

Erfassung Methoden für die Betreuer*innenausbildung

Titel	Abenteuer Team Challenge
Themenbereich	<p>Gruppendynamik</p> <p>Idee</p> <p>Für Jugendliche soll ein herausforderndes Programm von Spielen und Aufgaben für ca. 4 bis 6 Stunden angeboten werden, welches das gemeinsame Handeln im gesamten Team (Team-Challenge) erfordert. Ein Wettbewerb zwischen verschiedenen Teams steht nicht im Mittelpunkt. Die Übungen sollen aus dem Methodenspektrum der Erlebnispädagogik gruppenspezifisch hergeleitet und entwickelt werden. Das erlebnispädagogische Programm zielt durch die Verknüpfung von Aktion und Reflexion auf die intendierte Verarbeitung von Erlebnissen. Durch dieses methodische Arbeiten werden bereits im Verlaufe des Programms Aspekte der Selbstreflexion bei den Teilnehmenden sichtbar, die ein Impuls für weitere Entwicklungsprozesse sein können.</p>
Dauer	4 – 6 Stunden
Benötigte Materialien	Schlafbrillen, Softbälle, Markierungsmaterial für das Spielfeld, Langseil, Plakate, Papier, Stifte, Stühle, Pylonen, 2 Seile zum Markieren der Linien, ein Gummi-huhn aus dem Bereich des Hundespielzeugs, Zollstock oder Plastikrohr aus dem Baumarkt, Springseil, Zollstock und Stöckchen aus der Umgebung, eine Frisbee-scheibe, Schreibunterlagen, Tabelle mit Rubriken und Spalten, Bildvorlagen mit einfachen Zeichnungen, 25 Strohhalme, 1x Rolle Tesafilm, Eier, Scheren, Kordel, Tennisbälle, Zollstock, zwei Behälter, die Mülleimer und Schatzkiste darstellen können
Min./ Max. Teilnehmer*innenanzahl	10 - 30 Personen
Beschreibung der Methode	<p>Ablaufplan</p> <p>Aufbauend sollen folgende beispielhafte Inhalte die Team – Challenge innerhalb von ca. 4-6 Stunden kennzeichnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ankommen, Orientierung & Bedürfnisse der TN (z.B. Vorstellung des Ablaufplans inkl. Pausen) • Bewegtes Kennlernen und Regeln (z.B. Seiltor, Der Wind weht über, Aufstellungen im Raum, Jubeln) • Übungen und Spiele zur Vertrauensbildung (z.B. Blindenparcours, Contacto, Pendel, Sinnesparcours)

- Übungen und Spiele zur Strategiebildung im Team (z.B. Spinnennetz, Verkehrsstau, Knoten im Seil, Murmelreise)
- Aktion mit bewegungsintensiven Spielen (z.B. Hase und Fuchs, Schreilauf, Alaska Frisbee, Flag-Football)
- Übungen zur Verbesserung von Wahrnehmung und Kommunikation (z.B. Blindenfax, Falsche Adresse, Der geheime Code, Zoom, Magischer Stab)
- Konstruktionsübung im Team-Challenge zwischen Teams (z.B. Eierfall, Bau einer Murmelbahn, Tower of shoes)

Das jeweilig konkrete Programm wird aus diesem Kanon von Übungen und Spielen nach Kenntnis der jeweiligen Zielgruppe in Absprache mit den pädagogischen Leiter:innen der Einrichtungen und in Kenntnis der jeweiligen materiellen/räumlichen Bedingungen festgelegt.

Beschreibung

Teilnehmende werden in den Übungsbeschreibungen als TN benannt.

