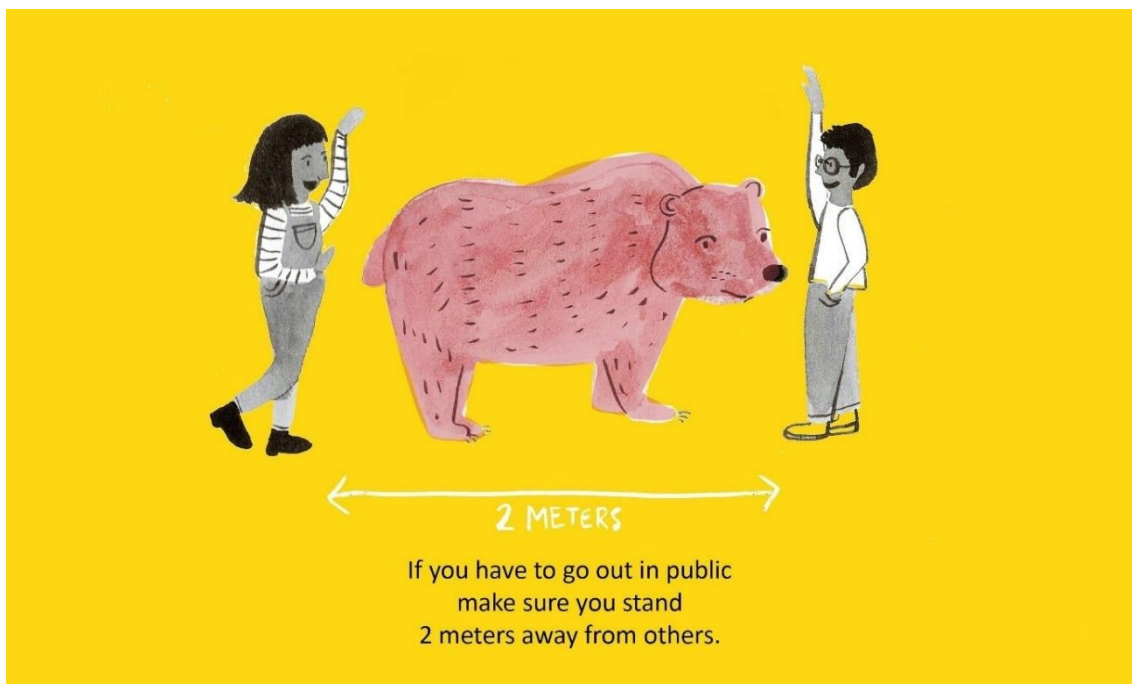


Kooperations- und Vertrauensspiele

Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit



Bistum Limburg 

Inhaltsverzeichnis

- 5.1 Blindes Zählen
- 5.2 Flucht durch das Netz
- 5.3 Kommunikationspuzzle
- 5.4 Die Saufpiratencrewschatzinseljagd
- 5.5 Vertrauensparcours
- 5.6 Zeichnen nach Anweisung
- 5.7 Tretminen
- 5.8 Klatschparcours
- 5.9 Drüber oder drunter
- 5.10 Stop Motion Film
- 5.11 Ampelrun
- 5.12 Grabräuber
- 5.13 Surferball
- 5.14 Astronaut



5.1 Blindes Zählen

Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	ca. 10 Minuten
TN-Anzahl:	ab 8 Personen, ab 10 Jahren	Ort:	beliebig
Material:	keins	Alter:	ab 10 Jahren

Beschreibung:

Die TN verteilen sich im Raum und schließen die Augen. Sie haben nun die Aufgabe abwechselnd zu zählen. Dabei dürfen sich die TN untereinander nicht verständigen. Eine Person darf nicht mehrere Zahlen hintereinander nennen. Sobald eine Zahl von mehreren Personen genannt wurde, geht es wieder von vorne los.

Schafft es die Gruppe gemeinsam bis fünf, zehn, fünfzehn...?

Variationsmöglichkeiten:

Es kann auch festgelegt werden, dass die Höhe der Zahlen der TN-Anzahl entspricht. So kommt in der perfekten Runde jede*r einmal dran.

Ziel:

Teamwork, Aufeinander achten



5.2 Flucht durch das Netz

Kategorie:	Kooperation	Dauer:	5-10 Minuten
TN-Anzahl:	8-18 Personen	Ort:	beliebig
Material:	1 Seil, elastische Schnüre, mind. 4 Ankerpunkte, Gegenstände zum Markieren der Löcher		

Beschreibung:

Durch einen „Sicherheitstrakt“ in Form eines waagrecht aufgespannten Netzes hindurch muss die Gruppe von einer Seite des Netzes auf die gegenüberliegende Seite gelangen. Es stellen sich dabei folgende Schwierigkeiten:

Der „Sicherheitstrakt“ kann nur betreten werden, indem die TN ein Loch im Netz von oben nach unten durchsteigen. Er kann nur wieder verlassen werden, indem sie durch ein weiteres Loch von unten nach oben wieder hindurch steigen. Von dort aus gilt es dann, sicheren Boden auf der gegenüberliegenden Seite des Netzes zu erreichen, ohne aber ein weiteres Mal dabei das Netz zu durchqueren. Dabei ist gegenseitige Hilfestellung natürlich nicht sprachlich, aber nicht körperlich erlaubt!

