

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Systematik der Spielbeschreibung	7
I. Vorstellung und Kennenlernen	9
a) Namen – Kontaktaufnahme – Gespräche	
1. Namen verstecken – dann entdecken	11
2. Wandzeitung	11
3. Mein rechter Platz ist leer	12
4. Namensgedächtnis	12
5. Name und Bewegung	13
6. Kontaktaufnahme	13
7. Partnerbild – Partnergespräch	14
II. Kommunikation und Gruppenbildung	15
a) Bewegungsspiele	
8. Verständigungsspiel	17
9. Atomspiel	17
10. Blinzeln	18
11. Jakob, wo bist du?	18
12. Familie Lehmann	19
13. Ebbe und Flut	19
14. Alle machen, was Heidi macht	20
b) Körperlicher Ausdruck	
15. Der Spaziergang	20
16. Spiegelpantomime	21
17. Gruppenpantomime	21
18. Händenspiel	22
19. Immer das Gegenteil 1	22
20. Immer das Gegenteil 2	23
21. Menschliche Maschine 1	23
22. Seilübung	24
c) Kooperation	
23. Tierformen entwickeln	24
24. Geschichte aus einem Werbespruch	25
d) Kooperation und Entscheidung	
25. Bauklötzenspiel	25
26. Gruppengemälde	26
f) Soziometrische Spiele	
27. Siedeln	26



III. Beobachtung und Wahrnehmung	27
a) Visuelle Wahrnehmung und Beschreibung der Gruppenmitglieder	
28. Beschreibungsspiel	29
29. Eine Person beschreiben	29
30. Was hat sich verändert?	30
b) Erkennen durch Fühlen und Hören	
31. Personen tasten	30
32. Bettlakenspiel	31
33. Wer von uns fehlt?	31
34. Hänschen, piep mal!	32
35. Flüstern	32
c) Wahrnehmung von Schwierigkeiten bei der Weitergabe von Information	
36. Stille Post	33
37. Gerüchte verbreiten	33
38. Überlieferungskette	34
39. Pantomimen nachahmen	34
40. Die Tauben und die Stummen	35
IV. Identifikation und Einfühlung	36
a) Einübung in Identifikation	
41. Partner-Vertrauensübung	38
42. Schlange	38
43. Statue	39
44. Menschenbauspiel	39
45. Gegensätzliches Verhalten	40
46. Vertauschte Rollen	40
47. Telefonieren	41
48. Gibberish – die Sprache der Kinder der Welt	41
c) Selbsteinschätzung und Fremdeinschätzung in der Gruppe	
49. Einer geht auf die Reise	42
V. Aggression und Durchsetzung	43
a) Durchsetzung von Interessen	
50. Klassensprecherwahl	45
b) Durchsetzung mit körperlichen Mitteln	
51. Immer das Gegenteil 3	45
52. Schieben	46
53. Druck und Gegendruck	46
c) Einzelinteresse kontra Gruppeninteresse	
54. Einer steigt aus	47
55. Menschliche Maschine II	47

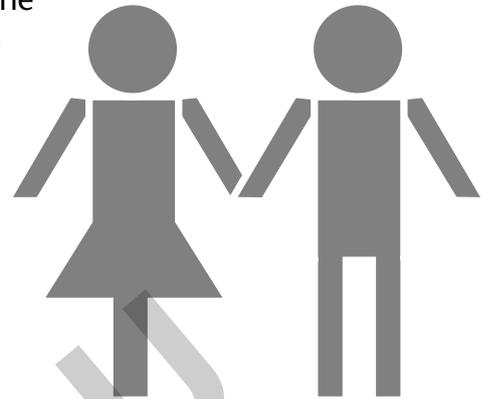
Systematik der Spielbeschreibung

Spieldauer:

Grundsätzlich soll die Zeitangabe nur ein Leitwert sein! Sie soll Ihnen erstens schnell über die zu erwartende Spieldauer Auskunft geben; zweitens (was noch wichtiger ist) soll die Zeitangabe eine Hilfe bei der Beantwortung der Frage sein, ob das Spiel von der Gruppe zu langatmig gespielt wird, oder aber schnell „durchgerissen“ wird. Die Spieldauer ist auch abhängig von der Gruppengröße.

