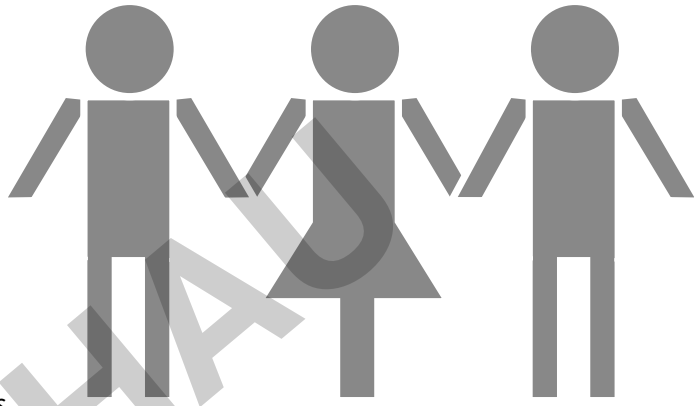
Kommunikation und Gruppenbildung

Definition:

Kommunikation bedeutet „Verhalten jeder Art“ in allen Bereichen des menschlichen Lebens, z. B. Sprechen (Worte, Tonfall, Sprachtempo, Pausen), Lachen, Seufzen, Mimik, Gestik, Körperhaltung. Ein Mensch hat nicht die Möglichkeit, sich nicht zu verhalten, ob er schweigt oder redet, beides hat für sein Gegenüber einen Mitteilungscharakter.
Unter Interaktion versteht man einen wechselseitigen Ablauf von Mitteilungen zwischen zwei oder mehreren Personen. Jede Interaktion hat einen verbalen und einen nonverbalen Aspekt. Verbal wird vorwiegend Sachinformation vermittelt. Auf nonverbale Art und Weise werden Aussagen über die Art der Beziehung mitgeteilt („eine Geste oder Miene sagt uns mehr darüber, wie ein anderer über uns denkt, als hundert Worte“, Watzlawick[1]). Da gerade dieser Form der Kommunikation wenig Bedeutung beigemessen wird und sie daher wenig geschult ist, fällt es uns schwer, uns nonverbal zu verhalten und erst recht, darüber zu sprechen. Dieses Sprechen sowohl über verbales als auch nonverbales Verhalten, also ein Kommunizieren über das Wie der Kommunikation, bezeichnet Watzlawick als Metakommunikation (meta im Sinne des griechischen Präfix = von etwas handeln[2]).



Funktion und Lernziele:

Die Kategorie „Kommunikation und Gruppenbildung“ umfasst zum großen Teil Spiele, die es ermöglichen sollen, Verhaltensweisen einzuüben, insbesondere der nonverbalen Ebene. Die Spiele sollen die Erlebnismöglichkeiten, die in der Vorstellungskategorie angesprochen worden sind, vertiefen. Innerhalb dieses neuen und zum Teil auch fremden Erfahrungsbereichs sollte die Gruppe dazu kommen, die Kommunikationsformen zu finden, die für sie möglich sind.

Die Spiele können folgende Ziele haben:

- Emotionen zeigen und formulieren
- Sprache als Entlastungswert für aufgestaute Emotionen kennenlernen
- Kooperation
- Verschiedene Kommunikationsformen am Verhalten der Gruppenmitglieder kennenlernen

Bertram Weber-Hagedorn u. a.: 115 × Sozialkompetenz in der Sekundarstufe
© Auer Verlag

VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

03 Blinzeln

Altersgruppe: alle Altersstufen
Gruppengröße: 11 – 21 (ungerade Teilnehmerzahl)
Lernziele: Kontaktwünsche mimisch ausdrücken

Die Hälfte der Spieler sitzt auf Stühlen im Kreis, ein Stuhl bleibt leer. Hinter jedem Stuhl steht ein Mitspieler, die Hände auf dem Rücken. Der Spieler hinter dem leeren Stuhl blinzelt nun einem sitzenden Mitspieler zu. Dieser versucht, aufzuspringen und sich auf den leeren Stuhl zu setzen. Wenn der Spieler hinter dem besetzten Stuhl seinen Partner rechtzeitig am Weglaufen hindert, muss er bei ihm bleiben. Die Sitzenden und Stehenden wechseln sich ab.

