

FÜR BESSERE BEZIEHUNGEN

**25** **TEAM-  
BUILDING-  
SPIELE**

VON MAX7 UND ESTHER PENNER

**MRJ**

## ÜBER DIESE SPIELE

Diese Spiele wurden von **Max7** entwickelt und von **Esther Penner** übersetzt, mit Annika Hofmann.

## KOSTENLOS DANK SPENDEN UNSERER COMMUNITY

**Mr. Jugendarbeit** ist eine gemeinnützige Organisation, die sich über Crowdfunding finanziert. Deine Unterstützung hilft Jugendleitern, Eltern und Verantwortungsträgern, starke Beziehungen zu ihren Jugendlichen aufzubauen und sie dabei zu unterstützen, Jesus besser kennenzulernen. Lass deine Werte leuchten: Ermögliche mehr dieser Ressourcen, indem du unsere Arbeit finanziell **unterstützt**.

## FRAGEN ODER PROBLEME?

Danke für alles, was du für junge Menschen tust. Wir schätzen dich sehr. Bitte zögere nicht, uns zu **kontaktieren**, wenn du Fragen oder Probleme mit deinem Download hast.

## WIR MACHEN AUCH COACHINGS UND WEBINARE

Wir unterstützen Eltern und Mentoren primär in ihrer Beziehung zu Teenagern, indem wir sie in die Lebenswelt von Jugendlichen einführen und mit innovativen Materialien für ihre Beziehungspflege versorgen. Daneben kannst du uns gerne auch für ein **Coaching oder Webinar** anfragen.

## NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Alle Bestandteile von *25 Teambuilding-Spiele für bessere Beziehungen* (einschließlich aller Bilder, Texte, Ressourcen und verwandten Produkte) sind Eigentum von Max7. Die Rechte an der deutschen Version liegen bei **Mr. Jugendarbeit**, mit freundlicher Genehmigung von Max7. Jugendarbeit.org gibt der Person bzw. Organisation, die diese Ressource erworben hat, die Erlaubnis, ihre Bestandteile ausschließlich für den eigenen Gebrauch herunterzuladen, zu drucken und zu verwenden. Kein Teil von dieser Ressource darf außerhalb dieser Organisation in irgendeiner Weise kopiert, geteilt, weiterverkauft oder erneut veröffentlicht werden, außer es handelt sich um kurze Zitate oder Rezensionen, sofern diese ausdrücklich auf ([jugendarbeit.org](http://jugendarbeit.org)) verweisen. Das Reproduzieren dieses Materials oder das Übernehmen in ein neues Werk, das diesen Richtlinien nicht entspricht (einschließlich Blogposts, Podcasts, Videos oder anderer Ressourcen), verstößt gegen das Urheberrecht. MrJugendarbeit.com ist Teilnehmer am Amazon-Partnerprogramm, einem Affiliate-Werbeprogramm, bei dem wir eine Kommission für Verkäufe auf Amazon.com und damit verbundenen Websites verdienen, die über von uns bereitgestellte Links zustande kommen. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen und personenbezogenen Hauptwörtern in diesem Dokument die männliche Form verwendet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung. Sofern nicht anders vermerkt, sind alle Bibelstellen aus der Basis Bibel (BB).

# DEINE SPENDE

Lass uns gemeinsam jungen Menschen Orientierung geben.

Deine Spende ermöglicht professionelle Ressourcen für die Begleitung junger Menschen. Diese Arbeit ist nur durch die Hilfe von vielen Ehrenamtlichen möglich. Wir haben in den letzten Jahren bereits über 1,5 Millionen Besucher auf der Webseite mit wertvollen Informationen versorgt. Hilf, gemeinsam mit anderen Unterstützerinnen und Unterstützern, Beziehungen zu stärken.

Spende jetzt für die Entwicklung weiterer Ressourcen wie dieser. Scanne diesen QR-Code mit deiner Handykamera oder klicke den Link darunter, um auf die Spendenseite zu gelangen.



<https://www.mrjugendarbeit.com/spenden/>

# INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG.....	5
1. KREISEL.....	10
2. PLATZWECHSEL AUF DEM STAMM.....	12
3. BLINDER ZELTAUFBAU.....	13
4. ZAUBERSTAB.....	14
5. ÜBERKOPFTRANSPORT.....	16
6. BLINDE SCHAFE.....	18
7. BLINDENFUßBALL.....	19
8. BLINDER MATHEMATIKER.....	20
9. SCHUH-WURF.....	21
10. HULA-HOOP-REISE.....	22
11. PAPIERTURM.....	23
12. SCHNITZELJAGD.....	24
13. DREIBEINLAUF.....	25
14. AUSDAUERPARKOUR.....	26
15. ZWEI-METER-PFOSTEN.....	27
16. GIFTMÜLL.....	28
17. PUZZLE.....	29
18. AUTO ZIEHEN.....	30
19. SPINNENNETZ.....	31
20. GORDISCHE KNOTEN.....	32
21. SEILTÄNZER.....	33
22. PIPELINE.....	35
23. KRÄFTEMESSEN.....	36
24. LÄNGSTE KETTE.....	37
25. UNNAHBARE BEUTE.....	38



Dieses E-Book wird präsentiert von der Schüler-SMD.

schüler\_smd<sup>+</sup>

# Lehn dich zurück.

WIR GESTALTEN DEINE GRUPPENSTUNDE!

Schreib uns jetzt

Das Schüler-SMD Team kommt **kostenlos** vorbei, um eine Session in deiner Jugendgruppe zu gestalten. Lade uns für einen Abend mit deinen Jugendlichen ein.

Und falls Abenteuer eher euer Ding sind:

# MEHR als Ferien

## SCHÜLERFREIZEITEN

FAHR ALLEINE ODER MIT DER JUGENDGRUPPE MIT UND ENTDECKE DAS „MEHR“.

