

## 75. Als Team den Weg durchs unbekannte bahnen und einander ermutigen



Als Team durch ein Spielfeld finden, wo man den Weg gar nicht kennt!

Dabei einander ermutigen und entscheidungen fällen.

### Material

- Malerklebband um das Spielfeld abzukleben (kann auch in Sand gezeichnet werden) - Spielfeld sollte ca. 7 x 21 Felder gross sein.
- Spielplan mit dem eingezeichneten Weg
- Zettel mit Begriffen, die pantomimisch dargestellt werden müssen

### Pädagogisches Ziel

Teamgeist fördern indem man sich Komplimente geben kann.

Den anderen zugestehen, dass sie auch etwas wissen.

### Biblische Auslegung

Psalm 23,4

Und ob ich schon wanderte im finstern Tal, fürchte ich kein Unglück; denn du bist bei mir, dein Stecken und Stab trösten mich.

### Ablauf

Spielleiter bestimmen

|||

Spielplan 10 Sekunden den Spielern zeigen.

|||

Erster Spieler macht sich auf den Weg.  
Aktionen gemäss den Regeln.

|||

Spiel ist fertig wenn das Ziel erreicht ist.

|||

Das Spielen und Verhalten der Teilnehmer Reflektieren

## Regeln

- Nachdem der Spielleiter gewählt wurde, zeigt dieser den Spielern den Spielplan für 10 Sekunden.
- Es geht darum auf dem Spielfeld von Alpha nach Omega zu kommen.
- Ein beliebiger Spieler startet und versucht sich aus dem Gedächtnis den Weg zu bahnen.
- Die Laufrichtungen sind Waagrecht oder Senkrecht.
- Man kann solange laufen bis man ein mal falsch gelaufen ist.
- Wird ein falsches Feld betreten, muss er etwas Panthomimisch darstellen und die Gruppe hat 30 Sekunden Zeit dies zu erraten.

Hier entscheidet sich:

**Erraten** - Man kann auf dem Spielfeld weitergehen, der Spieler muss ausgetauscht werden.

**Nicht Erraten** - Der Spieler der falsch gelaufen ist wird bestraft (Bekommt eine Augenbinde, Beine zusammenbinden, nur noch Rückwärts, einbeinig usw... Natürlich kann es soweit kommen, dass man mehrere Strafen bekommt.).

- Auf dem Spielfeld sind ebenfalls noch Spezialfelder verteilt:

**Ermutigungsfeld (E)** - Der Spieler sagt jemandem aus der Gruppe was er an ihm sehr schätzt.

**Wälle-Feld (W)** - Die Gruppe macht für den Spieler eine Welle.

**Jokerfeld (J)** - Strafe wird gestrichen oder 1 Feld verraten.

## Sicherheitshinweis

Nichts spezielles

## Reflexionsfragen

- Gab es eine Entscheidungssituation wo du genau gewusst hast was richtig gewesen wäre aber niemand auf dich gehört hat?  
Wieso ist das passiert?

- Hört ihr aufeinander im Team oder gibt es Personen, den man es nicht zutraut auch mal etwas zu wissen?
- Ermutigt ihr euch im Team, wenn's einem mal schlecht geht und man den Weg vor lauter Problemen nicht sehen kann?

## Bilder



## Quellenverweis

Titelbild und Bilder von Dario