

Chinesisch Knobeln

Übung zur Auflockerung und zur Entscheidungsfindung

Voraussetzungen

TN-Zahl: Es können beliebig viele TeilnehmerInnen mitspielen. Man teilt die Gruppe in zwei Hälften (es ist aber egal, wenn die beiden Kleingruppen nicht ganz gleich groß sind)

Vorbereitungszeit: -

benötigte Materialien: -

Dauer: nach eigenem Ermessen bzw. von vornherein ein Ziel vereinbaren (z.B. wenn eine Gruppe dreimal gewonnen hat, ist das Spiel aus)

Beschreibung

Man teilt die Gruppe in zwei Hälften, die im Wettstreit gegeneinander antreten. Die Teams knobeln um den Sieg (wie Schere, Stein, Papier – allerdings mit anderen Figuren). Die Figuren, die zur Verfügung stehen, sind folgende:

Ritter (schwingt lautstark das Schwert)

Drache (brüllt und fletscht die Zähne)

Alte Dame (geht zittrig am Stock)

Der Ritter schlägt den Drachen (das ist sein Job), der Drache frisst die alte Dame (sie kann nicht so schnell rennen und ist damit leichte Beute) und die alte Dame wickelt den Ritter mit ihrem hausgemachten Apfelkuchen um den Finger (damit er sie vor dem Drachen beschützt). Jede Halbgruppe berät, welche Figur sie darstellen will und achtet darauf, dass die andere Halbgruppe nichts davon mitbekommt. Wenn sich beide Teams entschieden haben, treten sie sich gegenüber (das Mitglieder eines Teams stellen sich der Reihe nach auf und die Mitglieder des anderen Teams stellen sich in ca. 1 Meter Abstand gegenüber auf). Auf ein Signal der TrainerInnen hin, stellt jedes Gruppenmitglied die vereinbarte Figur dar (alle Mitglieder eines Teams müssen die gleiche Figur darstellen). Danach wird gewertet, welches Team gewonnen hat. Diese Übung kann man beliebig lange spielen (z.B. auf drei gewonnene Partien). Ein zusätzlicher Effekt dieser Übung ist es, dass die TeilnehmerInnen auf spielerische Weise dazu gebracht werden, gemeinsam unter Druck Entscheidungen zu treffen. **Variante:** Die jeweilige Siegergruppe darf auf die gegnerische Seite laufen und TeilnehmerInnen gefangen nehmen und für das eigene Team rekrutieren – die Mitglieder des Team, das verloren hat, dürfen weglaufen und sind in Sicherheit, wenn sie eine vorher definierte Linie überqueren. Das Spiel ist aus, wenn ein Team das andere Team komplett übernommen hat (diese Variante ist vor allem zum Spielen im Freien geeignet, da sie mehr Platz benötigt).