

Tower of Power


Allgemeine Infos

Top-Teams bauen Großes gemeinsam auf. Doch vorgegebene Ziele zu erreichen oder gar zu übertreffen, stellt hohe Anforderungen an alle Beteiligten. „Wie wollen wir miteinander sprechen?“, „Was ist uns in der Zusammenarbeit wichtig?“ oder „Wer führt hier eigentlich?“ - diese und weitere Fragen wollen gemeinsam beantwortet werden. Die Antworten sind der Schlüssel zum lustvollen „Teaming“.

Durchführung

In einem abgegrenzten Bereich werden 8 Bauteile senkrecht stehend auf dem Boden verteilt. Jeder Teilnehmer greift ein Seilende (oder mehr, je nach Zahl der Akteure; bei Bedarf können auch einzelne Seile entfernt werden). Aufgabe ist es, gemeinsam den an den Seilen befestigten Kran zu steuern und damit die Bauteile aufeinander zu stellen, um so einen Turm zu bauen. Dabei gilt stets die Vorgabe, dass die Bauteile von den Teilnehmern mit keinem Körperteil berührt werden dürfen. Dies ist eine wackelige Angelegenheit. Die Konstruktionsweise der Bauteile erlaubt kein hektisches und unkoordiniertes Vorgehen. Die Aufgabe ist also nur durch genaue Absprache und organisiertes, gemeinsames Handeln der Gruppe lösbar.



Akteure (min/opt/max):	6/12/24 - XXL: bis zu 34
Zeit (ohne Auswertung):	10-45 Minuten
Platzbedarf:	8 x 8 m, besser etwas mehr einplanen
Themen & Ziele:	<p>Führungstraining: Abhängigkeiten in Systemen erkennen, Führungskommunikation, mit Risiken umgehen, Feedback geben.</p> <p>Teamentwicklung: Effektiv kommunizieren, kooperieren, aktiv zuhören, Balance herstellen, mit Wertvorstellungen des Teams arbeiten</p> <p>Projektmanagement: Planung simulieren; unter Zeitdruck arbeiten.</p> <p>Kommunikationstraining: Metakommunikation, moderieren, mit unterschiedlichen Blickwinkeln umgehen.</p> <p>Re-Aktivierung: z.B. nach der Mittagspause.</p>
Lieferumfang:	<p>1 Kran (Buche/Edelstahl) mit 24 robusten Flechtschnüren (2m x 3mm, 8-fach geflochten), 8 Bauelemente aus massivem Buchenholz, 1 detaillierte Anleitung. Lieferung im Holzkoffer.</p> <p>Packmaß: 39 x 37 x 14 cm</p> <p>Gewicht: 6.901 kg</p> 

Fliegender Teppich I

Lernprojekt

Die Gruppe spannt gemeinsam den Fliegenden Teppich auf und manövriert einen oder zwei Bälle über die hochbewegliche, gespannte Fläche. Dabei gilt es wahlweise, geschickt zu steuern, einzulochen, dagegenzuhalten oder auch andere Aufgaben zu erfüllen. Das aktiviert die Lachmuskeln der Akteure und zeigt ganz nebenbei Kooperation und Abhängigkeiten im Team.



Durchführung

Am Rand: Ein Ball soll ganz außen am Rand des Fliegenden Teppichs einmal herumgeführt werden.

Drumherum: Ein Ball soll alle Löcher einmal umkreisen und dann wieder zurück zum Ausgangspunkt gebracht werden.

Wettstreit: Akteure von Team A und Team B stehen abwechselnd um den Fliegenden Teppich herum und halten ihn. Eine Minute lang versucht Team A, den Ball in ein Loch zu bekommen, und Team B versucht, dasselbe zu verhindern. Danach werden die Rollen getauscht: Team B versucht, den Ball einzulochen, und Team A hält dagegen.

Von unten: Ein Akteur befindet sich unter dem Tuch und versucht, auszumachen, wo sich der Ball gerade befindet. Mit einem schnellen Griff durch eines der großen Löcher versucht er, den Ball in die Hand zu bekommen und ihn damit nach unten durch das Loch zu ziehen. Das Team am Tuch versucht, das zu vermeiden.

Markiert: Einige der Löcher werden von unten mit runden, beschrifteten Moderationskärtchen abgeklebt. Der Ball soll nun von einer dieser neu entstandenen Stationen zur anderen weitertransportiert werden.