[www.schuelerfreizeiten.smd.org](http://www.schuelerfreizeiten.smd.org)

# EINFÜHRUNG

Diese Team-Building-Challenges helfen einer Gruppe, Best Practice Prinzipien in der Teamarbeit zu entdecken und anzuwenden, um ihr Team zu einer funktionierenden Einheit zu machen. Einige der Herausforderungen sind einfach und dauern nur wenige Minuten. Andere erfordern spezielle Ausrüstung oder viel Zeit.

Ein wesentlicher Bestandteil jeder Teambuilding-Aktivität ist die Reflexionsphase. Hier findest du eine Auswahl von Fragen, die dazu beitragen können, Lernerfahrungen in nahezu jeder Team-Building-Challenge zu fördern:

- Wie hat sich das Team während des Spiels verhalten?
- Welche Stärken und Schwächen sind im Team aufgefallen?
- Wie hat das Team die Stärken genutzt?
- Wie ist das Team mit den Schwächen umgegangen?
- Wie war die Kommunikation zwischen den Teammitgliedern? (Haben die Teammitglieder einander zugehört?)
- Was hätte getan werden können, um die Kommunikation während des Spiels zu verbessern?
- Wie hat deine Rolle als Mitglied zum Erfolg deines Teams bei der Erfüllung der gesamten Aufgabe beigetragen?
- Wie kannst du die Vorschläge und Lösungen zur Verbesserung der Kommunikation in deine Jugendarbeit und in andere reale Lebenssituationen übertragen?

**Warnung:** Bitte prüfe sorgfältig, was in Bezug auf Sicherheit und Gesundheit für deine Gruppe und dein Umfeld angemessen ist, wenn du diese Spiele und Aktivitäten durchführst.

## Wie du Spiele effektiv leitest

Denke darüber nach, ob das Spiel für das Alter, die Gruppengröße, die Umgebung und das Wetter geeignet ist. Sei bereit, das Spiel und die Regeln zu erklären. Kenne sie

gut. Stelle alles Material im Vorfeld bereit. Erkläre den Teilnehmern die Regeln und zeige ihnen die wichtigsten Teile des Spiels.

Versammle alle um dich herum, damit sie dich gut hören können. Frage, ob jemand Fragen hat, nachdem du die Regeln erklärt hast. Spiele zur Auflockerung während des Spiels Musik ab. Ist Musik bereits ein integraler Bestandteil des Spiels, passe sie ggf. an, damit es für Kultur und Altersgruppe geeignet ist.

## **Die Spielreflexion**

Ruf die Gruppe nach Beendigung des Spiels zusammen. Bitte die Spieler, sich zu setzen. Sprich leise. Das A und O der Reflexion besteht darin, das Spiel genau zu beobachten und aufmerksam zu verfolgen. Das wird dir helfen, wirkungsvolle Fragen zu stellen. Nachdem du beobachtet hast, was im Spiel passiert ist, verwende diese fünf Fragen, um den Teilnehmern zu helfen, wertvolle Lebenslektionen aus dem Spiel zu ziehen.

Diese fünf Fragen dienen als Ausgangspunkt für die Reflexion des Spiels. Sie leiten die Spieler durch einen Prozess der Reflexion, der das Spiel mit dem wirklichen Leben verbindet. Bitte den Heiligen Geist, dir Wege zur Auswertung zu zeigen. Er wird dich leiten. Du wirst erleben, wie kraftvoll eine Reflexionsphase sein kann!

1. **Hast du \_\_\_\_\_ im Spiel bemerkt?** (z.B. Streit, Wut, Verwirrung, Ausgrenzung, Stolz, Egoismus)

*In dieser Phase sind Aufmerksamkeit und Neugier gefragt. Beobachte das Verhalten und die Gefühle der Spieler. Wie viel Zeit ist vergangen? Wurde das Ziel erreicht? Wie viele verschiedene Strategien wurden ausprobiert? Durch Neugierde erhältst du unterschiedliche Perspektiven auf das Spiel. Achte darauf, dass die Teilnehmer ebenfalls ihre Beobachtungen mitteilen können. Haben die Teilnehmer vielleicht etwas bemerkt, das dir entgangen ist?*

2. **Warum sind diese Dinge passiert?**

*Wenn die Gruppe auf die erste Frage mit Zustimmung reagiert, ist bereits ein erster Schritt getan. Mit dieser Frage beginnt der Prozess der Reflexion, der mit der*

*Interpretationsphase des Lernens verbunden ist. Achte auf genaue und aussagekräftige Antworten auf das »Warum«?*

**3. Wo tritt dieses Phänomen in anderen Lebensbereichen auf? Wo in deinem eigenen Leben?**

*Die ersten beiden Fragen sind auf die konkrete Spielerfahrung bezogen. Diese Frage hingegen fordert die Teilnehmer dazu auf, Verbindungen zwischen dem Spiel und anderen Lebensbereichen zu entdecken.*

**4. Was darf sich aufgrund dessen, was du im Spiel gelernt hast, in deinem Leben ändern?**

*»Wer? Was? Wann? Wo? Warum?« – In dieser »Ankerphase« wird nach realen Lebensbeispielen gefragt. So können die Teilnehmer das Spiel mit tatsächlichen Ereignissen verbinden und das Gelernte verarbeiten. Wo siehst du das im Leben? Wen kennst du, der sich so fühlt? Wann hast du das schon einmal erlebt? Und so weiter.*

Dann lies eine Bibelstelle und hilf der Gruppe, eine Verbindung zu dem herzustellen, was sie im Spiel gemacht haben sowie worüber sie nachdenken und was sie verändern sollen.