Beobachtungskriterien:
- Wie ist die Ausgangsposition: Wer setzt sich, um angeblinzelt (gewählt) zu werden? Wer steht? Sitzen vorwiegend Jungen oder Mädchen?
- Wie eindeutig wird Kontakt aufgenommen?
- Wird ein und dieselbe Person mehrmals gewählt? Wie wird der Partner am Weglaufen gehindert?

Auswertungshilfen:
In einer Gruppe, die sich schon länger kennt, kann das Thema „Besitz“ aufgegriffen werden.

Gefahren:
Der Pädagoge sollte teilnehmen, um Außenseiter besser integrieren zu können. Das Spiel kann wegen seines Soziogrammcharakters Angst auslösen.

VORSCHAU

04 Jakob, wo bist du?

Altersgruppe: Kinder und Jugendliche
Gruppengröße: 12 – 20
Lernziele: Orientierung unter Ausschaltung des Sehens

Alle Spieler sitzen im Kreis. In der Mitte stehen vier große, stabile Holztische (falls nicht vorhanden, müssen die Zuschauer einen festen Kreis, eine „Mauer“ bilden). Zwei Spielern werden die Augen verbunden. Der eine soll den anderen innerhalb einer vorher festgelegten Zeit (2 – 3 Minuten) fangen. Beide müssen irgendwie Kontakt mit den Tischen bzw. mit der „Mauer“ halten (sie dürfen nicht aus dem Kreis!). Die Zuschauer im Kreis müssen sich ruhig verhalten. Der „Sucher“ darf dreimal rufen: „Jakob, wo bist du?“ Der Gesuchte muss in irgendeiner Weise antworten (mit Worten, Pfeifen, Zischen usw.).

Bertram Weber-Hagedorn u.a.: 115 × Sozialkompetenz in der Sekundarstufe
© Auer Verlag

zur Vollversion

07 Alle machen, was Heidi macht

Altersgruppe: Kinder und Jugendliche, u. U. auch Erwachsene
Gruppengröße: 6 – 20
Material: eine Mütze
Lernziele: Jeder kann mit seinen Ideen die Gruppe zu gemeinsamem Tun anregen.

Die Spieler bewegen sich im Raum. Einer hat eine Mütze auf dem Kopf und macht eine Gangart oder irgendeine andere Bewegung vor. Alle übrigen Spieler machen diese Bewegung nach, bis der Mützenträger die Mütze einem anderen aufsetzt, der nun seinerseits eine Bewegung vormacht usw. Fällt jemandem nichts ein, so wird einfach seine Haltung oder Äußerung dabei nachgeahmt.

Beobachtungskriterien:

- Was für Bewegungen machen die Einzelnen: langsam – schnell, einfach – kompliziert, im Stehen – im Gehen?
- Wer macht die Bewegungen allein, wer sucht sich einen oder mehrere Partner?
- Wie schnell wird die Mütze an den Nächsten weitergegeben?

08 Rakete

Altersgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: 8 – 20
Material: Radio, CD-Player

Eine Gruppe versucht, eine Geräuschquelle (z. B. ein Radio) durch leise beginnende, immer lauter werdende Geräusche zu übertönen, bis die Gruppe nicht mehr lauter sein kann. Anschließend muss die Gruppe langsam wieder leiser werden.

Modifikation:
Das Spiel ist auch ohne Geräuschquellen möglich. Die Spieler übertönen dann ein gedachtes Geräusch.

Beobachtungskriterien:

- Von wem geht die Initiative beim Lärmen aus?
- Sind alle Spieler gleichermaßen beteiligt?
- Wie ist die Körperhaltung der einzelnen Spieler beim Schreien: gelöst – verkrampft, Blick auf die Mitspieler oder auf den Boden gerichtet?

