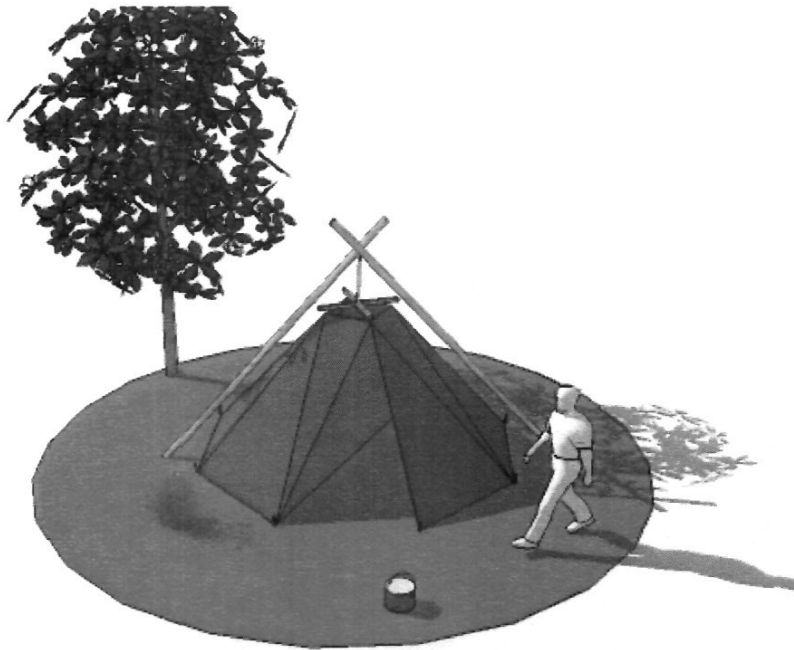
### Schritt 3: Aufstellen der Kohte



In der Kohte befinden sich am besten zwei Personen, eine hält die Stange senkrecht und drückt das Kreuz nach oben, die andere zieht an dem durch die Schlaufe laufenden Seil und nutzt das Flaschenzug-Prinzip, um die Kohtenbahnen möglichst weit nach oben zu ziehen und damit die Kohte zu spannen. Es ist darauf zu achten, dass das Seil nicht verdreht ist und direkt an der Stange entlang läuft. Ist das Kreuz so weit oben wie möglich, muss das Seil an der Stange befestigt werden, so dass das Kreuz nicht wieder nach unten sackt und alles gut befestigt ist.

Auf dem Bild (siehe oben) ist der Aufbau einer Kohte mit zwei Stangen erklärt. Auch bei dieser Variante wird das lange Seil vom Kreuz aus durch eine Schlaufe am Stangenseil gefädelt. Dann werden beide Hölzer aufgerichtet und festgehalten. Das Kreuz wird von außen (das Seil bekommt einer der Haltenden und zieht daran) nach oben gezogen, während der innen Stehende nachdrückt. Ist das Kreuz hoch genug angesetzt, wird das Seil an einer der Stangen befestigt und gesichert. Durch zusammenschieben der Stangen kann die Kohte noch zusätzlich abgespannt werden.

#### Schritt 4: Abspannen vom Rest der Kohte



Mit vier weiteren Heringen kannst du die Mittelpunkte der Kohtenplatten nun ebenfalls nach außen abspannen. Dabei müssen alle Kohtenbahnen geschlossen sein, um die richtige Spannung aufbauen zu können.

Wenn du alles richtig gemacht hast, dann steht die Kohte gleichmäßig und stabil. Es ist nicht notwendig, die Kohtenstange(n) zusätzlich abzuspannen, die Kohte steht durch ihre eigene Spannung. Je nach Beschaffenheit des Bodens kannst du jedoch die beiden Füße der Stangen gegen Wegrutschen sichern, indem du sie ein wenig in den Boden hineinschlägst.

