SOUMIS PAR
Zusanne

ON
16/02/2012

Keine Stimmen

Angels watching



Angels watching ist ein Wahrnehmungsspiel, das zur Veranschaulichung verschiedener Themen eingesetzt werden kann.

1. Zur Veranschaulichung der geistliche Wahrheit, dass Gott und seine Engel über unseren Wegen wachen, wir als Menschen jedoch auch einen Teil der Verantwortung tragen. (Ps 32,8)

2. Zur Verdeutlichung der christozentrischen und handlungsorientierten YS-Methodik, die einen Rahmen für eigene Erfahrungen schafft und reife Persönlichkeiten fördert, die aus der Beziehung zu Gott ihren Lebensweg finden.

3. Als Übung zur Förderung der Sinneswahrnehmung.

4. Als Reflexions- oder Beobachtungsübung für Leiter und Mitarbeiter, mal nicht einzugreifen, sondern die Eigenständigkeit zu fördern.

Ziele des Spieles

Für die Beobachter: Lernen, die Entscheidungskompetenz beim TN zu lassen und sie

und sich selbst zu beobachten.

Material

- Schnüre
- Seile
- Augenbinden
- für Jeden einen Löffel
- Geschmacksproben für rechts
- Geschmacksproben für links
- Was Süßes für den Endpunkt (Schokolade, Kekse, ...)

für die Aufhäng-Variante:

- große Plastikbecher mit 0,5l Fassungsvermögen, in die man mit der Hand greifen kann. Der Inhalt kleinere Becher landet erfahrungsgemäß auf dem Boden...
- Nicht zu schwer beladen, sonst hängt das Netz auf dem Boden.
- ACHTUNG, dass der Inhalt nicht auf den Boden kippt!

für die Boden-Variante

- kleine, flache Schüsselchen oder ähnliches
- Klebeband

Vorbereitungen

Parallelakttivität

- Ab einer Gruppengröße von 10 Personen solltest Du Dir eine Parallelaktivität überlegen, um die Wartezeit zu überbrücken. Die Personen sollten jedoch jederzeit abkömmlich sein.

Ortswahl: Indoor oder Outdoor

- Suche ein geeignetes Gelände: ohne Stolperfallen auf dem Boden und ohne Verletzungsgefahr in der Höhe (Baumstämme, Äste, ...)
- Suche einen großen Saal und entferne mögliche Gefahrenquellen Wegverlauf und Knotenpunkte
- WICHTIG: Die TN dürfen den Wegverlauf vorher nicht sehen!
- Der Weg muss für die TN eindeutig tastbar sein. Besonders die Knotenpunkte müssen eindeutig tastbar sein.

Geschmacksproben

- Dass die Geschmacksproben an der richtigen Stelle stehen, ist von elementarer Bedeutung für das Gelingen der Aktion, denn sie bilden die Entscheidungsgrundlage für die TN.
- Direkt im Knotenpunkt wird eine Geschmacksprobe angebracht, die nicht durch evtl. fuchtelnde Suchbewegungen der TN wegrutscht. Sonst hätte der nachfolgende TN ein Problem.
- Das Ende ist durch einen süßen Geschmack definiert (z.B. Schokolade, Kekse). Das bedeutet, dass alle anderen Geschmacksproben weniger süß sein müssen!

Variante: der Wegverlauf wird auf dem Boden festgeklebt

- Am Boden die Knotenpunkte NICHT mit Klebeband überkleben, sondern Klebestreifen immer neben dem Knotenpunkt anbringen.
- Werden Untertellern o.ä. verwendet, müssen diese bei Verrutschen wieder an ihren ursprünglichen Platz gestellt werden.

