

Schraube locker?

Herumspinnen tut gut! Das Gute an der lockeren Schraube ist, dass man sie bei Bedarf wieder anziehen kann. Das ist auch wichtig beim Leiten: Es gibt Situationen, in denen die Schraube angezogen werden muss und Situationen, in denen sie gelöst werden kann.

Wer fängt mich auf, wer gibt mir Halt?

Ziel: Die Teilnehmer*innen erleben Vertrauen.

Gedanke: Die festgeschraubte Schraube hat keinen Spielraum, die lose Schraube wackelt herum und geht irgendwann verloren. So geht es auch uns Menschen.

Einleitung: Es gab einmal in einem riesigen Schiff eine ganz kleine Schraube, die mit vielen anderen ebenso kleinen Schrauben zwei grosse Stahlplatten miteinander verband. Diese kleine Schraube fing an, bei der Fahrt mitten im Indischen Ozean etwas lockerer zu werden und drohte herauszufallen. Da sagten die nächsten Schrauben zu ihr: «Wenn du herausfällst, dann gehen wir auch.» Und die Nägel unten am Schiffskörper sagten: «Uns wird es auch zu eng, wir lockern uns auch ein wenig.» Als die grossen eisernen Rippen das hörten, da riefen sie: «Um Gottes willen bleibt; denn wenn ihr nicht mehr haltet, dann ist es um uns geschehen!» Und das Gerücht von dem Vorhaben der kleinen Schraube verbreitete sich blitzschnell durch den ganzen riesigen Körper des Schiffes. Er ächzte und erbebt in allen Fugen. Da beschlossen sämtliche Rippen und Platten und Schrauben und auch die kleinsten Nägel, eine gemeinsame Botschaft an die kleine Schraube zu senden, sie möge doch bleiben; denn sonst würde das ganze Schiff bersten und keine von ihnen die Heimat erreichen. Das schmeichelte dem Stolz der kleinen Schraube, dass ihr solch ungeheure Bedeutung beigemessen wurde, und sie liess sagen, sie wolle sitzenbleiben.

Rudyard Kipling

Animation: «Ohnmacht auf Kommando» ist eine Vertrauensübung in der Gruppe. Hierbei erhalten alle Teilnehmer*innen eine Nummer. Damit das Ganze nicht zu unübersichtlich wird, empfiehlt es sich, in Gruppen von maximal zehn Personen zu spielen. Nun hat die Gruppe kurz Zeit, sich alle Nummern und die zugehörigen Namen einzuprägen. Anschliessend gehen alle Teilnehmer*innen des Spiels im Raum (oder einem abgesteckten Bereich) umher. Irgendwann klatscht der*die Leiter*in die Hände und ruft eine Zahl. Sobald dies geschieht, fällt der*die Spieler*in mit der zugehörigen Zahl «in Ohnmacht». Das bedeutet, er*sie bleibt stehen, wo er*sie ist und beginnt langsam, seinen Körper erschlaffen zu lassen und umzufallen. Die anderen Teilnehmer*innen müssen so schnell wie möglich erkennen, wer in Ohnmacht fällt, um stützend beiseite zu stehen und das Umfallen zu verhindern. Anschliessend gehen wieder alle ganz normal, bis der*die Leiter*in erneut in die Hände klatscht. Wenn das Spiel mit einer «Ohnmachts-Zahl» schon gut funktioniert, kann dazu übergegangen werden, zwei (oder sogar drei) Zahlen hintereinander zu sagen. Alle angesprochenen Teilnehmer*innen werden ohnmächtig und die verbleibenden müssen schnell reagieren, um alle Personen aufzufangen. Bei «Ohnmacht auf Kommando» ist ein gesundes Mass an Misstrauen in Ordnung. Wird man nicht aufgefangen, so muss dies nicht an Böswilligkeit liegen. Manchmal sind die Mitspieler*innen auch einfach etwas zu langsam, um rechtzeitig zur Stelle zu sein. Der*die «Ohnmächtige» sollte darauf achten, dass er*sie sich im Notfall noch irgendwie abfangen kann.



Ausklang: Als Abschluss müssen die Teilnehmer*innen mit den aufgerufenen Nummern sich nicht mehr fallen lassen, sondern versteifen. Wird die Nummer aufgerufen, bleiben sie auf der Stelle stehen und spannen den Körper an. In dieser Position verharren sie, bis alle der Gruppe steif und fest verankert («mit dem Boden verschraub») im Spielfeld stehen. Und, was fühlt sich angenehmer an?