Ankommen, Orientierung & ggf. Bedürfnisse der TN [ca. 30 Minuten]

- Vorbereitung der räumlichen / materialen Situation (Sitzplätze im Raum / im Freien entsprechend der TN – Zahl, Plakate mit Ablaufplan des Tages und zu Regeln einzelner Aktionen sind vorbereitet, Materialien liegen bereit)
- Nach dem Ankommen kurzes Kennenlernen der TN; auch abhängig davon, ob sich die TN bereits kennen (z.B. Heiliger Herrmann: Jede:r TN nennt den eigenen Vornamen und benennt mit dem Anfangsbuchstaben des Vornamens eine Eigenschaft, die zu ihm:ihr passt à Humorvoller Harald)
- Die Leitung stellt sich vor und beschreibt Ziel(e) und Meilensteine des Tagesprogramms (einschließlich Pausen) à Plakat (Erwartungshaltungen der TN an das Programm werden aufgrund der Kürze der Aktion NICHT extra abgefragt! Bei besonderen Ausgangsbedingungen kann dies aber erfolgen)
- (Optional Erwartungshaltungen abfragen: Auf kleinen Zetteln schreiben die TN ihre Erwartungshaltungen auf. Für jede Erwartungshaltung einen Zettel verwenden. Die Karten werden von der Leitung eingesammelt und an eine Wand geheftet und anschließend vorgetragen).

Bewegtes Kennenlernen und Regeln [ca. 45 Minuten]

- **Seiltor (ca. 20 Minuten):** Die Leitungspersonen spannen ein Langseil, die TN stehen auf einer Seite des Seils. 1. Stufe: die TN sollen über ein recht niedrig am Boden gespanntes Seil mit beidbeinigem Absprung überspringen und so auf die andere Seite des Seils kommen. 2. Stufe: Das Seil wird auf etwa Schulterhöhe gespannt, die TN werden aufgefordert im „Limbotanz“ auf die andere Seite zu kommen, ohne das Seil zu berühren. 3. Stufe: Das Seil wird in einem gleichmäßigen Rhythmus von den beiden leitenden Personen geschlagen, so dass die TN – ohne Seilberührungen - durch das „Seiltor“ auf die andere Seite kommen. Es kann zuvor geklärt werden, was passiert, wenn TN das Seil berühren. In der Anfangsphase wird davon abgeraten, alle TN wieder auf der Ausgangsseite neu starten zu lassen!! 4. Stufe: Die TN sollen jeweils zu zweit durch das Seiltor laufen. 5. Stufe: Die TN sollen sich so organisieren, dass je Seilschlag 1 TN durch das Seiltor läuft. Als Fehler gilt, wenn „Leerschläge“ zwischen den laufenden TN feststellbar sind und jede Berührung. Die TN erhalten Zeit, sich eine Strategie auszudenken und zu benennen, mit welcher Fehlerzahl sie „zufrieden sind“.
- **Teamvertrag (ca. 30 Minuten):** Teamorientiertes Handeln ist erfolgreicher, wenn handlungsleitende Regeln gemeinsam vereinbart und besprochen werden. Hierzu werden die TN aufgefordert sich zu zweit / dritt Gedanken dazu zu machen, welche Regeln für die Team-Challenge an diesem Tag gelten sollen. Nach einer Beratungszeit (ca. 10 Minuten) werden die Ergebnisse von der Leitung moderiert eingesammelt und auf ein Plakat mit Stichworten schriftlich sichtbar gemacht. (Möglich Regeln: Einander zuhören, niemanden verletzen etc.). Falls nicht benannt, führen hier die Leitungspersonen die Stopp-Regel und das Prinzip der Freiwilligkeit ein! Das Plakat mit den gemeinsam vereinbarten Regeln wird in einem „Anerkennungsakt“ von allen TN & der Leitung unterschrieben.
- **Kennenlernen im Kreis (ca. 30 Minuten):** Um die TN mit Namen und ihren Eigenschaften (besser) kennenzulernen, werden drei Spielvariationen gespielt.
 1. **Obstsalat:** TN sitzen im Stuhlkreis und werden beim Obstsalat in 4 Obstsorten eingeteilt (z.B. Banane, Apfel, Erdbeere, Pflaume). Ein:e Startspieler:in steht in der Mitte (hat keinen Stuhl) und ruft eine Obstsorte auf (z.B. Apfel). Nun müssen alle „Äpfel“ – TN den Platz verlassen und sich einen neuen Platz suchen, auch die:der Startspieler:in. Die:der übrig gebliebene Spieler:in (hat keinen Platz gefunden) ist nun an der Reihe. Bei dem Wort „Obstsalat“ müssen alle TN die Plätze wechseln.