**5. Was wirst du ab sofort in deinem Leben anders machen?**

*Diese Phase handelt von der Übernahme der Verantwortung, die neu gewonnenen Informationen im eigenen Leben umzusetzen. Die Spielerfahrungen sollten genutzt werden, um neue Wege zu finden und Einstellungen, Perspektiven und Verhaltensweisen zu verändern. Wo genau wird dies nützlich sein? Was wirst du nun tun? Jetzt, wo du weißt ...? Wenn Stille entsteht, lass die Stille zu, gib Zeit, warte, wiederhole, formuliere neu und werde konkreter.*

## **Anpassung der Spiele an die Gegebenheiten**

Spiele können in Bezug auf die Anzahl der Spieler, Geschlechter oder Altersgruppen modifiziert werden. Sei dabei strategisch und bedacht! Solltest du nicht über das benötigte Equipment verfügen, ersetze es durch alternative Gegenstände. Sei kreativ! Beispielsweise könnte ein Frisbee durch einen großen Plastikdeckel oder Ähnliches



ersetzt werden, das gut geworfen werden kann. Verkürze das Spiel, wenn es langweilig wird und unterbreche es, um Spieler an die Regeln zu erinnern, bevor es gefährlich wird.

Jedes Spiel kann eine Entdeckungsmöglichkeit sein. Wenn du Spiele leitest, wirst du feststellen, dass es viele Möglichkeiten gibt, Spiele mit der Bibel zu verbinden. Nur einige davon sind in den Spielen aufgeführt. Du musst nur kleine Veränderungen an einem Spiel vornehmen, um es besser mit dem biblischen Prinzip zu verknüpfen. Probiere es aus, es macht Spaß!

## **Spiele für Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten anpassen**

Ein wichtiges Ziel des Erfahrungslernens ist die Übertragung von im Spiel gemachten Entdeckungen auf das Leben. Die Berücksichtigung unterschiedlicher Fähigkeiten ist ein normaler Teil dieses Prozesses. Daher ist es sinnvoll, Menschen mit verschiedenen Fähigkeiten in erlebnispädagogische Spiele einzubeziehen. Mit etwas Überlegung und Verständnis kann fast jedes Spiel so modifiziert werden, dass es Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten einbezieht. Behinderungen können in vier Kategorien eingeteilt werden:

- **Lernbehinderungen** wie Entwicklungsstörungen im Sprach- und Sprechbereich, Legasthenie oder Aufmerksamkeitsdefizit-Syndrom
- **Sinnesbehinderungen**, etwa teilweise oder vollständige Blindheit oder Taubheit
- **Körperliche Behinderungen** wie Zerebralparese, Muskeldystrophie, Multiple Sklerose, Amputationen oder Lähmungen
- **Entwicklungsbedingte Behinderungen**, wie geistige Behinderung, Autismus, Down-Syndrom, Epilepsie oder fetales Alkoholsyndrom

Manchmal werden Anpassungen vorgenommen, um allen Spielern gleiche Chancen zu geben oder um ein Team zu integrieren. Hier einige Beispiele:

- Ist ein Spieler blind, lass ihn durch akustische Signale führen.

- Hat ein Team einen blinden Spieler, verbinde je einem Spieler der anderen Teams die Augen.
- Wenn jemand nur einen Arm hat, spielen alle Spieler nur mit einem Arm.
- Ist ein Spieler gehörlos, demonstriere das Spiel durch Bewegungen und gib ihm Zeit, Fragen zu stellen.
- Wenn beim Ballonvolleyball einige Kinder im Rollstuhl sitzen, bitte alle Spieler, sich hinzusetzen.

### **Tipps für zusätzliche Inklusion:**

- Überlege Möglichkeiten, damit Spieler mit Behinderungen ihre Fähigkeiten einsetzen können, um sie zu einem Gewinn für das Team zu machen.
- Achte darauf, Spielern und Teams die gleiche Aufmerksamkeit entgegenzubringen.
- Bei Spielern mit Entwicklungsstörungen, bitte einen Leiter 1-zu-1 mit ihnen zu spielen.

### **Neue Spiele entwickeln**

Um ein Spiel zu finden, das zu deinem Thema passt, könnten Ideen aus verschiedenen Spielen zu einem neuen Spiel kombiniert werden.

- Brainstorme neue Ideen mit einem Team.
- Sammle Ideen und übe das Spiel zu spielen.
- Entwickle das Konzept für das Thema der Einheit und finde eine passende Bibelpassage.
- Schreibe die Erklärungen, Regeln, benötigten Materialien und den Namen des Spiels auf, sodass es für jeden klar ist.
- Bitte jemanden, der das Spiel noch nicht gespielt hat, die schriftliche Spielanleitung zu überprüfen, um sicherzustellen, dass das Spiel verständlich erklärt ist.
- Teste das Spiel mit den Teilnehmern und bewerte es danach, um es zu verbessern.

# 1. KREISEL

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Kreativität

**Spieler:** Teams von 8 bis 10 Spielern | **Alter:** 15+

**Material:** Ein halb voller Becher Wasser pro Team

## HERAUSFORDERUNG

Das Team muss einen Spieler in einer 360°-Drehung um die horizontale Achse drehen, während dieser Spieler einen Becher Wasser in der Hand hält, ohne das Wasser zu verschütten.

## SPIELABLAUF

Es werden Teams von 8 bis 10 Spielern gebildet. Ein Spieler hält den Becher. Die übrigen Teammitglieder müssen diesen Spieler hochheben und ihn um 360° um die horizontale Achse drehen.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Fülle den Becher bis zum Rand mit Wasser.
- Bitte die Teams, eine weitere Lösungsmöglichkeit, wie die auf dem folgenden Foto auszuprobieren.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie sicher sich die Person mit dem Wasserbecher während der Übung gefühlt hat.

› **Fokus:** *Wie hat das Team dafür gesorgt, dass sich diese Person sicher fühlte?*





## 2. PLATZWECHSEL AUF DEM STAMM

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Frustrationstoleranz

**Spieler:** Teams von 3 bis 5 Spielern | **Alter:** 12+

**Material:** ca. 5 m langer, stabiler Baumstamm, auf dem die Spieler stehen können

### HERAUSFORDERUNG

Ohne vom Baumstamm zu fallen, müssen die Teams die Plätze vollständig miteinander tauschen.

