

»»» Das Experiment

Die Leiterrunde bildet zwei gleich große Gruppen. Jede erhält einen Hackysack. Aufgabe ist es, eine Strategie auszudenken, wie der Ball alle Gruppenmitgliederhände in möglichst geringer Zeit berührt. Danach präsentieren alle Gruppen ihre Strategie, Zeit wird gestoppt. Gewonnen hat diejenige Gruppe mit der geringsten Zeitspanne.

Wörterkette

Die Gruppe steht im Kreis, der Ball wird kreuz & quer geworfen. Der Werfer muss dabei ein Wort sagen, das mit dem Endbuchstaben des zuletzt genannten Wortes beginnt (z.B. Haus – Seil – Lampe...). Dabei kommt es auf Schnelligkeit an: Wer zu langsam reagiert, scheidet aus.

Profi-Modus: Nur Pfadfinder-Worte dürfen verwendet werden.

Kennenlernmethode

Die Leiterrunde steht im Kreis. Eine Person wirft den Hackysack zu einer anderen. Diese wirft ihn wieder zu einer anderen, die den Ball noch nicht hatte. So lange bis der Hackysack wieder bei der ersten Person ankommt. Nun muss der Ball wieder in der gleichen Reihenfolge geworfen werden. Jetzt können noch mehr Bälle eingeführt werden. Es können auch Bälle die Reihenfolge rückwärts geworfen werden.

Reflexionsmethode

Die Leiterrunde sitzt oder steht im Kreis. Der Ball wird herumgegeben bis er wieder am Ausgangspunkt angekommen ist. In dieser Zeit kann der Ballgeber ein kurzes Reflexionsblitzlicht zur Leiterrunde sagen. Er hat dabei nur so lange Zeit bis der Ball am Ausgangspunkt wieder angekommen ist.

