

**Workshop 2012 für Familiengruppenleiter des DAV  
"Mobile Seilaufbauten und Seilspiele"  
in der DJH Monschau-Hargard vom 14 - 16.09.2012**

**Leitung: Roland Schulz  
Beratung: Rainer Jürgens**



## Inhaltsverzeichnis

Anmerkung: .....	2
1. Definition.....	3
2. Geeignetes Material .....	5
3. Seile .....	5
4. Bandschlingen .....	7
5. Karabiner .....	8
6. Präsentation .....	9
7. Regeln .....	10
8. Interventionen.....	11
9. Hinweis zur Ökologie .....	11
10. Fixpunkte .....	11
11. Der Wickelknoten .....	12
12. Bandschlinge und Ankerstich .....	12
13. Der Kreuzklemmknoten .....	13
14. Expressflaschenzug mit Rücklauf Sperre durch GriGri .....	13
15. Durchgeführte Seilspiele.....	14
Der Klumpen .....	14
Blinder Mathematiker .....	15
Elektrischer Draht.....	16
Pfadfühler.....	18
Seilknubbel.....	19
16. Durchgeführte niedrige Seilaufbauten .....	20
Spinnennetz vertikal .....	20
Die Brücke der Verständigung .....	22
Mohawk Walk .....	23
Hajos Mondfahrt.....	25
Die Burmabrücke in der Version niedriger Seilaufbau.....	26
17. Literaturempfehlungen:.....	28
18. Quellen: .....	29

### Anmerkung:

In der deutschen Sprache ermöglicht die Wortwahl eine Differenzierung in maskuline und feminine Form. In diesem Text wird oft nur die maskuline Form benutzt um den Lesefluss nicht zu behindern. Ich weise ausdrücklich darauf hin, dass bei der Verwendung der maskulinen Form auch grundsätzlich immer die feminine Form mit angesprochen ist.

Roland Schulz



## 1. Definition

Eine konkrete Definition des Begriffs „Mobile Seilbauten“ ist kaum möglich, da es sich um einen nicht staatlich geschützten Begriff handelt. Allgemein werden unter dem Oberbegriff „mobile Seilbauten“ alle temporär errichteten Elemente zusammengefasst, die aus Bergsport- und/oder Industriematerialien gebaut werden.

Mit der Entwicklung und in Kraftsetzung der Norm EN 15567 im Jahr 2008 wurde erstmals eine Begriffsabgrenzung festgehalten und damit geregelt, welche Seilbauten von dieser Norm betroffen sind und welche nicht. Hier wird in stationäre Seilgärten, mobile Seilgärten und temporäre Seilelemente unterschieden.

### **Stationäre Seilgärten:**

Hier handelt es sich um einen festinstallierten Ropes-Cours zwischen Bäumen oder Masten (zum Beispiel: Abenteuerseilgärten und Waldseilparks)

### **Mobile Seilgärten**

Um einen mobilen Seilgarten handelt es sich dann, wenn das Tragwerk selbst (Anschlagpunkte) transportabel ist und die Elemente auf beliebigen Flächen aufgebaut werden können (zum Beispiel: mobile Kletterwand).

### **Temporäre Seilelemente**

Um ein temporäres Seilelement handelt es sich, wenn ein Seilbau üblicherweise zwischen Bäumen oder anderen bereits vorhandenen – nicht mobilen – Anschlagpunkten innerhalb kurzer Zeit und nur für einen begrenzten Zeitraum errichtet und nach Beendigung des Betriebes wieder vollständig abgebaut wird. Bäume und Umfeld sollen im selben Zustand verlassen werden, wie sie ursprünglich vorgefunden wurden. (keine Beschädigung der Rinde) Solange sie nicht länger als sieben Tage bestehen bleiben, unterliegen sie nicht der Hochseilgartennorm. Darunter ist prinzipiell zu verstehen,

- ◆ dass sie nicht wie andere Seilgärten von einer Zertifizierungsstelle abgenommen werden müssen
- ◆ dass die Anschlagpunkte hier nicht von einem Statiker oder Arboristen (Baumsachverständigen) überprüft werden müssen.

Im Vergleich zu stationären Seilgärten ist der Aufbau und Betrieb temporärer Seilelemente wesentlich komplexer und erfordert ein großes Wissen im Bereich Sicherheitstechnik und im Betrieb solcher Elemente.

Der Reiz und auch gleichzeitig die Herausforderung liegen darin, dass es keine standardisierten Plätze gibt, an denen die mobilen Elemente aufgebaut werden. Das erfordert von den Trainern, dass sie jedes Mal von neuem abschätzen müssen, ob ein Element an diesem speziellen Ort durchführbar ist, oder ob sie lieber darauf verzichten sollten.



Auch wenn die Norm EN 15567 nicht zwischen niedrigen und hohen Elementen unterscheidet und sinngemäß lediglich von einer adäquaten Sicherung spricht, muss man an dieser Stelle daraufhin hinweisen, dass entsprechende Sicherungen wie z. B. Toprope-Konstruktionen bei hohen Elementen und direkte Sicherung durch Personen (spotten) bei bodennahen Elementen unverzichtbar sind.

