

ScienceKids Sekundarstufe I

Die erlebnispädagogischen Bausteine

Stefan Biehl, Christian Bruttel, Kai Nörrlinger

Name: Sumpfüberquerung

Übungsdauer: circa 20 bis 30 Minuten

Organisationsform: Gruppenarbeit

Ort: Turnhalle, Sportplatz, Wiese oder Flur

Materialien und Hilfsmittel:

- Teppichfliesen
- 2 Seile
- Augenbinden

Schritt für Schritt:^{28 29}

Die Gruppe hat die Aufgabe, einen Sumpf zu überqueren, um an das andere Festland zu gelangen. Der Sumpf darf dabei nicht berührt werden, da das aufspritzende Wasser blind macht (Augenbinden). Alles, was in den Sumpf geworfen wird, geht sofort unter. Ausnahme: Wenn sofort ein Fuß oder eine Hand draufgestellt wird, können die magischen Steine (Teppichfliesen) durch den Druck von oben schwimmen. Ist der Druck (Hand, Fuß) allerdings auch nur für einen Moment weg, so gehen die Teppichfliesen unter und sind verloren.

Variationsmöglichkeiten:

- Die Gruppe hat eine vorgegebene Zeit.

²⁸ GILSDORF, R., KISTNER, G.(1995): *Kooperative Abenteuerspiele 1. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Kallmeyer-Verlag, Seelze-Velber.

²⁹ SCHOLZ, M. (2005): *Erlebnis – Wagnis – Abenteuer. Sinnorientierungen im Sport*. PRAXISIDEEN – Schriftenreihe für Bewegung, Spiel und Sport. Hofmann-Verlag, Schorndorf.

- Anstelle der Teppichfliesen werden Fahrradschläuche verwendet.
- Es werden weniger Teppichfliesen als Personen ausgeteilt.
- Die Gruppe muss Medizinbälle (Proviand) transportieren.

Lernziele:³⁰

Die Schüler ...

- ... können ihre Leistungsfähigkeit einschätzen.
- ... können eigene soziale Fähigkeiten erkennen und für andere einsetzen.
- ... können über ihr soziales Engagement reflektieren und es dokumentieren.
- ... können für andere verlässlich Verantwortung übernehmen.
... verbessern ihre Koordination in den Bereichen Gleichgewichts-, Differenzierungs-, Rhythmisierungs-, Reaktions- und Orientierungsfähigkeit.
- ... erweitern ihre Bewegungs- und Körpererfahrungen und verbessern ihre Wahrnehmungsfähigkeit.
- ... kennen Bewegungsfelder mit Abenteuer- und Erlebnischarakter und haben darin Erfahrungen gesammelt.
- ... können sich selbst und andere einschätzen.
- ... verfügen über empathische Fähigkeiten und berücksichtigen sie im Umgang mit anderen
- ... sind teamfähig und übernehmen Verantwortung für ihr Handeln.
- ... praktizieren demokratische Verhaltensweisen im Zusammenleben mit anderen.

³⁰ MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT BADEN-WÜRTTEMBERG: *Bildungspläne 2004*.