VORSCHAU

Bertram Weber-Hagedorn u. a.: 115 × Sozialkompetenz in der Sekundarstufe
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

11 Gruppenpantomime

Altersgruppe: alle Altersstufen
Gruppengröße: 6 – 14
Lernziele: Lernen, zu einer Gruppenentscheidung zu kommen

a) Die Spieler stehen im Kreis. Jeder versucht, auf die gegenüberstehenden Spieler zu achten und deren Bewegungen nachzuvollziehen, bis der ganze Kreis die gleiche Bewegung macht; dabei versucht jeder, auch neue Bewegungen hinzuzufügen.
b) Alle liegen mit geschlossenen Augen im Kreis, wobei die Köpfe in die Mitte zeigen. Die Spieler versuchen, durch Klopfzeichen, Töne, Wortspielereien und Assoziationsketten aufeinander einzugehen. Sinn ist auch hierbei, immer wieder Neues hinzuzufügen, zugleich auf die anderen zu achten und zu einer „Gruppenidee" zu finden.

Beobachtungskriterien:
- Wer hat Bewegungsideen und wer nicht?
- Von wem kann und will die Gruppe Bewegungsideen aufnehmen? Woran liegt das (an der Idee oder an der Person des Erfinders)?
- Sind alle Spieler gleich beteiligt?
- Wird versucht, sich „zu produzieren" oder wird gemeinsam etwas entwickelt?

Gefahren:
Das Gefühl des Ausgeschlossen-Seins für die, die sich nicht beteiligt haben oder ihre Vorstellungen nicht verstehbar artikulieren konnten, ist besonders groß. Der Gruppe muss unbedingt vorher gesagt werden, dass die Assoziationen nicht kommentiert oder bewertet werden dürfen.

VORSCHAU

12 Händespiel

Altersgruppe: alle Altersstufen
Gruppengröße: 8 – 20

Jeder Spieler sucht sich einen Partner. Dann gibt der Pädagoge die Anweisung: „Tauscht mit den Händen Gesten der Aggression oder des Friedens miteinander aus! Wenn ihr wollt, könnt ihr dabei die Augen schließen. Ihr könnt es mit anderen Partnern wiederholen."

Beobachtungskriterien:
- Wer macht ausschließlich Gesten des Friedens oder nur Gesten der Aggression?
- Wem werden ausschließlich aggressive bzw. friedliche Gesten entboten?
- Wer empfindet, dass ihm nur friedliche oder nur aggressive Gesten entboten werden?

Gefahren:
Weil in diesem Spiel Partner- und Verhaltenswahl kombiniert sind, werden Außenseiter besonders deutlich.

Bertram Weber-Hagedorn u.a.: 115 × Sozialkompetenz in der Sekundarstufe
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

15 Menschliche Maschine I

Altersgruppe: alle Altersstufen
Gruppengröße: 8 – 15

Die Gruppe soll eine Maschine darstellen. Zuerst werden von der Gruppe gewählt: Ein Erfinder, der die Idee für die Maschine hat, ein Ingenieur und mehrere Arbeiter, die nach den Anweisungen des Ingenieurs die Maschine aus den übrigen Personen bauen. Dann wird die Maschine in Betrieb genommen, wobei die Spieler ihre Bewegungen mit Geräuschen begleiten und unterstreichen.

Beobachtungskriterien:
Wie werden die Rollen verteilt?

16 Seilübung

Altersgruppe: alle Altersstufen
Gruppengröße: 8 – 14
Material: Seil

Alle fassen gemeinsam ein am Boden liegendes Rundseil so an, als ob es eine kreisrunde Glasplatte sei. Diese „Glasplatte“ soll vorsichtig durch den Raum getragen und herauf- und hinuntergehoben werden. Gemeinsam soll das Seil in die Form eines Rechteckes, Quadrates u. a. gebracht werden.

Beobachtungskriterien:
- Verlaufen die gemeinsamen Bewegungen ruckhaft oder gleichmäßig?
- Wer bestimmt die Geschwindigkeit der Bewegungen?
- Wer leitet die Bewegungen der Figuren ein?

VORSCHAU

Bertram Weber-Hagedorn u. a.: 115 × Sozialkompetenz in der Sekundarstufe
© Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

19 Sätze bilden

Altersgruppe: Jugendliche, eventuell auch Kinder
Lernziele: Lernen, etwas gemeinsam zu artikulieren. Dabei hat jeder die Möglichkeit, die Aussage zu verändern, muss aber dennoch von den Worten seiner Vorredner ausgehen.

