



Spiele im Klettergarten

Achter- und Halbmaststafette

Material:

- zwei Seilstücke ca. 20 Meter, Durchmesser ca. 10 mm
- zwei HMS - Schraubkarabiner
- zwei Seilstück ca. 2 Meter, Durchmesser ca. 10 mm
- einen Gurt pro TN

Der Gruppe werden der Halbmastknoten und der gesteckte Achter vorgestellt und jede:r kann die Knoten am Seil ausprobieren. Anschließend wird die Gruppe in zwei Kleingruppen aufgeteilt. Jeder Kleingruppe stehen ein langes Seilstück, ein kurzes Seilstück und ein HMS – Schraubkarabiner zur Verfügung. Das lange Seilstück wird an einem Ende irgendwo festgemacht. Jede:r Teilnehmer:in muss nun nacheinander, von einer Startlinie zum Fixpunkt des Seiles und dort den HMS mit dem Halbmastknoten einhängen. Ist der Knoten korrekt (von Spieleleitung überprüft) läuft der/ die Teilnehmerin zur Gruppe zurück und zieht dabei den HMS durch das Seil. Am Ende des Seiles angekommen übergibt er/sie den/der nächsten Teilnehmer:in den HMS. Dieser läuft wieder vor zum Fixpunkt.....

Hat die ganze Gruppe den Halbmast durchgezogen startet wieder jeweils ein:e Teilnehmer:in zum kurzen Seilstück welches wiederum irgendwo festgemacht ist. Diesmal muss jeder der Teilnehmer:innen einen Sitzgurt tragen und sich beim kurzen Seilstück mit dem gesteckten Achter einhängen. Ist der Knoten korrekt (von Spieleleitung überprüft) kann er/ sie sich wieder aushängen und der/ die nächste Teilnehmerin ist an der Reihe.

Bei den Disziplinen starten die Gruppen gleichzeitig. Die schnellere Gruppe hat gewonnen.

Blind klettern

Eine Tope-Rope Route wird eingerichtet. Die Person, die im Nachstieg klettert, bekommt eine Augenbinde und muss nun blind klettern. Die Person die sichert, kann dem/ der Kletterer:in die Griffe und Tritte ansagen.

Klettern mit Handschuhen

Winterhandschuhe werden angezogen, und nun soll versucht werden mit diesen zu klettern.

Schweres Seil

Material: 1 Seil in etwa 15-20 Meter Länge.

Alle Mitspielenden stellen sich in einem Rechteck auf und nehmen gemeinsam das Seil vom Boden auf, als sei es eine schwere Marmorplatte. Die nun hochgehobene Platte soll vorsichtig an einen von der Spielleitung bestimmten Ort getragen werden. Es ist dabei von der Gruppe zu berücksichtigen, dass sich die schwere Marmorplatte nicht plötzlich verschmälert oder durchbiegt.

Variante 1: Es kann auch ein unregelmäßig geformtes Objekt transportiert werden. Doch auch das darf seine Form nicht verlieren.

Stationsbetrieb Kletterschein

Es werden zweier Teams gebildet. Unterschiedliche Stationen werden am Boden des Klettergartens eingerichtet. Die Teams gehen von Station zu Station, bis sie alle durchgemacht haben. Vor Beginn des Stationenbetriebes sollte auf folgende Dinge hingewiesen werden: Bei jeder Station, an der mit Seil geklettert wird, muss ein Partnercheck durchgeführt werden. Die Paare kontrollieren sich gegenseitig genau und üben abwechselnd.

Stationen: Gurt anziehen, Seil aufschließen, Achterknoten und Halbmastwurf, Expressen im Vorstieg richtig einhängen und Seil einhängen.

Simon sagt

Zwei Spielerinnen klettern an zwei leichten Routen die nebeneinander liegen im Nachstieg. Sie müssen dabei die Kommandos der Spielleitung folgen. Dabei darf nur geklettert werden, wenn vor der Spielleitung die beiden Wörter „Simon sagt“ angeführt werden. Zum Beispiel Simon sagt mit der linken Hand nach oben. Dann soll dies befolgt werden. Wenn kein „Simon sagt“ erfolgt, wird keine Bewegung ausgeführt. Zum Beispiel, rechten Fuß auf kleine Leiste stellen, muss der/ die Klettererin auf der Wand die aktuelle Position halten, bis ein „Simon sagt“ erfolgt und er/ sie weiterklettern kann.