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 u?ber 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 fu?r eigene Erfahrungen schafft und reife Perso?nlichkeiten fo ?rdert, die aus der Beziehung zu Gott ihren Lebensweg finden.

3. Als U?bung zur Fo? rderung der Sinneswahrnehmung.

4. Als Reflexions- oder Beobachtungsu?bung fu?r Leiter und Mitarbeiter, mal nicht einzugreifen, sondern die Eigensta? ndigkeit zu fo?rdern.

Ziele des Spieles

Fu?r die Beobachter: Lernen, die Entscheidungskompetenz beim TN zu lassen und sie

und sich selbst zu beobachten.

Material

- Schnu?re
- Seile
- Augenbinden
- fu?r Jeden einen Lo?ffel
- Geschmacksproben fu?r rechts
- Geschmacksproben fu?r links
- Was Su?ßes fu?r den Endpunkt (Schokolade, Kekse, ...)

fu?r die Aufha?ng-Variante:

- große Plastikbecher mit 0,5l Fassungsvermo?gen, in die man mit der Hand greifen kann. Der Inhalt kleinere Becher landet erfahrungsgema?ß auf dem Boden...
- Nicht zu schwer beladen, sonst ha?ngt das Netz auf dem Boden.
- ACHTUNG, dass der Inhalt nicht auf den Boden kippt!

fu?r die Boden-Variante

- kleine, flache Schu?sselchen oder a?hnliches
- Klebeband

Vorbereitungen

Parallelakttivita?t

- Ab einer Gruppengro?ße von 10 Personen solltest Du Dir eine Parallelaktivita?t u?berlegen, um die Wartezeit zu u?berbru?cken. Die Personen sollten jedoch jederzeit abko?mmlich sein.

Ortswahl: Indoor oder Outdoor

- Suche ein geeignetes Gela?nde: ohne Stolperfallen auf dem Boden und ohne Verletzungsgefahr in der Ho?he (Baumsta?mme, A?ste, ...)
- Suche einen großen Saal und entferne mo?gliche Gefahrenquellen Wegverlauf und Knotenpunkte
- WICHTIG: Die TN du?rfen den Wegverlauf vorher nicht sehen!
- Der Weg muss fu?r die TN eindeutig tastbar sein. Besonders die Knotenpunkte mu?ssen eindeutig tastbar sein.

Geschmacksproben

- Dass die Geschmacksproben an der richtigen Stelle stehen, ist von elementarer Bedeutung fu?r das Gelingen der Aktion, denn sie bilden die Entscheidungsgrundlage fu?r die TN.
- Direkt im Knotenpunkt wird eine Geschmacksprobe angebracht, die nicht durch evtl. fuchtelnde Suchbewegungen der TN wegrutscht. Sonst ha?tte der nachfolgende TN ein Problem.
- Das Ende ist durch einen su?ßen Geschmack definiert (z.B. Schokolade, Kekse). Das bedeutet, dass alle anderen Geschmacksproben weniger su?ß sein mu?ssen!

Variante: der Wegverlauf wird auf dem Boden festgeklebt

- Am Boden die Knotenpunkte NICHT mit Klebeband u?berkleben, sondern Klebestreifen immer neben dem Knotenpunkt anbringen.
- Werden Untertellern o.a?. verwendet, mu?ssen diese bei Verrutschen wieder an ihren urspru?nglichen Platz gestellt werden.

Variante: der Weg ist auf Arbeitsho?he (Mitte der Oberschenkel der TN) aufgeha?ngt

- Überlege, wie der Seitenwechsel erfolgen soll: UNTER dem Seil hindurchschlu?pfen oder U?BER das Seil steigen. Je nach Beweglichkeit der TN und dem Gefahrenpotential des Auskippens der Becher wird die Befestigungsho?he gewa?hlt. Es sollen aber keine Stolperfallen werden!
- Die Gefa?ße mu?ssen so pra?pariert werden, dass man sie aufha?ngen kann. Es eignen sich Becher mit 0,5l Fassungsvermo?gen, in die man mit der Hand hineingreifen kann.
- In diese Becher ko?nnen 2 Lo?cher mit einer aufgebogenen Bu?roklammer und einer Kerze geschmolzen werden. Befestigt werden ko?nnen sie mit Drahtverschlu?ssen (vom Gefrierbeutel).
- An den Gefa?ßen, in denen sich Flu?ssigkeiten befinden, sollte eine Person stehen (Beobachter oder Leiter/Mitarbeiter). Im Fall, dass der Blinde mit der Flu?ssigkeit nicht klar kommt, helfen sie stumm nach.

Spielbeschreibung und -regeln

- U?berlege Dir je nach Ziel der Aktion eine Rahmengeschichte, in die Du die TN einfu?hrst und die Spielbeschreibung einbettest.
- Den Teilnehmer werden außer Sichtweite des Wegverlaufs die Augen verbunden und sie du?rfen wa?hrend 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 gefu?hrt werden - den Weg bis zum Ende zu suchen.
- WICHTIG: Die TN du?rfen den Wegverlauf vorher nicht sehen!
- Die TN werden einzeln zum Spielfeld gefu?hrt. Wie viele TN auf einmal aktiv sein ko?nnen, ha?ngt von der Disziplin der Gruppe, von der Gro?ße 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 ko?nnen.
- Das Ende ist durch einen su?ßen Geschmack definiert, der symbolisch fu?r den Eintritt ins Paradies oder als Belohnung fu?r die Mu?hen stehen kann (z.B. Schokolade, Kekse).
- Die Knotenpunkte mu?ssen eindeutig tastbar sein. Kommt nun TN an einen Knotenpunkt, probiert er die Geschmacksprobe und trifft aufgrund seiner Interpretation eine eigensta?ndige Entscheidung, in welche Richtung er weitergeht. Die Geschmacksprobe muss einen Ru?ckschluss zulassen, ob der TN nach rechts oder links abbiegt. Lebensmittel / Flu?ssigkeiten, die ein R fu?r RECHTS enthalten (z.B. Orange) bedeuten: nach rechts abbiegen. Lebensmittel / Flu?ssigkeiten, die ein L fu?r LINKS enthalten (z.B. Apfel) bedeuten: nach links abbiegen. Lebensmittel / Flu?ssigkeiten, die beide oder keinen der beiden Buchstaben enthalten, werden nicht verwendet, um eine Fehlinterpretation zu vermeinden.
- Ist an einem Knotenpunkt keine Geschmacksprobe zu ertasten, fu?hrt 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 Gru?nden wird jedem TN ein Lo?ffel gegeben.

Variante: TN und Beobachter

- Die Gruppe kann geteilt werden in TN und Beobachter. Optional kann jedem Beobachter ein blinder Partner zugeteilt werden. Fu?r die Beobachter ist es ein herausforderndes Training, die Hilfsimpulse einmal zuru?ck 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

Videoclip

Bildnachweis

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