

Universität Karlsruhe (TH)
Institut für Sport und Sportwissenschaft

Spiel- fit Sommersemester 2006
Dozentinnen: Dr. M. Knoll/ S. Wenninger

Stundenausarbeitung
Thema: Abenteuerspiele

Tag der Abgabe:

Vorgelegt von:

Carolin Krauß
Kriegsstraße 150
76133 Karlsruhe
caro.krauss@gmx.de
Matrikelnr.: 1312481
Sportwissenschaft B.A.
2.Fachsemester

Barbara Huber
Hanauer Str.67
77855 Achern
babera_huber@web.de
Matrikelnr.: 1307459
Sportwissenschaft B.A.
2.Fachsemester

Anne-Kristin Hientzsch
Willy-Andreas-Allee 7
76131 Karlsruhe
annehie@web.de
Matrikelnr.: 1261863
Sportwissenschaft L.A.
2.Fachsemester

Inhaltsverzeichnis

1	Abenteuerspiele	3
1.1	Einführung.....	3
1.2	Lernprozesse und Zielgedanken.....	3
2	Rahmenbedingungen	4
2.1	Teilnehmer.....	4
2.2	Gruppensituation.....	4
2.3	Örtliche Gegebenheiten und Zeit.....	4
3	Didaktisch- methodische Analyse.....	5
3.1	Didaktische Anmerkung zu Unterrichtsgegenstand und Unterrichtseinheit.....	5
3.2	Didaktisch- methodische Überlegungen zur Unterrichtsstunde und deren Verlauf.....	6
4	Konkretisierung der Unterrichtsplanung.....	7
4.1	Erziehungs- und Lernziele.....	7
4.2	Auswahl der Inhalte und Wahl der methodischen Vorgehensweise und Prinzipien.....	7
4.3	Medienwahl und Medieneinsatz.....	8
5	Spielerläuterungen.....	9
5.1	McDonalds – Spiel	9
5.2	Flucht aus Alcatraz.....	9
5.3	Namensblitz.....	11
5.4	Feedback.....	11
6	Stundenverlaufsplan (tabellarisch).....	12
7	Literaturverzeichnis.....	14

1 Abenteuerspiele

1.1 Einführung

„Abenteuerspiele sind Spiele, in deren Mittelpunkt das Erleben von Abenteuern steht. Sie sind heute also ein Bindeglied zwischen Spiel und Abenteuer in einer Welt, die gekennzeichnet ist durch fortschreitende Urbanisierung und den Verlust an Freiräumen zum Spiel, was Erlebnismangel und Vereinzelung zur Folge hat. [...] Sie fördern die kindliche Kreativität, die Entschlusskraft und das soziale Verhalten. Daneben unterstützen sie das Erlernen grundlegender motorischer Fähigkeiten und Fertigkeiten.“ (Gedicke & Gams, 1990, S.7-8).

Abenteuerspiele sind somit keine Spiele bei denen nur einer gewinnt, sondern bei denen alle Teilnehmer als Gruppe kooperieren. Sie sollen dazu beitragen auf spielerische Art und Weise Lernprozesse zu fördern.

1.2 Lernprozesse und Zielgedanken

Die nachfolgenden Punkte zeigen die wichtigsten Lernprozesse und Zielgedanken auf:

- Ø Kooperation anstatt Konkurrenz
- Ø Gemeinsames Handeln/ Teamgeist entwickeln
- Ø Gegenseitige Unterstützung
- Ø Verantwortung übernehmen
- Ø Persönlichkeitsbildung
- Ø Vertrauen zueinander entwickeln
- Ø Hilfreiches Kommunikationsverhalten erlernen
- Ø Integration der Außenseiter
- Ø Spaß im gemeinsamen Entdecken erleben
- Ø Konfliktlösungsstrategien finden
- Ø Erlebtes in den Alltag transferieren

2 Rahmenbedingungen

2.1 Teilnehmer

Unsere Unterrichtseinheit ist für ca. 30 Schülerinnen und Schüler der Unterstufe (5.-7.Klasse) ausgerichtet. Es ist davon auszugehen, dass kein einheitlicher Leistungsstand vorhanden ist. Einige Schüler weisen durch ihre freizeithlichen Aktivitäten, wie z.B. die Mitgliedschaft in einem Sportverein, eine ausgeprägtere Fitness als ihre Mitschüler, die sich in ihrer Freizeit nicht sportlich betätigen auf.

