

Der gordische Knoten

Der Ausdruck „gordischer Knoten“ stammt aus der griechischen Mythologie. Der Überlieferung nach verband ein kunstvoll geknotetes Seil am Streitwagen des phrygischen Königs Gordon den Wagen mit dem Zugjoch. Dieser Knoten soll untrennbar gewesen sein. **Er prophezeite, dass derjenige, der den Knoten lösen könne, der Herrscher über ganz Kleinasien werden solle.** Erst Jahrhunderte später gelang es Alexander dem Großen den Knoten mit seinem Schwert zu durchschlagen. Diese Lösung des Problems ist jedoch nur eine der zwei Versionen, die überliefert wurden. **Nach der zweiten Version hat Alexander der Große den Knoten durch Intelligenz gelöst.** Auf diese zweite Variante nimmt das Spiel „Gordischer Knoten“ Bezug, sodass der Knoten heutzutage bildlich für die Lösung eines schwerwiegenden Problems steht.

Bei dem Spiel „Gordischer Knoten“ handelt es sich im eigentlichen Sinne um ein **Friedensspiel, denn es gibt am Ende keine Gewinner oder Verlierer.**

Es kann sowohl drinnen als auch draußen gespielt werden. Wichtig ist, dass ausreichend Platz zur Verfügung steht. Um das Spiel spannend zu gestalten, sollte sich das **Team aus mindestens sechs Personen zusammensetzen.** Der Teilnehmerzahl sind nach oben hin keine Grenzen gesetzt. Es macht jedoch **am meisten Spaß, wenn 10 bis 15 Kinder daran teilnehmen.**

Die Regeln des Spiels sind ganz einfach. **Alle Mitspieler stellen sich zu Beginn des Spiels in einem großen Kreis auf, die Gesichter sind zueinander gedreht.** Daraufhin schließen alle Teilnehmer ihre Augen und strecken ihre rechte Hand aus. Mit dieser ergreifen sie die rechte Hand eines anderen Mitspielers. Daraufhin strecken alle die linke Hand aus und ergreifen die linke Hand eines anderen Kindes.

Es können auch gleichzeitig beide Hände ausgestreckt werden. **Welche Variante am besten geeignet ist, hängt davon ab, wie viele Personen an dem Spiel teilnehmen.** Handelt es sich um eine ungerade Personenanzahl, müssen direkt beide Hände nach vorne ausgestreckt werden, denn sonst würde ein Spieler leer ausgehen. **Wichtig ist außerdem, dass nicht beide Hände ein und derselben Person gefasst werden.**

Durch das Reichen der Hände verknoten sich diese. **Die Aufgabe ist es nun, den Knoten zu entwirren.** Um das Rätsel zu lösen, müssen alle Spieler mithelfen. **Ziel ist es, wieder einen kompletten Kreis zu bilden.** Es kann jedoch auch vorkommen, dass am Ende kleine Kreise innerhalb des großen Kreises entstehen.

Es gibt verschiedene Variationen des Spiels. Zunächst ist es möglich, das **Spiel mit einem Seil auszuführen.** So müssen sich die Kinder bei Berührungängsten nicht gegenseitig an den Händen fassen. Eine weitere Möglichkeit ist es, einen **Spielleiter auszuwählen, der den Kreis während der gesamten Spieldauer von außen beobachtet.** So kann er in schwierigen Phasen seine Hilfe anbieten. Dabei darf beispielsweise ein Handpaar getrennt und wieder neu verbunden werden. Um die Übung zu erschweren, können die Mitspieler zudem **für die Spieldauer stumm oder blind gemacht werden.**