

Erlebnispädagogische Wanderung

Ziel: Stärkung der Klassengemeinschaft

Zielgruppe: alle Jahrgangsstufen

Wegauswahl: Für einen sechstündigen Schulvormittag eignet sich ein Weg, den man üblicherweise in 1,5 bis 2 Stunden bewältigen kann. Eine Runde mit ebenen Wiesen oder Plätzen für Spiele, ein wanderwegartiges Teilstück mit Steinen, Wurzeln und Pfützen, ein Wald, vielleicht ein Hang, eine Stelle am Wasser, ein guter Platz für eine Brotzeitpause, ein Spielplatz, eben sehr abwechslungsreich.

Übungen und Spiele für ebene Plätze

Kennenlernen! Kennenlernen? Jetzt noch? Am Ende des Schuljahres? Lasst euch überraschen!

- Jeder Schüler besorgt sich drei Blätter, Stöckchen, Steine o.Ä.
- Nun überlegt er sich drei Sätze über sich selbst. (z.B. Anzahl der Geschwister, Ergebnisse in Proben, Reiseziele, Hobbies, ...) Zwei der Sätze müssen falsch, einer richtig sein.
- Die Schüler bilden nun Zweiergruppen und sagen sich ihre Sätze. Der Gegenüber muss raten, welcher Satz der Richtige ist. Hat er richtig geraten, bekommt er ein Blatt vom Mitspieler, hat er falsch geraten, muss der andere ihm ein Blatt geben. Dann werden die Rollen getauscht.
- Man wendet sich einem anderen Mitspieler zu, erzählt ihm die gleichen oder auch neue Sätze, und versucht möglichst viele Blätter zu gewinnen.
- Wer keine Blätter mehr hat, darf trotzdem weiter mitspielen, er kann ja neue gewinnen!
- Ein abschließender Austausch darüber, was man doch noch Neues über einen Mitschüler erfahren hat, kann das Ganze abrunden.

Ballspiel: Was für kleine Kinder? Abwarten!

Man benötigt für das Spiel 4-6 tennisballgroße Bälle oder Jonglierbälle (für eine Variante des Spiels wären 2 Farben gut, also z. B. 2-3 in rot und 2-3 in blau. Für eine weitere Variante braucht man noch einen kleineren Ball oder eine Kugel.

- Alle Schüler stehen im Kreis.
- Mit einem Ball wird die erste Proberunde geworfen: Jeder bekommt den Ball einmal. Jeder muss sich merken: Von wem habe ich den Ball bekommen? An wen habe ich den Ball weitergegeben?
- Wir werfen von unten, dann kann man besser fangen.
- Wir werfen kreuz und quer im Kreis, nicht zum Nachbarn.
- Wer den Ball hatte, dreht sich um, dann wissen die anderen, wer den Ball schon hatte.
- Der Spielleiter beginnt und bekommt zum Schluss den letzten Ball.

- Wenn die erste Runde fertig ist drehen sich alle um und spielen die gleiche Runde nochmal, denn sie haben sich ja gemerkt, von wem sie den Ball bekommen und an wen sie ihn weitergegeben haben!
- Jetzt braucht sich niemand mehr umzudrehen.
- Während dieser Runde bringt der Spielleiter immer mehr Bälle in der gleichen Reihenfolge ins Spiel!
- Nachdem eine Zeitlang gespielt wurde ruft der Spielleiter: Stopp! , die Bälle bleiben in der Hand!
- Danach wird die Runde rückwärts gespielt: Ich werfe den Ball jetzt zu dem, von dem ich ihn eben bekommen habe und bekomme ihn von dem, an den ich ihn eben abgegeben habe.

Variante 1:

- Nach einer gewissen Spielzeit, sammelt der Spielleiter alle Bälle ein.

- Er sagt: Diese Runde merken wir uns: Es war die blaue Runde! Und zeigt den blauen Ball!
- Nun wird eine neue Runde, in anderer Reihenfolge, mit einem roten Ball gespielt.
- Wenn die Runde gut eingeübt ist, bringt der Spielleiter auch blaue Bälle ins Spiel, die in der alten Reihenfolge gespielt werden müssen! Helfen ist erlaubt und erwünscht!

Variante 2:

- Um seine Mitspieler zu höchster Konzentration zu animieren, bringt der Spielleiter nun auch noch den kleinen Ball ins Spiel. Er wird einfach unter dem Werfen rechtsherum weitergegeben!