2: Der Wind weht über ...: TN sitzen im Stuhlkreis und ein:e Startspieler:in steht in der Mitte (hat keinen Stuhl) und ruft „Der Wind weht über ...“. Dabei wird ein Merkmal genannt (z.B. gerne Radfahren: „Der Wind weht über alle, die gerne Radfahren“). Nun müssen alle TN, auf die dieses Merkmal zutrifft, den Platz verlassen und sich einen neuen Platz suchen, auch der:die Startspieler:in. Der:die übrig gebliebene Spieler:in (hat keinen Platz gefunden) ist nun an der Reihe.

3. Ich bin der / die Einzige: TN sitzen im Stuhlkreis und ein:e Startspieler:in steht in der Mitte (hat keinen Stuhl) und ruft „Ich bin der:die Einzige ...“. Dabei wird ein Merkmal genannt (z.B. Kitesurfen: „Ich bin der:die Einzige, die kitesurft“). Nun müssen alle TN, auf die dieses Merkmal zutrifft, den Platz verlassen und sich einen neuen Platz suchen, auch der:die Startspieler:in. Der:die übrig gebliebene Spieler:in (hat keinen Platz gefunden) ist nun an der Reihe. Ist kein TN mit diesem Merkmal dabei, erhält der:die Spieler:in in der Mitte Applaus.

- **Jubeln (ca. 15 Minuten):** Zunächst werden die Regeln des Symbolspiel „Schere, Papier, Stein“ (ohne Brunnen) erläutert. Nun sollen alle TN gleichzeitig durch den Raum gehen und sich zu entsprechenden „Duellen“ herausfordern. Wer gewinnt, bekommt die „Verliererperson“ als „Fan“. Der Fan läuft nun hinter der anderen Person hinterher und ruft laut den jeweiligen Namen. Spielen TN mit ihren Fans im Duell gegeneinander, dann „gewinnen“ die „Duellsieger“ auch die Fans des anderen TN, bis zum Schluss alle TN den Namen des Gewinners des letzten Duells rufen. Das Spiel kann einige Durchgänge – je nach Situation – gespielt werden.
- **Aufstellung im Raum (ca. 15 Minuten):** Im Raum bzw. werden durch Markierungen vier Ecken markiert. Zunächst markieren die vier Ecken die verschiedenen Himmelsrichtungen. Nun sollen sich die TN räumlich / geografisch „verorten“ und entsprechend einer Landkarte aufstellen zu möglichen Fragen, z.B.: Wo hast Du Deinen letzten Urlaub verbracht? In welchem Bereich der Stadt wohnst Du? Es können auch zwei gegenüberliegende Markierungen genutzt werden, um etwa 100% und 0% Pole zu kennzeichnen. Möglich Fragen: Wer schätzt sich als handwerklich geschickt ein? Wer interessiert sich für Kunst? Wichtig ist, dass keine diskriminierenden Fragestellungen gestellt werden!

- **Pause (ca. 20 Minuten)**

Übungen und Spiele zur Vertrauensbildung (ca. 30 Minuten)