Jedes Loch kann nur von jeweils einem TN durchquert werden. Danach wird es durch eine Lasersperre versiegelt, die nur dann aufgehoben ist, wenn die jeweilige Person auf umgekehrten Weg durch das Loch zurückkehrt.

Das Netz selbst ist durch ein elektronisches Warnsystem gesichert und darf daher nicht berührt werden. Geschieht dies doch müssen alle TN wieder zum Anfang zurück.

Variationsmöglichkeiten:

Um zu ermöglichen, dass genügend Hygieneabstand eingehalten wird und keine großartige Hilfestellung durch die Gruppe beim Erreichen der gegenüberliegenden Seite notwendig wird, sollten möglichst viele Löcher an den Rändern vorhanden sein.

Ziel:

Kooperation



5.3 Kommunikationspuzzle

Kategorie:	Kooperationsübung	Dauer:	ca. 20 Min.
TN-Anzahl:	3 – 10 TN	Ort:	drinnen oder draußen
Material:	Puzzleteile, Stellwand, Augenbinden, Bauanleitung für das Puzzle	Alter:	ab 12

Beschreibung:

Die Puzzleteile können auf Holz oder auch auf Karton zurechtgeschnitten werden und dann immer wieder verwendet werden. ☺ Insgesamt eignet sich ein großes Puzzle mit einer Grundfläche von 1 qm.

Vorbereitung: Die Trennwand wird so zurechtgestellt, dass man von der einen Seite nicht auf die andere blicken kann. Auf der einen Seite befinden sich die Puzzleteile (durcheinander auf dem Boden oder auf einem großen Tisch). Die Gruppe wird in drei Teams aufgeteilt: Planer*innen, Kontrolleur*innen und ein*e Arbeiter*in.

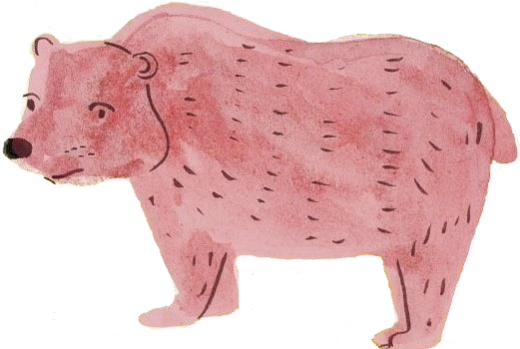
Das Planer*innen-Team befindet sich hinter der Stellwand und hat die Bauanleitung. Das Team hat keinen Sichtkontakt zu den anderen beiden Teams, diese befinden sich vor der Stellwand. Die Kontrolleur*innen bekommen die Anweisungen, wie das Puzzle zusammen zu bauen ist von den Planer*innen akustisch durch die Stellwand vermittelt. Sie leiten den*die Arbeiter*in verbal (ohne selbst einzugreifen) an. Der*Die Arbeiter*in hat die Augen verbunden und sitzt etwa 2 Meter vor den Kontrolleur*innen auf dem Boden/vor dem Tisch vor den Puzzleteilen. Sie*Er muss nun das Puzzle zusammen bauen.

Ziel:

Kooperation, Kommunikation, genaue Absprache, Zuhören im Team



Bauanleitung:



5.4 Die Saufpiratencrewschatzinseljagd

Kategorie:	Großspiel, Kommunikation	Dauer:	ca. 30 Minuten
TN-Anzahl:	mindestens 8	Ort:	großer Saal oder Wald
Material:	Augenbinden, Hindernisse, ggf. Schatz	Alter:	ab 10 Jahren

Beschreibung:

„Ihr seid die Crew eines Piratenschiffes, die am Vorabend endlich die lang gesuchte Schatzkarte gefunden hat und heute nun schnell aufbrechen will, um den Schatz zu bergen, bevor die rivalisierende Mannschaft eines anderen Schiffes euch zuvorkommt. Leider habt ihr am Vorabend etwas zu ausgelassen gefeiert. Vor euch liegt die Insel mit dem Schatz in Sicht, aber einige Handycaps erschweren die Bergung: Die Crewmitglieder haben zu wild gefeiert und gegrölt, sodass sie heute alle heiser sind und kein Wort herausbringen. Außerdem ist ihnen noch ziemlich schwindelig, sodass sie ihre Plätze auf dem Schiff nicht verlassen können. Außer wildem Gestikulieren bleibt ihnen nichts übrig.“

