10. Blinde führen - Bartimäus

Material

- ca. 6 verschiedene Pfeifen
- Quitsch-Entchen oder ähnliches
- ps: Spiel funktioniert auch "nur" mit Klatschzeichen

Pädagogisches Ziel

Wir haben uns nur mitgeteilt, wenn es angebracht war.

Wir haben auch leise Töne wahrgenommen.

Biblische Verknüpfung

Bartimäus Markus 10ff

Ablauf

Team neben dem "Spielfeld" mit ihrer Aufgabe vertraut machen: Es geht um Wahrnehmen. Eure Aufgabe befindet sich zwischen diesen Bäumen. Ihr werdet eine Person nur durch akustische Signale führen müssen.

Welches päd. Ziel setzt ihr euch als Team? (Ziel schriftlich festhalten!)

Rollen verteilen:

1 blinde Person: (Das Team entscheidet, wer das macht) Erhält die Augenbinde und den Hinweis, dass Sie nur noch auf akustische Signale hören darf. Sie ist blind und wird später so den Weg ins rettende Spital geführt werden. Der Blinde geht zum Ausgangspunkt A.

1 Bartimäus: (Der Blinde darf nichts von Bartimäus wissen!!!) Bartimäus liegt mit etwas Abstand zum Weg (von A ins Spital) am Boden. Bartimäus ist verletzt und möchte auch ins Spital. Zuerst ruft er nur leise, später wohl immer lauter...

4-8 Stumme: Der Spielleiter zeigt ihnen den Weg des Blinden. Der Weg führt im Zick-Zack um Bäume, über kleine Hindernisse, etc. (einmal einen Baum umrunden) zum Spital. Nachdem sie den Weg kennen, postieren sich die Stummen mit 5 Meter Abstand zum Weg. (Sie sollten sich strategisch geschickt auf einem Kreis um den Weg aufstellen.) Sobald sie ihre Positionen bezogen haben, bleiben sie wie angewurzelt stehen für den Rest der Übung. Ihnen wir eingeschärft den Blinden exakt auf dem Weg zu führen.

1 Joker (als Variante bei grossen Teams) Der Joker beobachtet, wie sich die Übung entwickelt. Er darf einmal EINEN Ratschlag geben, um seinem Team zu helfen (Ein Satz und keine Rede!)

Übung starten:

Der Spielleiter startet die Übung. Der Blinde darf los.

Falls der Blinde Bartimäus zu Hilfe eilt, muss er danach zurück auf dem Weg und gemeinsam mit Bartmäus das Spital erreichen. Bartimäus darf den Blinden nicht berühren, da er ihn sonst lenken kann.

Schluss der Übung:

Der Blinde berührt das Spital (einen Baum). Er erreicht das Spital mit oder ohne Bartimäus.

Regeln

- 1 Person ist blind (tragt eine Augen binde)
- Bartimäus ist verletzt, darf rufen, den Blinden später aber nicht berühren (führen)
- alle andern sind nach der Spielerklärung stumm (sie dürfen nicht mehr mit Worten kommunizieren)

Sicherheitshinweise

- 1. Posten: Einander *zwischen* Büume hindurch führen...

Reflxionsfragen

- Wer hat das erste Signal gegeben? Warum?
- Wie wurde der Blinde zu Beginne bestimmt?
- Auf wen wurde gehört? Wer gab laute Signale, wer leise?
- Wer hat die Positionen und Signale koordiniert?
- Was hat der Blinde wahrgenommen?
- Wie fühlte sich Bartimäus? Wann änderte das?

Bilder

Quellen

- **Titelbild:** Dario
- **Bilder:** Dario