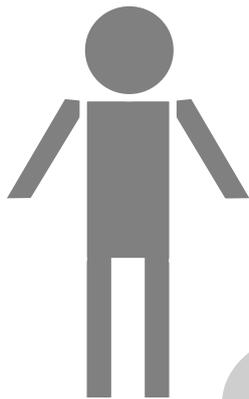
Oft ist die Spieldauer so sehr von der Zusammensetzung der Gruppe und der Situation abhängig, dass keine Zeitangabe gemacht werden konnte. Bei vielen Spielen gilt der Grundsatz:

„Nur so lange spielen, wie es Spaß macht!“



Gruppengröße:

Die Zahl der Teilnehmer¹ sollte vom Erfahrungswert nicht bedeutend abweichen. Die Gruppe darf nicht zu groß sein, damit sie überschaubar bleibt und eine Besprechung, an der alle beteiligt sind, gewährleistet ist. In großen Gruppen sind die Eindrücke unüberschaubar vielfältig, in zu kleinen Gruppen hingegen können viele Spiele durch zu wenige Anregungen eintönig werden.



Material:

Werden bei Spielen zusätzlich Papier, Schreibzeug, Scheren usw. benötigt, so ist dieses unter Material aufgeführt, um einen reibungslosen Spielverlauf zu gewährleisten.

Lernziele:

Das spezielle Lernziel des Spieles ist nur dann aufgeführt, wenn es nicht direkt aus dem Titel, dem Vorwort des betreffenden Kapitels oder aus dem Spielablauf hervorgeht.

Spielverlauf:

Chronologische Beschreibung des Spielablaufs.

Beobachtungskriterien:

Hier sind nur Kriterien aufgeführt, die ganz speziell für das betreffende Spiel notwendig sind. Allgemeine Beobachtungskriterien stehen hier nicht.

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Teilnehmer auch immer Teilnehmerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Spieler und Spielerin etc.

24 Geschichte aus einem Werbespruch

Gruppengröße: 6–10

Material: Adjektive aus einem Text, z. B. aus einem Werbetext

Die Gruppe erhält eine Anzahl von Adjektiven (möglichst aus einem zusammenhängenden Text, z. B. einem Werbetext), mit deren Hilfe sie eine Geschichte erfindet.

Beobachtungskriterien:

Wer hat Ideen, und wie werden sie geäußert: als Anregung für andere, zur Selbstdarstellung oder als Machtmittel zur persönlichen Durchsetzung?

25 Bauklötzenspiel

Gruppengröße: 4–20

Material: verschieden geformte Bauklötze

Lernziele: Entscheiden lernen, wann der Einzelne ins Gruppengeschehen eingreifen kann oder will.

Die Klasse sitzt im Kreis. Jeder erhält die gleiche Anzahl Bauklötze (3–5). Es soll nicht gesprochen werden. Die Aufgabe besteht darin, in der Mitte des Kreises ein gemeinsames Bauwerk zu errichten. Es darf jeweils nur einer von seinem Platz aufstehen und einen Bauklotz anlegen oder auftürmen. Erst wenn dieser wieder sitzt, darf der nächste aufstehen.

Beobachtungskriterien:

- Wer bringt zuerst seine Steine unter, wer zögert? Warum?
- Gab es Schwierigkeiten für den einzelnen, in dem Augenblick seine Klötze anzulegen, wann er es wollte? Wenn ja, was sind die Gründe dafür?
- Erlebte der Einzelne sich selbst als ungeduldig, als zu sehr zögernd?
- Wie erlebten die anderen diesen?

