

Blindenführung – Roboterspiel

Zwei Sportler bilden ein Team; ein Sportler läuft als „blinder Roboter“ (Augen schließen oder verbinden) durch einen abgegrenzten Raum (z.B. Mattenfläche). Ein Steuermann (zweiter Sportler) gibt Anweisungen, in welche Richtung der Roboter sich bewegen soll. Der Roboter läuft so lange in eine Richtung, bis der Steuermann sie verändert. Ziel ist es, den Roboter ohne Zusammenstöße im Raum zu bewegen. Rollentausch nach ca. einer Minute.



Variationen

- Vorgabe: Anweisungen dürfen nur verbal (Ansagen wie: links, rechts und stopp) oder taktil (Berührung der Schultern für rechts und links, Berührung auf dem Kopf für stopp) gegeben werden.
- Die Partner sprechen ihre Verständigungsformen vorher selbst ab. Der Roboter darf jedoch nicht geschoben oder gehalten werden.
- Ein Steuermann ist für zwei Roboter zuständig, die in unterschiedlicher Reihenfolge loslaufen.
- Hindernisparcours: Der Steuermann muss seinen Roboter durch einen Parcours von Hindernissen (z.B. Medizinbälle, Hantelstangen etc.) lotsen.
- Hinzunahme von Bällen (die Roboter dribbeln einen Ball) oder anderen sportartspezifischen Geräten (Schwebekästen, Technikstange etc.).
- Alle „blinden“ Roboter versammeln sich auf einer Seite der Halle, die Steuermänner auf der gegenüberliegenden Seite. Die Steuermänner müssen ihre Roboter zu sich lotsen.

Kernziele

1 SEL	Sportliches Selbstbewusstsein	4 T-SEL	Team-Selbstbewusstsein
2 KON	Konzentrationsfähigkeit	5 KOP	Kooperationsfähigkeit
3 AUF	Aufgabenzusammenhalt	6 SMF	Selbst- und Mitbestimmungsfähigkeit

Reflexionsfragen

- Was habt ihr gerade gemacht – wie habt ihr das gemacht?
- Wie habt ihr euch verständigt?
- Welche Formen der Verständigung haben gut funktioniert?
- Was hat dazu beigetragen, dass du trotz „Blindheit“ zügig gehen konntest?
- Was hast du gemacht, um deinen Steuermann zu finden?
- Wo ist beim gemeinsamen Trainieren und Wettkämpfen Vertrauen erforderlich?

Allgemeine Hinweise

- Alter: Jede Altersstufe
Gruppengröße: beliebig
Material: ggf. Augenbinden bzw. Tücher
Literatur: Grundidee aus der Praxismappe „Abenteuer/Erlebnis“ (Sportjugend NRW, 1994).