Zum Glück ist der Schiffsjunge wieder so nüchtern, dass er sich recht sicher bewegen kann - leider ist er aufgrund des übertriebenen Rumgenusses am Vorabend vorübergehend erblindet, kann also nicht sehen, wohin er läuft. Er ist auf klare Kommandos angewiesen, die die heisere Crew ihm aber nicht geben kann. Der Kapitän des Schiffes und sein erster Offizier (nur der Kapitän, wenn man es erleichtern will) haben sich in vornehmer Zurückhaltung geübt, was laute Seemannslieder angeht, können also noch Kommandos geben. Leider Gottes haben sie allerdings spät am Abend zu ausgelassen auf den glitschigen Tischen getanzt und sich bei einem Sturz die Wirbel verrenkt, sodass sie sich nicht mehr bewegen - nicht einmal den Kopf drehen! - können. Dummerweise sitzen sie mit dem Rücken zur Schatzinsel, allerdings sehen sie ihre Crew, welche ihnen durch Handzeichen signalisieren kann, wohin sie den Schiffsjungen lenken sollen.“

Mehrere freiwillige „Schiffsjungen“ werden vor die Tür geführt und später einer nach dem anderen mit verbundenen Augen reingeholt. Ein Kapitän und Erster Offizier werden ebenfalls aus dem Raum geführt. Sie werden später als Erstes in den Raum zurückgeholt, ihre Augen so lange verbunden, bis sie mit dem Rücken zur Insel sitzen, sodass sie nur ihre Crew sehen können. Während die Freiwilligen draußen sind, stellen die Teamer*innen einen Hindernisparcours aus diversen Gegenständen, um die/über die/unter denen die Schiffsjungen auf Anleitung der Crew navigieren müssen, um zum Ziel (=Schatz) zu kommen. Der zunehmende Weg muss der Crew vorgeführt bzw. klar mitgeteilt werden und jede Stelle muss vom „Schiff“ aus gut einsehbar sein. Die Kennzeichnung des Weges mit einem Seil ist nicht empfehlenswert, da schlaue Schiffsjungen recht schnell merken, dass der Weg zufällig immer am Seil entlang führt.

Die Schiffsjungen sollten ständig von mindestens einem*einer Teamenden begleitet werden, der auch von vornherein klar kommuniziert, dass er den Schiffsjungen stoppen wird, wenn die Kommandokette ihn einer „Gefahr“ (Anstoßen, Runterfallen etc.) zu nahe bringt.



Variationsmöglichkeiten:

Im Prinzip reicht ein Schiffsjunge, es kann aber durchaus von Interesse sein, nach dem ersten Durchlauf eine Reflexion abzuhalten, damit sie sich für einen zweiten Durchgang verbessern können. Der Parcours sollte hierfür zumindest leicht geändert werden (bzw. man kann beim zweiten Durchgang das Übersteigen eines Stuhles/Tisches einführen, statt herumzulaufen), damit die Befehlsgeber nicht von vornherein genau wissen, welchen Weg der Blinde gehen muss).

Ziel:

Kommunikation reflektieren. Wie versteht mich der andere, wenn er nicht sieht, was ich sehe und nicht weiß, was ich weiß?



5.5 Vertrauensparcours

Kategorie:	Vertrauens- und Kooperationsspiel	Dauer: ca. 30 Min.
TN-Anzahl:	10-15	Ort: Drinnen und Draußen
Material:	Hindernisparcours, Seile mit 1,5m Länge, Augenbinden (Waschbar)	Alter: beliebig

Beschreibung:

Vorbereitung:

1. Seile müssen zurecht geschnitten werden.
2. Der Parcours muss aufgebaut werden.
3. Die Materialien müssen zurecht gelegt werden.

Durchführung: Alle Teilnehmenden der Gruppe suchen sich jeweils eine*n Partner*in, sodass Zweierteams entstehen. Jedes Team bekommt jeweils zwei Augenbinden und ein Seil. Das Seil muss zwischen den Beiden immer gespannt werden.

Ein*e Spieler*in verbindet sich die Augen und wird von der jeweils anderen Person am Seil durch den Parcours geführt. Danach wird gewechselt.

Variationsmöglichkeiten:

Der Parcours kann verschiedene Schwierigkeitsstufen haben.

Die erste Runde kann mit Führen und Reden sein und die zweite Runde nur noch mit der Führung am Seil.

Die Partner*innen können zwischendurch mal gewechselt werden.

Ziel:

Das Vertrauen in die jeweiligen Gruppenmitglieder und das Gemeinschaftsgefühl innerhalb der Gruppe wird durch diese Übung gestärkt.



5.6 Zeichnen nach Anweisung

Kategorie:	Kooperationsübung	Dauer:	ca. 20 Min.
TN-Anzahl:	ab 2 TN	Ort:	beliebig
Material:	Papier, Stifte, Vorlage	Alter:	ab 5. Klasse

Beschreibung:

Die Gruppe wird in Paare aufgeteilt. Beide Personen setzen sich Rücken an Rücken. Die erste Person erklärt der zweiten ein Bild, das aus relativ einfachen Formen (siehe Vorlage) besteht. Die zweite Person versucht dies möglichst exakt zu malen.

