



Pacman



Det er ofte afgørende at kunne videreformidle konkrete anvisninger og retninger. Tillid og sanserne udfordres i denne samarbejdsopgave inspireret af et ikonisk computerspil.

Det skal I bruge:

- Et areal på 7 x 7 meter inden- eller udendørs.
- Kegler, som markerer banen.
- Blindebriller/viskestykker.

Sådan gør I:

- Kollegerne inddeles i grupper af ca. 20 personer.
- Der opsættes en bane eller flere på 7 x 7 meter.
- Kolleger går sammen i par, hvor den ene person er 'styreren', mens den anden lader sig styre.
- Personen, som skal styres, påfører sig blindebriller/viskestykke for øjnene.
- Herefter fører 'styreren' sin kollega ind på den markerede bane – og finder selv en plads uden for banen.
- Et par vælges som fangere (Pacman), og denne duo skal i samarbejde forsøge at fange de andre kolleger på banen. Dette foregår ved, at personen (Pacman med blindebriller) rækker armene ud foran kroppen og kontinuerligt klapper i hænderne. Kollegaen, som styrer Pacman, skal dirigere ham/hende hen imod deltagerne på banen – en enkelt berøring er nok for at fange.

- For de øvrige par gælder det naturligvis om at flygte fra Pacman.
- Spillet er slut, når Pacman har fanget alle på banen. Herefter vælges et nyt fangerhold/Pacman, og der byttes endvidere rundt på rollerne.

Tid:

15-20 minutter.

Deltagere:

10-50.

Gode råd:

- Sørg for, at de enkelte par har tid til indbyrdes at aftale, hvorledes de kommunikerer bedst med hinanden.
- Banen kan mindskes undervejs i spillet i takt med, at par fanges – således sikres intensiteten.

Bonus:

Når en sans, i dette tilfælde synssansen sættes ud af kraft, skærpes andre sanser. Specifikt høresansen og evnen til at parere ordrer trænes i Pacman.