- **WUP - Body Perkussion (ca. 10 Min):** Die TN stehen im Kreis. Mit beiden Händen wird ein 4er-Takt geklatscht (Oberschenkel, Bauch, Brust, Hände). Nach einigen Durchgängen wird ein 3er-Takt geklatscht (Oberschenkel, Bauch, Hände). Nach einigen Durchgängen wird zwischen 3er- und 4er-Takt immer wieder gewechselt.
- **Trefferball blind (ca. 20 Minuten):** Die TN werden in 3er – Gruppen eingeteilt und erhalten jeweils eine hygienische „Schlafbrille“. Ein Spielfeld (Größe je nach TN-Zahl variieren) wird gekennzeichnet und in das Spielfeld Softbälle (Anzahl je TN – Zahl variieren) gelegt. Aus jedem 3er-Team wird ein:e TN ausgewählt, der:die sich in das Spielfeld begibt. Diese ziehen ihre Schlafbrille auf, so dass sie nichts sehen können. Diese „blinden“ TN werden nun von den verbliebenen Gruppenmitgliedern verbal „gesteuert“, so dass diese Softbälle aufnehmen können und dann andere blinde TN „abwerfen“ können. Dabei muss der Ball mit beiden „gestoßen“ (Werfen mit einer Hand ist ein Fehler) werden. Wird eine blinde TN getroffen, scheidet diese:r aus dem Spiel aus. Ein Rebound-Treffer zählt nicht. Das Spiel ist beendet, wenn ein:e blinde:r Spieler:in übrigbleibt. Nun kann ein Gruppenmitglied eine neue Spielrunde starten.
- **Contacto (ca. 20 Minuten):** Durchführung: Eine Person steht auf einem Platz mit geeigneten Möglichkeiten zum Verstecken - drinnen oder draußen - ungefähr mittig, mit geschlossenen Augen. Die anderen TN stehen um die Person herum und berühren diese mit der Hand. Die Person in der Mitte zählt von 10 runter bis 0, dann ruft sie „Contacto“. In dieser Zeit müssen die anderen TN weglaufen und sich verstecken. Nach Ablauf der Zeit muss die Person, die in der Mitte steht von ihrer Position aus, die anderen Mitspieler:innen suchen. Wenn sie glaubt eine Person gefunden zu haben, muss sie dessen Namen und die ungefähre Versteckposition nennen. Wenn die Vermutung der suchenden Person stimmte, muss die versteckte Person aus ihrem Versteck kommen und muss dann für die restliche Zeit zusehen. Danach zählt die Person in der Mitte wieder die Zeit runter, mit geschlossenen Augen; diesmal von 9 bis 0. In dieser Zeit müssen die TN zu der Person zurücklaufen, sie antippen und sich neu verstecken. Anschließend wird wieder gesucht und es geht genau so weiter (die Zählzeit wird in jeder Runde um eine Zahl verkürzt), bis alle Personen gefunden oder eine Person übrig sind.
- **Blinden – Gasse (15 Minuten):** Die TN stehen sich in zwei Reihen mit ca. 2 – 4 Metern Abstand gegenüber und bilden eine Gasse. An einem Ende der Gasse steht ein:e TN, der:die nach einem klaren Feedback der Gruppe

(„Alles klar!“) ruft: „Los“ und mit geschlossenen Augen versucht durch die Gasse zu laufen. Die letzten TN rufen am Ende laut „Stopp“, so dass der:die laufende Akteur:in abbremsen kann. Zur Sicherheit steht eine Leitungsperson am Ende der Gasse. Nach einem Durchgang können weitere TN die gleiche Aufgabe als Herausforderung bewältigen. Anstatt verschlossener Augen können auch „Schlafbrillen“ genutzt werden. Es bietet sich im Anschluss eine Reflexion über das erlebte Gefühl beim Laufen an.

- **Sehende – Gasse (10 Minuten):** Die TN stehen sich in zwei Reihen mit ca. 2 Metern Abstand gegenüber und bilden eine Gasse. Dabei halten die in der Gasse stehenden TN ihre Arme gestreckt auf Schulterhöhe nach vorne. An einem Ende der Gasse steht ein:e TN, der:die nach einem klaren Feedback der Gruppe („Alles klar!“) ruft: „Los“ und mit geöffneten Augen versucht durch die Gasse zu laufen. Erst kurz bevor der laufende Akteur vor den ausgestreckten Armen der TN in der Gasse „aufläuft“, werden die Arme schnell nach oben (nicht zur Seite) gehoben. Zur Sicherheit steht eine Leitungsperson am Ende der Gasse. Nach einem Durchgang können weitere TN die gleiche Aufgabe als Herausforderung bewältigen. Es bietet sich im Anschluss eine Reflexion über das erlebte Gefühl beim Laufen an.