2.2 Gruppensituation

Aufgrund der großen Anzahl der Schüler ist es sinnvoller Spiele mit Gruppeneinteilung zu wählen. Es ist zu vermuten, dass sich alle Schüler aktiv am Unterricht beteiligen werden, da das Abenteuer auch in ihrer kindlichen Alltagswelt vorzufinden ist.

2.3 Örtliche Gegebenheiten und Zeit

Die Stunde wird in einer Sporthalle stattfinden, in der genügend Raum und Platz für die erforderliche Ausstattung wie z.B. Turnbänke, Matten, Schwingseile, usw. gegeben sind.

Die Durchführung der von uns konzipierten Unterrichtseinheit wird ca. 35 Minuten in Anspruch nehmen.

3 Didaktisch- methodische Analyse

3.1 Didaktische Anmerkungen zu Unterrichtsgegenstand und Unterrichtseinheit

Ein wichtiger Bestandteil der Abenteuerspiele sind Elemente der Erlebnispädagogik. Wie einst Kurt Hahn, der Vater der Erlebnispädagogik sagte, sollen die Probleme mit „Herz, Hand und Verstand“ angegangen und gelöst werden.

Direkte Erlebnisse erweitern die eigenen Handlungsmöglichkeiten in dem man sich auf das sofortige Geschehen bezieht und somit einen Transfer herstellen kann. Die neu gewonnenen Erkenntnisse, sowie das daraus resultierende Selbstbewusstsein, Selbstwertgefühl und die Selbständigkeit, ermöglichen es, die in ungewohnter Umgebung erfahrenen Herausforderungen umzusetzen. Die persönlichen Erfahrungen aus der Erlebnispädagogik werden im Bereich der Abenteuerspiele nur praktikabel, wenn Teamgeist, Vertrauen und gemeinsames Kommunizieren vorhanden sind (vgl. Internetquelle 1).

Doch was sind Abenteuerspiele überhaupt? Unter diesen Spielen befinden sich die Klassiker, die Gruppenarbeit, Geschick, Diskussion und Absprache erfordern. Um das Spielgeschehen abzurunden, kann man den Ablauf der Aktionen mit einer phantasievollen Hintergrundgeschichte erweitern. Somit werden neue Verhaltensweisen eingesetzt, die es erleichtern sich in eine andere Rolle zu versetzen (vgl. Internetquelle 2).

Spielregeln können zwar festgelegt sein, jedoch steht stets die freie Kreativität innerhalb der Gruppe im Vordergrund. Hierbei bringt jeder Teilnehmer seine individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten mit ein.

Trotz aller positiven Aspekte, muss darauf hingewiesen werden, dass bei Überschreitung der psychischen und physischen Grenzen der Schülerinnen und Schüler der Spielcharakter ins Negative umschwenken kann. Des Weiteren ist zu beachten, dass unter dem Begriff „Abenteuerspiele“ keine Extremsportarten, Überlebenstrainings oder gar Mutproben gehören, welche zur Selbstaufgabe, Selbstverachtung und Ausgrenzung führen können. Von daher ist die Reflexion eines durchgeführten Spiels in der Gruppe von großer Bedeutung, um somit einen Transfer zum Alltag zu ermöglichen und getroffene Entscheidungen, Verhalten, Stärken und Schwächen bewusst zu machen (vgl. Internetquelle 2).

3.2 Didaktisch- methodische Überlegungen zur Unterrichtsstunde und deren Verlauf

Das Thema „Abenteuerspiele“ unserer Stundenausarbeitung, soll wie oben schon aufgeführt, in einer Sportstunde der Unterstufe praktiziert werden. Aufgrund der noch nicht so oft im Unterricht angewandten Form, ist ein begeistertes Spielerlebnis bei den Schulkinder zu erwarten.

Jedoch müssen vor dem Spielaufbau, sowie dessen Durchführung verschiedene Gefahrenquellen berücksichtigt werden. Zudem ist es wichtig, dass der Spielleiter die möglichen Risiken nicht unterschätzt und die Schüler trotz des Spielcharakters und der damit verbundenen Freude, auf diszipliniertes Verhalten hinweist.