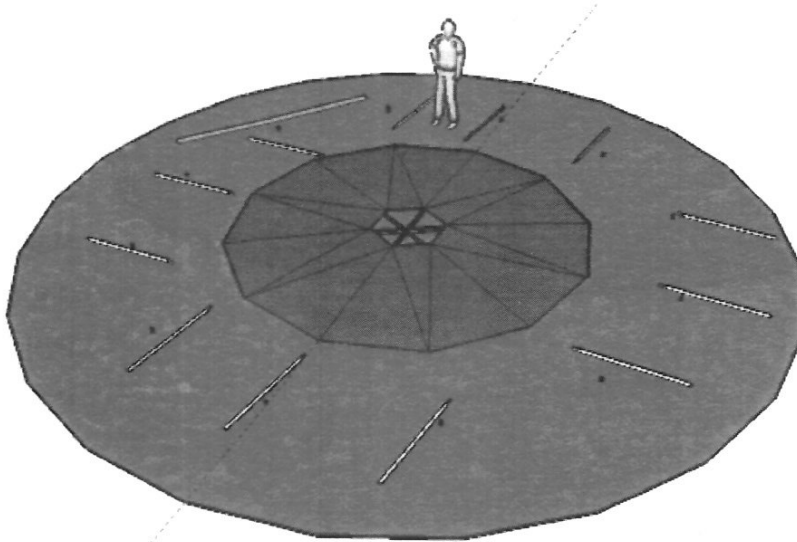
Nachdem die Kohte nun steht, muss noch das Dach über das Kreuz gelegt werden. Dabei überlappen sich zwei Eckpunkte. Die Abspannseile des Daches werden NUR an den Heringen befestigt, nicht an den Holzknöpfen der Bahnen, da diese schnell einreißen können.

Bevor jemand einzieht, kann noch eine Plane um die Stange herum ausgebreitet werden. Bei Regen sollten die Kohtenbahnen nicht berührt werden, da sonst die Gefahr des Durchregens besteht. Abends ist darauf zu achten, dass die Kohte immer gut geschlossen wird, damit keine Feuchtigkeit eindringen kann. Auch bei starkem Wind sollte die Kohte geschlossen werden, weil sie somit windbeständiger ist.



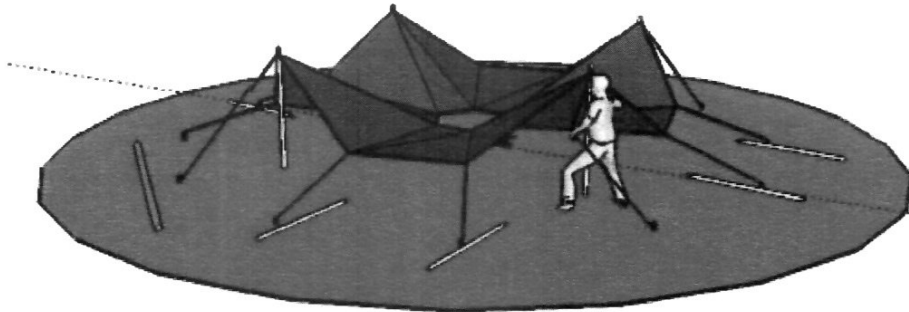
## Aufbau einer Jurte in fünf einfachen Schritten

### Schritt 1: Alles bereit legen



Lege alle benötigten Teile (Jurtendach, Seitenstangen, Abspannseile, drei Stangen, Verbindungs- und starkes Hochziehseil, Heringe, Hammer) auf der Wiese aus. Das Dach wird so ausgerichtet, wie die Jurte später stehen soll. Die Heringe und Seile werden außen herum, entsprechend an jeder Ecke verteilt. Die Heringe kannst du in ca. zwei Meter Abstand zu den Ecken gleich einschlagen. Achte dabei auf die Flucht der Linien, so dass später das Seil die gerade Verlängerung der Naht im Dach darstellt.

## Schritt 2: Die Stangen aufstellen

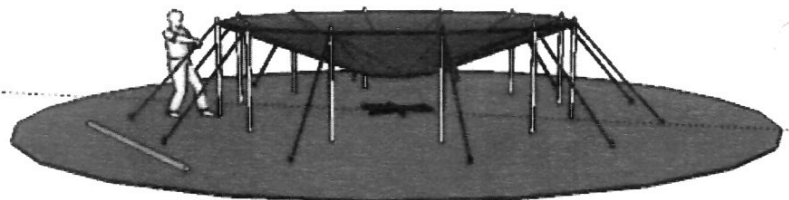


Binde alle Abspannschnüre schon am Dach fest. Nun kannst du die erste Stange aufstellen, dann die zweite gegenüber. Mit der dritten und vierten Stange sieht deine