- **Pause (ca. 45 Minuten)**

Übungen und Spiele zur Strategiebildung im Team [45 Minuten]

- **WUP – 1 – 2 – 3 (10 Minuten):** Es bilden sich jeweils 2 TN als Spielpaare. Nun beginnt TN A zu zählen und sagt 1, TN B fährt mit 2 fort, TN A reagiert mit 3. Nun reagiert TN B mit 1 usw. In der zweiten Runde wird die 1 durch ein Geräusch mit dem Mund ersetzt. 2 & 3 bleiben als Zahlen im Wechselspiel.
- **Wo ist Henriette (30 Minuten):** „Henriette“ ist ein Gummihuhn (oder etwas Ähnliches, z.B. ein Plüschtier). Bei diesem Spiel muss die Gruppe versuchen Henriette von der „Versteckperson“ zu „klauen“, indem sie sich langsam nähert. Die Gruppe stand an einer Markierungslinie und Henriette vor der Person auf der anderen Seite an einer Markierung. Die Person bei Henriette hat den Satz „Wo ist meine Henriette?“ gesprochen, in der Zeit konnte sich die Gruppe Richtung Henriette bewegen und musste dann „einfrieren“. Wenn sich jemand doch bewegt hat, musste er zurück. Nachdem die Gruppe Henriette erlangt hat, musste sie

sie über ihre Startline bringen, ohne dabei erwischt zu werden.

- **Magischer Stab (ca. 20 Minuten):** Die gesamte Gruppe hält je Person einen Finger unter einen Stab oder einen Zollstock. Nun hat die Gruppe die Aufgabe den Stab gemeinsam auf dem Boden abzulegen. Die Finger der TN müssen die gesamte Zeit den Stab berühren und dürfen den Kontakt nicht unterbrechen, sonst muss die Gruppe von vorne beginnen. Dieses Spiel funktioniert nur mit sehr viel geleisteter Gruppenarbeit und kann Frustration hervorrufen. Aus diesem Grund sollte dieses Spiel nicht am Ende einer Stunde oder eines Tages gespielt werden, damit die Teilnehmenden nicht mit einer Frustration aus dem Programm gehen.
- **Stöckchen weit legen (ca. 30 Minuten):** Die Gruppe wird in Teams zu 4 bis 5 TN aufgeteilt. Jedes Team sucht sich (oder erhält) ein Stöckchen/ Stift und ein Springseil. Die Aufgabe ist es, das Stöckchen möglichst weit von einer Grundlinie (am Boden liegendes Seil) abzulegen, ohne dass ein:e TN des Teams den Boden hinter der Linie berührt. Das Stöckchen darf nicht geworfen, sondern nur abgelegt werden. Die Teams erhalten eine Übungszeit und haben dann zwei Versuche in Anwesenheit der Spielleitung oder der anderen Teams, das Stöckchen/ Stift möglichst weit zu legen. Die Entfernung wird mit einem Zollstock gemessen. So entstehen die Weiten der unterschiedlichen Teams.

Aktionen mit bewegungsintensiven Spielen [ca. 1 Stunde]

- **Schreilauf (20 Minuten):** Beim „Schreilauf“ stehen alle TN an einem Ausgangspunkt und haben im Gelände genügend Platz um weit nach vorne in eine Richtung zu laufen. Nacheinander laufen die TN nun soweit sie können und schreien dabei so laut sie können. Dabei darf kein zweiter Atemzug genommen werden. Sobald die Luft des ersten Atemzugs ausgegangen ist, bleibt der:die TN stehen. So kann ermittelt werden, wer es wie weit geschafft hat. Möglicherweise gibt es Motivation für weitere Durchgänge!
- **Hase und Fuchs (15 Minuten):** In einem Spielgelände sitzen die TN paarweise nebeneinander am Boden im Gelände im Raum verteilt. Ein:e TN hat zum Start die Rolle des:der Fänger:in (Fuchs) und ein:e andere:r TN kann gefangen (durch Abschlagen) werden. Wird der Hase vom Fuchs abgeschlagen, wechseln die Rollen (Hase wird zum Fuchs und Fuchs zum Hasen). Bei der Verfolgungsjagd kann sich der Hase außen neben ein

sitzendes TN-Paar dynamisch setzen. In diesem Moment wird der:die am Boden gegenüberliegende TN zum Fuchs und der zuvor als Fuchs jagende Fuchs zum Hasen.