1. Runde: beide Personen dürfen normal sprechen
2. Runde: der*die Maler*in darf nur „ja“ oder „nein“ sagen.
3. Runde: der*die Maler*in darf überhaupt nichts mehr sagen und auch keine Geräusche von sich geben

Auswertung:

- Wie hat es funktioniert?
- Was war besonders schwierig?
- Welche Parallelen sehe ich zum normalen Leben?

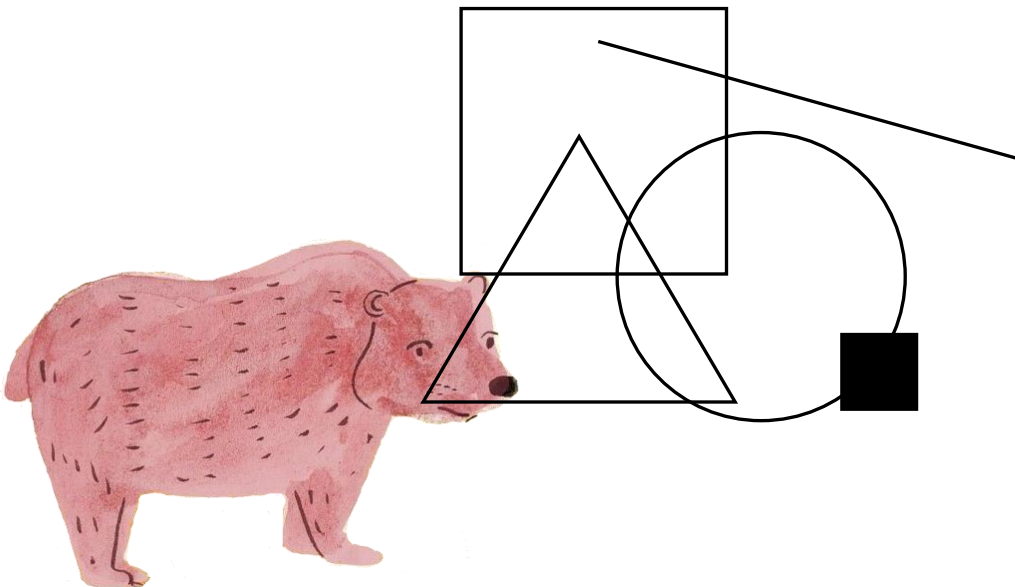
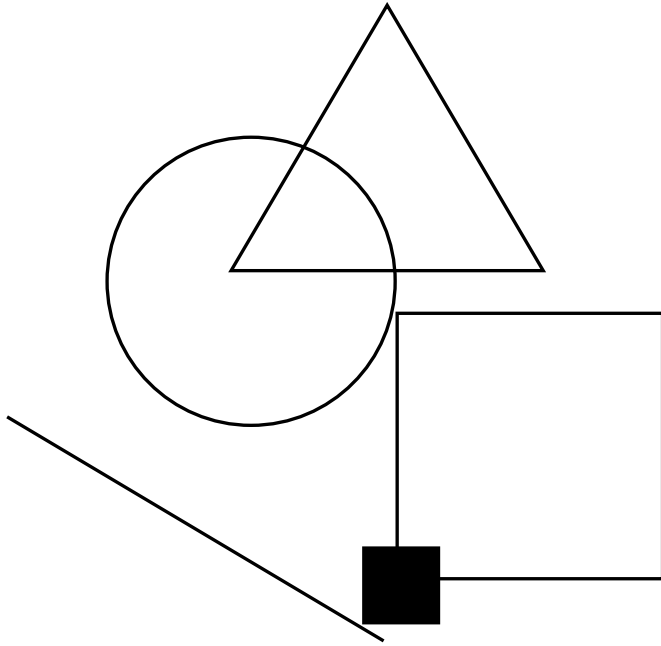
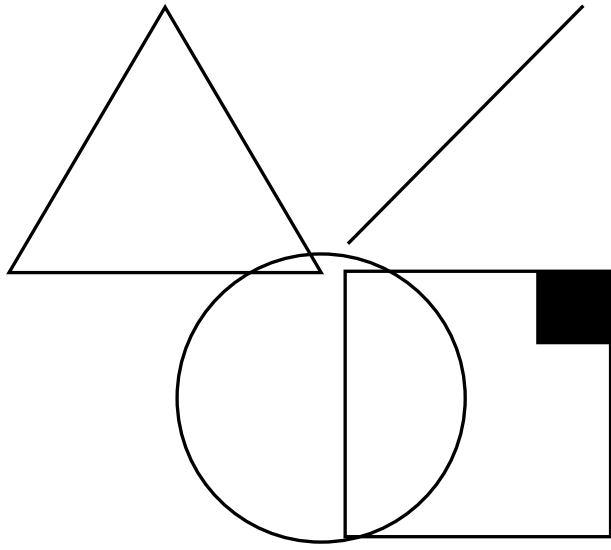
Variationsmöglichkeiten:

Es können auch 3er-Grüppchen gebildet werden. Die dritte Person ist Beobachter*in. Die Rollen werden dann jede Runde gewechselt.