Variante: der Weg ist auf Arbeitshöhe (Mitte der Oberschenkel der TN) aufgehängt

- Überlege, wie der Seitenwechsel erfolgen soll: UNTER dem Seil hindurchschlüpfen oder ÜBER das Seil steigen. Je nach Beweglichkeit der TN und dem Gefahrenpotential des Auskippens der Becher wird die Befestigungshöhe gewählt. Es sollen aber keine Stolperfallen werden!
- Die Gefäße müssen so präpariert werden, dass man sie aufhängen kann. Es eignen sich Becher mit 0,5l Fassungsvermögen, in die man mit der Hand hineingreifen kann.
- In diese Becher können 2 Löcher mit einer aufgebogenen Büroklammer und einer Kerze geschmolzen werden. Befestigt werden können sie mit Drahtverschlüssen (vom Gefrierbeutel).
- An den Gefäßen, in denen sich Flüssigkeiten befinden, sollte eine Person stehen (Beobachter oder Leiter/Mitarbeiter). Im Fall, dass der Blinde mit der Flüssigkeit nicht klar kommt, helfen sie stumm nach.

Spielbeschreibung und -regeln

- Überlege Dir je nach Ziel der Aktion eine Rahmengeschichte, in die Du die TN einführst und die Spielbeschreibung einbettest.
- Den Teilnehmer werden außer Sichtweite des Wegverlaufs die Augen verbunden und sie dürfen während der ganzen Aktion nicht reden. Sie sind also blind und stumm.
- Ziel der TN ist es, von einem Startpunkt aus - zu dem sie bereits blind geführt werden - den Weg bis zum Ende zu suchen.
- WICHTIG: Die TN dürfen den Wegverlauf vorher nicht sehen!
- Die TN werden einzeln zum Spielfeld geführt. Wie viele TN auf einmal aktiv sein können, hängt von der Disziplin der Gruppe, von der Größe des Spielfeldes und der Geschwindigkeit ab, mit der sich die TN bewegen. Aus gemachten Erfahrungen kann gesagt werden, dass sich ca. 2-4 Personen gleichzeitig im Feld bewegen können.
- Das Ende ist durch einen süßen Geschmack definiert, der symbolisch für den Eintritt ins Paradies oder als Belohnung für die Mühen stehen kann (z.B. Schokolade, Kekse).
- Die Knotenpunkte müssen eindeutig tastbar sein. Kommt nun TN an einen Knotenpunkt, probiert er die Geschmacksprobe und trifft aufgrund seiner Interpretation eine eigenständige Entscheidung, in welche Richtung er weitergeht. Die Geschmacksprobe muss einen Rückschluss zulassen, ob der TN nach rechts oder links abbiegt. Lebensmittel / Flüssigkeiten, die ein R für RECHTS enthalten (z.B. Orange) bedeuten: nach rechts abbiegen. Lebensmittel / Flüssigkeiten, die ein L für LINKS enthalten (z.B. Apfel) bedeuten: nach links abbiegen. Lebensmittel / Flüssigkeiten, die beide oder keinen der beiden Buchstaben enthalten, werden nicht verwendet, um eine Fehlinterpretation zu vermeinden.
- Ist an einem Knotenpunkt keine Geschmacksprobe zu ertasten, führt der Weg gerade aus weiter, was dem TN am Anfang mitgeteilt wird, im weiteren Spielverlauf jedoch nicht wiederholt wird, da auch die Spielleitung stumm ist.
- Ab einem gewissen Verzweiflungspunkt kann durch die Spielleitung eingegriffen werden, was vorher klar an alle Beteiligten kommuniziert sein sollte (z.B. durch leises Rufen des Namens, um den TN in eine Richtung zu lenken).
- Aus hygienischen Gründen wird jedem TN ein Löffel gegeben.

Variante: TN und Beobachter

- Die Gruppe kann geteilt werden in TN und Beobachter. Optional kann jedem Beobachter ein blinder Partner zugeteilt werden. Für die Beobachter ist es ein herausforderndes Training, die Hilfsimpulse einmal zurück zu halten und einfach mal die anderen machen zu lassen, auch wenn diese sich verirren sollten. Beobachtet und reflektiert werden kann sowohl das eigene wie auch das Verhalten des blinden Partners.

