

## Burner Games – Kommunikation: Blind Alien

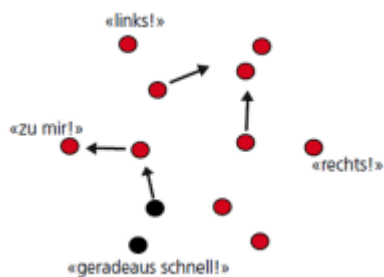
Blindlings den Gegenspieler ausweichen und auf Instruktionen einer Mitspielerin reagieren. Diese lockere Übung fordert volle Konzentration.

Anzahl Spielende 16-30

Intensität x

Materialaufwand x

Zeitaufwand x



Die Spielenden stellen sich in zwei Kreisen auf, einem Aussen- und einem Innenkreis. Immer zwei Spielende agieren zusammen, einer davon steht im Innenkreis, der andere im Aussenkreis. Ein Spielerpaar ist das «Alien», die anderen sind Menschen. Die Spielenden im Aussenkreis (A) müssen auf ihrem Platz stehen bleiben und dürfen ihre Partner nur mit der Stimme dirigieren (links! Rechts! Zu mir! Geradeaus! Schnell!.....).

Die Spieler im Innenkreis (B) agieren mit geschlossenen Augen. Sie dürfen den Kreis nicht verlassen und müssen versuchen, möglichst gut auf ihre Partner zu hören und entsprechend zu agieren. Die Menschen versuchen, dem Alien auszuweichen, das Alien versucht, die Menschen zu erwischen (berühren). Wer erwischt wurde, darf die Augen öffnen und neben seinem Partner warten, bis das Spiel zu Ende ist. Wer als letzter Mensch überlebt, hat gewonnen und darf bei der nächsten Runde «Alien» sein. Bei mehr als 18 Spielenden sind 2 Aliens zu bestimmen.

Quelle: [Muriel Sutter, Burner Games](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Bundesamt für Sport BASPO**