Ziel:

Kooperation, Kommunikation, Konzentration, Komplexität der menschlichen Kommunikation verdeutlichen





5.7 Der heiße „Draht“

Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	ca. 10 Min.
TN-Anzahl:	ab 2	Ort:	große Fläche
Material:	Augenbinden, Hindernisse	Alter:	

Beschreibung:

Du markierst ein Feld, das ein*e Freiwillige*r durchqueren muss. Der heiße Draht ist hier aber kein richtiger Draht, sondern werden durch Objekte (z.B. Tücher, Kartons, Bälle, Wasserballons...) simuliert, die du willkürlich verteilt hast.

Der*Die Freiwillige bekommt die Augen verbunden. Ihm*Ihr wird jedoch ein*e andere*r TN an die Seite gestellt, der*die ihn*sie mit seiner*ihrer Stimme durch den Parcours führen kann. Anfassen ist bei dieser Aktion nicht erlaubt.

Variationsmöglichkeiten:

Der*Die TN, der*die durch das Feld lotst, darf nicht sprechen und muss nonverbal Signale geben (z.B. durch Klatschen).

Ziel:

Kooperation, Vertrauen



5.8 Klatschparcours

Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	ca. 10-15 Min.
TN-Anzahl:	mind. 8	Ort:	Stuhlkreis
Material:	keins; evtl. Augenbinde	Alter:	

Beschreibung:

Der Stuhlkreis sollte möglichst groß sein, so dass man zwischen den Stühlen durchgehen kann, dennoch aber Abstand bewahren kann.

Ein*e Spieler*in geht nach draußen. Ein*e andere*r läuft einen beliebigen Weg um die Stühle herum; er*sie beginnt an der Tür und endet an dem Stuhl des*derjenigen, der*die draußen ist. Wichtig ist, dass alle sich diesen Weg genau einprägen. Deshalb ist es sinnvoll, den Weg ein zweites Mal gehen zu lassen.

Der* Die Spieler*in von draußen muss diesen Weg nämlich herausfinden. Die Gruppe leitet ihn*sie durch gemeinsames Klatschen: Sie klatscht, solange er*sie richtig geht, und hört in dem Moment auf, wo er*sie die falsche Richtung einschlägt. Und wenn er*sie dann schließlich auf seinem*ihren Stuhl Platz nimmt, gibt es noch einen verdienten kräftigen Applaus.

Variationsmöglichkeiten:

Der*Die Spieler*in bekommt davor nicht gesagt, was seine*ihre Aufgabe ist.

Anspruchsvoller wird es, wenn der*die TN draußen die Augen verbunden bekommt.

Ziel:

Wahrnehmung, Kooperation



5.9 Drüber oder Drunter

Kategorie:	Waldspiel	Dauer:	40-60 Minuten
TN-Anzahl:	6-20 TN	Ort:	Wald
Material:	Kordel oder Gummischnur	Alter:	ab 8 Jahre

Beschreibung:

Im Wald werden zwischen Bäumen mindestens 20 Gummischnüre oder Kordeln gespannt und zwar entweder 0,3m oder 1,2m hoch. Die Zahl der hoch- oder niedriggespannten Schnüre ist gleich.

Die Gruppe muss nun diesen Parcours durchlaufen, ohne Schnüre zu berühren. Jeder Spieler muss vor dem Beginn festlegen, ob er alle Hindernisse über- oder unterquert. Die einmal getroffene Entscheidung darf nicht revidiert werden!

Berührt ein Spieler eine Schnur, so muss er von vorne beginnen. Das Problem ist erst gelöst, wenn die ganze Gruppe den kompletten Parcours erfolgreich bewältigt hat.

Ziel:

Alle TN müssen ins Ziel kommen.



5.10 Stop-Motion Film

Kategorie:	Dauer: je nach Aufwand ca. drei Stunden
TN-Anzahl: ca. 5 Personen	Ort:
Material: Smartphone, App Stop Motion Studio, Legofiguren oder ähnliches für die Geschichte	Alter:

Beschreibung:

Erstellt einen kleinen Stop Motion Film. Dafür muss als erstes ein Drehbuch her. Dabei kann es helfen, wenn man im Vorfeld ein Thema vorgibt. Zum Beispiel: Ferienfreizeiten erleben, ein Werbevideo für die beste Ferienfreizeit ... Wenn ein Drehbuch erstellt wurde, kann mit der Aufzeichnung begonnen werden.

Kleiner Tipp: Bei der Erstellung eines Drehbuches sollte bedacht werden, nur eine kleine Szene zu schreiben, da das Drehen einer Sequenz einige Zeit in Anspruch nimmt.