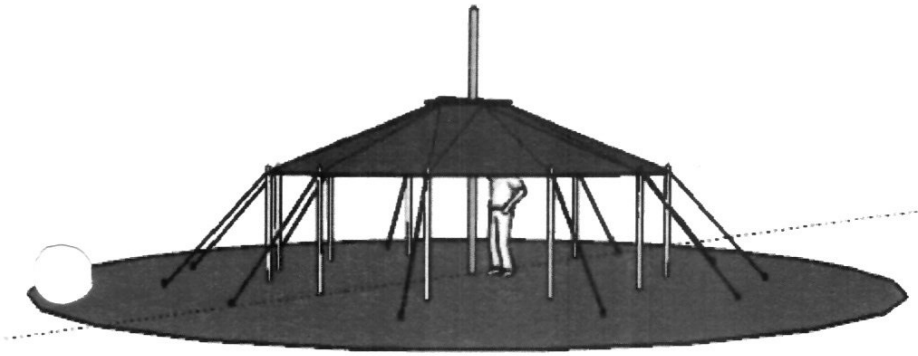
Jurte dann so ungefähr wie im Bild oben aus. Im Grunde geht das alles fast alleine, aber du tust dir gutes, wenn zumindest ein, zwei helfende Menschen dabei sind, welche die Stange(n) halten. Noch besser ist es, die Jurte gemeinsam mit allen Beteiligten zu errichten. So werden alle Stangen gleichzeitig aufgerichtet und schön straff nach außen gehalten. Dann werden die Abspannseile an den Heringen befestigt und die Stangen können losgelassen werden.

## Schritt 3: Das Dach wird gespannt

Die Mitte des Daches hängt nach unten. Die Kette wird in der Mitte befestigt und daran das Seil zum hochziehen des Daches.



#### Schritt 4: Das Dach in die Höhe ziehen



Mit einer, zwei oder drei Mittelstangen (die dann entsprechend verbunden sind) ziehst du nun über eine kleine Rolle und das an der Kette befestigte Seil das Jurtendach nach oben, bis es straff gespannt ist und das

Wasser bei Regen ohne Säcke zu bilden ablaufen kann. Das Seil wird dann an einer der Stangen befestigt und gesichert, so dass alles an seinem Platz bleibt. An den äußeren Abspannungen brauchst du wahrscheinlich nichts mehr zu korrigieren. Wirf jedoch noch einmal einen Blick auf die Abspannschnüre, um zu überprüfen, ob die Nähte des Daches und die Schnüre zu den Heringen eine gerade gedachte Linie bilden. Ist dies nicht der Fall, muss dies geändert werden.

#### Schritt 5: Seitenplanen einhängen



Die Jurte steht nun soweit, dass die Seitenplanen eingeknüpft werden können. Dabei dürfen die Seitenstangen nur innen zu sehen sein. Außerdem werden die Bahnen entweder inner-

oder außerhalb des dafür vorgesehenen Randes geknüpft, es darf jedoch nicht gewechselt werden, weil sonst das Material reißen kann. Nach dem Befestigen am oberen Rand – dafür kann auch mal eine Stange oder ein Abspannseil gelockert werden – müssen die Planen noch an den Seiten einheitlich miteinander verbunden werden. Zuvor ist zu klären, wo sich der Eingang befinden soll – dieser bleibt dann offen.

## **Spiele in alphabetischer Reihenfolge**

21..... 15

### **A**

Alle sind dran ..... 26  
Angsthasentankstelle ..... 25  
Auf Händen tragen ..... 65  
Auf schwankenden Pfaden ..... 64

### **B**

Berg – Zwerg – Riese ..... 60  
Begegnungsreise ..... 55  
Blind fallen ..... 18  
Blind führen ..... 47  
Blume und Stein ..... 67  
Bodyguard ..... 61  
Briefkasten ..... 69  
Briefmarkenstempeln ..... 71  
Bücherriechen ..... 23  
Bürgermeister ..... 41  
Bushaltestelle ..... 57

### **C**

Chinesisches Schnick-Schnack-Schnuck ..... 27

### **D**

Das frustrierte Tier ..... 22  
Das Klammerspiel ..... 26  
Deckenschaukel ..... 53  
Denkmal bauen ..... 66  
Der Elefant ..... 17  
Der heiße Stuhl ..... 49  
Der Schlitten ..... 63  
Der Wanderer ..... 62  
Die Gasse ..... 33  
Die geheime Zahl ..... 65  
Die Mauer ..... 40  
Die Schreimauer ..... 28  
Drachenschwanzjagd ..... 30  
Drumherum ..... 56  
Du oder ich ..... 31

