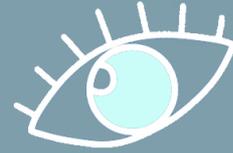


AUGENBLINZELN



ZIELE

Icebreaker
Hemmungen abbauen
Gruppendynamik

ZIELGRUPPE

Alle Gruppen.

DAUER

3 bis 5 Minuten.

MATERIAL

Computer.

ANZAHL DER TN

Mit jeder Anzahl möglich.

TECHNISCHE EINZELHEITEN

Wenn möglich, "Galerieansicht" auswählen, um alle Teilnehmenden zu sehen. Sowohl das Team als auch die Teilnehmenden sollten in der Lage sein, die gesamte Gruppe auf ihren Bildschirmen sehen zu können.

SPIELBESCHREIBUNG

Die Spielleitung bittet die Teilnehmenden darum, mit dem Gesicht so nah an ihre eigene Kamera zu kommen, dass ihre Augen gut sichtbar im Bild sind.

Dann ist es die Herausforderung, so lange wie möglich die Augen geöffnet zu halten, ohne zu blinzeln. Sobald eine Person geblinzelt hat, entfernt sie sich etwas von der Kamera, damit es einfacher ist, zu sehen, wer noch im Spiel ist.

Die Person, die am längsten ohne zu blinzeln in die Kamera schaut, hat gewonnen.

Die Teilnehmenden können in Paare aufgeteilt werden. Es spielen dann immer zwei gegeneinander. Die Personen, die innerhalb der Paare am längsten nicht geblinzelt haben, werden erneut in Paare aufgeteilt und treten gegeneinander an. Der Vorgang wird solange wiederholt, bis nur noch eine Person übrig ist, die am längsten ohne zu blinzeln in die Kamera geschaut hat.

VARIANTEN