5.11 Ampelrun

Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	
TN-Anzahl:		Ort:	Seminarraum oder draußen
Material:	Karten in rot, gelb, grün je Gruppe/für den Spielleitung, 1 Hütchen und 1 Rohrisolierung pro Spieler	Alter:	

Beschreibung:

Vorbereitung:

Hütchen hintereinander mit entsprechendem Abstand in zwei bis drei Reihen aufstellen und jeweils eine Rohrisolierung an ein Hütchen legen. Ein Satz Farbkarten an das erste Hütchen in der Reihe legen.

Beschreibung:

Die Gruppe wird in zwei oder drei Kleingruppen aufgeteilt. Die Kleingruppen stehen sich hintereinander an die Hütchen. Die Spielleitung stellt sich hinter die Gruppen. Die Spielenden dürfen die Rohrisolierung bzw. jeweils der erste der Reihe den Satz Farbkarten aufnehmen. Der Letzte jeder Gruppe darf sich zur Spielleitung umdrehen und anschauen. Jetzt hebt der Spielleiter eine seiner Farbkarten hoch. Die Gruppen müssen die Information, welche Farbe hochgehalten wird, zum ersten Spielenden weitergeben, ohne zu sprechen. Dürfen dafür die Rohrisolierung benutzt werden. Der erste Spielende (der die Farbkarten hat,) hält dann die entsprechende Farbkarte hoch, die seine Gruppe durch die Rohrisolierung übermittelt hat. Die Gruppe, die als Erstes die gleiche Farbe, wie sie die Spielleitung vorgegeben hat, hoch hält, hat die Runde für sich entschieden und darf einmal ausrutschen. Dafür nimmt der erste Spielende (der in dieser Runde die Farbkarten gezeigt hat,) seine Rohrisolierung mit und stellt sich an das letzte Hütchen, er darf sich in der nächsten Runde zur Spielleitung umdrehen. Alle anderen aus der Gruppe rutschen mit ihrer Rohrisolierung ein Hütchen nach vorne auf. Nun kann eine neue Runde beginnen, indem die Spielleitung eine Farbkarte hochhält.

Gewonnen hat die Gruppe, die als erstes einen kompletten Durchgang geschafft hat und jeder Spielende wieder an seinem Ausgangshütchen steht.

Die Aufgabe der Kleingruppen ist es, sich ein System zu überlegen wie Sie die Information, welche Farbe hochgehalten wird von hinten nach vorne transportieren.

Variationsmöglichkeiten:

Die Farbkarten sind für die Gruppen nicht zwingend notwendig. Der Erst der Gruppe kann die Farbe auch nennen, anstatt die entsprechende Karte hoch zu halten. Die Spielleitung braucht weiterhin die Farbkarten.

Die Schwierigkeit kann durch eine/mehrere weitere Farbkarte/n erhöht werden.



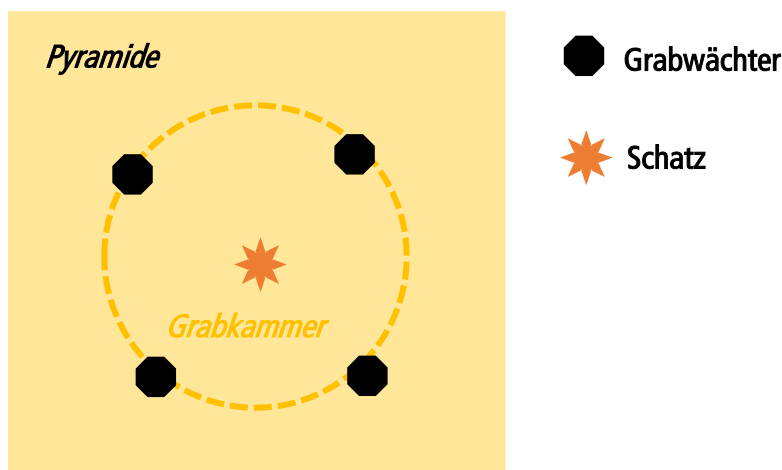
5.12 Grabräuber

Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	
TN-Anzahl:	mind. 8	Ort:	Seminarraum oder draußen
Material:	Augenbinden, ggf. Hütchen Langes Seil, 4 Hocker, Schatz	Alter:	

Beschreibung:

Vorbereitung:

Ein Rechteck (Pyramide) mit Hütchen bzw. einem langen Seil legen oder mit Kreppklebeband abkleben. In dieses wird mit einem Seil (Grabkammer) ein Kreis gelegt. Auf dieser Linie werden in gleichmäßigen Abständen vier Hocker positioniert. In die Mitte des Kreises bzw. der Grabkammer wird der Schatz gelegt. (Siehe Abbildung)



Je nach Größe der Gruppe bzw. des Raumes kann das Spielfeld (Pyramide und Grabkammer) auch nur halb aufgebaut werden. In dem Fall reichen zwei Grabwächter aus.

Beschreibung:

Es werden vier Grabwächter bestimmt, die sich auf die Hocker setzen und anschließend ihre Augen verbinden – hier soll bewusst offengelassen werden, in welche Richtung sich die Grabwächter positionieren. Die Grabwächter sollen den Schatz schützen, den die Grabräuber versuchen, aus der Grabkammer zu stehlen und ohne von den Grabwächtern erwischt zu werden, aus der Pyramide heraus zu bringen.

