

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

III

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