

Tragende Hände

Die Gruppe bildet ein Spalier und jeder hält sich jeweils mit den Händen am gegenüberstehenden Gruppenmitglied fest. Ein Freiwilliger legt sich nun auf diese haltenden Hände. Die Gruppe versucht nun den Freiwilligen hochzuheben, abzusenken, zu schütteln, hin und her zu rollen, hin oder her zu schaukeln, oder ähnlich einem Förderband auch mal vorwärts, mal rückwärts wandern zu lassen.

Ziel des Spiels: Der Freiwillige soll spüren, dass er absolut gehalten wird und sicher ist.

Zick-Zack-Kreis

Alle stehen im Kreis und halten sich fest an den Händen. Jeder zweite lässt sich einmal nach hinten fallen während die anderen sich nach vorne fallen lassen. Anschließend umgekehrt. Die Füße bleiben unbewegt.

Ziel: Vertrauen, dass die Abstimmung funktioniert

Fallenlassen

Ein Mitspieler lässt sich nach hinten fallen und wird von einem anderen Mitspieler aufgefangen. Alternativ: ein Mitspieler in der Mitte eines Kreises von ca. 150 cm lässt sich in eine Richtung fallen und wird von den anderen Gruppenmitgliedern aufgefangen und wie ein Kreisel oder Pendel in eine neue Richtung "geschubbt", "weiterbewegt".

Ziel: Vertrauen, Rücksichtnahme und sanfte Behandlung der Gruppenmitglieder

Blindenparcours

Die Gruppe wird in Zweier-Teams aufgeteilt. Einem von jedem Team werden die Augen verbunden und wird von dem Anderen durch leichtes Klopfen auf die Schultern durch einen Parcours geführt. Es sollte nicht gesprochen werden.

Ziel: Lernen Anderen und sich selbst zu vertrauen, auch in Situationen in denen man nicht klar bzw. gar Nichts sehen kann.