Um den Gedanken des „Abenteurers“ besser hervorzuheben, wird unser Hauptspiel mit einer Geschichte unterlegt, bei der die Phantasie der Schüler unterstützt und angeregt werden soll.

Zuvor beginnen wir mit einem Aufwärmspiel, dessen Elemente dem Alltag entnommen werden, jedem Teilnehmer bekannt sind und in erster Linie des in Schwungkommens dienen, sowie die im Hauptteil benötigten Materialien mit genutzt werden können. Es wird versucht den Wettbewerbscharakter und somit Frustration des Einzelnen zu vermeiden, um auch zwischenmenschliche Barrieren und Berührungängste abzubauen, was wiederum das Gruppengefühl stärkt. Zum Abschluss kann nochmals auf spaßige Art und Weise das Namensgedächtnis getestet werden.

Für den Leiter und die Gruppen findet letztlich noch ein anonymes Feedback in Form von Handzeichen und geschlossenen Augen statt, damit keiner der Beteiligten verletzt oder wieder ausgeschlossen wird.

4 Konkretisierung der Unterrichtspräsentation

4.1 Erziehungs- und Lernziele

Mit unserer Stundendurchführung wollen wir erreichen, dass die gegenseitige Unterstützung und das gemeinsame Handeln innerhalb des Gruppengefüges gefördert werden. Durch die spielerische Art und Weise, sollen die Kinder lernen mögliche vorhandene Hemmungen abzubauen und Außenseiter in Gruppe zu integrieren. An wichtigster Stelle stehen die Kooperation, die Kompromissbereitschaft, die Verantwortung und das eigene Erfahren von Stärken und Schwächen, bzw. die realistische Selbsteinschätzung.

4.2 Auswahl der Inhalte und Wahl der methodischen Vorgehensweisen und Prinzipien

Mithilfe der im Literaturverzeichnis aufgeführten Quellen, haben wir uns über die Durchführung und die damit verbundenen Aufgaben der Abenteuerspiele informiert. Unsre Spiele haben wir teilweise aus den Vorschlägen übernommen, aber auch eigene Variationen entwickelt.

Als Basic für die Herz-Kreislauf- Aktivierung und die Vermeidung möglicher Verletzungen haben wir uns ein zum Thema „Abenteuerspiele“ passendes Aufwärmspiel ausgesucht. Unser Hauptspiel zielt darauf ab, die Fantasie und die Kreativität der Teilnehmer anzuregen und gegebenenfalls zu erweitern. Zudem werden die im Sport geschulten sozialen Eigenschaften, wie z.B. die Stärkung des Sozialverhaltens und der Teamfähigkeit als auch die Integration in eine Gruppe verbessert. Das Abschlussspiel der Stunde soll den Späßeffect hervorheben und die Namen der einzelnen Gruppenmitglieder vertiefen. Die Reflexion zum Abschluss der Stunde soll zum Nachdenken anregen und gegebenenfalls das Erlebte im Alltag umsetzen zu können.

4.3 Medienwahl und Medieneinsatz

Darüber hinaus wollen wir die Motivation der Schülerinnen und Schüler durch den Einsatz von Musik stärken, und durch die Mithilfe einer Geschichte die Phantasie weiter anregen. Die Nutzung der eigentlich schon bekannten Sportgeräte kann dennoch durch die Phantasie und den Medieneinsatz interessant und neu gestaltet werden.

5. Spielerläuterungen

Alle spiele finden in einer Sporthalle statt.

5.1 McDonalds - Spiel

Es werden verschiedene Turnmatten in der Sporthalle ausgelegt. In der Mitte liegen zwei Weichbodenmatten. Die Mitspieler laufen in der Halle frei zur Musik herum. Auf verschiedene Kommandos reagieren sie wie folgt:

- Chicken Mc Nuggets: Jeder Spieler kauert sich auf einer Matte zusammen.
- Hamburger: Je drei Spieler stapeln sich auf einer Turnmatte übereinander.
- Cheeseburger: Je vier Spieler stapeln sich auf einer Turnmatte übereinander.
- Big Mac: Je fünf Spieler stapeln sich auf einer Turnmatte.
- Salat: Alle Spieler legen sich neben- und übereinander auf die Weichbodenmatte.
- Pizzahut: Zwei Spieler bilden ein spitzes Dache, einer sitzt darunter.