Akteure (min/opt/max):	5 / 10 / 20
Zeit (ohne Auswertung):	5 - 20 Minuten
Platzbedarf:	30 m ²
Themen & Ziele:	Bewegung: Aufwärmen, koordiniertes und dynamisches Miteinander.
	Arbeiten im Team: Gemeinsam kreative Lösungen entwickeln, effektiv kommunizieren, Arbeiten für ein gemeinsames Ziel.
	Führen: Wirksam und zielorientiert moderieren, motivieren, den Überblick behalten, Steuern von Optimierungsprozessen.
	(Re-)Aktivierung: Zu Beginn, nach der Mittagspause.
Lieferumfang:	1 Rundtuch mit breitem Griffwulst, 2 Bälle, 1 detaillierte Anleitung Packmaß: 63 x 46 x 12 cm. Gewicht: 4.5 kg

Fliegender Teppich II

Aufgabe: Alle Spieler stellen sich auf den fliegenden Teppich (Decke, Bauplane oder ähnliches). Anschließend müssen sie den Teppich umdrehen (Oberseite nach unten), ohne dass dabei einer der Spieler den Boden berührt. Weitere Hilfsmittel sind natürlich ebenfalls verboten, also auch das "Umsteigen" auf andere Gegenstände (Stühle, etc.) gilt nicht.

<https://www.mikula-kurt.net/spiele/kooperations-spiele/fliegender-teppich/>



Akteure (min/opt/max):	10 / 15 / 20
Zeit (ohne Auswertung):	20-30 Minuten
Platzbedarf:	30 m ²
Themen & Ziele:	Bewegung: Aufwärmen, koordiniertes und dynamisches Miteinander.
	Arbeiten im Team: Gemeinsam kreative Lösungen entwickeln, effektiv kommunizieren, Arbeiten für ein gemeinsames Ziel.
	Führen: Wirksam und zielorientiert moderieren, motivieren, den Überblick behalten, Steuern von Optimierungsprozessen.
	(Re-)Aktivierung: Zu Beginn, zwischen zwei Themen, nach der Mittagspause.
Lieferumfang:	1 Plane (reicht für 20 Leute, kann gefaltet werden für kleiner Gruppen) Packmaß: passt in einen Plastikbeutel... Gewicht: ca. 2 kg

Wikingerschach

Quelle: <https://www.laboe.de/files/download/Spielregeln%20Wikinger%20Schach.pdf>

Spielregeln Wikinger Schach

Die Wikinger Schach Spielregeln sind recht einfach und schnell für jedermann verständlich, so dass auch Kinder dieses Spiel sehr schnell erlernen werden. Bei dem Spiel ist sowohl Teamgeist (Absprachen bezüglich der Spielstrategie), als auch Geschicklichkeit (der richtige Wurf der Kubbs) gefordert. Es spielen zwei Teams gegeneinander. Es ist das Ziel zuerst die Kubbs (die Knechte/Wikinger) des Gegners auszuschalten und abschließend den König im Mittelfeld zu schlagen.

Vorbereitung des Spiels

Um Wikinger Schach spielen zu können muss zunächst eine Spielfläche auf einem möglichst ebenen Boden abgesteckt werden. Das Spielfeld hat dabei eine Länge von 8-10 Meter und eine Breite von 5-8 Meter (Grundlinie). Auf den beiden Grundlinien werden anschließend die 5 Kubbs beider Mannschaften in einem möglichst gleichmäßigen Abstand aufgestellt. Jede Mannschaft erhält 6 Wurfhölzer, welche auf die Mitspieler einer Mannschaft verteilt werden.

Spielverlauf

Nun ist jede Mannschaft abwechseln am Zug. Nach der Einigung darüber welche Mannschaft beginnen darf, wirft Team A die 6 Wurfhölzer auf die gegnerischen Kubbs der Grundlinie (Basiskubbs). Es darf nur von der eigenen Grundlinie aus geworfen werden. Die Spielregeln besagen, dass die Wurfhölzer mit einer Hand gehalten werden, wobei mit dem Handrücken nach vorne geworfen wird. Das Wurfholz soll sich in seiner Längsrichtung bewegen und darf nicht mit einer rotierenden oder horizontalen Technik geworfen werden. Die Stäbe und Kubbs bleiben liegen bis alle Teammitglieder mit ihren Würfeln fertig sind.