### SPIELABLAUF

Zwei Teams mit je 3 bis 5 Spielern stehen auf einem Baumstamm. Ein Team steht an einem Ende und das andere Team am anderen Ende des Stamms. Nun müssen die Teams ihre Positionen tauschen, ohne dass ein Teammitglied vom Stamm fällt. Falls doch jemand fällt, müssen beide Teams von vorn beginnen. Stoppe die Zeit, um zu sehen, wie lange es dauert, bis die Teams die Herausforderung erfolgreich gemeistert haben.

### VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Die Spieler dürfen nicht miteinander sprechen.
- Den Spielern werden die Augen verbunden.

### REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Teammitglieder reagiert haben, als jemand vom Baumstamm gefallen ist. Haben sie als ein Team oder als zwei separate Teams gehandelt?

› **Fokus:** *Wie viele Teams wurden wahrgenommen, ein Team oder zwei?*

# 3. BLINDER ZELTAUFBAU

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Kommunikation

**Spieler:** Teams von 12 bis 20 Spielern | **Alter:** 12+

**Material:** ein kleines Zelt

## HERAUSFORDERUNG

Ein Team, dem – bis auf eine Person – alle Augen verbunden sind, muss ein Zelt aufbauen.

## SPIELABLAUF

Das Team hat 5 bis 10 Minuten Zeit, eine Strategie für die Herausforderung zu entwickeln. Nur einem der Spieler werden nicht die Augen verbunden. Dieser gibt Anweisungen zum Aufbau des Zeltes, während allen anderen Spielern die Augen verbunden sind. Dieses Spiel eignet sich hervorragend zur Förderung von Führungsqualitäten und effektiver Kommunikation.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Die Spieler dürfen nicht sprechen.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Teams mit Frustration umgegangen sind.

› **Fokus:**

- **Wie hat das Team den Überblick behalten?**
- **Was war der Schlüssel zum Erfolg?**

## 4. ZAUBERSTAB

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Frustrationstoleranz

**Spieler:** Teams von 6 bis 16 Spielern | **Alter:** 12+

**Material:** ein 1,5 m langer Stab pro Team (z. B. Zollstock)

### HERAUSFORDERUNG

Das Team muss den Stab von Kopfhöhe bis zum Boden **herunterlassen** und ablegen.

### SPIELBLAUF

Teile die Gruppe in Teams von 6 bis 16 Spielern auf. Gib jedem Team einen Stab. Die Spieler stehen sich gegenüber und stützen den Stab mit dem ausgestreckten Zeigefinger, sodass der Stab auf den Zeigefingern aller Teammitglieder liegt. Jeder Spieler muss zu jeder Zeit den Stab mit seinem Zeigefinger berühren. Gemeinsam soll das Team nun versuchen, den Stab von Kopfhöhe bis zum Boden abzusenken. Verliert ein Spieler den Kontakt mit dem Stab, muss das Team von vorn beginnen und den Stab von Kopfhöhe wieder absenken.

### VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Die Spieler dürfen nicht sprechen.

### REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Spieler kommuniziert haben und wie sie mit Frustration umgegangen sind.

› **Fokus: Was trägt am besten zur Koordination und Kommunikation mit anderen bei?**





# 5. ÜBERKOPFTRANSPORT

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Kreativität

**Spieler:** 30+ (eine Gruppe) | **Alter:** 15+

**Material:** keins notwendig

**Bibelstelle:** 1. Korinther 12,14, Prediger 4,9-10

## HERAUSFORDERUNG

Die auf dem Boden liegenden Spieler müssen einen auf dem Rücken liegenden Mitspieler vorsichtig über ihre Köpfe tragen.

## SPIELABLAUF

Teile die Gruppe in zwei Reihen auf. Alle Spieler liegen mit dem Rücken auf dem Boden und bilden zwei Reihen, sodass die Köpfe der Spieler in der Mitte seitlich nebeneinander liegen. Alle strecken ihre Hände in die Luft. Wähle eine freiwillige Person, die oder der getragen werden soll. Zuerst sollte es eine kleinere Person sein.

➔ [Hier geht es zum Video](#)

**Sicherheitshinweis:** Am Anfang und am Ende der Reihe muss ein Leiter bereitstehen, um den getragenen Spieler aufzufangen.

## VARIATIONEN

Tragt zunächst die kleinste Person der Gruppe und arbeitet euch dann bis zur größten Person hoch.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Spieler reagieren, wenn sie die schwerste Person tragen müssen.

› [Lies Prediger 4,9-10](#)



# 6. BLINDE SCHAFE

**Entwicklungsziel:** Teamwork, Kommunikation und Frustrationstoleranz

**Spieler:** 10 bis 20 Spieler | **Alter:** 12+

**Material:** Hindernisse wie Stühle und Hütchen, Augenbinden

## HERAUSFORDERUNG

Ein »Hirte« muss so schnell wie möglich alle seine Teammitglieder (die »Schafe«) nur durch Geräusche in einen abgegrenzten Bereich (den »Stall«) führen, ohne dabei zu sprechen.

## SPIELABLAUF

Die »Schafe« werden mit verbundenen Augen an einem Startpunkt aufgestellt. Zwischen dem Startpunkt und dem »Stall«, in den die Schafe geführt werden sollen, befinden sich verschiedene Hindernisse. Jedes Mal, wenn ein »Schaf« ein Hindernis berührt, scheidet es aus dem Spiel aus. Der »Hirte« darf nicht mit den »Schafen« sprechen oder sie berühren, er darf nur Geräusche machen, um sie zu führen.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Die Spieler dürfen nicht sprechen.
- Spielt draußen.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Spieler kommuniziert haben und wie sie mit Frustration umgegangen sind.