Die Gruppe sitzt im Kreis und bildet gemeinsam Sätze auf folgende Weise: Der erste sagt ein Wort, sein linker Nachbar fügt ein weiteres hinzu, dessen linker Nebenmann ein drittes usw., bis einer den Punkt setzt.

Beobachtungskriterien:
- Was wird gemeinsam formuliert?
- Fühlen sich alle Spieler daran beteiligt?
- Weicht jemand aus, indem er ständig „Flickworte“ benutzt?

Auswertungshilfen:
Das Spiel eignet sich besonders gut dazu, gemeinsames Unwohlsein, Ärger oder Aggression zu formulieren.

20 Sich unterhalten

Spieldauer: 30 Minuten
Altersgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: 8 – 20

Jeweils zwei Spieler unterhalten sich 15 Minuten lang über ein Thema. Danach versucht jeder, die Meinung des anderen wiederzugeben. Derjenige, dessen Meinung referiert wird, kann im Anschluss daran sagen, was richtig dargestellt worden ist und was falsch.

Beobachtungskriterien:
- Wie genau wird die Meinung des Partners wiedergegeben (Auslassen, Hinzufügen, Akzentverschieben)?
- Wie wird von der Möglichkeit zu korrigieren Gebrauch gemacht?

VORSCHAU

Bertram Weber-Hagedorn u. a.: 115 × Sozialkompetenz in der Sekundarstufe
© Auer Verlag

zur Vollversion

23 Kommunikationsspiel

Spieldauer: 45 – 60 Minuten
Altersgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: jede durch 3 teilbare Zahl zwischen 9 und 21
Lernziele: Zuhören

Die Gruppe teilt sich in Dreier-Gruppen. Der Pädagoge stellt ein Thema, oder die Kleingruppen einigen sich selbst auf ein Thema. Nun soll auf folgende Weise diskutiert werden: Zwei unterhalten sich über das Thema mit der Auflage, dass jeder die Gedankengänge des anderen wiederholt, bevor er etwas entgegnet. Das dritte Mitglied der Gruppe ist Gesprächsbeobachter. Das Spiel soll in der Kleingruppe so oft gespielt werden, bis jeder einmal Beobachter war.

Beobachtungskriterien:
Wie wird der Gedankengang des anderen wiedergegeben: präzise – ungenau, einfühlsam – auf Selbstdarstellung bedacht?

24 Bauklötzespiel

Altersgruppe: alle Altersstufen
Gruppengröße: 4 – 20
Material: verschieden geformte Bauklötze
Lernziele: Entscheiden lernen, wann der Einzelne ins Gruppengeschehen eingreifen kann, will.

Die Gruppe 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?

VORSCHAU

Bertram Weber-Hagedorn u. a.: 115 × Sozialkompetenz in der Sekundarstufe
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

26 Turmbau I

Spieldauer: 2 Stunden
Altersgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: 12–20 (mehrere Kleingruppen von je 3–5 Spielern)
Material: je Gruppe 1 Bleistift, 4 Bogen Papier, 10 Streifen weißes Papier 40 × 10 cm, verschiedene Kartons, 2 Bögen Wellpappe, 1 Lineal (30 cm lang), Scheren,1 Hefter, 1 Tesarolle, 1 Tube Uhu, 4 Filzstifte (rot, blau, grün, schwarz), Bindfaden, 4 verschiedene Farbtöpfe, 2 Pinsel, 2 Bogen Packpapier

Folgende Spielanweisung wird der Gruppe vorgelesen: „Bilden Sie mehrere Gruppen zu je 3–5 Spielern. Bauen Sie einen Turm ausschließlich aus dem Material, das Ihnen zur Verfügung gestellt wird. Sie können Ihr Material in jeder beliebigen Weise, wie Ihre Gruppe es möchte, zerschneiden, biegen, kleben, zusammenfügen usw. Jedoch ist Folgendes zu beachten:

