

Klassenfahrt

Beitrag von „Djino“ vom 16. Februar 2015 21:18

Ich guck da gern auch bei den Erlebnispädagogen ab...

Die hatten mal einen Schwung Teppichfliesen mitgebracht, die Klasse in gleich große Gruppen aufgeteilt und an jeden Schüler einer jeden Gruppe eine Teppichfliese ausgegeben. Aufgabe: Eine vorher definierte Strecke (draußen auf der Wiese oder drinnen auf einem langen Flur oder im Speisesaal o.ä.) überqueren - und dabei nur auf Teppichfliesen treten (also ein Moor überqueren und nicht darin versinken oder so ähnlich...).

Die SuS stehen in einer Reihe, jeder auf seiner Teppichfliese, der letzte drängelt sich auf die Fliese seines Vordermanns und reicht seine Teppichfliese nach vorn. Der erste legt die Fliese (so weit wie möglich) vor sich, alle gehen einen Schritt weiter, die letzte Fliese wird wieder nach vorn gereicht... (Wenn ein Mitglied der Gruppe nicht mehr auf einer Fliese steht, muss die ganze Gruppe noch einmal von vorn beginnen.)

Noch ein anderes "Fliesen-Spiel" (nicht mehr so ganz in Erinnerung...):

Die Teppichfliesen (oder hier auch: Muster im Fußboden, Markierungen mit Kreide) werden dicht nebeneinander ausgelegt (je nach Platz und gewünschter Spiellänge/-schwierigkeit mehr oder weniger) - um eine quadratische oder rechteckige Spielfläche zu schaffen (vielleicht 4x4 Fliesen?).

Eine Gruppe legt einen Weg über diese Fliesen fest - dieser Weg ist "sicher" / der Weg durch das Labyrinth. Der Weg kann auch (bei größeren Spielfeldern) mal einen Schritt zurück führen, im Zick-zack-Kurs den Weg bahnen, ... (also kompliziert sein...). Natürlich muss sich die Gruppe daran erinnern können. Währenddessen wartet die andere Gruppe draußen & kennt somit den "Weg" nicht. Aus der "Draußengruppe" kommt jeweils ein Schüler herein & versucht, den Weg zu finden. Jeder Schritt könnte der letzte sein... kommt er vom Weg ab, ist sein "Spielzug" vorbei... aber er darf im Raum bleiben & dem nächsten Schüler helfen, den Weg zu finden (jeder neue Spieler weiß also einen Schritt mehr, den man tun oder besser lassen sollte). Irgendwann sollte einer im Team mithilfe der vorher "Gescheiterten" in der Lage sein, das Spielfeld komplett zu überqueren. Die Rollen der Gruppen werden getauscht, die Gruppe mit der geringsten Anzahl an Versuchen gewinnt.