III. Beobachtung und Wahrnehmung

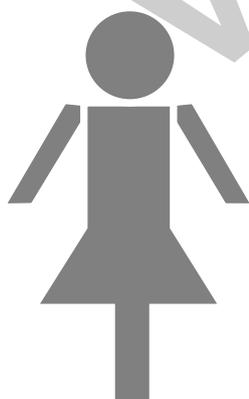
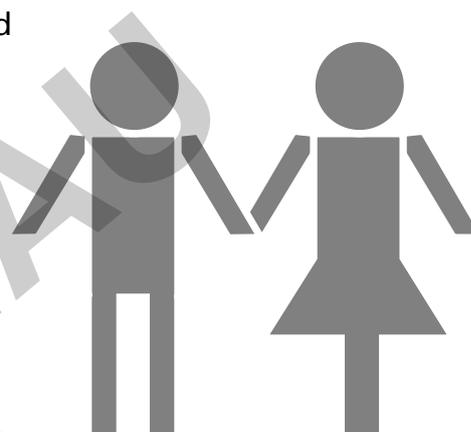
Definition:

Beobachten nennt man die Fähigkeit, aufmerksam und planvoll Vorgänge und Merkmale an Gegenständen, Ereignissen oder Mitmenschen wahrzunehmen. Der Beobachter beabsichtigt, die ablaufenden Geschehensvorgänge in ihrer Abhängigkeit von bestimmten Situationen möglichst genau kennenzulernen. Man unterscheidet Fremd- und Selbstbeobachtung. Werden dagegen Eindrücke ziel- und absichtslos aufgenommen und bewusst gemacht, spricht man von Wahrnehmung. Es fehlt hierbei die zielgerichtete Auswahl aus einem Ereignisablauf.

Funktion und Lernziele:

Warum gibt es in dieser Spielsammlung für die Grundschule eine eigene Kategorie zur Schulung von Beobachtungs- und Wahrnehmungsfähigkeit? Im Allgemeinen sind diese Fähigkeiten in Hinblick auf Beobachten von Verhalten, sozialer Interaktion und Kommunikation sehr wenig geschult. Diese Spiele sollen helfen, bestimmte Prozessabläufe im Klassengeschehen, die sich sowohl im körperlichen als auch im seelischen Bereich äußern, besser beobachten zu können. Das ist die Voraussetzung, um darüber zu sprechen, Hintergründe aufzudecken und gegebenenfalls Prozessabläufe steuern zu können. Dazu sind verschiedene Teilschritte notwendig und sinnvoll, z. B. Bewusstmachen von verschiedenen Wahrnehmungsmöglichkeiten und Intensitäten, Schulung der Beobachtungsfähigkeit, wozu sich auch Kim-Spiele zum Teil gut eignen (Kim-Spiele sind Spiele zur Schulung der Sinnesfunktionen, wie Riechen, Schmecken, Fühlen, Hören und Sehen); es muss geübt werden, mehrere oft verschiedene Dinge gleichzeitig wahrzunehmen; besonders wichtig ist die Beobachtungsschulung in Bezug auf nonverbales Verhalten (Mimik, Gestik) und auf Stimmlage und Sprachintensität bei verbalem Verhalten.

Auch ist es nötig, die Aufmerksamkeit bei diesen Spielen auf die eigenen Gefühle und körperlichen Befindlichkeiten (Spannungen, Kopfschmerzen, kribbelig sein ...) zu richten. Eine bessere Selbsteinschätzung ist dadurch möglich, dass neben der Selbstbeobachtung die Reaktion der anderen Klassenkameraden auf das eigene Verhalten erfahren und bewusst wird. Das ist notwendig, um sich in die Klasse einzuordnen oder sich von ihr abzusetzen. Es wird Sicherheit in der Realitätseinschätzung gewonnen. Veränderungen von Beziehungsstrukturen in der Gruppe können wahrgenommen werden. Daraus folgt, dass Kommunikationsformen gesteuert und, falls gewünscht, verändert werden können.



30 Was hat sich verändert?

Gruppengröße: 8–20

Die Klasse stellt sich in zwei Reihen einander gegenüber. Eine Minute lang versuchen die Schüler, sich das Aussehen des jeweiligen Partners in der anderen Reihe einzuprägen. Dann drehen sich die Schüler um, sodass sie einander nicht sehen können, und jeder verändert drei äußere Merkmale an sich selbst. Die Schüler wenden sich wieder einander zu und versuchen, die Veränderungen an ihrem Partner festzustellen.

Beobachtungskriterien:

- Nehmen die Schüler leicht oder schwer zu entdeckende Veränderungen vor?
- Warum hat jemand Schwierigkeiten, die Veränderungen an seinem Partner zu bemerken?