- **Schneller als der eigene Name (10 Minuten):** Die Gruppe steht im Kreis. Nacheinander laufen alle Spieler:innen im Rennen gegen ihren eigenen Namen. Den Startschuss gibt jede:r Spieler:in selbst, indem der eigene Namen laut an die Person links weitergegeben wird. Diese gibt den Namen wiederum laut nach links weiter, während die namentliche Person in entgegengesetzter Richtung außen um die Gruppe läuft und versucht, wieder an den Platz anzukommen, bevor die letzte Person ihren Namen nennen konnte. In diesem Fall hat diese Person gewonnen.
- **Chicken – Run (20 Minuten):** Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt, die sich etwa 20 Meter gegenüber in zwei Linien stehen. Die TN eines Teams werden von 1 bis 2 und 3 usw. durchgezählt. So erhalten alle TN eines jeden Teams eine genaue Zahl, die in jedem Team vorhanden ist. Zwischen den Teams liegt ein Gummihuhn am Boden. Nun ruft die Spielleitung eine Zahl und die jeweiligen TN der beiden Teams laufen zum Huhn, versuchen es aufzunehmen und zur eigenen Linie zu bringen. Dabei gilt die Regel, dass die Person, die das Huhn aufgenommen hat von der anderen Person auf die Schulter getippt/geschlagen werden kann und dann die Person, die das Huhn aufgenommen hat, dieses sofort fallen lassen muss. Nun kann eine:r der beiden TN das Huhn versuchen erneut aufzunehmen. Ruft die Spielleitung eine andere Zahl, muss sofort das Huhn liegen gelassen werden und die TN der beiden Teams mit der neuen Nummer können versuchen das Huhn zu erobern und zur eigenen Linie zu bringen.
- **Alaska Frisbee (20 Minuten):** Die gesamte Gruppe wird in zwei gleich große Teams aufgeteilt. Ein:e TN von Team A schmeißt in einem großen Außengelände eine Frisbeescheibe so weit wie möglich weg. Alle TN von Team B laufen zur gelandeten Frisbeescheibe, ein:e erste:r TN nimmt die Scheibe auf. Die TN von Team B stellen dahinter in eine Schlange. Die Scheibe wird durch die Beine der TN der Gruppe nach Hinten durchgegeben, bis der letzte TN die Scheibe aufnimmt und laut „Stopp“ ruft. In der Zwischenzeit haben die TN von Gruppe A sich nach dem Abwurf der Scheibe durch den Startspieler so in einem „Pulk“ aufgestellt, dass der Startspieler den Pulk mehrfach umrunden kann. Dabei werden die Runden gezählt, bis von Team B das „Stopp“ gerufen wird. Nun ist der:die TN Startspieler:in der Gruppe B und schmeißt die Frisbeescheibe fort und umrundet den Pulk aus den TN der Gruppe B. Die TN der Gruppe A laufen nun zur gelandeten Scheibe. Das ausdauerintensive Spiel läuft so lange, bis die Spielleitung das Spiel abbricht. Die

gezählten Runden können nun verglichen werden.

- **Pause (ca. 20 Minuten)**

Übungen zur Verbesserung von Wahrnehmung und Kommunikation [ca. 30 Minuten]

- **Stadt – Land - Fluss (20 Minuten):** Das Spiel funktioniert nach dem Prinzip „Stadt, Land, Fluss“. Es werden verschiedene Gruppen gebildet, die sich an einem Startpunkt aufstellen. Diese TN laufen einzeln ans Ende der Halle, wo ein Stuhl mit Zetteln steht. Auf diesem befindet sich eine Tabelle mit verschiedenen Kategorien (z.B. Obst, Gemüse). Jede:r TN füllt eine Kategorie aus, läuft zurück zur Gruppe und schlägt den nächsten Läufer ab. Das Spiel ist beendet, wenn eine Gruppe alle Kategorien ausgefüllt hat und zurück im Startbereich ist.
- **Blindenfax (ca. 20 Minuten):** Die Gruppe wird je nach Größe in zwei oder drei Teams aufgeteilt. Jede Gruppe setzt sich in einer Reihe hintereinander. Die Personen der Teams, die am Ende der Schlange sitzen, bekommen von der Spielleitung ein Bild gezeigt. Dieses wird nun auf den Rücken der vorderen Person mit dem Finger gezeichnet. Das Bild wird wie bei „stiller Post“ bis zur vordersten Person weitergegeben. Die letzte Person zeichnet ihr Ergebnis auf ein Blatt Papier. Am Ende werden die Ergebnisse verglichen, es können auch Punkte verteilt werden, bzw. mehrere Durchgänge gespielt werden. Gerne die TN-Reihenfolge mischen.
- **Der Clown (ca. 20 Minuten):** Es werden 5 freiwillige TN ausgewählt. 1 TN sieht sich eine (geheime) Malvorlage an z.B. ein zuvor gemaltes oder gedrucktes Bild eines Clowns mit einem Hut, einer Fliege, Feder am Hut etc.:
 1. TN erklärt einem 2. TN mündlich das Bild, ohne dieses Bild zu zeigen.Im nächsten Schritt erklärt wiederum 2. TN dem 3. TN das erklärte Bild!
 - Im nächsten Schritt erklärt wiederum 3. TN dem 4. TN das erklärte Bild.
 - Im letzten kommunikativen Austausch erklärt 4. TN dem 5. TN das zuvor erklärte Bild. Der:die letzte TN malt nun anhand der Beschreibung das Bild und das Ausgangsbild und das Ergebnisbild werden miteinander verglichen.

Zusätzliche Hinweise zur Durchführung:

- Es dürfen keine Nachfragen gestellt werden

- Es darf nicht erwähnt werden, um welche Zeichnung genau es sich handelt
- Keine Hinweise auf Zirkus oder ähnliches zulassen
- Reine Beschreibungen allgemeiner Merkmale!
- Keine Interpretationen

Konstruktionsübung in der Team-Challenge zwischen Teams [ca. 1 Stunde]:

- **Eierfall (ca. 1 Std.):** Die TN werden in kleine Gruppen, in denen sich höchstens 6 Personen befinden, eingeteilt. Die Gruppen bekommen nun die Aufgabe ein rohes Hühnerei mithilfe von je 25 Strohhalmen, je einer Rolle Tesafilm und je einer Schere für einen 3 Meter hohen Sturz zu sichern. Die Konstruktionsphase beträgt höchstens 45 Minuten. Sobald diese vorbei ist, bekommen die Gruppen wiederum 5 Minuten, um sich eine Geschichte zu ihrem Rettungssystem auszudenken. Schließlich stellt jede Gruppe ihr System vor und es wird getestet, ob ihre Konstruktion funktioniert.
- **Bau einer Murelbahn in einem Waldgelände (ca. 1 Std.):** Zu Beginn der Praxiseinheit wird den Teilnehmenden das zur Verfügung stehende Gelände sowie die Konstruktions- und Bau-Übung erläutert. Ziel der Konstruktionsübung ist es, einen Tennisball möglichst lange z.B. im Wald zu transportieren, ohne dass dieser den Boden berührt. Um den Wald nicht zu beschädigen, werden im Voraus klare Regeln formuliert: kein Abbrechen von Holz und Blättern. Nach der Einteilung in vier Gruppen durch die Anleitenden steht eine Planungsphase von ca. 10 Minuten zur Verfügung. Anschließend werden die Materialien in Form von Scheren, Kordeln und Tennisbällen an die Gruppen ausgegeben. In der ca. 45-minütigen Bauphase fungierten die Anleitenden als Zeitwächter:innen und Beobachter:innen und stehen bei Fragen rund um das Setting den Gruppen zur Verfügung. Nach Ablauf der Bauphase werden alle Konstruktionen gemeinsam begutachtet und von den einzelnen Gruppen vorgestellt. Jede Gruppe hatte drei Versuche, von denen der Beste gewertet wurde. Bei den Versuchen unterstützen sich die Gruppen gegenseitig und freuen sich über Erfolge der anderen. Nach Abschluss der Präsentation folgt eine gemeinsame Reflexion.

