

Tower of Power Spezial

Dauer: 10-45 min, 6-24 Spieler, Platzbedarf 8x8 m.

Die acht verschiedenen Bauteile werden in der Mitte aufgestellt. Jeder Mitspieler nimmt ein Seilende und gemeinsam versuchen die Spieler mithilfe des befestigten Krans die Bauteile aufeinander zu stellen. Ziel ist es, einen Turm oder ein Haus zu bauen. Die Mitspieler müssen sich absprechen, Perspektivwechsel sind erforderlich, unterschiedlichen Fähigkeiten müssen berücksichtigt und eingebracht werden. Das Spiel erfordert ein wenig Geschicklichkeit und Geduld.

Easy Spider

Dauer: 20-60 min, 8-34 Spieler, Platzbedarf 5x8 m

Ein Spinnennetz wird aufgebaut, mit unterschiedlich großen und verschieden hohen Löchern. Jedes Loch darf nur einmal genutzt werden. Das gesamte Team muss durch das Netz auf die andere Seite. Es darf und muss sich gegenseitig geholfen werden, damit das Ziel erreicht wird. Das Team muss erkennen, wo die Stärken liegen, Ideen austauschen, Absprachen treffen und viel kommunizieren.

Hinweis: Die Spieler müssen sich anfassen, Spieler durch die Löcher getragen werden. Dies kann für einige Spieler problematisch sein. Dies vielleicht im Vorfeld besprechen und im Spielverlauf berücksichtigen.

Balltransport

Dauer: 15-45 min, 4-12 Spieler, Platzbedarf möglichst groß

Der auf einen Metallring platzierte Ball soll vom Startpunkt zum Ziel transportiert werden. Die Mitspieler stehen kreisförmig und steuern den Ring mithilfe von Schnüren, möglichst ohne den Ball zu verlieren. Die Hälfte der Mitspieler hat die Augen verbunden und die andere koordiniert und steuert die Blinden. Fällt der Ball unterwegs, kann ein weiterer Spieler „blind“ werden und ein Sehender muss zwei

Geübt wird genaues Zuhören, klare Aussagen (Sender-Empfänger-Thematik), Koordination, Kommunikation, Vertrauen und Frustrationstoleranz.

Fliegender Teppich

Dauer: 5-20 min, Spieler 5-20 Platzbedarf: 30 m²

Die Gruppe spannt gemeinsam den fliegenden Teppich auf und manövriert einen oder zwei Bälle über die Fläche. Dabei soll der Ball nicht durch die Löcher im Tuch fallen, oder soll diese umkreisen. Durch die verschiedenen Aufgaben kann der Schwierigkeitsgrad gestaltet werden, ebenso ist ein Spiel mit 2 Teams mit unterschiedlichen Zielen möglich.

Ein lustiges und aktives Spiel, das den Teamgeist fördert, Absprachen und Koordination erfordert und auch als Energizer oder Icebreaker gut gespielt werden kann.

Reality Check

Dauer:10-15 min 5-16 Spieler Platzbedarf:

Jeder Spieler bekommt eine Bildkarte mit jeweils unterschiedlichen Motiven, diese darf er keinem zeigen. Ziel ist es die Bildkarten in eine Reihenfolge zu bringen. Die Spieler erzählen sich, was auf ihrer Karte zu sehen ist und versuchen so eine sinnvolle Reihung zu erreichen.

Wichtig hierbei ist aktives Zuhören, genaue Beschreibungen, jeder kommuniziert aus seinem eigenen Modell der Welt.

Pipeline

Dauer: 10-15 min Spieler:6-30 Platzbedarf 10x8 m

Die Gruppe hat die Aufgabe eine Kugel mithilfe von Pipelines vom Start zum Ziel zu transportieren. Die Kugel muss in Bewegung bleiben und darf nicht rückwärts laufen. Es gibt weniger Röhren als Spieler, die Pipelines müssen also weiter gegeben werden. Auch hier sind Absprachen, Koordination und Teamdenken erforderlich. Das Spiel kann mit einem Team oder mit zwei Teams im Wettstreit gegeneinander gespielt werden.

Perspective

Dauer: 10-25 min Spieler: 5-12 Platzbedarf: 30 m²

Eine Kugel muss durch einen Transportschlauch mit vielen Windungen zum Ziel. Der Schlauch ist aufgewickelt und wird durch Schnüre von den Teilnehmern bewegt. Durch geschicktes dreidimensionales Drehen an den Schnüren wird die Kugel bewegt. Dabei ist die Kugel nicht immer von allen zu sehen. Die Spieler müssen sich absprechen, Perspektiven gehört werden, Absprachen getroffen werden. Eventuell muss ein Spielführer ernannt werden. Ein bewegungsreiches Spiel

Alle Spiele eignen sich als Einstieg in einen Austausch über Teamgedanken, das Miteinander, Kommunikation, Perspektiven wechseln, Vertrauen und Frustrationsgrenzen.

Und sie eignen sich um einfach mit einer Gruppe Spaß zu haben.