31 Personen tasten

Gruppengröße: 8–20

Material: zwei Kochlöffel

Einem Schüler werden die Augen verbunden. Er bekommt in jede Hand einen Kochlöffel und wird in die Mitte des Kreises gestellt. Ein anderer Schüler stellt sich vor ihn hin, dabei steht es diesem frei, welche Haltung er einnimmt; er kann sich z. B. hocken, bücken, knien oder mit hohergehobenen Armen auf den Zehen stehen. Der „Taster“ hat die Aufgabe, mit den beiden Löffeln den Spielpartner zu ertasten und ihn dadurch zu erkennen. Gelingt es ihm, so lässt sich der Erkannte die Augen verbinden und bekommt die Holzlöffel, um beim nächsten Spiel einen anderen zu ertasten.

Beobachtungskriterien:

- Woran wird jemand erkannt – an der Kleidung oder an körperlichen Merkmalen?
- Wie tastet der Ratende (ängstlich, sicher ...)?
- Wie wirkt der Betastete (verkrampft, kitzlig, gelöst ...)?

Auswertungshilfen:

Es ist unbedingt nötig, die beim Spiel auftretenden Unbehaglichkeitsgefühle ernst zu nehmen und darüber zu sprechen.

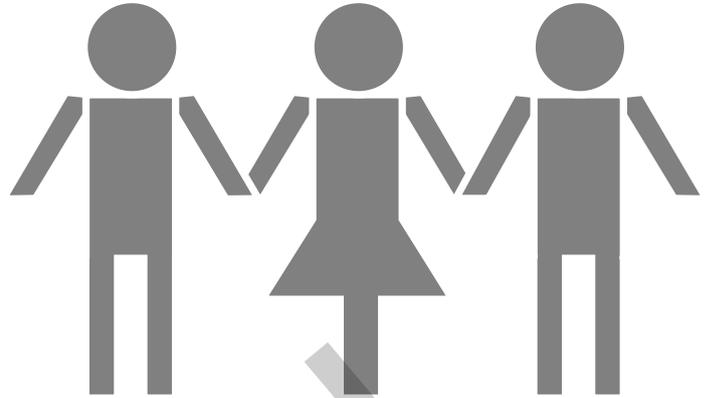
IV. Identifikation und Einfühlung

Definition:

Einfühlung (Empathie) ist die Fähigkeit, sich in andere hineinzuversetzen und sie von ihren Voraussetzungen her zu verstehen, ihren Standpunkt wahrzunehmen und ihre Bedürfnisse zu erkennen. Es ist dabei jedoch nicht nötig, ihre Überzeugungen, Normen und Werte zu teilen und alle ihre Handlungen zu billigen.

Unter Identifikation versteht man das Wiederfinden von schon Bekanntem und selbst Erlebtem (Gefühle, Ängste, Verhaltensweisen) im Gegenüber. Das ermöglicht, den anderen zu verstehen und gegebenenfalls in angemessener Weise auf ihn einzugehen.

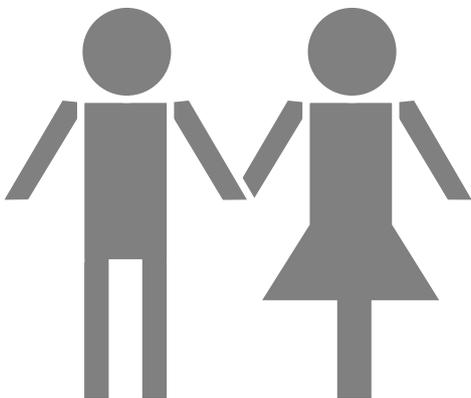
Für eine sinnvolle Identifikation und Einfühlung sind mehrere Voraussetzungen zu erfüllen: emotionale Ausgeglichenheit, das Gefühl, in keiner Weise bedrängt zu sein und die Gewissheit, die eigene Rolle aufrechterhalten zu können.