- **Tower of shoes (30 Minuten):** Die TN werden in zwei oder mehr Gruppen eingeteilt und erhalten folgende Aufgabe: „Baut mit euren Schuhen einen möglichst hohen Turm. Dabei müsst ihr eure Schuhe nicht ausziehen, sondern müsst die Schuhe weiterhin an euren Füßen tragen. Der Turm muss für mindestens 20 Sekunden zur Abmessung der Höhe stehen. Der Turm muss freistehen, das bedeutet, dass keine Hilfsmittel (z.B. Leitern, Stühle) benutzt werden dürfen. Nur eure Körper bilden den Turm der Schuhe. Vom ersten Schuh, der den Boden berührt, muss jeder Schuh mit dem nächsthöheren Schuh Kontakt haben.“

Abschluss und Evaluation (ca. 30 Minuten)

- Falls zu Beginn Zettel zu den Erwartungshaltungen der TN gesammelt wurden, werden diese nun (z.B. auf einem Plakat oder an einer Plane) wieder präsentiert. Die TN erhalten die Aufforderung: Nehmt bitte die Erwartungshaltungen vom Plakat / von der Plane, die sich erfüllt haben“. So bleiben die Erwartungen übrig, die sich NICHT erfüllt haben. Nun kann gefragt werden: „warum haben sich diese Erwartungshaltungen nicht erfüllt?“ oder „Warum haben sich so viele Erwartungshaltungen erfüllt“ u.a. Fragen auf die Erwartungshaltung bezogen.
- **Schatzkästchen und Mülleimer (ca. 20 Minuten):** In der Mitte des Kreises werden je eine Schatzkiste und ein Mülleimer gestellt. Die TN sollen nun auf Zettel jeweils das schreiben, was sie sich gerne behalten und was sie lieber in den Müll werfen möchten. Die Zettel werden dann **anonymisiert** von den Leitungspersonen vorgelesen. Es wird mit den Zetteln aus dem Mülleimer begonnen. Die Zettelaussagen können so für sich stehend wirken oder aber TN können dazu Aussagen oder Nachfragen äußern. Im Anschluss folgen die Zettel aus der Schatzkiste. Auch hier können anschließend Äußerungen thematisiert werden.
- **Abschluss (5 Minuten):** Am Ende ist ein abschließendes Ritual hilfreich, um mit einem guten symbolischen Akt den Tag zu beenden (z.B. La-Ola-Welle; gemeinsamer Applaus; sich selber auf die eigene Schulter schlagen).

Tipps und Hinweise zur Umsetzung

Die Team–Challenge wird durch die Verknüpfung von Aktion & Reflexion zum individuellen und gemeinsamen Lernfeld zur Förderung sozialer Kompetenzen. Spiele und Übungen werden

	<p>im gesamten Programm an verschiedenen Stellen immer wieder mit entsprechenden Reflexionsmethoden verknüpft. Dabei soll aber nicht der Spielfluss insgesamt zu sehr unterbrochen werden. Nicht nach jedem Spiel muss eine Reflexion erfolgen. Mit dieser Verknüpfung von Aktion und Reflexion werden Aspekte der psychosozialen Gesundheit der Jugendlichen weiterentwickelt und gefördert (z.B. Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, Ambiguitätstoleranz, Kohärenzgefühl, Selbstwirksamkeitsüberzeugung).</p> <p>Aus den oben beschriebenen Aktionen sind entsprechend des jeweiligen Zeitrahmens und der jeweilig örtlichen Bedingungen die geeigneten Spiele und Übungen auszuwählen. Es sollten auch eigene Ideen aus dem eigenen Spielfundus eingeplant werden können. Auch Variationen der beschriebenen Spiele sollten möglich sein!</p>
<p>Weiterführendes Material/ Literatur</p>	
<p>Quellenangabe</p>	<p>transfer e.V.</p>