Die umgefallenen Kubbs werden im Anschluss von Team B in die Feldhälfte des ersten Teams geworfen. Dafür gibt es pro Kubb zwei Versuche. Trifft Team B auch beim 2. Versuch nicht das Feld von Team A, darf Team B entscheiden wo der Kubb (Feldkubb) im eigenen Feld aufgestellt wird. Team A darf ebenfalls entscheiden in welche Richtung der Kubb beim Hinstellen gekippt wird. Befindet er sich auf der Mittellinie oder der Außenlinie, muss sich wenigstens die Hälfte des Feldkubbs innerhalb des eigenen Feldes befinden.

In der Regel wird Team B versuchen die Feldkubbs möglichst nah an der Mittellinie und nah beieinander zu platzieren. Desto größer ist dann die Chance, dass diese beim nächsten mal auf einen Schlag getroffen werden. Ist Team B mit seinen Würfeln an der Reihe müssen nämlich zuerst die Feldkubbs umgeworfen werden, bevor die Basiskubbs angegriffen werden können. Trifft Team B nicht alle Feldkubbs von Team A, bildet der Feldkubb, der am nächsten des Königs steht die neue Abwurfline von Team A.

Spielende

Wenn es einer Mannschaft gelungen ist alle Feldkubbs und Basiskubbs der gegnerischen Mannschaft auszuschalten darf der König noch im gleichen Zug umgeworfen werden, sofern noch mindestens zwei Wurfhölzer parat sind. Ansonsten darf der König erst beim nächsten Zug umgeworfen werden.

Die Spielregeln besagen, dass das Spiel vorzeitig beendet ist, wenn ein Team versehentlich den König in der Mitte des Spielfeldes umwirft, bevor alle Feld- und Basiskubbs des Gegners ausgeschaltet sind.

Akteure (min/opt/max):	12 bzw. 6 pro Mannschaft
Zeit (ohne Auswertung):	30-60 Minuten
Platzbedarf:	50 m ² , nur draußen möglich
Themen & Ziele:	Spaß: Wettkampfcharakter, gepaart mit Teamgeist und Geschicklichkeit
	Zeitpunkt: Zu Beginn, zwischen zwei Themen, nach der Mittagspause.
Lieferumfang:	1 Tasche Gewicht: ca. 2 kg

Pipeline

Bei Pipeline geht es darum, im Team eine rollende Kugel in ein Ziel zu befördern. Dazu bekommt jedes Team einige Rinnen. Die Anzahl variiert mit der Anzahl der Teammitglieder. Das Team muss schnell und geschickt Rinne an Rinne reihen, während die Kugel durch diese rollt. **Leider ist die Gesamtlänge aller Rinnen kürzer als die zu überwindende Strecke ...**



Es gibt die folgenden einfachen Grundregeln:

- Die Kugel muss jederzeit vorwärts durch eine Rinne rollen.
- Kein Teilnehmer darf die Kugel berühren.
- Eine Rinne darf nur von genau einem Team-Mitglied gehalten werden.
- Wenn jemand eine Rinne mit der Kugel in der Hand hat, dann darf diese Person sich nicht mit der Rinne im Raum bewegen.

Lernziel ist es, dass sich das Team koordinieren muss, um die Kugel ins Ziel zu bringen.

Das Spiel lässt sich leicht an den jeweiligen Kontext anpassen, z.B. durch Hinzufügen oder Anpassen von neuen Regeln oder durch Aufteilung in mehrere Teams, die gegeneinander antreten müssen. Auch die Aufgabe kann angepasst werden, z.B. indem ein Team mehrere Kugeln ins Ziel bringen und deren Durchlaufzeit kontinuierlich reduzieren muss.

Eine weitere Variationsmöglichkeit ergibt sich durch die Art des Zielbehälters.

Das Spiel kann (muss) man selbst herstellen, es sind alles Teile aus dem Baumarkt, Bezugsquellen für ein fertiges Spiel sind uns keine bekannt...