Wer bei den jeweiligen Kommandos als Letzter Teil der entsprechenden Sandwiches ist, muß sich auf die Weichbodenmatte legen. Er darf erst wieder mitspielen, wenn ein Salat ausgerufen worden ist und er daraufhin im Salat ganz unten lag. Da logischerweise bei jedem Mal jemand Letzter ist, sollte der "Salat" mindestens als drittes Kommando ausgerufen werden. Ansonsten sind die Weichbodenmatten voller Mitspieler. Weiterhin muß der Spielleiter darauf achten, dass alle Teilnehmer freiwillig mitspielen. Da es auf den Matten ziemlich eng werden kann und es viel Mut erfordert, in solchen Menschenstapeln eventuell ganz unten liegen zu müssen, sollte keiner zu diesem Spiel gezwungen werden. Insgesamt sollten nicht mehr als 30 Spieler an dem Spiel teilnehmen. Besonders beim Kommando "Salat" muß gewährleistet sein,

dass unten liegende Mitspieler sofort "befreit" werden, wenn sie signalisieren, dass sie die Last der anderen nicht mehr ertragen.

5.2 Flucht aus Alcatraz

Einführung in die Geschichte:

„Die Geschichte spielt, als Alcatraz noch das berüchtigte Gefängnis der USA ist. Es liegt auf einer Insel mitten im Meer, ist völlig isoliert und durch die gefürchtetsten Wärter der Welt bewacht, deshalb ist es bisher niemandem gelungen, aus dem Gefängnis zu fliehen.“

Geschichte:

„Eines Tages geschieht plötzlich das Unglaubliche: alle Wärter vergessen, die Zellen abzuschließen! Unbemerkt kann man versuchen einige Sachen aus dem Hof zu holen, die vielleicht zur Flucht verhelfen können. Es darf aber immer nur eine Person aus jedem Zellenblock und jede Person darf nur eine Sache mitnehmen!

Die Wärter sind auch noch eingeschlafen. Das ist die Gelegenheit, von Alcatraz zu fliehen. Man muß möglichst schnell zu den Flößen im Wasser kommen, wobei eventuell die gesammelten Sachen dabei helfen können. Gegenseitiges helfen ist erlaubt.

Kaum haben wir die Flöße erreicht, wachen die Wärter auf. Mit viel Glück erreichen wir das Festland. Aber schon müssen wir die nächste Hürde überwinden: eine tiefe, tiefe Schlucht. Schnell noch Wasser als Wegzehrung mitnehmen.

Auch das hätten wir geschafft! Aber in der Ferne hören wir auf einmal die Wärter mit ihren Bluthunden. Mit Entsetzen stellen wir fest, dass unser Fluchtweg durch ein mit Minen bestücktes Feld versperrt ist. Ein zurück gibt es für uns nicht mehr.

Nun haben wir diese letzte Hürde erfolgreich überwunden. Vor uns liegt ein freies Land. Ein unbeschwertes Leben im Überfluß und Luxus erwartet uns.“

Spielvorbereitung:

Die Teilnehmer (TN) werden durch ziehen von Uno-Karten in Kleingruppen (ca. 5 x 6 Pers.) aufgeteilt. Jede Farbe/Zeichen bekommt jeweils einen Namen, z.B. Mörder, Brandstifter, Räuber, Erpresser, Psychopathen. Jede der Verbrecherguppen bekommt einen >Zellenblock< (eine Langbank) zugewiesen.

Spiel:

In der Halle liegen allerlei Geräte herum. Die Gruppen haben ca. eine Minute Zeit, möglichst viele Materialien zu sammeln. Es darf sich jeweils nur eine Person pro Gruppe in der Halle bewegen und es darf jeweils nur einen Gegenstand zur Bank mitgebracht werden. Geräte sind z.B. Pedalo, Seil, Teppichfliesen, Kästen, Mattenwagen, Bälle, Stange,... etc.

Jede Gruppe versucht mit Hilfe der gerade gehaltenen Sachen zum Floß zu kommen (2 Weichbodenmatten). Das Betreten des Hallenbodens ist verboten, gegenseitiges helfen der Gruppen ist erlaubt bzw. erwünscht.