Übungen für Wanderwege, Hänge, Wald, ...

Blinde führen

Zu Beginn der Übung finden sich alle Schüler in Zweier-Teams zusammen. Einer von beiden ist der Blinde, der andere ist sein Blindenführer. Der Blinde schließt die Augen oder bekommt einen Schal umgebunden. Jetzt gibt es verschiedene Befehle, die der Blindenführer dem Blinden beim Laufen geben kann:

- Einmal leichtes antippen auf dem Kopf = der Blinde setzt sich in Bewegung
- Die Hand wird auf die rechte Schulter gelegt = der Blinde dreht sich so lange nach rechts, bis die Hand von der Schulter genommen wird
- Die Hand wird auf die linke Schulter gelegt = der Blinde dreht sich so lange nach links, bis die Hand von der Schulter genommen wird
- Zweimal leicht auf den Kopf tippen = der Blinde erhöht sein Tempo
- Noch einmal auf den Kopf tippen = der Blinde bleibt stehen
- Gesprochen wird nicht!

Für diese Übung eignen sich Wege, die nicht ganz eben sind. Besteht die Gefahr des Stolperns, können weitere Signale vereinbart werden, auch akustische, z.B.: rechten Fuß heben = mit den Fingern schnipsen, etc. .

Blinde Schlange

Auch die ganze Gruppe kann gemeinsam blind gehen:

- Alle bilden eine Schlange und fassen an einem langen Seil an.
- Der Spielleiter bestimmt, wer aus der Schlange sehen kann und wer blind ist.
- Die Sehenden dürfen Kommandos an die Gruppe geben, wenn sie sich in Bewegung setzt.
- Es empfiehlt sich, dass einer der ersten immer sehen kann – er führt die Gruppe.
- Am Anfang sind es mehr Sehende, wenn die Gruppe geübt hat, werden es weniger.

Der heiße Draht

- Zwischen zwei Bäumen wird auf Hüfthöhe ein Seil gespannt.
- Das Seil symbolisiert einen Strom führenden Draht, der während der Übung nicht berührt werden darf.
- Die Gruppe steht auf einer Seite des Seils.

- Aufgabe ist es, die gesamte Gruppe auf die andere Seite des Seils zu bekommen, ohne, dass das Seil berührt wird.
- Niemand darf unter dem Seil hindurchklettern, auch Springen ist nicht erlaubt.
- Den Schülern wird Zeit für Beratungen gegeben.

Es gibt Schüler, die nicht mitspielen möchten, weil sie sich für zu groß oder zu schwer halten. Mit diesen Einwänden ist sensibel umzugehen!

Das Spinnennetz

Auch hier werden Seile gebraucht, die man zwischen zwei Bäumen zu einem Spinnennetz spannt.

Die Schüler stehen wieder auf der einen Seite des Netzes und sollen alle auf die andere Seite des Netzes gelangen. Sie müssen durch die Löcher des Spinnennetzes klettern, ohne das Netz zu berühren. Sind ein, zwei oder drei Schüler (je nach Gruppengröße und Anzahl der Löcher) durch ein Loch gegangen, verschließt sich dieses und die weiteren Schüler müssen andere Schlupflöcher benutzen.

Auch hier dürfen sich die Schüler vorher beraten!

Am Wasser

Zum Abschluss des Schuljahres wollen die Schüler viele Dinge hinter sich lassen.

- Die Schüler besorgen sich ein, zwei schöne Steine.
- Alle sitzen im Kreis am Boden und sprechen über das vergangene Schuljahr. Was war schön, was war nicht so schön?
- Die nicht so schönen Dinge sind oft wie Steine, sie drücken uns schwer, sie liegen wie Steine im Magen, ...
- Die Schüler dürfen nun in den Stein alles hineindenken oder draufschreiben (wenn Stifte vorhanden), was in diesem Schuljahr schwer für sie war.
- Anschließend sucht sich jeder einen Platz am Wasser und wirft den Stein möglichst weit weg!
- Achtung: Steinschlag!!!

Es empfiehlt sich, nicht zu viele Übungen für einen Vormittag zu planen. Lieber eine Übung auskosten, wenn sie den Schülern Spaß macht, als in Hektik zu verfallen. Und: immer genügend Zeit einplanen, um über die Übung zu sprechen: Was hat euch Spaß gemacht? Was war schwierig? Wie ging es euch in den verschiedenen Übungen?

Mechthild Gerbig