

Blindes Sortieren

Die Teilnehmer werden durchnummeriert und merken sich ihre Nummer. Danach werden allen die Augen mit Tüchern verbunden, und sie werden - nicht nach Nummern geordnet! - in einer Reihe aufgestellt. Eine Person bekommt nun die Aufgabe, die Gruppe nach Nummern geordnet aufzustellen. Dabei darf nicht gesprochen werden. Sie tippt die einzelnen Personen an, die ihre Nummer durch Klatschen mitteilt. Die Augenbinden dürfen erst abgenommen werden, wenn die sortierende Person meint, die Gruppe richtig geordnet zu haben oder wenn das gesetzte Zeitlimit erreicht ist.

Kugelbahn

Es werden Gruppen gebildet mit 3-4 Teilnehmern. Jedes Team bekommt eine Zeitung, ein bis zwei Scheren und eine Rolle Klebeband. Mit diesem Material wird innerhalb einer bestimmten Zeit eine Kugelbahn konstruiert. Dabei dürfen jedoch keine weiteren Gegenstände benutzt werden. Die Kugelbahn muss frei stehen können und beweglich sein. Nach 2 Minuten Überlegungszeit geht's los. Die Bahn, bei der die Kugel am Ende am längsten rollt, ist Sieger.

Der wandernde Tennisball

Beschreibung:

Ein Tennisball muss innerhalb von X Sekunden (so viele Sekunden wie Teilnehmer durch alle Hände gehen.- Dazu hat die Gruppe eine Beratungszeit von einer Minute, währenddessen sie aber den Tennisball noch nicht bekommt. Nach erfolgreicher Absolvierung wird die Zeit halbiert, dann nochmal verkleinert, immer weiter, bis zum Schluss nur eine Sekunde Zeit bleibt, damit der Ball durch alle Hände gegangen ist. Schafft die Gruppe eine vorgegebene Zeit nicht, hat sie wieder eine Minute Bedenkzeit und muss es noch einmal versuchen.

Die Lösung:

Die Teilnehmer formen ihre Hände mit Daumen und Zeigefingern zu einer Art "Kreis", die untereinander gehalten werden. Die erste Person lässt den Ball von oben durch die „Kreise“ fallen. Die Aufgabe lautet ja nicht „Ball weitergeben“ sondern „er muss durch alle Hände gehen“.

Über den Fluss

Ein „Fluss“ muss überwunden werden, aber es gibt keine Brücke. Es stehen nur Teppichfliesen (alternativ Reifen) zur Verfügung (etwas weniger Fliesen als Anzahl Teilnehmer). Die Jugendlichen bauen einen Weg aus den Fliesen, auf dem sie gehen dürfen. Die Herausforderung besteht darin, dass sie immer Kontakt zu einer Teppichfliese haben müssen. Wenn sie eine Teppichfliese nicht mehr berühren, versinkt diese im Fluss und ist somit verloren. Wer den Fluss berührt, verliert ein Bein, wer zu lange im Fluss steht, versinkt und muss von vorne anfangen. Ziel ist, dass alle Teilnehmer am anderen Ufer ankommen.

Das Blatt wenden

Die ganze Gruppe stellt sich auf einen Teppich oder eine Plastikplane (je nach Gruppengröße ca. 3 x 4m groß). Die Gruppe soll die Plane wenden, ohne sie zu verlassen. Sollte dennoch ein Gruppenmitglied mit auch nur einem Haar den Boden betreten, muss die Übung von Neuem begonnen werden.

Finde den Kreis

Einer Person werden die Augen verbunden und sie wird solange im Kreis gedreht, bis sie die Orientierung verloren hat. Dann wird auf dem Spielfeld mit Kreide ein kleiner Kreis aufgezeichnet. Die "blinde" Person bekommt nun einen Gegenstand in die Hand gedrückt, den sie im Kreis ablegen soll. Da sie nicht wissen kann, wo sich der Kreis befindet, wird sie von den anderen Spieler*innen durch Zurufe geführt. Es darf aber nur „heiß“ oder „kalt“ gerufen werden, je nachdem, ob sich die „Blinde“ dem Kreis nähert oder sich von ihm entfernt.

Das blinde Quadrat

Die Spieler verbinden sich die Augen und nehmen das an den Enden zusammengeknotete Seil in ihre Hände. Nun erhalten sie die Aufgabe: Bildet ein möglichst exaktes Quadrat. Die Spieler erhalten dazu einige Minuten Zeit. Ob die Figur in der Luft gehalten oder am Boden gelegt werden soll, bleibt dem Team oder der Spielleitung überlassen.