Die Gesamtgruppe soll von drei Langbänken oder großen Kästen mit Hilfe von Schwebeseilen eine bestimmte Distanz überwinden, ohne den Hallenboden zu berühren. Mitgenommen werden müssen Medizinbälle, dabei darf weder der Schüler noch der Medizinball auf den Boden fallen. Auf der anderen Seite liegen Gymnastikreifen (Hälfte der Gruppenszahl in Pyramidenform) in denen gelandet werden soll. In jedem Reifen dürfen nur zwei SchülerInnen stehen. Wenn man einen Reifen berührt hat, darf man aus diesem nur in einen weiteren Reifen wechseln. Die TN dürfen sich gegenseitig helfen.

Ein mit fünf Seilen großes fünfeckiges Feld mit darin liegenden Tennisbälle (Mienen):an jeder Seite stehen nun zwei Personen (die jeweils passenden farbigen Uno-Sonderkarten die zur Zahlfarbe gehören) mit verbundenen Augen. Ihr gegenüber steht der "Rufende" (aus jeder der 5 Unofarben-Gruppe ausgewählt). Die "blinden" Personen einer Gruppe müssen nacheinander das Mienenfeld überqueren, ohne einen Tennisball oder eine andere Person zu berühren. Der Rufende von Gegenüber weist ihm den Weg.

Wichtig ist, dass alle Teilnehmer aktiv am Geschehen teilnehmen und in alle Aktionen mit eingebunden werden. Auch wichtig sind Stopregel und Freiwilligkeit.

5.3 Namensblitz

Man teilt die Gruppe in zwei gleich große Untergruppen. Zwei Personen werden ausgewählt um die Decke zu halten (man kann diese auch abwechseln, bzw. der Spielleiter hält sie und an der anderen Seite ist sie evtl. an der Wand befestigt). Die Gruppen verstecken sich hinter der Decke. Die eine davor, die andere dahinter. Jetzt kann es losgehen: Beide Gruppen müssen ein/e Auserwählte/r direkt vor die Decke setzen. Wichtig dabei ist, dass die andere Gruppe nicht weiß welche Person auserwählt worden ist. Auf drei wird die Decke fallen gelassen und man erkennt seinen Gegenüber. Nun muß so schnell wie möglich der Namen gerufen werden. Das ist wahnsinnig witzig, weil man so schnell reagieren muss und dabei den Namen vergisst, oder loslachen muss. Derjenige, der es nicht geschafft hat den Namen schnell genug zu sagen und somit verloren hat, muss in die andere Gruppe wechseln. Es wird wieder eine neue Person vor die Decke gesetzt, usw. Gewonnen hat die Gruppe, in der am Ende alle Personen der anderen Gruppe sind.

5.4 Feedback

Die gesamte Gruppe sitzt zentriert zusammen. Jeder hat die Augen verbunden und beantwortet nun durch Fingeranzeige die verschiedenen Fragen zur Unterrichtsstunde, die vom Spielleiter gestellt werden. Trifft eine Frage voll zu, werden zehn Finger gezeigt, trifft sie nur zu fünfzig Prozent zu, werden nur fünf Finger gezeigt, etc.

7 Literaturverzeichnis

Gedicke, S. & Gams, A. (1990). *Abenteuerspiele. Von der Schnitzeljagd bis zum Trapperwochenende*. Freiburg-Basel-Wien: Herder.

Internetquelle 1: www.praxis-jugendarbeit.de (letzter Zugriff: 26.06.2006)

Internetquelle 2: www.abenteuerprojekt.de (letzter Zugriff: 26.06.2006)

