96. Findet den verwirrten Arzt.

Eine körperlich eingeschränkte Gruppe muss einen verwirrten Arzt finden.
Mithilfe von Walkie Talkies und zu findenen Gegenständen.

Material

- Apotheke
- Blache
- 1 Paar Walkie-Talkie
- Aufgabenblatt für Arzt (Muster):
  Du legst dich im linken Teil des Parkplatzes (links) zwischen zwei Autos. Du bleibst dort bis zum Ende.
  Die Hinweise die du gibst sind vorgegeben. Du darfst sie nur wiederholen, aber nichts hinzufügen oder erklären.
- Liste mit Hinweisen für den Arzt (Muster):
  - Orange, Auto, Rad (da befindet sich die Schere)
  - 2 Motorräder, Rille (da befinden sich die Handschuhe)
  - Gitter, Gras, Tor (da befindet sich der Verband)
  - Oben, Anhänger, Weiss (da befindet sich das Pflaster)
  ->Gegenstände in Klammern werden nicht genannt
- Aufgabenblatt für den Suchtrupp (Muster):
  -Wählt zwei Personen und macht daraus mit der Blache einen Siamesischen Zwilling (Rücken an Rücken zusammenmachen mit der Blache).
  -Wählt zudem einen Blinden und einen Führer.
  ...

Pädagogisches Ziel

Der Führer erfährt wie es ist, wenn man zu einem Ziel kommen muss, aber nur undeutliche Angaben bekommt. Zudem muss er selber "eingeschränkte" Personen führen.

Der Blinde und die beiden als Siamesischen Zwillinge müssen sich der Führung unterstellen und sich "schwach" geben.

Der Arzt muss sich in Wort und Theatralik ausdrücken.

Biblische Auslegung

Wer sucht der findet (Mt 7,8)

Ablauf

- Gruppe definieren
  - Eine Person bekommt die Aufgabenkarte für den Arzt.
  - Der Rest der Gruppe bekommt die Aufgabenkarte für die Gruppe.
- Arzt versteckt sich gemäss Aufgabenkarte.
- Gruppe stellt sich gemäss Aufgabenkarte zusammen.
- Der Arzt eröffnet die Suche durch einen verwirrenden Funkspruch (Stöhnen oder wirres Zegu reden), sobald er bereit ist.
- Der Führer kommuniziert mit dem verwirrten Doktor und dieser gibt ihm Hinweise, so dass die Gruppe dann jeweils auf die gelegten Gegenstände trifft.
- Dabei kann der Arzt die Hinweise nur Bruchstückhaft geben.
- Das Spiel ist zu Ende wenn der Arzt gefunden ist.
- Das Spielen und Verhalten der Teilnehmer Reflektieren

Regeln

- Gegenstände bleiben an Ort und Stelle liegen
- Hinweise dürfen nur wiederholt, aber nicht ausgeschmückt oder verändert werden.

Sicherheitshinweis

- Keine vielbefahrene Strassen!

Reflextionsfragen

- Wie lief die Kommunikation in der Gruppe?
- Wo tauchten Probleme auf?

Bilder

Quellenverweise

Titelbild und Bilder von Lukas Grob