Funktion und Ziel:

Die Spiele in dieser Rubrik sollen dazu verhelfen, den Standpunkt anderer Menschen wahrzunehmen, ihre Bedürfnisse zu verstehen und dadurch das Kommunikationsfeld nicht nur zu erweitern, sondern auch zu vertiefen. Zu diesem Ziel führen mehrere Teilschritte, auf die in den einzelnen Spielen verschieden stark das Gewicht gelegt wird: Lernen, die eigenen Gefühle, Meinungen, Kritik, Unzufriedenheit, Wertschätzung und Anerkennung zu äußern. Dieser Lernvorgang ermöglicht es dann, sich besser auf die Äußerungen von Gedanken und Verhaltensweisen der anderen Gruppenmitglieder einzustellen, Reaktionen der anderen auf eigenes Verhalten vorhersehen zu können und eigene Handlungsweisen in Hinsicht darauf abzustimmen. Ein weiteres Lernziel ist es, Normen, Werte und früher

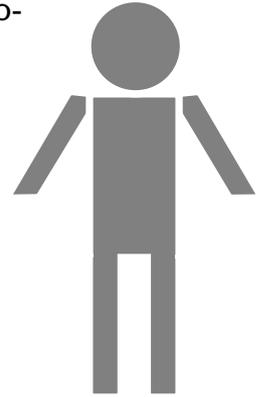
erzielte Einigungen über Handlungsabläufe in der Gruppe infrage zu stellen und gegebenenfalls verändern zu können (Fähigkeit zur Rollendistanz). Dadurch werden Spannungen in der Gruppe leichter erträglich. Es erscheint weiterhin sinnvoll zu lernen, dass verbale und nonverbale Aussagen sich oft nicht in Einklang befinden, sondern sich sogar meist widersprechen. Die obengenannten Lernschritte ermöglichen es einerseits, sich selbst in einer Gruppe besser einzuschätzen und andererseits, die anderen in ihrer Art zu erkennen und darauf einzugehen, ohne sie dabei in Rollen zu pressen.



Gefahren und Grenzen:

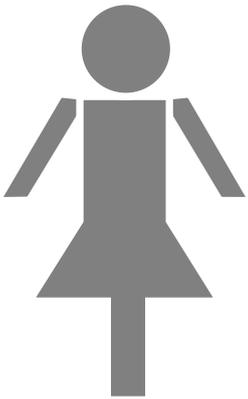
Es besteht allerdings eine große Gefahr bei diesen Spielen: Für Schüler mit wenig Selbstvertrauen bieten diese Spiele die Möglichkeit, ihre eigenen Schwierigkeiten nicht zu akzeptieren, indem sie diese in andere hinein verlagern (Projektion). Außerdem werden sie durch die Spiele dazu verleitet, ihre eigenen Bedürfnisse nicht bewusst wahrzunehmen, sondern sie indirekt über andere zu äußern. Diesen Menschen wird es dadurch unmöglich sein, sich selbst zu verwirklichen. Sie können als gleichberechtigter Partner nur schwer Beziehungen herstellen, da sie andere häufig als ihr Werkzeug benutzen. Missbrauchtes Identifikations- und Einfühlungsvermögen kann sich auch in anderen Verhaltensweisen zeigen:

- a) indem jemand die Verhaltensweisen eines anderen verherrlicht, wird er dazu verführt, sie unkritisch nachzuahmen;
- b) denkt und artikuliert jemand nur vom Standpunkt eines anderen aus und nur für andere, so gibt er dabei weitgehend sich selbst mit seinen Wünschen und Bedürfnissen auf.



Praktische Tipps:

Bei der Anwendung dieser Spiele muss für die Klasse deutlich werden, dass Vorurteile und Stereotypen die Fähigkeit sich einzufühlen und zu identifizieren einschränken oder sogar verhindern.



41 Partner-Vertrauensübung

Gruppengröße: 8–20

Die Schüler bilden Zweiergruppen. Ein Partner schließt die Augen und lässt sich von dem anderen durch den Raum führen.

Dann tauschen die beiden ihre Rollen. Die Führung kann erfolgen:

- mit Worten
- ohne Worte mit beiden Händen
- ohne Worte mit einer Hand
- ohne Worte mit einem Finger

Diese Übung ist sinnvoll als Vorübung zu der „Schlange“.