- Die weißen Streifen müssen so verbraucht werden, wie sie sind. Pappdeckel und Wellpappe dürfen nur so verarbeitet werden, dass die Streifen nicht länger und breiter als das Lineal sind.
- Der Turm muss auf seinem eigenen Fundament stehen können, d. h. er darf weder gegen die Wand, noch gegen irgendeinen Gegenstand im Raum gelehnt sein, noch darf er aufgehängt oder an der Decke angebracht werden.
- Die Gruppen stehen untereinander im Wettbewerb.
- Die Türme werden von einer Jury nach drei Kriterien beurteilt: Höhe, Standfestigkeit, Originalität der Form und Statik.
- Die Jury setzt sich aus je zwei Mitgliedern jeder Gruppe zusammen.
- Der Turm muss in 60 Minuten fertig sein und dann zur Beurteilung durch die Jury freigegeben werden. Die Jury-Mitglieder haben 20 Minuten Zeit, die Türme vor dem Plenum zu diskutieren und zu einer Entscheidung zu kommen.

Wenn Sie Ihren Turmbau beendet haben, entsenden Sie bitte als erstes Ihre Jury-Mitglieder, die sich mit den Kollegen aus den anderen Gruppen treffen."

Beobachtungskriterien:

- Wer dominiert in der Zusammenarbeit?
- Ist der Turm ein gemeinsames Werk oder das Produkt eines Einzelnen?
- Wer wird beim Turmbau nicht mit in die Arbeit einbezogen?
- Wie stark orientieren sich die Gruppen aneinander?

27 Turmbau II

Spieldauer: 2 Stunden
Altersgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: mehrere Kleingruppen zu je 4–8 Spielern
Material: wie bei Turmbau I oder beliebige andere Materialien

Die Kleingruppen errichten aus vorgegebenem Material in 30 (oder 45) Minuten ein Gebilde, z. B. einen Turm. Die Gruppen erhalten alternativ folgende Auflagen:

- Nur verbale Verständigung erlaubt.
- Keine verbale Verständigung erlaubt.
- Verständigung nur durch einzelne Worte.

Jede Gruppe bestimmt einen Beobachter, der den Spielverlauf verfolgt und seine Beobachtungen in der anschließenden Diskussion über den Bau mitteilt.

Beobachtungskriterien:
Welche Verständigungsform fiel den Gruppen am schwersten? Außerdem siehe Turmbau I.

Bertram Weber-Hagedorn u. a.: 115 × Sozialkompetenz in der Sekundarstufe
© Auer Verlag

VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

31 Model-Spiel

Spieldauer: 60 Minuten
Altersgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: mehrere Kleingruppen von 5 – 7 Spielern
Material: Krepppapier, Zeitungen, Stecknadeln, Klebstoff usw.

Jede Kleingruppe bestimmt einen Modeschöpfer und ein Model. Mit dem ausgeteilten Material (gleiches Material für alle Gruppen) schaffen die Gruppen nach den Anweisungen der Modeschöpfer in einer gegebenen Zeit ein Modellkleid für das Model. Das Kleid wird einer Jury und der Gesamtgruppe vorgeführt. Jury oder auch die Gruppe beurteilen das Modell.

Beobachtungskriterien:
- Wem werden die Hauptrollen zugeteilt?
- Nach welchen Kriterien werden die Kleider beurteilt?

32 Reporter-Spiel

Spieldauer: 60 Minuten
Altersgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: mehrere Kleingruppen von 5 – 7 Spielern
Material: je Kleingruppe 5 – 7 aus Illustrierten ausgeschnittene Fotos

Die Kleingruppen haben die Aufgabe, sich in einem festgelegten Zeitraum eine Reportage zu den Fotos auszudenken. Diese Reportage wird von einem „Reporter“, der von der Gruppe gewählt wird, der Gesamtgruppe vorgetragen. Die Gruppen können im Wettbewerb gegeneinander antreten; gegebenenfalls kann eine Jury Punkte verteilen.

Beobachtungskriterien:
- Sind alle Spieler gleichermaßen an der Konzeption der Geschichte beteiligt?
- Entwickelt die Gruppe eine eigene Idee oder reproduziert bzw. glossiert sie die üblichen Illustrierten-Storys?

VORSCHAU

Bertram Weber-Hagedorn u.a.: 115 × Sozialkompetenz in der Sekundarstufe
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion