

PLUSPUNKTE

IMPULSE FÜR POLITIK- UND POTENZIALENTWICKLUNG

Arbeitskampf – Ein Energie-Kick in Seminaren mit Herz für Gerechtigkeit

Dieses Aufwach-Spiel ist unter verschiedenen Namen bekannt. Hier wird die Arbeiterbewegungs-Variante vorgestellt. Ein kleiner Tipp: Nicht zu ernst nehmen.

SO FUNKTIONIERT'S: Angelegt ist diese Vitalisierung an dem Kinderspiel „Stein, Schere, Papier“/ „Schnick, Schnack, Schuck“ – mit dem Unterschied, dass hier die Menschen als Fingerzeig dienen. Die Gruppe teilt sich in 2 Teams auf, die sich einander gegenüber aufstellen. Dabei sollte ein Abstand von ca. 15 Meter zwischen ihnen sein.

Es gibt 3 Figuren, die eingenommen werden können:

- den Arbeiter / die Arbeiterin, der/die durch das Rufen „Streik, Streik, Streik“ und Entgegenstrecken der linken Faust dargestellt wird.
- den Arbeitgeber / die Arbeitgeberin, der/die dadurch dargestellt wird, dass er/sie in ihrer/seiner Hand das Geld zählt und sagt dabei „Tausend und eins...tausend und zwei...tausend und drei usw.“
- das Kapital, das durch das fiktive nach oben Strecken und Schwenken eines Geldkoffers imitiert wird.

Wie im Kleinen, so im Großen gibt es Regeln, wer wen *schlägt*:

- Der Arbeitgeber schlägt den Arbeitnehmer, denn dieser hat keine Wahl als seine Arbeitskraft zu verkaufen
- Das Kapital schlägt wiederum den Arbeitgeber, denn vom Mehrwert sind sie alle abhängig.
- der Arbeitnehmer jedoch, der schlägt das Kapital, denn „Einigkeit macht stark“

Beide Teams beraten sich und nach Aufforderung der Seminarleitung müssen alle Mitglieder eines Teams eine (!) Figur darstellen. Je nachdem, welche Gruppe siegt, rennt diese auf die andere zu und versucht, so viele wie möglich der gegnerischen Gruppe zu fangen. Bei Berührung wechseln diese dann nämlich zum anderen Team.

Zuvor verständigen sich die Teams auf jeweilige sichere Zonen, die etwa 15 Meter hinter dem Gruppenstart liegen. Wenn Teilnehmende diese sichere Zone erreichen, können sie nicht mehr gefangen werden. Das Ende des Spiels ist die Auflösung einer der beiden Gruppen.

VARIANTE: In kleineren Räumen, bei wenig Zeit oder weniger gewünschter Aktivität kann das Rennen und gegenseitige Fangen auch weggelassen werden. Dann gewinnt das Team, das 3 von 5 Runden in der Darstellung siegt.

Danke an Daniel Baumgärtner für den Impuls.