Die Grabwächter reagieren auf alle Geräusche und zeigen diese an, indem sie in die Richtung des Geräuschs zeigen. Wird ein Räuber dabei erwischt, muss er die Pyramide bzw. die Grabkammer sofort verlassen. Ungefähre Richtungsdeutungen der Grabwächter sind zulässig, allerdings sollten sie nicht wild umherzeigen (außer die Räuber stürmen die Pyramide). Wenn der Räuber, der erwischt wurde, sich in der Pyramide befindet, muss er diese verlassen, darf sie aber anschließend wieder betreten. Wird ein Räuber innerhalb der Grabkammer erwischt, scheidet er aus und darf auch die Pyramide



nicht mehr betreten. Wird ein Räuber mit dem Schatz erwischt, gelten dieselben Regeln, allerdings muss der Schatz wieder zurück in die Grabkammer.

In die Grabkammer können höchstens 2-3 Räuber gleichzeitig. Bei größeren Gruppen sollte auch die maximale Anzahl der Räuber, die die Pyramide betreten können, festgelegt werden (variierend nach Gruppengröße).

Die Aufgabe der Räuber ist es, sich eine Strategie zu überlegen, wie Sie den Schatz aus der Pyramide stehlen können.

Variationsmöglichkeiten:

In der Grabkammer befinden sich 4 Schätze. Die Regeln vom Basisspiel bleiben bestehen mit der Ausnahme, dass ein Räuber, der mit dem Schatz in der Grabkammer erwischt wird, mit diesem dort eingeschlossen wird. Der Schatz bleibt in der Grabkammer und ist für die Räuber verloren. Ziel hierbei ist es, so viele Schätze wie möglich zu sichern, sowohl für die Räuber als auch für die Wächter. Gewonnen hat das Team mit den meisten gesicherten Schätzen.



5.13 Surferball

Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	
TN-Anzahl:	mind. 16	Ort:	Draußen
Material:	Ein Softball je Gruppe	Alter:	
	Halb so viele Decken wie Spielende, 2 Reifen pro Team		

Beschreibung:

Vorbereitung:

Die große Gruppe wird in zwei bis drei gleichgroße Teams eingeteilt. Die Teams sollten so groß sein, dass sich pro Team 4-6 Paare bilden können. Jedes Paar bekommt eine Decke, die der Länge nach einmal gefaltet wird. Von den Spielenden werden jeweils die kurzen Enden aufgenommen, sodass die Paare die Decke wie ein langes Surfbrett zwischen sich spannen können. Für jedes Team wird eine Strecke vorbereitet, deren Anfang und Ende jeweils durch einen Reifen markiert. Die Strecke sollte lang genug sein, dass sich 4-6 Paare innerhalb dieser Strecke bewegen können. In die Startreihen werden jeweils die Bälle gelegt.

Beschreibung:

Die Teams müssen den Ball vom Start zum Endreifen über Ihre Surfbretter (durch Fangen und werfen) transportieren. Jedes der Paare muss den Ball mindestens einmal geworfen und gefangen haben. Den Spielenden ist es nicht erlaubt, den Ball mit den Händen zu berühren, auch nicht um ihn aus dem Startreifen auf das Tuch zu legen, hier muss sich das Team eine entsprechende Strategie überlegen. Fällt der Ball während dem Spiel auf den Boden, muss der Ball wieder in den Startreifen zurückgelegt werden (z. B. durch die Spielleitung) und von Neuem begonnen werden.

Die gesamte Gruppe hat die Aufgabe gemeistert, wenn alle Bälle in den Endreifen liegen. Den Teams ist es ausdrücklich erlaubt, sich untereinander zu helfen und zu unterstützen.



5.14 Astronaut

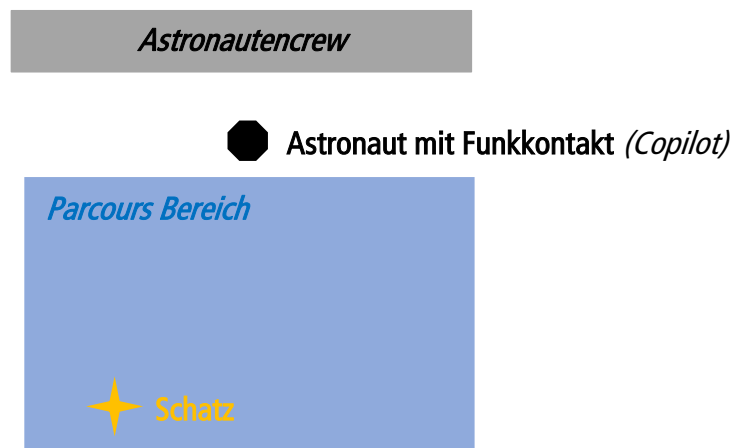
Kategorie:	Kooperationsspiel	Dauer:	
TN-Anzahl:	beliebig	Ort:	Seminarraum oder draußen
Material:	Augenbinden, ggf. Hütchen oder langes Seil, 1 Hocker, Schatz	Alter:	

Beschreibung:

Vorbereitung:

Das Spielfeld wird vorbereitet, indem zunächst aus Hütchen oder einem Seil der Bereich für die gesamte Gruppe (Astronautencrew) gelegt wird. Mit Abstand zu diesem wird ein Hocker oder Stuhl positioniert. Hinter diesem wird mit ein wenig Abstand später ein Parcours aufgebaut.