6 Stundenverlaufsplan (tabellarisch)

Zeit	Unterrichtsphasen und -inhalte	Method.-didakt. Kommentare	Organisationsrahmen	Medien & Geräte
5'	Aufwärmen - „Mc Donalds“-Spiel	laufen, reagieren, Herz-Kreislauf in Schwung bringen, Berührungängste abbauen, Gruppengefühl stärken	Zur Musik frei durch die Halle laufen, bei „Stop“ auf verschiedene Kommandos (Salat, Burger, Chicken McNuggets, Hamburger, Cheesburger, BigMac, Pizzahut) reagieren und die vorab besprochenen Aufgaben (auf Matte in unterschiedlicher Anzahl stapeln) ausführen, wer zu spät reagiert muss 5 Liegestützen machen, es gibt keinen Gewinner	Musik 2 Weichbodenmatten Turnmatten Teppichfliesen CD-Player
20'	Hauptteil - „Flucht aus Alcatraz“	Es geht nicht um Geschwindigkeit, sondern um das Gelingen der Aufgabe. Pädagogische Schlussfolgerung für „Minenfeld“: Im lauten Geräuschpegel der Rufenden auf die richtige Stimme hören und sich vorsichtig durch das Feld tasten. Gruppenkommunikation, gegenseitige Hilfeleistung, Erfahren der eigenen Stärken und Grenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kleingruppeneinteilung mit Unokarten (ca. 5 x 6 Pers) jede Farbe/Zeichen bekommt jeweils einen Namen, z.B. Mörder, Brandstifter, Räuber, Erpresser, Psychopathen. Alles basiert auf einer Geschichte, die abschnittsweise vorgelesen wird. • Jede der Verbrecherguppen bekommt einen „Zellenblock“ (Langbank) zugewiesen. In der Halle liegen allerlei Geräte herum, die Gruppen haben ca. 1 Minute Zeit, möglichst viele Materialien zu sammeln. Es darf sich jeweils nur eine Person pro Gruppe in der Halle bewegen und darf jeweils nur einen Gegenstand zur Bank bringen. • Jede Gruppe versucht mit Hilfe der gerade geholten Sachen zum Floß zu kommen (Weichbodenmatten). Das Betreten des Hallenbodens ist verboten, gegenseitiges helfen der Gruppen ist erlaubt bzw. erwünscht. • Die Gesamtgruppe soll von drei Langbänken oder Kästen mit Schwebseilen eine bestimmte Distanz überwinden, ohne den Hallenboden zu berühren. Mitgenommen werden müssen Medizinbälle, dabei darf weder der Schüler noch der Medizinball auf den Boden fallen. Auf der anderen Seite liegen Gymnastikreifen (Hälfte der Gruppenszahl in Pyramidenform) in 	UNO-Karten 5 Langbänke allerlei Geräte: Pedalo, Seil, Teppichfliesen, Kästen, Mattenwagen, Bälle, Stange, etc. 2 Weichbodenmatten (s.o.) 3 Kästen 2-3 Schwebseile ca. 15 Reifen ca. 15 Medizinbälle 5 Seile viele Tennisbälle ca. 10 Augenbinden

			<p>den gelandet werden soll. In jedem Reifen dürfen nur 2 SchülerInnen stehen. Wenn man einen Reifen berührt hat, darf man aus diesem nur in einen weiteren Reifen wechseln. Gegenseitiges Helfen ist erlaubt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein mit 5 Seilen großes fünfeckiges Feld mit darin liegenden Tennisbälle (Mienen): an jeder Seite stehen nun zwei Personen (die jeweils passenden farbigen Uno-Sonderkarten die zur Zahlfarbe gehören) mit verbundenen Augen. Ihr gegenüber steht der "Rufende" (aus jeder der 5 Unofarben-Gruppe ausgewählt). Die "blinden" Personen einer Gruppe müssen nacheinander das Mienenfeld überqueren, ohne einen Tennisball oder eine andere Person zu berühren. Der Rufende von Gegenüber weist ihm den Weg. 	
5'	Ausklang - „Namensblitz“	Vertiefung des Gruppengefühls, Reaktionsfähigkeit, Gedächtnis, großer Spaßfaktor	2 gleichgroße Gruppen (2x2 Unofarben) wählen jeweils unabhängig voneinander eine Person aus die sich hinter das Tuch setzt (wie Trennwand), Tuch wird herabgelassen, Name des Gegenübers muss ganz schnell genannt werden, dies wiederholt sich beliebig	großes Tuch (Bettlaken)
5'	Schluß - Feedback und Abbau der Geräte	Gruppenergebnis- und Erfolgskontrolle, Feedback für Leiter, gemachte Erfahrungen des Einzelnen und dessen Einschätzung im Überblick	Zentriertes Zusammensitzen, Augen verbinden, verschiedene Fragen zur Unterrichtsstunde werden gestellt, Beantwortung durch Fingeranzeige, trifft eine Frage voll zu werden 10 Finger gezeigt, trifft sie nur zu 50% zu, werden nur 5 Finger gezeigt, etc.	ca. 30 Augenbinden