› **Fokus:** *Wie haben sie miteinander kommuniziert und sich koordiniert?*

# 7. BLINDENFUßBALL

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Kreativität

**Spieler:** Teams von 8 bis 10 Spielern | **Alter:** 10+

**Material:** Fußballfeld und Fußball

## HERAUSFORDERUNG

Spielt eine Partie Fußball, während die Hälfte der Spieler jedes Teams die Augen verbunden hat.

## SPIELABLAUF

Der Hälfte der Spieler jedes Teams werden die Augen verbunden. Die anderen Spieler leiten sie durch das Spiel. Dieses Spiel macht viel Spaß, erfordert aber mehr Planungszeit, als die meisten Gruppen erwarten.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Die Spieler dürfen nicht reden.
- Verwende einen Ball mit einer Glocke.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Spieler kommuniziert haben und wie sie mit Frustration umgegangen sind.

› **Fokus: Was trägt am besten zur Koordination und Kommunikation mit anderen bei?**

# 8. BLINDER MATHEMATIKER

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Kreativität

**Spieler:** Teams von 5 bis 8 Spielern | **Alter:** 10+

**Material:** Seil

## HERAUSFORDERUNG

Die Teams versuchen zusammen mit einem langen Seil bestimmte Formen zu bilden.

## SPIELABLAUF

Allen Spielern werden die Augen verbunden und bekommen ein Seil. Der Spielleiter gibt eine Form vor, etwa ein Quadrat oder ein Dreieck. Das Team muss dann versuchen, mit dem Seil diese Form zu bilden.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Die Spieler dürfen nicht sprechen.
- Mach die Formen komplexer.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Spieler kommuniziert haben und wie sie mit Frustration umgegangen sind.

› **Fokus: Was trägt am besten zur Koordination und Kommunikation mit anderen bei?**



# 9. SCHUH-WURF

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Koordination

**Spieler:** Teams von 5 bis 8 Spielern | **Alter:** 12+

**Material:** Schuhe oder Bälle (Wurfgegenstände)

## SPIELABLAUF

Teilt euch in 6er-Teams auf. Jedes Team bildet einen Kreis.

**Runde 1:** Die Spieler werfen sich einen Schuh in einem bestimmten Muster im Kreis zu, sodass er a) nicht zur direkt benachbarten Person geworfen wird und b) jeder den Schuh nur einmal wirft. Der Schuh muss wieder beim ersten Werfer ankommen. Jeder Spieler merkt sich, von wem er den Schuh zugeworfen bekommt und an wen er ihn weitergibt.

**Runde 2:** Die Spieler werfen sich in derselben Reihenfolge zwei Schuhe zu.

**Runde 3:** Die Spieler werfen sich in derselben Reihenfolge drei Schuhe zu. Und so weiter.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Verwende unterschiedlich geformte Gegenstände.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Spieler miteinander kommuniziert und wie sie ihre Fähigkeiten während der Herausforderung verbessert haben. Welches Team hat es geschafft, die meisten Gegenstände zu bewegen?

› **Fokus: Was hat am meisten zum Erfolg des Teams beigetragen?**

# 10. HULA-HOOP-REISE

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Flexibilität

**Spieler:** 15+ Spielern | **Alter:** 12+

**Material:** Hula-Hoop-Reifen oder Seil

## HERAUSFORDERUNG

Ein Hula-Hoop-Reifen (oder Seilschlinge) muss durch einen Kreis von Spielern weitergegeben werden, die sich an den Händen halten.

## SPIELABLAUF

Die Spieler stehen in einem Kreis und halten sich an den Händen. Der Hula-Hoop-Reifen hängt zu Beginn zwischen zwei Spielern. Von dort aus beginnt die Reise des Hula-Hoops, der im Kreis von Spieler zu Spieler bis zum Ausgangspunkt bewegt werden muss, ohne die Hände loszulassen.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Lass zwei Hula-Hoop-Reifen gleichzeitig in entgegengesetzte Richtungen weitergeben.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Spieler miteinander kommuniziert haben.

› **Fokus:** *Wie koordinieren und kommunizieren wir am besten miteinander?*

# 11. PAPIERTURM

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Kreativität

**Spieler:** Teams von 5 bis 10 Spielern | **Alter:** 12+

**Material:** Zeitungen und Klebeband

## HERAUSFORDERUNG

Baue aus Zeitungspapier und Klebeband einen hohen Turm, der ein Buch tragen kann.

## SPIELABLAUF

Teile die Gruppe in kleinere Teams von 3 bis 5 Spielern auf. Die Teams bekommen eine Zeitung und eine Rolle Klebeband und sollen damit einen freistehenden Turm bauen, der ein Buch tragen kann.

Das Team mit dem höchsten freistehenden Turm gewinnt die Herausforderung.

Diese Aufgabe erfordert eine sorgfältige Planung, die Verteilung von Rollen und Verantwortlichkeiten sowie kreatives Denken.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Verwende ein schwereres Buch.
- Die Spieler dürfen nicht sprechen.
- Baut einen Turm aus den Körpern der Spieler

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie sich die Spieler organisiert und die Ideen ihrer Mitspieler genutzt haben.

› **Fokus: Wie sind sie auf ihre besten Ideen gekommen?**

# 12. SCHNITZELJAGD

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Strategie entwickeln

**Spieler:** Teams von 4 bis 10 Spielern | **Alter:** 10+

**Material:** Liste der zu suchenden Gegenstände, Gegenstände

## HERAUSFORDERUNG

Jedes Team muss in möglichst kurzer Zeit alle Gegenstände auf der Liste einsammeln.

## SPIELABLAUF

Teile die Gruppe in Teams auf. Jedes Team bekommt eine Liste mit Gegenständen, die es finden muss. Das Team, das zuerst alle Gegenstände gefunden hat, gewinnt.

