

Wikingerfunk

Übung zur Auflockerung und zur Einleitung einer Kommunikations-Einheit

Voraussetzungen

TN-Zahl: Es können beliebig viele TeilnehmerInnen mitspielen

Vorbereitungszeit: -

benötigte Materialien: je ein Stuhl pro TeilnehmerIn

Dauer: nach eigenem Ermessen

Beschreibung

Die TeilnehmerInnen sitzen im Sessel-Kreis. Es gibt drei Rollen, die im Laufe des Spiels ausgeübt werden. Die eine ist die des Wikingers, der versucht, per Funk mit anderen Wikingern zu kommunizieren. Die andere ist die der Ruderer, die links und rechts neben dem jeweiligen Wikinger sitzen und mit den Armen Ruderbewegungen nachahmen. Alle anderen trommeln im Gleichklang auf ihre Oberschenkel und geben damit den Ruderern den Takt vor (am besten samt Geräusch: BUM BUM BUM BUM). Der jeweilige Wikinger überlegt sich ein Funksignal samt Handbewegung (z.B. Piepen und mit den Händen an den Kopf klopfen) und sendet dann mittels Wurfbewegung das Signal an jemand anderes in der Runde. Die/der so Angesprochene fängt das Signal auf, wird zum neuen Wikinger und entwickelt ein eigenes Funksignal (die Ruderer wechseln ebenfalls).

Vorsicht: Die Übung kann leicht als sehr kindisch empfunden werden – sie eignet sich allerdings hervorragend zur Einleitung eines Kommunikations-Themenblocks, da sie – etwas überspitzt – Sender und Empfänger darstellt.