### **E**

Echsenrennen ..... 34  
Eindrehen ..... 43  
Eisscholle ..... 64  
Entschuldigung in Gesten ..... 48  
Es gibt Süßes! ..... 21  
Evolution ..... 61

<b>F</b>	
Feuerwand .....	16
Flugschule .....	23
Frühstücksnutella .....	21
Fußkooperation .....	50
<b>G</b>	
Geier, Meier, Weier, Seier .....	13
Gesichter erfühlen .....	12
Gordischer Knoten .....	58
<b>H</b>	
Ha – bu .....	51
<b>J</b>	
Jurtenkreis .....	19; 69
<b>K</b>	
Kamel .....	32
Keksrallye .....	39
Koffer packen .....	67
Krankheitsdiagnose .....	33
Krokodil .....	70
<b>L</b>	
Labyrinth.....	18
Laufendes A .....	63
Leithammel .....	45
Lieblingssüßigkeit .....	38
Löffeltaxi .....	51
<b>M</b>	
Mafia .....	35
Magic Spot .....	44
Memory .....	39
Mindestens 100 .....	46
Mobile bauen .....	14
Mörder .....	37
<b>N</b>	
Namenduell .....	42
Namenstürmer .....	57
<b>O</b>	
Obstkorb .....	14
„Oh ja!“ .....	27
Orden verleihen .....	68
<b>P</b>	
Positionsbestimmung .....	16

<b>R</b>	
Reise nach Jerusalem .....	29
Rettungsboot .....	47
Rhythmus-Spiel/ „Doof“ .....	40
Rituale .....	59
<b>S</b>	
Schatzwächter .....	37
Schlangenhäuten .....	30
Schuhsalat .....	56
Schwungtuchfußball .....	70
Senkrechtstarter .....	57
Sicherheitsnetz .....	20
Sieben Menschen mit vier Füßen .....	19
Sockeln .....	63
So lange ein Streichholz brennt... ..	67
Spinnennetz .....	62
<b>T</b>	
Tanker im Nebel .....	66
Tiere im Nebel .....	43
Treckerrennen .....	71
Treibjagd .....	60
<b>V</b>	
Vater Abraham .....	52
<b>W</b>	
Warmer Rücken .....	68
Wer bin ich .....	36
Wie viele Hände hat unsere Gruppe? .....	13
<b>Z</b>	
Zipp, Zapp .....	58

## TEO - Rundgang

Hier findest Du die wichtigsten Punkte, die du deiner Gruppe so schnell wie möglich nach der Ankunft zeigen und erklären musst. Es ist quasi die Belehrung! Achte auch im Verlauf der Veranstaltung darauf, dass die Regeln eingehalten werden, v.a. beim Werkzeug und Spielen.

- Vorstellung: GL, Techniker, VL
- Holzplatz: immer feste Schuhe und lange Hose tragen, sonst ist ein Arbeiten nicht möglich
- Es muss immer ein Erwachsener mit am Holzplatz sein!
- Werkzeug wird dicht am Körper getragen, die Klinge einer Axt zeigt nach hinten!
- Niemals rennen, wenn Werkzeug transportiert wird!
- Langes Stangenholz wird zu zweit getragen.
- Obst auflesen, faules Obst in Bioeimer und auf den Kompost.
- Immer Schuhe anziehen: Heringe, Wespen
- Mülltrennung – Bio, Grüner Punkt, Papier, Glas, Rest
- Ballspielen nur auf freiem Platz, nicht zwischen Zelten rennen
- Zeltplatz nicht unabgemeldet verlassen (nur zu dritt)
- Zelte immer zu machen, keine Lebensmittel im Zelt
- Feuer nur in Feuerschale und unter Aufsicht, Gießkanne mit Löschwasser bereit halten
- Küche: Essenkörbe abholen und sauber wieder abgeben
- Sanitäre Anlagen sauber halten, Reinigung; nachts Licht aus
- Bei Notfall bei Veranstaltungsleitern melden.
- Alkohol, Zigaretten und Drogen verboten
- Jungs und Mädchen schlafen getrennt
- keine Technik (Handys, MP3-Player, Nintendo, Gameboys)