Wir beim DAV unterscheiden hingegen sehr wohl zwischen hohen und niedrigen Seilaufbauten, da niedrige mobile/temporäre Seilaufbauten in Bodennähe von geeigneten Personen ohne spezielle Ausbildung errichtet und betrieben werden können. Errichten und Betreiben hoher mobiler/temporärer Seilaufbauten **sollten** jedoch nur Personen mit entsprechender Qualifikation durch eine Ausbildung. Das ist aber leider keine Pflicht sondern nur eine Empfehlung.

Für uns Familiengruppenleiter/innen kommen in fast allen Fällen nur die niedrigen mobil/temporären Seilaufbauten zum Einsatz, da alle anderen Anwendungen immer in Materialschlachten ausarten. Nicht selten wird an einem hohen Seilelement (über eine Schlucht oder Gewässer gespannt) 2-3 Stunden gebastelt und verbessert. Gerade unsere jüngeren Gruppenmitglieder haben in dieser Zeit schon die Lust an der Sache verloren. Nicht zu vernachlässigen ist auch das zusätzlich zu transportierende Gewicht des Equipments in unseren Rucksäcken, wenn es um einen anspruchsvollen Seilaufbau geht. Oft werden wir selber dann die Lastesel sein wenn wir unsere Gruppe mit einem Seilaufbau erfreuen wollen.

Unser Focus sollte damit also den niedrigen und somit schnell aufzubauenden Seilelementen gehören, die z.B. in diesem Workshop vorgestellt werden.



## 2. Geeignetes Material

Neben einem sicherheitstechnisch einwandfreiem Aufbau sind natürlich auch Kenntnisse über die jeweils benutzten Seiltypen und auch über das weitere Material wichtig. Nachfolgend eine Tabelle empfohlener Ausrüstungsgegenstände für Seilaufbauten. Hierbei gibt es keine Unterscheidung von Material für hohe oder niedrige Seilaufbauten.

Bezeichnung	DIN	Dehnung	Fangstoßkraft	Statische Festigkeit	Mindestbruchkraft
Dynamisches Einfachseil 10,5mm	EN892 UIAA101	10-12%	12 kN	-	-
Statikseil Typ A 11,0 mm	EN1891 UIAA107	4-5%	6kN	mindestens 22kN	-
Spielseil	-	-	-	-	-
Genähte Bandschlingen	EN566 UIAA104	-	-	-	22kN
Safelock-Karabiner	EN12775 UIAA121				20-25kN (Längsbelastung)
Schraub-Karabiner	EN12775 UIAA121				20-30kN (Längsbelastung)

## 3. Seile

◆ Bei **dynamischen Bergseilen** kommt nur das Einfachseil mit 10,5mm Mindestdurchmesser in Frage. Zwillingsseile finden bei Seilaufbauten keine Verwendung.

◆ **Statikseile** sind Kernmantelseile mit geringer Dehnung. Statikseile kann man an den Kennfäden erkennen, die parallel und diagonal über das Seil laufen, ohne sich zu kreuzen. Es gibt zwei Seiltypen.

Typ A: Seil zur Verwendung in der Rettung oder als Sicherheitsleine bei Höhenarbeiten. Im letzteren Fall wird das Seil zusammen mit anderen Apparaten verwendet, um den Arbeitsplatz zu erreichen, oder um Arbeiten am Seil oder mit Seilunterstützung auszuführen.

Für unsere Zwecke kommen nur Seile des Typ A in Frage

Typ B: Seil von geringerem Durchmesser und geringerer Festigkeit als Typ A, was mehr Vorsichtsmaßnahmen und Achtsamkeit während des Gebrauchs erfordert.

Für unsere Zwecke sind diese Seile nicht geeignet!

◆ **Spielseile** gibt es offiziell überhaupt nicht.

Damit werden Seile beschrieben, die aus irgendeiner Gründen (Alter, mangelndes Handling, Seilpelz, Mantelbeschädigung, o. Ä.) ausrangiert worden sind und - wie der Name schon sagt - nur noch zum Spielen taugen.





Niemand verlangt von euch, euer funkelnelneus Bergseil für ein Spiel durch den Dreck zu ziehen.

**Deshalb ist es unbedingt notwendig, dass:**

- ◆ Spielseile von den sicherheitstechnisch relevanten Seilen (Bergseil, Statikseil) zweifelsfrei unterschieden werden können.  
**Hierzu werden die Spielseile an den Enden schräg abgeschweißt.**  
Diese Quasinorm wurde in der Jugendbildungsstätte Hindelang entwickelt.
- ◆ Spielseile nur dann verwendet werden, wenn keine sicherheitsrelevanten oder seiltechnischen Erfordernisse vorliegen.
- ◆ überall da, wo ein Spielseil die Anforderung nicht mehr erfüllen kann, genormtes Material in einwandfreiem Zustand verwendet wird.

**Ein geknotetes Seil büßt ca. 20-40 % seiner aktuellen Höchstzugkraft ein.**



## 4. Bandschlingen

Genähte Bandschlingen sollen mindestens 3 Kennfäden aufweisen (min. 15kN), besser aber 22kN. Mittlerweile werden auch Bandschlingen ohne Kennfäden im Handel angeboten. In diesen Fällen ist die Normierung als kleines Fähnchen an der Nahtstelle sichtbar.



Die für neue Seile und Bänder angegebenen Werte der Höchstzugkraft werden in ungeknotetem Zustand ermittelt. Die Knoten-Höchstzugkraft von Seilen und Bändern liegt bekanntermaßen unterhalb der Höchstzugkraft auf gerader Seilstrecke. Knoten reduzieren wie alle anderen Umlenkungen, Einschnürungen oder Verdrillungen die Festigkeit von Seilen durch die zusätzlichen Biege- und Scherbelastungen. Da die Materialien im Bergsport in der Regel geknotet oder gebunden zum Einsatz kommen, muss diese Reduktion bei der Beurteilung der Sicherheitsreserven beachtet werden.

Es dürfen nicht mehrere Bandschlingen gleichzeitig in einen Schäkel oder Karabiner eingehängt werden. Hier besteht die Gefahr, dass die unterste Schlinge zerquetscht wird oder sogar unter Last aufschmelzen kann.

**Ein geknotetes Band hält ca. noch die Hälfte der aktuellen Höchstzugkraft, eher weniger.**



## 5. Karabiner

Karabiner für die uneingeschränkte beste Eignung für alle mobile Seilaufbauten sind zur Zeit die Safelock-Karabiner: Mythos, Twistlock-Plus, Ball-Lock und Belay Master. Hierbei schützen drei unabhängige Bewegungen (schieben, drehen, öffnen) vor ungewolltem Öffnen.

Schraubkarabiner mit ungesichertem Verschluss weisen gegenüber den Safelock-Karabinern den Nachteil auf, dass sie sich in bestimmten Fällen selbstständig aufdrehen können. Hierzu gehören bei mobilen Seilaufbauten z.B. Situationen, bei denen gespannte Seile in Schwingungen versetzt werden.

Bei **hohen** mobilen Seilaufbauten dürfen wir Schraubkarabiner nur noch verwenden, wenn sie redundant und entgegengesetzt eingesetzt werden.

Bei **niedrigen** mobilen Seilaufbauten (unter Schritthöhe) dürfen Schraubkarabiner unbedenklich eingesetzt werden. Hierbei sollten allerdings nur einwandfrei funktionierende und neuere Modelle zur Verwendung kommen.

**Auf Twistlock- und Schnappkarabiner** sollte bei mobilen Seilaufbauten grundsätzlich verzichtet werden.



Mythos



Twistlock-Plus



Ball-Lock



Belay Master



## 6. Präsentation

Die Phase der Vorstellung der jeweiligen Aktivität nimmt in der Reihe der Anleitungsaufgaben eine wichtige Schlüsselposition ein. Hier werden die Weichen für den weiteren Ablauf gestellt. Eine gute und durchdachte Vorstellung dessen, was dann folgen soll, ist oft die halbe Miete und bereitet den Boden für die erfolgreiche Durchführung. Grundsätzlich gilt:

- ◆ Sorgt für eine lockere, aber konzentrierte Atmosphäre. Alle Teilnehmer sollten aufmerksam und nicht abgelenkt sein. Schließt Störungen möglichst aus.
- ◆ Stellt die Aufgaben und Aktionen klar und deutlich dar. Jedes Gruppenmitglied muss wissen, um was es geht. Räumt den Teilnehmern am Ende der Präsentation Zeit ein, um Fragen zu stellen um Missverständnisse zu klären.
- ◆ Weckt Neugierde bei euren Teilnehmern. Wenn es euch gelingt, Interesse zu wecken und Spannung aufzubauen, steigert ihr auch die allgemeine Bereitschaft, sich auf die kommenden Herausforderungen einzulassen.



## 7. Regeln

Unter Regeln sind im Allgemeinen die Spielregeln zu verstehen, die für das jeweilige Spiel oder die Aktion relevant sind. Da sich die Regeln von Fall zu Fall ändern, müssen sie zu Beginn einer jeden Aktivität neu erfasst und erklärt werden. Dabei ist es zentral wichtig, dass eine vollständige Darstellung erfolgt.

Regeln, oder Teile davon, die ihr nachschiebt, werden oft als eine ungerechtfertigte oder zusätzliche Verschärfung der Aufgabe verstanden und dann mit einem „Das haben wir aber nicht gewusst“ oder „Das hättest Du uns auch früher sagen können“ kommentiert. Dieses „Draufsatteln“ von Regeln unterbricht und stört auch die wichtige Phase der Zusammenarbeit in der Gruppe enorm und führt oft genug dazu, dass mühsam erarbeitete Strategien in sich zusammen fallen, weil sie wegen der „neuen“ Regeln nicht mehr umgesetzt werden können.

