

ScienceKids Sekundarstufe I

Die erlebnispädagogischen Bausteine

Stefan Biehl, Christian Bruttel, Kai Nörrlinger

Name: Elektrischer Zaun

Übungsdauer: circa 45 bis 60 Minuten

Organisationsform: Gruppenarbeit

Ort: Turnhalle oder Wiese

Materialien und Hilfsmittel:

- Seil
- 2 Bäume oder Pfosten
- Langbank
- gegebenenfalls Augenbinden

Schritt für Schritt:^{12 13}

Ziel dieser Aufgabe ist es, mit allen Personen einen elektrischen Zaun (gespanntes Seil) zu überwinden. Als Hilfsmittel steht dafür lediglich eine Langbank zur Verfügung. Weder Langbank noch Spieler dürfen das Seil berühren. Falls doch ein Spieler das Seil berührt, muss der Überquerungsversuch von allen neu begonnen werden. Berührt die Langbank das Seil, müssen alle einen neuen Versuch starten, die zu diesem Zeitpunkt Körperkontakt zur Langbank hatten. Da es sich um einen „Zaun“ handelt, kann niemand unter der Schnur durchgehen oder durchgreifen. Die Seilbefestigung (Pfosten, Bäume) dürfen nicht als Hilfsmittel benutzt werden.

¹² GILSDORF, R., KISTNER, G.(1995): *Kooperative Abenteuerspiele, Band 1: Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Kallmeyer-Verlag, Seelze-Velber.

¹³ LANDESSPORTBUND NRW (Hrsg.) (2005): *Arbeitshilfe: Abenteuer/Erlebnis*.

Sämtliche Sprünge sind wegen des Verletzungsrisikos verboten. Einzige Ausnahme: Der erste Schüler darf ohne Hilfe von der Höhe des Seils auf die andere Seite abspringen. Es ist darauf zu achten, dass der Boden weich und eben ist. Alle Schüler haben die Aufgabe, sich gegenseitig zu sichern. Dazu müssen sich die Arme stets auffangbereit in der Luft befinden. Das Seil wird in Höhe der Nasenspitze des zweitkleinsten Schülers gespannt.

Variationsmöglichkeit:

Das Seil wird in Höhe des Bauchnabels des zweitkleinsten Schülers gespannt. Dafür muss die Gruppe ständig Körperkontakt halten. Reißt der Kontakt (die Kette) an einer Stelle ab, muss die ganze Gruppe von vorne beginnen.

Lernziele:¹⁴

Die Schüler ...

- ... können variantenreich, kontrolliert und sicher rollen und fallen.
- ... können ihre Leistungsfähigkeit einschätzen.
- ... können die Geräte auf- und abbauen und dabei Sicherheitsaspekte berücksichtigen und Sicherheitsstellungen organisieren.
- ... können eigene soziale Fähigkeiten erkennen und für andere einsetzen.
- ... können über ihr soziales Engagement reflektieren und es dokumentieren.
- ... können für andere verlässlich Verantwortung übernehmen.
- ... erweitern ihre Bewegungs- und Körpererfahrungen und verbessern ihre Wahrnehmungsfähigkeit.
- ... verbessern ihre Koordination in den Bereichen Gleichgewichts-, Differenzierungs-, Rhythmisierungs-, Reaktions- und Orientierungsfähigkeit.
- ... kennen Bewegungsfelder mit Abenteuer- und Erlebnischarakter und haben darin Erfahrungen gesammelt.

¹⁴ MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT BADEN-WÜRTTEMBERG: *Bildungspläne 2004.*

- ... können sich selbst und andere einschätzen.
- ... verfügen über empathische Fähigkeiten, berücksichtigen sie im Umgang mit anderen.
- ... sind teamfähig und übernehmen Verantwortung für ihr Handeln.
- ... praktizieren demokratische Verhaltensweisen im Zusammenleben mit anderen.