

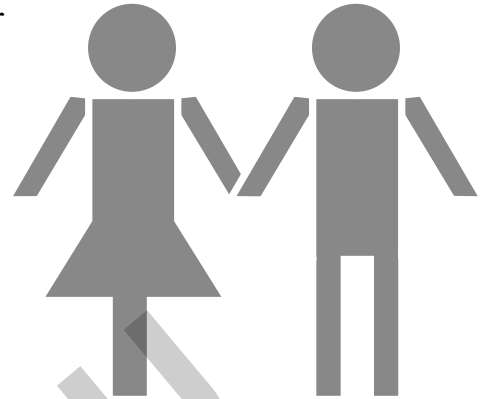
# Systematik der Spielbeschreibung

## Spieldauer:

Grundsätzlich soll die Zeitangabe nur ein Leitwert sein! Sie soll dem Benutzer des Buches 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; die vorgeschlagene Zeit bezieht sich auf die empfohlene 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!“



## Altersgruppe:

Die Angabe ist ebenfalls als Leitwert anzusehen; ihre obere und untere Grenze kann je nach Zusammensetzung der Gruppe verschoben werden.

## Gruppengröße:

Die Zahl der Teilnehmer<sup>1</sup> sollte vom Erfahrungswert nicht bedeutend abweichen. Die Gruppe darf nicht zu groß sein, damit sie für den Pädagogen und die Beobachter 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.

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

## 01 Beobachten eines Gruppenmitglieds

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 12–20

Mehrere Gruppenmitglieder beobachten eine bestimmte Zeit lang, z. B. auch während eines anderen Spiels, ein anderes Gruppenmitglied, ohne dass dieses davon weiß. Später berichten die Beobachter.

**Beobachtungskriterien:**

- Wie wird das Verhalten des Beobachteten von den verschiedenen Beobachtern geschildert?
- In welchem Maße spiegelt sich in ihrem Bericht ihre persönliche Beziehung zum Beobachteten wider?

**Gefahren:**

Man sollte als zu Beobachtenden kein Gruppenmitglied wählen, das eine besonders negative Rolle in der Gruppe spielt, da sich die Beobachtungen dann auf negative Verhaltensweisen beschränken werden.

## 02 Wir schreiben einen Bericht

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 6–12

**Lernziele:** Ein Zusammenhang von beruflicher Umwelt und subjektiver Wahrnehmung soll deutlich werden.

Jeder Spieler sucht sich einen Beruf aus, z. B. Busfahrer, Hausfrau, Lehrer, Fensterputzer, Rechtsanwalt, Gastwirt. Gemeinsam beobachten sie irgendeinen alltäglichen Vorgang auf einem Ausflug, auf der Straße, im Fernsehen oder anderswo. Im Anschluss daran schreibt jeder einen Bericht über dieses Ereignis von „seinem“ beruflichen Standpunkt aus. Die Berichte werden nacheinander vorgelesen.

**Beobachtungskriterien:**

Gelingt es den Spielern, sich in die Rollen hineinzusetzen, oder geben sie nur den eigenen Standpunkt wieder?

## 05 Eine Person beschreiben

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** 8–20

**Material:** Papier und Stifte

Einer aus der Spielrunde wird aus dem Raum geschickt. Die anderen bekommen die Aufgabe, den Abwesenden auf einem Zettel genau zu beschreiben: seine Größe, seine Haar- und Augenfarbe, seine Kleider und Schuhe.

**Beobachtungskriterien:**

- Warum werden einige Spieler genau beschrieben, andere ungenau?
- Besteht ein Zusammenhang zwischen der Art der Beschreibung des Einzelnen und seiner Stellung in der Gruppe?

## 06 Hände raten

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 8–20

Zwei gleich große Parteien stehen sich gegenüber (nur wenn es gerade aufgeht Jungen spielen gegen Mädchen). Partei A zeigt ihre Hände, Partei B sieht sich diese in aller Ruhe an. Dann dreht sich Partei B um. An den Händen darf jetzt nichts mehr verändert werden (z. B. keine Ringe abgenommen werden).

Jeder aus Partei A stellt sich hinter einen beliebigen Spieler aus Partei B und hält ihm seine Hände von hinten vor das Gesicht (etwa 10–20 cm Abstand von den Augen). Die Spieler von Partei B müssen raten, wem die Hände vor ihren Gesichtern gehören.