Beobachtungskriterien:

- Wer übernimmt zuerst die Rolle des Führenden (geschlechtsspezifisch)?
- Fällt es dem Geführten schwer, sich führen zu lassen?
- Wird geschoben oder gezogen?
- Bewegt sich der Führende schnell – langsam – vorsichtig – überfürsorglich?
- Welche Wirkung hat dies auf den Geführten? Stoßen Paare zusammen?
- Wie klappt die Verständigung: Sind die verbalen und nonverbalen Signale präzise?

42 Schlange

Spieldauer: Keine Zeitangabe möglich. Nicht zu kurz, da sonst Schwierigkeiten bestehen, sich auf Körpersignale einzustellen. Nicht zu lange, da „blind“ gehen anstrengend ist.

Gruppengröße: 6–14

Material: –

Lernziele: Man lernt, sich gegenseitig zu vertrauen und Verantwortung füreinander zu übernehmen.

Die Klasse bildet eine Schlange durch Anfassen an den Schultern oder Händen. Nur der erste in der Schlange behält die Augen offen und führt die Schlange über vorhandene oder gedachte Hindernisse, über Treppen, um Gegenstände herum, unter Gegenständen hindurch, in engen Schleifen, in der Hocke, auf Zehenspitzen. Signale dürfen nur durch Berührung weitergegeben werden.

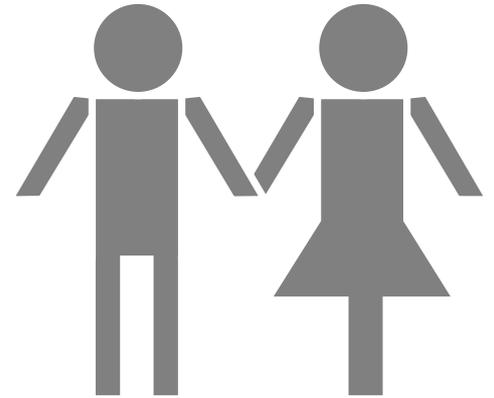
Beobachtungskriterien:

- Wer führt? Warum? (Kennt sich die Klasse erst kurze Zeit, kann es ratsam sein, dass der Lehrer dies tut.)
- Wie wird geführt (schnell, langsam, vorsichtig, überfürsorglich)?
- Wie eindeutig werden Signale weitergegeben?
- Wie sicher (gelöst, entspannt) gehen die Geführten?

V. Aggression und Durchsetzung

Ohne auf die einzelnen Aggressionstheorien einzugehen, kann man zwei Arten von Aggression (ad-gredi = an etwas oder jemanden zugehen, herantreten) unterscheiden:

- a) Destruktive Aggression, die durch ein vorwiegend irrationales Moment gekennzeichnet ist. Sie äußert sich meist in nach innen oder außen gerichteter Schädigung oder Zerstörung. Sie hat ihr Zielobjekt verloren. Diese Aggressionsform steht nicht mehr unter Kontrolle des Ichs.
- b) Im Gegensatz dazu steht die konstruktive Aggression, die es dem Individuum ermöglicht, in Bezug auf ein Objekt hin seine Bedürfnisse zu artikulieren und zu realisieren. Diese Form der Aggression meinen wir, wenn bei der Beschreibung der Kategorie dieser Begriff verwendet wird.



Unter Durchsetzung versteht man den Willen und die Fähigkeit, die eigenen Interessen, die u. U. im Gegensatz zu den Interessen anderer stehen, zu vertreten und brauchbare Lösungen zu ihrer Verwirklichung zu suchen.

Die Spiele sind konfliktorientiert konzipiert, d. h. sie dienen dazu,

- a) den Gruppenmitgliedern das Vorhandensein von Konflikten in Gruppe und Gesellschaft deutlich zu machen;
- b) die vorliegenden Verhaltensmuster und Konfliktlösungsmechanismen zu diskutieren;
- c) neue Verhaltensmöglichkeiten zu finden und – vorerst im Spiel – zu realisieren.

Die Identität und das Selbstwertgefühl eines Menschen resultieren aus seinen Möglichkeiten, eigene Bedürfnisse und Interessen zu artikulieren und durchzusetzen. Viele Menschen sind

dazu nicht in der Lage, da in unserer Kultur das Streben, eigene Wünsche zu verwirklichen, oft negativ bewertet wird. Dass die Persönlichkeit von

gelernten, anerzogenen und verinner-

lichten Normen und Verhaltensweisen abhängig ist, wird hier besonders deutlich. Die Fähigkeit,

einem Objekt (einer Person oder Sache) konstruktiv zu begegnen und dabei um eigene Wünsche und Bedürfnisse zu wissen, ist jedoch unbedingt notwendig für die Liebes- und Arbeits-

fähigkeit.

fähigkeit.

fähigkeit.

fähigkeit.

