Ein Lauf ins Ungewisse

Rahmenbedingungen

Gruppengröße: 10-20 Personen

Alter: ab 14 Jahre

Dauer: 45-60 Minuten

Ort: eine Wiese (muss **eben** sein) oder in einer Halle

Benötigte Hilfsmittel

- Augenbinden
- Trillerpfeife

Der Läufer

Ein Spieler der Gruppe kriegt die Augen verbunden.

Er soll von einem Ende des Spielfelds zum anderen laufen, wobei die Geschwindigkeit von ihm vorgegeben wird. Die Herausforderung ist tatsächlich zu laufen und nicht zu ertasten, was vor einem liegt.

Die Gruppe

Die Aufgabe der Gruppe ist, den Läufer sanft, aber auf einem Schlag an einer beliebigen Stelle zu stoppen. Es muss abgesprochen und geprobt werden wie sie das machen wollen. Die Art und Weise des Anhaltens muss für alle Beteiligten angenehm und vertrauenserweckend sein.

Am Spielfeldrand stehen noch ein paar Mitspieler um den Läufer auf den richtigen Kurs zu bringen.

Der Spielleiter

...trägt eine Trillerpfeife und warnt den Läufer wenn nötig, wenn er vollkommen vom Weg abkommt.

Sinn und Zweck der Übung

Dieses Spiel funktioniert nur, wenn in der Gruppe genügend Vertrauen herrscht.

Dazu muss sich der einzelne unbedingt an die Absprachen halten. Zunächst scheint das viel verlangt, aber es wird die Dynamik der Gruppe verändern, wenn sich alle darauf einlassen.

Der, der läuft, muss über seinen eigenen Schatten springen und lernt so seine Grenzen nochmal ganz anders kennen.

Bildnachweis

Titelbild: CarolES