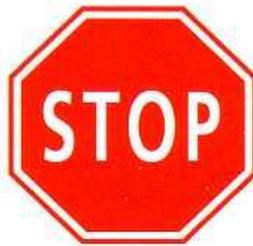
Regeln sind, sofern davon keine sicherheitsrelevanten Vorgaben verletzt werden, auch innerhalb eines Spieles oder einer Aktion nicht unveränderlich. Manchmal kann es im Hinblick auf den Gruppenprozess sinnvoll sein, die vorgestellten Regeln anders zu interpretieren, sie zu verändern oder einen Regelverstoß zu ignorieren.

Gerade im Hinblick auf unsere jüngeren Teilnehmer soll das Erfolgserlebnis immer im Vordergrund stehen.



## 8. Interventionen

Ihr müsst in der Lage sein, bei Gefahr oder bei sicherheitstechnisch zweifelhaften Lösungsansätzen alle Aktionen mit einem Wort schlagartig zu beenden. Hierzu muss im Vorfeld vereinbart werden, dass bei dem Ruf „Stopp“ jede Aktion in der Gruppe unterbrochen wird und die Teilnehmer an ihrer jeweiligen Position verbleiben. Nach Klärung des Problems kann dann weiter gearbeitet werden, entscheidend ist, dass der Ruf „Stopp“ zum einen laut und deutlich erschallt und zum anderen auch nur dann eingesetzt wird, wenn es wirklich notwendig ist. Wenn ihr bei jeder Kleinigkeit „Stopp“ schreit, erlahmt die Aufmerksamkeit und ihr werdet im entscheidenden Augenblick nicht mehr Ernst genommen.



## 9. Hinweis zur Ökologie

Um eine eventuelle Beschädigung der Baumrinde zu vermeiden ist es am besten, wenn man vor dem Spannen der Seile oder Bänder ein Teppichstück um den Baum legt.

## 10. Fixpunkte

Die Fix- oder Anschlagpunkte, an denen Seilaufbauten befestigt werden, müssen über jeden Zweifel erhaben sein. Die Seile werden beim Bau oft stark gespannt und die Kraft die auf die Fixpunkte wirkt, ist nicht zu unterschätzen. Am besten sind natürlich dicke Bäume. Bäume direkt an Flussufern sind oft durch Unterspülung weniger stabil, deshalb sollten lieber etwas zurückgesetzte Bäume verwendet werden, an denen die Gruppe auch besser arbeiten kann. Vor solchen Bäumen muss mindestens eine freie Fläche von 2 x 2 m vorhanden sein um unsere Teilnehmer sicher an den Seilaufbau zu bringen oder abnehmen zu können.

Die hier nun aufgeführten Befestigungs- und Spanntechniken beruhen auf **gesicherten Erfahrungswerten** die im Rahmen der Jugendleiteraus- und Weiterbildung des JDAV seit Jahren gewonnen wurden.



## 11. Der Wickelknoten

Der Wickelknoten bietet eine einfache und sichere Möglichkeit, das Seil knotenfrei an einem Baum zu verankern. Die Wicklung sollte von oben nach unten erfolgen, damit sich nicht weniger belastete Windungen lösen, nach unten rutschen, den Knoten lockern oder nachrutschen lassen. Das Seilende befindet sich also unten und wird mit einem Verschlusskarabiner in das weglauende Seil eingeklinkt. Das Seilende wird mit einem Achterknoten oder als optimale Variante – mit HMS und Schleifknoten – mit dem Karabiner verbunden. Die Anzahl der Wicklungen hängt von Baumdurchmesser ab. Bei einem Baum von 50 cm Durchmesser reichen 3-4 Wicklungen vollkommen aus.



## 12. Bandschlinge und Ankerstich

Hierbei wird mit einer genähten Bandschlinge ein Ankerstich um den Baumstamm gebildet. Im freien Ende der Schlinge wird der Verschlusskarabiner eingehängt. Dabei ist zu beachten, dass dieser Karabiner frei hängt und nicht an Bäumen oder Felsen an- oder aufliegt. Nur so kann eine optimale Karabinerbelastung (in Längsrichtung) sichergestellt werden. Das Seil wird vorzugsweise mit einem abgesicherten HMS und Schleifknoten in einen Verschlusskarabiner eingehängt. Damit ist ein Öffnen unter Last und auch nach starker Beanspruchung zuverlässig möglich.



### 13. Der Kreuzklemmknoten

Der Kreuzklemmknoten ist ein Klemmknoten aus Bandschlingenmaterial und hat die gleiche Funktion wie der Prusikknoten. Das Bandschlingenmaterial klemmt zuverlässig, ist im Gegensatz zu der Prusikschlinge wesentlich stabiler und kann auch bei Zugkräften von 5 - 6kN nicht reißen.