Akteure (min/opt/max):	10 / 15 / 20
Zeit (ohne Auswertung):	20-30 Minuten
Platzbedarf:	30 m ²
Themen & Ziele:	Spaß: Wettkampfcharakter, gepaart mit Teamgeist und Geschicklichkeit
	Zeitpunkt: Zu Beginn, zwischen zwei Themen, nach der Mittagspause.
Material:	15 Rinnenteile (Regenrinnen aus dem Baumarkt) 1 Kugel (Golfball) 1 Stofftasche zum Transport

Fallschirm

Spiele mit Fallschirmen und/oder Tüchern sind ideale für Gruppenspiele, fordern sie doch fast immer den Einsatz der gesamten Gruppe. Die Spieler*innen müssen sich gegenseitig unterstützen, wenn zum Beispiel Wellen mit dem Tuch erzeugt werden müssen, indem es alle Teilnehmer*innen am Rand halten und gleichmäßig bewegen. So bildet sich eine Gruppendynamik, und auch Schwächere können in das Ganze voll mit einbezogen werden.

Betreuer*innen sollten jedoch darauf achten, dass die Gruppe nicht unbeaufsichtigt Quatsch mit dem Fallschirm oder dem Tuch machen kann. Werden zum Beispiel Kindern in den Stoff eingewickelt, besteht die Gefahr, dass diese anschließend keine Luft mehr bekommen. Auch die Seile an einem Fallschirm bergen gewisse Verletzungsgefahren.

Besonders viele Übungen gibt es hierzu unter

<https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-fallschirm.html>

Empfehlenswerte Literatur mit Anleitungen für rund 100 Übungen und Spiele

<https://www.verlagruhr.de/new-games-fallschirmspiele.html>

Das Band

Lernprojekt

Raum geben, kreativ sein, mit Team-Choreografie spielen. Das Band lässt Ihre Teilnehmenden am eigenen Leib das Gefühl erleben, vom Team umschlossen, gestützt und manchmal auch bewegt zu werden. Team-Körper-Lernen in Perfektion!



Durchführung

Mikrokosmos (MK): Wer in seinem Team Momente echter emotionaler Begegnung fördern möchte, braucht einen geschützten Raum, der alle wie eine sichere Höhle umgibt. Stellen oder setzen Sie sich mit Ihrer Gruppe bequem in das Band, lehnen Sie sich zurück, fühlen Sie den gegenseitigen Halt und besprechen Sie, was es zu besprechen gibt.

Kreisverkehr (KV): 6-24 Personen befinden sich im gespannten Band. Eine Person läuft plötzlich los und lässt sich an einer anderen freien Stelle von der weichen Wand auffangen; es folgt die nächste Person usw. Sobald die Gruppe ein Gefühl dafür entwickelt hat sich trotz der Dynamik gegenseitig zu stabilisieren, können Sie die Geschwindigkeit erhöhen. So entsteht eine hochdynamische Teamkoordination.

Weg der Veränderung (WV): Alle stehen im Band. Jetzt entwickelt die Gruppe ein logisches System, mit dem Person für Person die Position innerhalb des Tuchs verändert. Währenddessen gilt es, eine Wegstrecke von ca. 30 m zurückzulegen. Nur mit echter Team-Choreografie gelingt es der Gruppe den Weg tatsächlich zurückzulegen!

Akteure (min/opt/max):	4-24
Zeit (ohne Auswertung):	Kreisverkehr: 10-30 Minuten; Weg der Veränderung: 10-25 Minuten
Platzbedarf:	Weg der Veränderung und Kreisverkehr: große Freifläche ohne Hindernisse Mikrokosmos: 6 x 6 m
Themen & Ziele:	Bewegung: Aufwärmen, koordiniertes und dynamisches Miteinander. Teamentwicklung: WV, KV: Koordinieren, Wechselwirkungen und Abhängigkeiten in Systemen, zusammenhalten, Rücksicht nehmen, Balance halten; MK: Feedback geben, reflektieren.
	Begleiten von Veränderungsprozessen: Veränderung und Entwicklung als natürliches Phänomen erlebbar machen, beachten von Rahmenbedingungen im Rollenwechsel, intuitive Kräfte der Selbstorganisation erlebbar machen.
	(Re-)Aktivierung: Seminarbeginn, nach der Mittagspause
Lieferumfang:	Das Band XXL, 6 m, Lycratuch Packmaß: Koffer 39 x 36 x 19 cm Gewicht: ca. 3 kg