Beispiele für Gegenstände: Schwarzer Stein, Colaflasche, gelbes Blatt, etwas Lebendiges, etwas Glänzendes, etwas Essbares, eine Batterie, Schmuck, Kunststoff, Foto eines Vogels, usw.

## VARIATIONEN

- Verwende Dinge, die vor Ort sind.
- Setze ein Zeitlimit.
- Ordne einigen Gegenständen einen höheren Wert zu. z.B. ein Foto von oben auf einem Berg (5 Punkte)

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie das Team seine Strategie entwickelt und zusammenarbeitet.

› **Fokus:** *Wie wurden Entscheidungen getroffen? Wie effektiv war die Kommunikation im Team? Welche Strategien haben gut funktioniert und welche nicht? Was würden*

***sie beim nächsten Mal anders machen? Was haben sie aus dieser Erfahrung gelernt, dass sie in anderen Situationen anwenden können?***



# 13. DREIBEINLAUF

**Entwicklungsziel:** Teamwork, Kommunikation und Koordination

**Spieler:** Teams von 8 bis 10 Spielern | **Alter:** 12+

**Material:** Tuch oder Seil, um die Beine zusammenzubinden

## HERAUSFORDERUNG

Als Team eine Strecke von 10 Metern mit zusammengebundenen Beinen in möglichst kurzer Zeit zurücklegen.

## SPIELABLAUF

Bilde Teams mit jeweils ca. 10 Spielern. Baut einen Parcours in der Breite eines Basketballfeldes auf. Jedes Team stellt sich paarweise am Rand des Spielfeldes auf. Binde nun jeweils zwei Beine der Paare zusammen, sodass sie zusammen »drei Beine« haben.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Lass die Teams um einen markierten Punkt herumlaufen.
- Verbinde einigen Spielern die Augen.
- Vergrößere die Teams.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Spieler kommuniziert haben und wie sie mit Frustration umgegangen sind.

› **Fokus: Was trägt am besten zur Koordination und Kommunikation mit anderen bei?**

# 14. AUSDAUERPARKOUR

**Entwicklungsziel:** Teamwork

**Spieler:** Teams von 4 bis 8 Spielern | **Alter:** 12+

**Material:** Verwende, was vorhanden ist

## HERAUSFORDERUNG

Jedes Team muss einen Hindernisparcours mit verschiedenen Aufgaben in möglichst kurzer Zeit absolvieren.

Aufgaben im Parcours könnten z.B. sein

- Ein Teammitglied auf einer Trage oder einem Brett tragen.
- Bindet das ganze Team mit einem Seil zusammen und verbindet einigen Spielern die Augen.
- Macht als Team insgesamt 500 Liegestütze, 500 Kniebeugen und 500 Sit-ups.
- Macht ein Zirkeltraining, bei dem nach jeder Runde ein neues Teammitglied hinzukommt.
- Tragt einen schweren Gegenstand.
- Löst Rätsel, um einen Schatz zu finden.
- Denkt euch ein Teamlied oder einen Anfeuerungsruf aus.
- Baut eine Brücke, um eine Schlucht zu überqueren.

Sei kreativ und nutze die Umgebung, die euch zur Verfügung steht. Achte immer auf die Sicherheit der Spieler.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Spieler miteinander kommuniziert und zusammengearbeitet haben.

› **Fokus:** *Wie hat das Team die Herausforderungen gemeistert und welche Strategien waren besonders erfolgreich?*

# 15. ZWEI-METER-PFOSTEN

**Entwicklungsziel:** Teamwork, Kommunikation und Problemlösung

**Spieler:** Teams von 8 bis 10 Spielern | **Alter:** 12+

**Material:** Ein 2 m langer Pfosten und 8 Seile mit je 3 m Länge pro Team

## HERAUSFORDERUNG

Das Team muss einen Pfosten ausschließlich mithilfe von Seilen aufrecht halten.

## SPIELABLAUF

Arbeitet in Teams von 8 bis 10 Spielern. Ihr braucht einen Holzpfosten mit einem Durchmesser von 10 bis 15 cm und einer Länge von 2 Metern. An jedem Ende des Pfostens befestigt ihr vier lange Seile.

Eure Aufgabe ist es nun, den Pfosten vom Boden zu heben und aufrecht zu halten. Dabei solltet ihr die Seile mindestens 2 Meter vom Pfosten entfernt halten.

Als Nächstes versucht ihr, eine Strecke von 10 Metern zurückzulegen und dabei den Pfosten aufrecht zu halten.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Spieler miteinander kommuniziert und sich organisiert haben.

› **Fokus:** *Wie können wir am besten miteinander koordinieren oder kommunizieren?*

# 16. GIFTMÜLL

**Entwicklungsziel:** Teamwork, Kommunikation und Problemlösung

**Spieler:** Teams von 5 bis 8 Spielern | **Alter:** 15+

**Material:** 2 Seile à 10 Meter und ein Eimer pro Team

## HERAUSFORDERUNG

Das Team muss einen Eimer »Giftmüll« transportieren, ohne ihm zu nahezu kommen.

## SPIELABLAUF

Teilt euch in Teams zu je sechs Spielern auf.

Jedes Team bekommt 2 Seile und einen Eimer. In diesem Eimer befindet sich »Giftmüll«, der in die sichere Zone gebracht werden muss, ohne dass er umkippt.

Kein Teammitglied darf näher als 3 Meter an den Eimer herankommen. Das Team darf nur die Seile benutzen, um diese Aufgabe zu erfüllen.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Lege einen Gegenstand in den Eimer, fülle ihn teilweise mit Wasser oder leere den Eimer an Stelle X aus.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Teams verschiedene Ideen ausprobieren und einander zuhören.