Mit ein wenig Übung ist er genau so schnell zu knüpfen wie ein Prusikknoten.



### 14. Expressflaschenzug mit Rücklauf Sperre durch GriGri

Diese Spannmethode ist nach allen Auffassungen die derzeit zweckmäßigste und am schnellsten umsetzbare Lösung, wenn ein GriGri als Rücklauf Sperre zur Verfügung steht. Zusätzlich muss das Gerät nach dem Spannen gegen unbeabsichtigtes Öffnen abgesichert werden. Hierzu wird das freie Seil auf der dem Hebel des GriGri abgewandten Seite um den Baum geführt und mit HMS/Schleifknoten und einem separaten Verschlusskarabiner rückversichert.

Als zusätzliche Sicherheit dient die Rücklauf Sperre als Überlastungssicherung, da das GriGri so konstruiert ist, dass das belastete Seil bei einer bestimmten maximalen Belastung geringfügig durchrutscht und nach Unterschreitung der Belastung wieder zuverlässig blockiert.



## 15. Durchgeführte Seilspiele

### Der Klumpen

Typ:	Seilspiel
Material:	Ein etwa 15-20 m langes Spielseil
Zeitbedarf:	ca. 20-30 min.
Altersgruppe:	Ab 9 Jahren
Gruppengröße:	10-20 Personen
Gelände:	Wiesengelände ohne große Unebenheiten.

**Spielbeschreibung:** Bei diesem Spiel geht es um Kommunikation (die Vereinbarung einer Strategie) und Kooperation. Die Teilnehmer, es sollten mindestens 10 Personen sein, werden auf einem Fleck klumpenförmig dicht zusammengestellt. Danach wird ein Spielseil vom Spielleiter in mehreren Windungen in Bauchhöhe um die gesamte Gruppe geschlungen und verknotet. Die Gruppe erhält die Aufgabe sich als Klumpen über eine definierte Wegstrecke zu bewegen. Die grundsätzliche Schwierigkeit liegt darin, sich in der Gruppe auf eine gemeinsame Strategie der Fortbewegung zu einigen. Vorne und Hinten muss definiert werden und alle Teilnehmer müssen sich im Klumpen entsprechend ordnen. Beim Loslaufen können durchaus Mitglieder der Gruppe „unter die Räder“ kommen oder eingeklemmt werden. In diesem Fall ist eine Intervention des Spielleiters notwendig. **Stop-Regel.**



© Foto:  
Roland Schulz



## Blinder Mathematiker

Typ:	Seilspiel
Material:	Ein etwa 20 m langes Spielseil, Augenbinden
Zeitbedarf:	ca. 30 min.
Altersgruppe:	Ab 12 Jahren
Gruppengröße:	10-15 Personen
Gelände:	Wiesengelände ohne große Unebenheiten.

**Spielbeschreibung:** Mathematik gehört vor allem in der Schule zu den ehr ungeliebten Fächern, aber hier geht es um angewandte Mathematik und das macht entschieden mehr Spaß. Das Spielseil wird zu einem großen Ring zusammengeknotet und auf dem Gelände ausgelegt. Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis um das Seil auf und verbinden die Augen, danach nehmen alle das Seil in die Hände. Die Aufgabe der Gruppe ist es nun, mit dem Seil eine geometrische Form so genau wie möglich nach zu bilden. (Quadrat, Rechteck, Dreieck, o. Ä.) Die Gruppe bestimmt selber, zu welchem Zeitpunkt die Aufgabe erfüllt ist.



© Foto: Roland Schulz



## Elektrischer Draht

Typ:	Seilspiel
Material:	Ein etwa 10 m langes Spielseil
Zeitbedarf:	ca. 30 min.
Altersgruppe:	Ab 13 Jahren
Gruppengröße:	10-15 Personen
Gelände:	Wiesengelände ohne große Unebenheiten.

**Spielbeschreibung:** Bei diesem Spiel geht es vor allem um Kooperation und Konzentration. Zur Spielvorbereitung befestigt der Spielleiter das Seil an einem Baum und spannt es horizontal, indem er sich das andere Ende um die Hüften schlingt. Die Höhe richtet sich nach der Größe der Teilnehmer, angebracht sind 10 cm über Schritthöhe.

Die Gruppe erhält nun die Aufgabe, das Seil zu überqueren. Dabei muss ein körperlicher Kontakt aller Gruppenmitglieder untereinander hergestellt werden, der während der ganzen Aktion beibehalten werden muss. (z.B. eine Schlange) Wie und in welcher Form der Kontakt erfolgt, bleibt der Gruppe überlassen.

Das Seil darf nicht umgangen werden und es dürfen sich keine Körperteile oder sonstige Hilfsmittel in Falllinie unter dem elektrischen Draht befinden, der natürlich auch keinesfalls berührt werden darf.