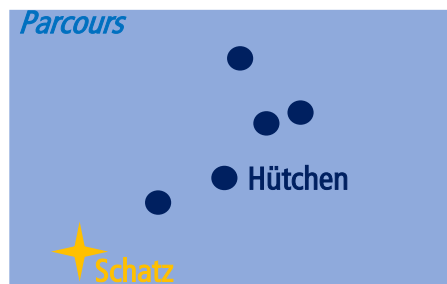
Gesamtaufbau des Spielfeldes:



Nach diesen Vorbereitungen wird der Gruppe zunächst die „Story“ erzählt. Danach werden zwei Personen ausgewählt und entweder aus dem Raum geführt oder außer Sichtweise des Spielfeldes gebracht. Erst dann wird aus Hütchen oder anderen Materialien ein kleiner (sehr einfacher) Parcours aufgebaut (siehe Beispiel).



Beispielparcours:



Den Parcours so aufbauen, dass der blinde Astronaut z. B. Slalom um die Hütchen laufen muss oder zwischen zwei Hütchen durch muss, um den Schatz zu finden. Der Schatz kann bspw. auch unter einem Stuhl versteckt werden.

Beschreibung:

Die beiden Personen, die zuvor weggeführt worden sind, werden nun genauer instruiert, was auf sie zukommt. Eine der beiden Personen ist der blinde Astronaut, die andere ist der Astronaut bzw. Copilot mit Funkkontakt zum blinden Astronauten. Der blinde Astronaut führt genau das aus, was der Copilot ihm sagt. Der Co-Pilot hingegen verbalisiert für den blinden Astronauten die Gestik der Crew.

Währenddessen wird der Parcours aufgebaut (wenn mehrere Runden gespielt werden, sollte auch der Parcours immer leicht angepasst werden). Danach geht die Spielleitung für die ganze Astronautencrew den Parcours einmal ab, so wie er vom blinden Astronauten gegangen werden soll. Der Crew wird nun noch mal Eigenschaft, dass sie nur nonverbal mit dem Co-Piloten kommunizieren können und ihm so die Richtungsanweisungen für den blinden Astronauten vorgeben bzw. zeigen können.

Wenn der Parcours aufgebaut ist, werden beide (blinder Astronaut und Co-Pilot) auf das Spielfeld geführt. Der blinde Astronaut bekommt vorher die Augen verbunden und wird im/beim Parcours positioniert. Der Co-Pilot wird mit dem Rücken zum Parcours auf den Hocker bzw. Stuhl gesetzt und darf danach wieder die Augen öffnen, sich aber nicht mehr umdrehen.

Die Aufgabe der Crew ist es, dem Co-Piloten nonverbal über gestikulieren, die (Richtungs-) Anweisungen für den blinden Astronauten zu geben. Der Co-Pilot kann diese nonverbale (Richtungs-) Anweisungen dann für den blinden Astronauten verbalisieren. Ziel ist es, dass der blinde Astronaut den Mondstein mithilfe der gesamten Gruppe findet.

Story:

„Ihr seid eine Astronautencrew und habt die Aufgabe, ein Stück Mondstein als einen Schatz mit zur Erde zurückzubringen. Als ihr rausgehen wollt, fällt euch auf das, die von der Bodencrew eure Ausrüstung für den Mondspaziergang vergessen haben. Durch Zufall findet ihr noch einen alten Raumanzug, den ihr benutzen könnt. Leider ist das Visier komplett beschlagen, sodass der Astronaut, der auf den Mond gehen kann, leider nichts sehen kann. Zum Glück funktioniert das Funksignal noch, sodass der Co-Pilot dem Blinden Astronauten auf dem Mond noch per Funkkontakt Anweisungen geben kann. Leider funktioniert das Funksignal nur in eine Richtung, da die Sprachfunktion im Raumanzug defekt ist. Außerdem ist das Funkgerät in einem Raum, der es nicht zulässt, dass der Co-Pilot den Astronauten sehen kann. Dafür sieht aber der Rest der Crew den Astronauten sowie das Gebiet auf dem Mond und den Mondstein, sodass sie die entsprechenden Informationen an den Co-Piloten weiter geben können und der Co-Pilot diese Informationen dann über Funk dem Astronauten kommunizieren kann. Außerdem ist der Raum, in dem sich der Co-Pilot mit dem Funkgerät befindet, so gebaut, dass er die Crew nur sehen, aber nicht hören kann.“