› **Fokus:** *Wie koordinieren und kommunizieren sie miteinander?*

# 17. PUZZLE

**Entwicklungsziel:** Teamrollen, Organisation und Schnelligkeit

**Spieler:** eine große Gruppe | **Alter:** 8+

**Material:** 5 oder mehr A4-Bilder, die in Puzzleteile geschnitten sind

## HERAUSFORDERUNG

Die gesamte Gruppe muss zusammenarbeiten, um 5 oder mehr Puzzles gleichzeitig zu lösen. Dabei sind alle Teile miteinander gemischt.

## SPIELABLAUF

**Vorbereitung:** Schneide 5 oder mehr A4-Bilder in jeweils 10 bis 12 Teile (zum Beispiel: Fotos aus Zeitschriften).

**Runde 1:** Erkläre der Gruppe, dass sie alle diese Puzzles in möglichst kurzer Zeit lösen sollen. Verteile die Puzzleteile zufällig auf dem Boden, sodass sie alle durcheinandergewürfelt sind. Starte die Stoppuhr. Besprecht danach, was passiert ist. Was ist den Teilnehmern aufgefallen? Wie könnten sie ihre Zeit verbessern?

**Runde 2:** Wiederholt das Spiel, setzt dieses Mal jedoch einige der Veränderungen um, die die Gruppe im Nachgespräch vorgeschlagen hat. Stoppt die Zeit. Besprecht erneut, was verbessert werden könnte.

**Runde 3:** Wiederholt das Spiel ein drittes Mal, setzt dabei erneut einige der vorgeschlagenen Veränderungen um. Stoppt die Zeit.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Teammitglieder Rollen übernahmen und sich organisierten.

› **Fokus:** *Wie koordinieren und kommunizieren wir am besten? Wie können wir ein gut funktionierendes Team werden?*



# 18. AUTO ZIEHEN

**Entwicklungsziel:** Teamwork, Kommunikation und Kreativität

**Spieler:** Teams von 8 bis 20 Spielern | **Alter:** 18+

**Material:** Ein Auto und ein starkes Seil

## HERAUSFORDERUNG

Die gesamte Gruppe muss gemeinsam ein Auto über eine vom Leiter vorgegebene Strecke (z.B. 15 Meter) bewegen.

## SPIELABLAUF

Befestige Seile an einem Auto und lasse die gesamte Gruppe das Auto über die vorgegebene Strecke bewegen.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Teile die Gruppe in zwei Teams auf. Das Team, das das Auto über die vorgegebene Strecke am schnellsten bewegt, gewinnt.
- Die Gruppe muss gemeinsam ein kleines Auto anheben und so drehen, dass es in die andere Richtung zeigt.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Teammitglieder auf die scheinbar unmögliche Herausforderung reagieren.

› **Fokus: Welche Ideen gab es im Prozess? Welche Ideen hat die Gruppe ausprobiert? Wie ist die Gruppe zur bestmöglichen Lösung gekommen?**

# 19. SPINNENNETZ

**Entwicklungsziel:** Teamwork, Problemlösung und Kreativität

**Spieler:** Teams von 8 bis 10 Spielern | **Alter:** 12+

**Material:** Seil und Bäume

## HERAUSFORDERUNG

Das gesamte Team muss so schnell wie möglich durch ein **Spinnennetz aus Seilen** schlüpfen.

## SPIELABLAUF

Spanne zwischen zwei Bäumen ein Spinnennetz aus Seilen. Die Seile sollen sich so kreuzen, dass Lücken unterschiedlicher Größe und Form entstehen. Ziel des Teams ist es, auf die andere Seite des Netzes zu gelangen, indem es durch die Lücken in den Seilen kriecht oder klettert. Berührt jemand eines der Seile, wird das Team mit Minuspunkten bestraft. Die Teammitglieder müssen sich gegenseitig helfen, um erfolgreich zu sein.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Jedes Teammitglied muss durch eine andere Lücke. Achte darauf, dass es mindestens so viele Lücken wie Personen gibt.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Teammitglieder miteinander kommunizieren und als Team arbeiten.

› **Fokus:** Was hat zum gemeinsamen Erfolg beigetragen?

# 20. GORDISCHE KNOTEN

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Problemlösung

**Spieler:** Teams von 6 bis 12 Spielern | **Alter:** 10+

**Material:** keins notwendig

**Bibelstelle:** Hebräer 12,1

## HERAUSFORDERUNG

Das Team muss sich so schnell wie möglich **entwirren**.

## SPIELABLAUF

Bilde Teams von 6 bis 12 Personen. Jedes Team bildet einen Kreis, in dem die Spieler Schulter an Schulter stehen. Jeder streckt seine Hände aus und fasst die Hände von zwei Mitspielern. Nun muss das Team zusammenarbeiten, um sich zu entwirren. Die Hände dürfen dabei nicht losgelassen werden.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Zwei oder mehr Teams können gegeneinander spielen. Stoppt die Zeit, die sie für den Versuch brauchen. Hier könnte man sich auch besprechen und es mit Verbesserungen ein 2. Mal versuchen.

## REFLEXION

Beobachte die Ähnlichkeiten zwischen der Herausforderung und unserem Kampf mit der Sünde. Verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung.

› **Fokus: Was war schwierig beim Entwirren? Was hat geholfen?**

› **Lies Hebräer 12,1**

# 21. SEILTÄNZER

**Entwicklungsziel:** Teamwork, Vertrauen und Kommunikation

**Spieler:** 20 bis 40 Spieler | **Alter:** 12+

**Material:** 10 bis 20 Meter Kletterseil

**Bibelstelle:** Matthäus 19,26

## HERAUSFORDERUNG

Ein freiwilliger Spieler muss **auf einem Seil laufen**, das von den anderen Spielern gehalten wird.