Wichtig ist, dass der Kontakt auch bei der Seilüberquerung nicht abreißt. Geschieht dies trotzdem, muss die Gruppe in die Ausgangsposition zurück. Gleiches gilt für die Berührung des Seils. Die Aufgabe ist gelöst, wenn die gesamte Gruppe unter Aufrechterhaltung des Körperkontaktes das Seil überquert hat.

**Variationen:** Die ganze Aktion läuft schweigend ab.

**Sicherheitshinweis:** Der Spielleiter muss **unbedingt** darauf achten, dass das Seil nur an einer Seite fixiert ist. Wird das Seil an beiden Seiten fix befestigt, können durch Hängenbleiben im Seil üble Stürze verursacht werden. Fällt ein Mitglied ins Seil oder bleibt bei der Überquerung hängen, muss der Spielleiter sofort nachgeben können. Dies wird durch die flexible Befestigung des Seils ohne Knoten um die Hüften erreicht.





## Pfadfühler

Typ:	Seilspiel
Material:	Ein etwa 20 m langes Spielseil, Augenbinde.
Zeitbedarf:	ca. 5 min.
Altersgruppe:	Ab 4 Jahren
Gruppengröße:	je 1 Person
Gelände:	Wiesengelände ohne Steine.

**Spielbeschreibung:** Das Spielseil wird in der Mitte aufgenommen und auf der Wiese schulterbreit als Kontur in beliebige Form ausgelegt. Z.B. als Fragezeichen.  
Die Teilnehmer stellen sich barfuss und mit verbundenen Augen in das U und nähern sich den Seilenden. Die Schwierigkeit besteht darin, innerhalb der Kontur zu bleiben und nicht außerhalb des Seiles den Fuß aufzustellen. Der Teilnehmer muss dann an den Start zurück.

**Variationen:** Bei sehr jungen Kindern kann ein dreimaliges Übertreten erlaubt werden.



© Foto: Roland Schulz



## Seilknubbel

Typ:	Seilspiel
Material:	Ein etwa 15 m langes Spielseil
Zeitbedarf:	ca. 30 min.
Altersgruppe:	Ab 8 Jahren
Gruppengröße:	5-10 Personen
Gelände:	Wiesengelände ohne Steine.

**Spielbeschreibung:** In das Seil wird jeweils ein Knoten pro Teilnehmer im Abstand von ca. 1m eingeknotet. Die Teilnehmer sollen nun das Seil so in die Hand nehmen, dass sich immer ein Knoten zwischen zwei Teilnehmern befindet. Die Aufgabe der Gruppe ist es, alle Knoten zu lösen, ohne das Seil dabei loszulassen oder mit der Hand über einen Knoten zu rutschen.

**Variationen:** Das Seil wird an einem Ende an einem Baum fixiert.

**Erfahrung:** Dieses Spiel klingt wesentlich leichter als es ist.



## 16. Durchgeführte niedrige Seilbauten

### Spinnennetz vertikal

Typ:	Niedrigseilaufbau
Material:	Ein etwa 15-20 m langes Spielseil, Reepseilstücke, Malerklebeband (zum Kennzeichnen benutzter Felder)
Zeitbedarf:	ca. 30 min.
Altersgruppe:	Ab 9 Jahren
Gruppengröße:	10-15 Personen
Gelände:	Wiesengelände ohne Steine.

- Spielbeschreibung:** Bei diesem Spiel geht es darum, ein aus dem Spielseil und den Reepschnüren produziertes Spinnennetz zu durchdringen. Es ist untersagt, unter dem Netz durchzukriechen oder sich rechts oder links daran vorbeizumogeln. Berührungen des Netzes werden mit dem Zurückschicken der gesamten Gruppe bestraft. Jedes Loch im Spinnennetz darf nur einmal passiert werden, danach ist es geschlossen und kann nur durch das Zurückkehren auf gleichem Wege wieder geöffnet werden.
- Das Netz wird vom Spielleiter am besten zwischen zwei Bäumen aufgebaut: Das Spielseil bildet die obere und untere Begrenzung und die Reepschnüre werden in das so entstandene Feld eingewoben (Das ist eine gute Gelegenheit, gesteckte Mastwürfe zu üben!). Die Anzahl der Löcher richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmer. Die Schwierigkeit kann über die Größe der Löcher und die Höhe der unteren Begrenzung geregelt werden. Ist letztere knapp über Schritthöhe, wird es schwierig.
- Bei diesem Spiel ist es für die Gruppe wichtig, eine gute Strategie zu entwickeln. Sind die Löcher weit oben, wird auch viel Vertrauen in die Gruppenmitglieder verlangt.
- Variation:** Die ganze Aktion läuft schweigend ab.

