

Wandertag der BG 16 WT nach Erfurt-Alach in die Lasergamearena

Am 14.6.2018 führte die 12. Klasse der gymnasialen Oberstufe des Staatlichen Berufsschulzentrums Arnstadt-Ilmenau einen sehr ungewöhnlichen Wandertag in die Lasergamearena durch. Statt draußen im Grünen unterwegs zu sein, war das Ziel eine düstere Halle. Dennoch freuten sich alle bereits im Vorfeld auf den Tag, es wurden Strategien diskutiert, verworfen und neu geplant. Die Teams hatten das Ziel andere Gruppenmitglieder zu taggen, d.h. zu treffen ohne selbst getroffen zu werden. Vor Spielbeginn wurden 4 Teams gebildet. Die Westen leuchteten nun einheitlich für das Team, aber je Team in einer unterschiedlichen Farbe. Ziel war es, die meisten Punkte für das eigene Team zu erspielen und sich dabei so wenig wie möglich vom Gegner treffen zu lassen. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten und den wenigsten Treffern. Hier war ein strategisches Zusammenspiel innerhalb des Teams ein „Muss“! Die laute Musik und die leuchtenden Neonstreifen an den Barrikaden in der Halle waren während der Spiele kaum wahrnehmbar, zu sehr konzentrierte man sich darauf, nicht vom feindlichen Team getaggt zu werden. Die Schüler waren nach jedem Spiel schweißgebadet und hofften auf eine Verschnaufpause. Wann welche Teams an der Reihe waren entschied jedoch der Zufallsgenerator. Nach dem jedes Team einmal gegen ein anderes Team gespielt hat war man froh wieder draußen an der frischen Luft zu sein und in der Sonne verschnaufen zu können. Das Adrenalin war noch zu spüren und darüber, dass der Wandertag unvergesslich bleiben würde, bestand auf jeden Fall Einigkeit.