**Beobachtungskriterien:**

- Wer wird erkannt? – Wer nicht?
- Wie lange braucht der Einzelne, um den anderen zu identifizieren?

09



## Personen tasten

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** 8–20

**Material:** zwei Kochlöffel

Einem Mitspieler werden die Augen verbunden. Er bekommt in jede Hand einen Kochlöffel und wird in die Mitte des Kreises gestellt. Ein anderer Spieler 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 nicht als Individualprobleme, sondern in Bezug auf den soziokulturellen Hintergrund zu besprechen.

10



## Bettlakenspiel

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** 8–20

**Material:** pro Spieler ein Bettlaken

Jeder Spieler zieht sich ein Bettlaken über den Kopf. Dann gehen alle schweigend im Raum umher und versuchen durch Fühlen und Tasten unter dem Laken zu erraten, wer unter einem anderen Bettlaken steckt. Haben zwei sich gegenseitig erkannt, so scheiden sie aus.

### 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 nicht als Individualprobleme, sondern in Bezug auf den soziokulturellen Hintergrund zu besprechen.

## 13 Flüstern

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** 8–20

**Material:** ein Tuch

Die Spieler sitzen im Kreis. Einer steht mit verbundenen Augen in der Mitte und wird mehrere Male um die eigene Achse gedreht, damit er die Orientierung verliert. Schließlich zeigt er in eine beliebige Richtung. Derjenige Spieler, auf den er zeigt, flüstert ihm einen kurzen Satz zu. Daran soll er den Sprechenden erkennen. Gelingt ihm das nicht, so muss er in eine andere Richtung zeigen; das Spiel wird wiederholt, bis er jemanden erkannt hat. Der erkannte Spieler nimmt dann den Platz des Ratenden ein.

## 14 Stille Post

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** 8–20

Eine Gruppe sitzt im Kreis. Einer beginnt, seinem Nachbarn etwas ins Ohr zu flüstern. Jener gibt das Gehörte dann an den Nächsten weiter. Wenn der Satz einmal die Runde gemacht hat, wird die Endfassung mit der Originalfassung verglichen.

**Abwandlung:** Anstelle eines geflüsterten Satzes kann auch ein kurzer Bewegungsablauf die Runde machen.

**Auswertungshilfen:**

Die Gründe für die Entstellung des Gesagten müssen klargemacht werden: Mehrdeutigkeit der Information – ungenaues Zuhören – nur selektives Zuhören – Assoziation anstelle des Zuhörens – sofort alles in ein Schema pressen wollen.

## 17 **Pantomimen nachahmen**

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** 8–20

**Lernziele:** Man lernt, die Mehrdeutigkeit von Informationen einzuschätzen.

Mehrere Teilnehmer verlassen den Raum. Die zurückgebliebenen Spieler überlegen einen Handlungsablauf, der pantomimisch und ohne Requisiten dargestellt werden kann, z. B. Elefanten waschen, beim Zahnarzt, Baby wickeln usw. Einer der Wartenden wird hereingebeten und ihm wird die Szene vorgespielt mit der Bitte, genau aufzupassen, um sie dem Nächsten vorspielen zu können. Alle draußen Wartenden werden nacheinander hereingeholt und bekommen die Szene jeweils vom letzten vorgespielt. Haben alle die Szene gesehen und gespielt, wird das Original noch einmal vorgespielt. Die Pantomime darf während des Spielens nicht erklärt werden.

**Auswertungshilfen:**

Die Gründe für Informationsdeformation sollen deutlich werden (subjektive Wahrnehmung und Interpretation des Geschehens und entsprechende Weitergabe; mangelnde Beherrschung des Kommunikationsmediums: Die Information wird anders aufgefasst als es der Darsteller beabsichtigt).

## 18 **Die Tauben und die Stummen**

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** 6–20

Die Teilnehmer sitzen im Kreis und zählen fortlaufend ab. Die Spieler mit geraden Nummern werden zu Stummen, die mit ungeraden werden zu Tauben erklärt. Die Tauben können reden, aber nicht hören; ihre Nachbarn, die Stummen, können hören, aber nicht sprechen – sie müssen sich durch Gesten verständlich machen. Die Tauben reden nun auf die Stummen ein, die ihnen durch Bewegungen antworten müssen.