

Horch genau und folge

Dauer: 5 Minuten

Spieleranzahl: ab 2 Spielern

Ort: überall, wo es keine Spitzen, Kanten, Stolpersteine gibt (z.B. freier Platz, Bewegungsraum oder Wiese)

Material: -

Quelle: Carmen Deffner



Spielbeschreibung:

Zwei Spieler bilden ein Team. Der eine Spieler hält die Augen geschlossen. Der andere Spieler erzeugt Geräusche und leitet den Blinden dadurch. Diese einzelnen Geräusche und ihre Bedeutung werden vorher abgesprochen. Zum Beispiel:

- in die Hände klatschen = folge mir gerade aus!
- Schultertippen links = gehe nach links!
- Schultertippen rechts = gehe nach rechts!
- Stopp-Ruf = sofort stehen bleiben!

Die Spieler tauschen nach 2-3 Minuten die Rollen.

Variante 1:

Das Kommando Schultertippen wird getauscht: jetzt bedeutet ein Tippen auf die linke Schulter nach rechts gehen und umgekehrt.

Aber: Stopp bleibt immer Stopp!

Variante 2:

Ein dritter Spieler stößt dazu, geht neben den beiden anderen her und spricht ein Gedicht oder singt ein Lied. Die anderen beiden setzen Variante 1 fort und versuchen sich davon nicht stören zu lassen.

EF-Effekt:

Je größer die Gruppe, in der das Spiel gespielt wird, umso stärker ist die Inhibition gefordert, in Variation 2 wird diese Anforderung durch den störenden Mitspieler sogar noch erhöht. Der folgende Spieler muss stets alle Seitengeräusche ausblenden, um seinen richtungsweisenden Spieler nicht zu verlieren. Beide Spieler dürfen sich nicht ablenken lassen und ihre Aufmerksamkeit weiterhin auf den Mitspieler richten.

Im Arbeitsgedächtnis halten die Spieler die angesprochenen Kommandos aufrecht, damit sie diese richtig einsetzen (Anführer) und umsetzen (Folgender) können. Werden die Regeln geändert, müssen sie sich kognitiv flexibel auf die neuen Regeln einstellen und diese in ihrem Arbeitsgedächtnis aktualisieren.