## SPIELABLAUF

Binde die Enden eines 10 bis 20 Meter langen, stabilen Kletterseils zu einem Kreis zusammen. Alle Spieler stehen im Kreis um das Seil, schauen nach innen und halten das Seil mit beiden Händen fest, während sie es straff ziehen. So bildet das Seil ein Kreis.

Bitte einen Spieler eine Runde auf dem Seil zu gehen, während es von der Gruppe gehalten wird.

**Sicherheitshinweis:** Die Person auf dem Seil kann sich an den Schultern derjenigen festhalten, die das Seil halten. Das Seil DARF NICHT geschüttelt oder ruckartig bewegt werden.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Fordere eine größere Person heraus, auf dem Seil zu gehen.
- Bitte zwei Personen gleichzeitig auf dem Seil in entgegengesetzte Richtung zu gehen.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders auf die Teamarbeit und das Vertrauen während der Herausforderung.

› *Lies Matthäus 19,26*

› *Frage: Was scheint dir gerade unmöglich zu sein?*



# 22. PIPELINE

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Problemlösung

**Spieler:** Teams mit 10 Spielern | **Alter:** 10+

**Material:** Tennisbälle und Rinnen (Regenrinnen oder u-förmige Halterungen) von ca. 0,5 m Länge

**Bibelstelle:** Hebräer 12,1-2

## HERAUSFORDERUNG

Das Team muss einen Tennisball über eine Distanz von 15 Metern **entlang der Rinnen rollen**, ohne den Ball zu berühren.

## SPIELABLAUF

Teile die Gruppe in Teams von 10 Spielern auf. Gib jedem Spieler ein Stück Rinne (oder eine u-förmige Halterung). Lege im Abstand von 15 Metern eine Start- und eine Ziellinie fest. Niemand darf den Ball berühren. Wenn der Ball herunterfällt, muss das Team von vorn beginnen.

## VARIATIONEN

Um es schwieriger zu machen:

- Verwende **Winkelprofile** statt der Rinnen, sodass die Spieler paarweise zusammenarbeiten müssen.



## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte dabei besonders darauf, wie die Spieler miteinander kommunizieren und sich koordinieren.

› **Fokus: Was trägt am besten zur Koordination und Kommunikation miteinander bei?**

› **Lies Hebräer 12,1-2**

# 23. KRÄFTEMESSEN

**Entwicklungsziel:** Teamwork, Talente und Spaß

**Spieler:** Teams von 4 bis 6 Spielern | **Alter:** 8+

**Material:** Ein Seil oder ein Hütchen als Begrenzung

## HERAUSFORDERUNG

Jeder Spieler muss an mindestens einer Aktivität teilnehmen. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

## SPIELABLAUF

Teile die Gruppe in Teams von 4 bis 6 Spielern auf. Jedes Team muss an allen Aktivitäten teilnehmen. Nachdem die erste Aktivität angekündigt wurde, bitte jedes Team einen Vertreter zu wählen, der gegen die Vertreter der anderen Teams antritt. Nach jeder Aktivität wird der Rundensieger ermittelt. Dieser erhält einen Punkt. Am Ende werden alle Punkte zusammengezählt, um das Siegerteam zu ermitteln.

Mögliche Aktivitäten:

- Höchster Sprung
- Meiste Liegestützen innerhalb einer bestimmten Zeit
- Schnellstes Lesen
- Weitester Wurf
- usw.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderungen und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, welche Talente im Team geschätzt werden.

› **Frage: Was habt ihr über die anderen Teammitglieder gelernt?**

# 24. LÄNGSTE KETTE

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Kreativität

**Spieler:** Teams von 8 bis 10 Spielern | **Alter:** 8+

**Material:** alles, was die Spieler dabeihaben und finden können

## HERAUSFORDERUNG

Ziel ist es, die längste zusammenhängende Kette zu bilden.

## SPIELABLAUF

Bilde Teams von bis zu 10 Spielern. Jedes Team erhält folgende Aufgabe: Mit den Ressourcen, die es bereits besitzt, soll eine durchgehende Kette aus Gegenständen auf dem Boden gelegt werden. Die Gegenstände können Bücher, Hemden, Socken, Stifte usw. sein. Die Gegenstände müssen sich von einem Ende zum anderen berühren.

Das Ziel ist es, die längste mögliche Kette aus verbundenen Gegenständen zu haben.

## VARIATIONEN

Es können auch Mitspieler einbezogen werden.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie das Team Opfer bringt, um das Ziel zu erreichen.

› **Fokus:**

- **Was machte die Aufgabe schwierig?**
- **Wie könnte man eine möglichst lange Linie bilden? (Wenn alle Teams ihre Ressourcen kombinieren, um eine lange Reihe von Gegenständen zu bilden).**

# 25. UNNAHBARE BEUTE

**Entwicklungsziel:** Teamwork und Problemlösung

**Spieler:** Teams von 6 bis 10 Spielern | **Alter:** 12+

**Material:** Seil und Bälle oder andere Gegenstände

## HERAUSFORDERUNG

Jedes Team muss ein Objekt in 2 bis 3 Metern Entfernung erreichen.

## SPIELABLAUF

Markiere eine Linie, die das Team nicht überschreiten darf. Lege einen Fußball oder eine Wasserflasche 2 Meter von dieser Linie entfernt auf den Boden. Das Team muss einen Weg finden, einem Teammitglied zu helfen, das Objekt zu erreichen und es zurückzubringen, ohne mit einem Körperteil den Boden hinter der Linie zu berühren.

## VARIATIONEN

- Vergrößere den Abstand zum Objekt.
- Gib jedem Team Material zur Verfügung, das es verwenden kann.

## REFLEXION

Beobachte die Spieler während der Herausforderung und verwende die **fünf Reflexionsfragen** für die Nachbesprechung. Achte besonders darauf, wie die Spieler Ideen entwickeln und kommunizieren.

› **Fokus:** *Was trägt am besten zur Koordination und Kommunikation miteinander bei?*