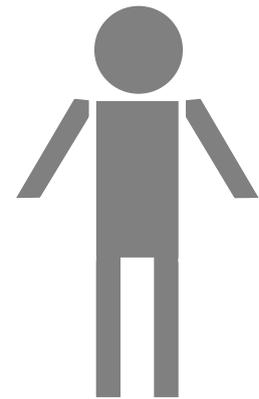
In diesen Spielen besteht die Möglichkeit, in Konfrontation mit anderen Gruppenmitgliedern verschiedene Formen der Durchsetzung kennenzulernen oder zu entwickeln:

- sich mit Gleichgesinnten zusammensetzen, um so leichter etwas zu erreichen;
- Unlust und Hassgefühle gegenüber Inhalten, Methoden oder anderen Gruppenmitgliedern zuzulassen, zu äußern und gemeinsam nach Ursachen zu fragen.

netzwerk
lernen
V. Aggression und Durchsetzung

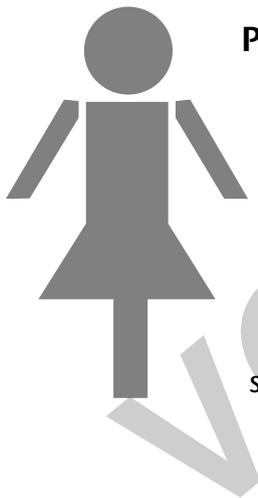
zur Vollversion

Diese Fähigkeiten ermöglichen, entweder negative Gefühle abzubauen, mit ihnen zu leben, oder sie zum positiven Antrieb werden zu lassen. Außerdem erfährt der Einzelne, dass Gruppendruck besteht und mit welchen Zwängen er dadurch konfrontiert wird. Erst dieses ermöglicht ihm, Zwängen zu widerstehen und z. B. bei bestimmten Spielen nicht mitzumachen. Weiterhin lernt man, nicht nur eigene Bedürfnisse und Interessen durchzusetzen, sondern diese auch auf ihre Legitimität und Erfüllbarkeit hin von der Gruppe überprüfen zu lassen.



Grenzen und Gefahren:

Bei der Anwendung dieser Spiele muss allen deutlich werden, dass es notwendig ist, die Fähigkeit zur Durchsetzung eigener Bedürfnisse und Interessen zu lernen. Dies wird dem schwer zu vermitteln sein, der den Satz „Liebe deinen Nächsten wie dich selbst“ nur mit dem Schwergewicht auf dem ersten Teil sieht. Es sollte klar werden, dass man den Nächsten, dessen Persönlichkeit sich ja aus eigenen Interessen und Bedürfnissen zusammensetzt, nicht mehr annehmen und akzeptieren sollte als sich selbst. Denn erst, wenn man in der Lage ist, seine eigenen Bedürfnisse und Interessen zu realisieren, kann man die der anderen erkennen und ver wirklichen helfen. Befinden sich Eigen- und Nächstenliebe nicht im Gleichgewicht, so verliert man den eigenen Standpunkt und ist deshalb auch nicht mehr zur Nächstenliebe fähig, die sich in sozialem Engagement niederschlägt.



Praktische Tipps:

Werden negative Gefühle in der Gruppe deutlich, so darf das nicht dazu führen, die Spannung in jedem Fall vorschnell abzuschwächen, da Spannung – konstruktiv genutzt – zur Veränderung und Bewältigung der Situation ein Antrieb ist. Wird diese Spannung zu schnell abgebaut und eine harmonistische (aber nicht harmonische!) Gruppensituation geschaffen, so erlischt nicht nur dieser Antrieb, sondern die Möglichkeit bleibt ungenutzt, dass der Einzelne lernen kann, seine eigenen Bedürfnisse über längere Zeit gegen Widerstände zu vertreten.