- Sicherheitshinweis:** Bei Transporten durch hohe Löcher muss der Spielleiter darauf achten, dass mit ausreichender Konzentration gearbeitet wird, um "Abstürze" zu verhindern. Hohe Löcher im Netz sollten immer mit dem Rücken zum Boden passiert werden, um Gesichts- und Kehlkopfverletzungen bei "Durchrutschen" weitgehend zu vermeiden. Diese durchaus vorhandene Gefahr kann minimiert werden, wenn man die obere und untere Begrenzung aus einem Gummiseil (Zauberschnur) herstellt. Im Falle eines Absturzes gibt so der gesamte Aufbau nach und es kann kaum zu Verletzungen kommen.





© Foto: Roland Schulz



## Die Brücke der Verständigung

- Typ:** Niedrigseilaufbau  
**Material:** 2 Statikseile, diverse Bandschlingen, Verschlusskarabiner, evtl. GriGri.  
**Zeitbedarf:** ca. 60 min.  
**Altersgruppe:** Ab 12 Jahren  
**Gruppengröße:** 10-15 Personen  
**Gelände:** Lichter Wald mit soliden Bäumen
- Aufbau:** Die Seile werden in V-Form zwischen 3 Bäumen zusammen stehenden Bäumen unter Schritthöhe gespannt. Der lang Schenkel soll ca. 6m, der kurze Schenkel soll 2,5m betragen.
- Spielbeschreibung:** Die Teilnehmer bilden Paare, die an der V-Spitze das Seil besteigen und sich gegenseitig stützend zum offenen Ende des V balancierend vorarbeiten. Ziel ist es die beiden Bäume an der anderen Seite zu erreichen. Sie dürfen sich dabei nur gegenseitig stützen, weitere Hilfsmittel sind nicht erlaubt.
- Variationen:** Eine Zeitvorgabe einführen.
- Sicherheit:** Die untere Seilhöhe deutlich unter Schritthöhe. Bei einem ungewollten Absteigen kann das Seil ansonsten schmerzhaft hochschnellen.  
Nicht die Finger verschränken.  
Herumliegende Steine und Aststummeln entfernen!



© Foto: Roland Schulz



## Mohawk Walk

- Typ:** Niedrigseilaufbau
- Material:** Ein Statikseil oder ein Slagline-Set, ein weiteres Statikseil, einige Reepseilstücke oder Bandschlingen.
- Zeitbedarf:** ca. 30 min. pro Durchlauf
- Altersgruppe:** Ab 8 Jahren
- Gruppengröße:** 5-15 Personen
- Gelände:** Waldgelände ohne Steine mit 4-5 soliden Bäumen.
- Aufbau:** Das Tragseil (Statikseil oder Slagline) wird von Baum zu Baum möglichst weit unter Schritthöhe gespannt. Idealerweise sollte der Abstand zwischen den ersten Bäumen etwa 2m betragen und sich dann von Baum zu Baum steigern. Das Halteseil soll von den Teilnehmern nicht erreichbar sein, wohl aber die in unregelmäßigen Abständen daran mit Prusikknoten befestigten Reepseilstücke oder Bandschlingen. Die Abstände sind so zu wählen, dass es ohne Hilfe nicht möglich ist den Haltegriff zu erreichen.
- Spielbeschreibung:** Das Ziel des Spieles ist, die Begehung des gesamten Mohawk-Walks durch die ganze Gruppe ohne Bodenkontakt. Berührt eine Person den Boden, muss die ganze Gruppe von vorne beginnen
- Erfahrungen:** In der Regel benötigt eine Gruppe mehrere Anläufe, bis allen klar ist, dass nur gegenseitige Unterstützung zum Ziel führt.
- Sicherheit:** Die untere Seilhöhe deutlich unter Schritthöhe. Bei einem ungewollten Absteigen kann das Seil ansonsten schmerzhaft hochschnellen.  
Wippen vermeiden!  
Aststummeln entfernen!  
Nie mehr als 4-5 Personen auf einem Teilstück.  
Teilnehmer die sich noch nicht auf dem Seil befinden sollen die schon Balancierenden spotten.





## Hajos Mondfahrt

Typ: Niedrigseilaufbau  
Material: Ein Statikseil 20m, diverse Bandschlingen für die Befestigung am Baum, Verschlusskarabiner, Grigri.  
4 -6 Reepseilstücke a 3m oder 4 – 6 Stück Bandschlingen 1,2m, Hüftgurte.  
Zeitbedarf: Hängt von der Gruppengröße ab.  
Altersgruppe: Ab ca. 10 Jahren  
Gruppengröße: 5-15 Personen  
Gelände: Waldgelände ohne Steine mit 2 soliden Bäumen.

Aufbau: Das Seil wird mit einer durch die Teilnehmer wählbaren Methode gespannt. Die erste Person legt den Hüftgurt an während die übrigen Teilnehmer 4 lange Bandschlingen, abgehend in die 4 Himmelsrichtungen daran befestigen. Nicht in die Materialschlaufen einbinden!