Transfermöglichkeiten

*Geistlicher Bezug:
Der Name der Aktion lautet "Angels watching". Als Menschen sind wir begrenzt, wir sehen nicht die ganze Wirklichkeit. Besonders die geistliche Wirklichkeit ist nicht sichbar, dafür aber um so mehr wahrnehmbar. Das ist vergleichbar mit dem Blind sein. Es gibt eine größere Realität, als das, was wir sehen und in der wir uns bewegen.
Gott hat uns für unser Leben Leitlinien gegeben (wegweisende Schnüre) und er läßt uns in Eigenverantwortung Wege gehen. Er hat alles getan, damit wir uns bewegen können (Orientierung, Leitlinien, Körper, ...) und zu ihm kommen können (Joh. 14,6) Sein Geist in uns will uns zur Reife führen. Gott und seine Engel wachen über uns, schützen uns vor Gefahren und bringen uns auch in verzweifelten Situationen wieder auf den richtigen Weg. Sie sind da, aber für uns unsichtbar.
Bibelstellen: Ps 91,11; Ps 37,5+6; Ps 32,8; Jes 55,8; 2. Chron 16,9

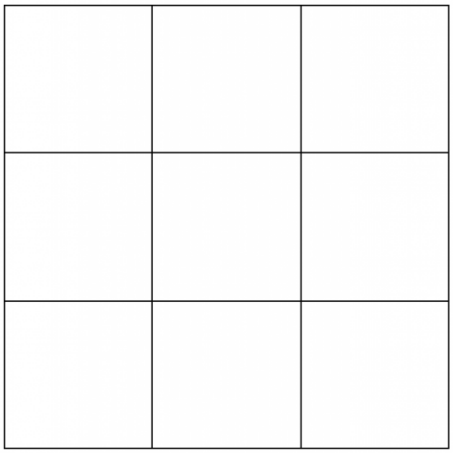
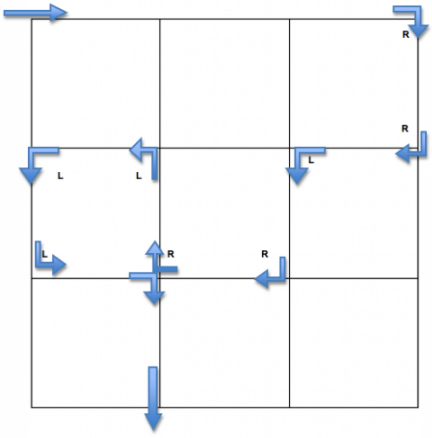
*Transfer zur YS-Methodik:
Menschen sollen in ihrer Eigenständigkeit gefördert werden. In dieser Übung trifft jeder Einzelne die Entscheidung, welchen Weg er einschlägt. Dazu muss er einen Geschmack interpretieren und aufgrund dieser Interpretation eine wegweisende Entscheidung treffen. Die Leiter/Mitarbeiter stehen

dabei außen und beobachten.
Die Beobachter sollten lernen, nicht sofort einzugreifen, sondern die Entscheidungskompetenz beim Teilnehmer zu lassen, auch wenn dieser sich evtl. verirrt.
*Transfer zur handlungsorientierten Lern- und Lehrmethode der Erlebnispädagogik:
Es ist eine Aktion zur Verdeutlichung der erlebnisorientierten Lern- und Lehrmethode. Die Entscheidung liegt beim TN, nicht beim Leiter / Mitarbeiter. Deren Aufgabe ist es, herausfordernde und sichere Lernräume zu schaffen und den TN in seinen Lernprozesse mit einem offenem Ende zu begleiten. Das Erlebte wird gemeinsam reflektiert, wobei sich auch der Mitarbeiter als Lernender versteht.

Fotos





Bildnachweis

- Titelbild: Susanne Beier
- "Fotos": alle von Susanne Beier, mit einer Ausnahme: Foto 2 ist von Daniel Horst
- Videoclip: Susanne Beier

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Wahrnehmung

Nombre de participants
Keine Daten verfügbar.

Bible
Thema:

Matériau
Fast mühelos

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Nombre de participants
Bible
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/angels-watching