Spielbeschreibung: Die Teilnehmer sollen balancierend die gesamte Strecke auf dem Seil zurücklegen und werden dabei von 4 oder 6 anderen Teilnehmern schwebend gesichert. Hierbei kommt es sehr auf das Fingerspitzengefühl und die gute Zusammenarbeit mit der Sicherungsgruppe an. Die Person auf dem Seil muss sich hundertprozentig darauf verlassen können, dass sie bei „Wacklern“ wirklich gehalten wird.

Sicherheit: Die untere Seilhöhe deutlich unter Schritthöhe. Bei einem ungewollten Absteigen kann das Seil ansonsten schmerzhaft hochschnellen.



## Die Burmabrücke in der Version niedriger Seilaufbau

- Typ:** Niedrigseilaufbau
- Material:** 3 Statikseile mehrere Bandschlingen, diverse Reepschnüre, mehrere Verschlusskarabiner, evtl. GriGri,
- Zeitbedarf:** 2 – 3 Stunden
- Altersgruppe:** Ab 8 Jahren
- Gruppengröße:** 5-15 Personen
- Gelände:** Waldgelände ohne Steine mit 6 soliden Bäumen.
- Aufbau:** Der Aufbau der Burmabrücke ist eine ziemliche Materialschlacht und auch zeitlich sehr aufwendig, das Ergebnis ist aber beeindruckend. Die Burmabrücke ist eine Hängebrücke mit Geländer. Das Tragseil sowie die Geländerseile müssen Statikseile sein. Tragseil und Geländer bilden, vom Eingang aus gesehen, ein V. Idealerweise wachsen auf beiden Seiten drei eng nebeneinander stehende Bäume, die als Verankerung dienen. Es kann aber auch nur ein starker Baum sein, die Geländerseile sollten dann seitlich an kleinen Bäumen abgesehen werden. Sollten sich keine geeigneten Bäumen finden, können zur Not auch zwei sehr dicke Exemplare gewählt werden. Die Geländerseile laufen dann an der linken und rechten Seite entlang. Die Burmabrücke wird auf einer Seite komplett aufgebaut. Dazu legt man das Tragseil in die Mitte der beiden Geländerseile. Der Abstand Tragseil zu den Geländerseilen beträgt ca. 1,5m. Anschließend wird das ganze System zwischen beiden Seiten verspannt. Es ist darauf zu achten, dass jedes Seil einzeln verankert wird. Die Geländerseile werden durch Verstrebungen aus Reepschnüren oder einem durchlaufenden Bergseil pro Seite mit dem Tragseil verknüpft. Hier sollte der gesteckte Mastwurf verwendet werden, da sich Prusikknoten oder Ankerstich beim Spannen der Brücke zu sehr festziehen.
- Spielbeschreibung:** Die Burmabrücke kann von max. 2 Personen gleichzeitig begangen werden. Unerfahrene begehen die Brücke wegen der auftretenden Schwingungen am besten einzeln.
- Variation:** Die Brücke wird mit verbundenen Augen begangen.
- Sicherheit:** Die untere Seilhöhe deutlich unter Schritthöhe. Bei einem ungewollten Absteigen kann das Seil ansonsten schmerzhaft hochschnellen.





## 17. Literaturempfehlungen:

Folgende Bücher hatten wir bei dem Workshop als Ansichtsexemplare vorliegen:

On-Line - Spiele und Abenteuer mit dem Seil, ISBN-13-978-3-937210-88-9  
von Wilfried Dewald und Christian Häußler, 2007, 2. Auflage, Nachdruck 2011,  
Ziel-Verlag (Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH),  
Gelbe Reihe: Praktische Erlebnispädagogik

Praktische Erlebnispädagogik 1 – Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele –  
Band 1, ISBN 978-3-937 210-93-3  
von Anette Reiners, 2007, 8. Auflage, Nachdruck 2011,  
Ziel-Verlag (Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH),  
Gelbe Reihe: Praktische Erlebnispädagogik

Praktische Erlebnispädagogik 2 – Neue Sammlung handlungsorientierter Übungen für  
Seminar und Training – Band 2, ISBN 978-3-937 210-90-2  
von Anette Reiners, 2007, 2. Auflage, Nachdruck 2009,  
Ziel-Verlag (Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH),  
Gelbe Reihe: Praktische Erlebnispädagogik



## 18. Quellen:

Rene Burchard (2010): Aufbau und Übungen von mobilen Seilaufbauten, Jahresarbeit 2010

Wilfried Dewald und Christian Häußler (2007): On-Line Spiele und Abenteuer mit dem Seil, 2. Auflage, Augsburg, Ziel-Verlag

Klaus Kunigham (2005) Spannende Seile - Teil 1 und 2, veröffentlicht in Bergundsteigen 03/05

Pit Schubert - Schnapper, Schrauber und Gefährten, veröffentlicht in Bergundsteigen 01/04

Christian Häußler und Wilfried Dewald (2006) Zum Thema - Spiele mit dem Seil, Broschüre des JDAV

Hannes Boneberger, Ch. Häußler, W. Dewald (2007) Zum Thema - Abenteueraktionen mit dem Seil, Broschüre des JDAV

