

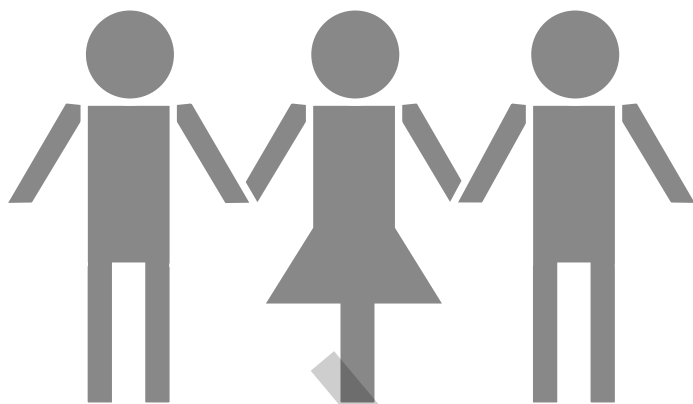
# Identifikation und Einfühlung

## Definition:

Einfühlung (Empathie) ist die Fähigkeit, sich in andere hineinzusetzen 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.

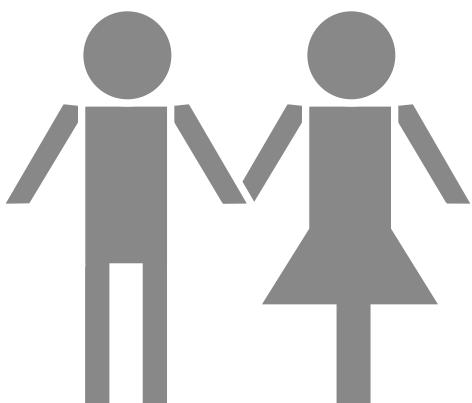
Für eine sinnvolle Identifikation und Einfühlung sind mehrere Voraussetzungen zu erfüllen: emotionale Ausgeglichenheit, das Gefühl, in keiner Weise bedrängt zu sein und die Gewissheit, die eigene Rolle aufrechterhalten zu können.



## 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 ab-

zustimmen. 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.



## 03 Schlange

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

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** 6–14

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

Die Gruppe 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? (In Anfangsphasen von Gruppen kann es ratsam sein, dass der Pädagoge dies tut.)
- Wie wird geführt (schnell, langsam, vorsichtig, überfürsorglich)?
- Wie eindeutig werden Signale weitergegeben?
- Wie sicher (gelöst, entspannt) gehen die Geführten?

## 04 Statue

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** 6–20

Jeweils zwei Gruppenmitglieder spielen zusammen, indem einer der beiden den anderen, der völlig entspannt mit geschlossenen Augen dasteht, in eine bestimmte Haltung bringt. Beim Spiel darf nicht gesprochen werden. Dann wechseln sich die Spieler ab.

Modifikation: Der eine Spieler erklärt ausschließlich mit Worten, welche Haltung sein Partner einnehmen soll.

**Beobachtungskriterien:**

- Wie fasst der „Bildhauer“ sein Modell an: zögernd, vorsichtig, ängstlich oder selbstsicher; behutsam oder grob?
- Ist der „Bildhauer“ in der Lage, dem Modell seine Wünsche deutlich zu machen?
- Ist das Modell fähig, die Wünsche des „Bildhauers“ zu erfassen?

**Auswertungshilfen:**

Welche Schwierigkeiten treten durch Beschränkung auf eine Kommunikationsform auf?

## 07 Unbekannt trifft Unbekannt

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 8–20

Zwei Spieler stehen einander gegenüber. Jeder stellt sich vor, er sei eine berühmte Persönlichkeit, teilt aber niemandem mit, wer er sein will. Die beiden müssen nun durch abwechselndes Fragen herausbekommen, wer der andere ist. Die Fragen müssen derart gestellt werden, dass sie nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden können.

Variation: Jeder der beiden Spieler weiß vom Pädagogen den „Namen“ seines Gegenübers, aber nicht den eigenen. Es gilt, nach derselben Fragemethode wie oben herauszubekommen, wer man selbst ist.

**Beobachtungskriterien:**

- Welche Fragetechniken verwenden die Partner?
- Versuchen die Partner, sich gegenseitig zu helfen oder leiten sie sich bewusst in die Irre (Kooperation oder Konkurrenz?)

## 08 Fotografien darstellen

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 8–20

**Material:** je nach Gruppengröße 10–15 Fotos aus Illustrierten, von Menschen, die miteinander kommunizieren

Der Pädagoge legt eine Anzahl Fotos, auf denen Menschen in irgendeiner Art und Weise kommunizieren, zur Betrachtung aus. Die Spieler finden sich zu Paaren zusammen und suchen sich jeweils ein Bild aus. Jedes Paar soll nun ein Gespräch vorführen, das die Personen auf dem von ihnen gewählten Bild führen könnten. Die übrigen Spieler raten, welches Foto dargestellt worden ist.

**Beobachtungskriterien:**

- Bereitet es der Gruppe Schwierigkeiten, das dargestellte Foto zu erraten?
- Woran könnte das liegen?

# 11 Patchwork-Familie

**Spieldauer:** etwa 2 Stunden

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 3–18, Spielgruppen von je 3 Spielern oder nur eine Spielgruppe, der die übrigen Teilnehmer zuhören

**Material:** Spielanleitung für die Familienmitglieder

Patchwork-Familien gehören heute ganz selbstverständlich zu unserer Gesellschaft. Oft treten im Zusammenleben von „verschiedenen Teilfamilien“ aber auch Probleme auf. Jugendliche tragen diese dann mit in die Schule. Das Thema kann deshalb in der Schule aufgegriffen werden, Konflikte können durch Rollenspiele thematisiert und ggf. auch gelöst werden. Die Schüler lernen durch die Rollenspiele, die Haltungen und Probleme der einzelnen Familienmitglieder besser zu verstehen.

Neutrale Beobachter können, durch ihre Meinung, zur Lösung von Problemen beitragen. Bieten Sie Rollenspiele für zwei oder mehr Familienmitglieder an. Benennen Sie jeweils auch einen Beobachter, der das Rollenspiel am Schluss aus seiner Sicht kommentiert.

## Mögliche Rollenspiele:

**Mutter, Tochter, Beobachter:** Pubertierende Tochter mag den neuen Freund der Mutter nicht, sie ist eifersüchtig. Mutter findet aber, dass sie auch ein Recht auf ein neues Glück hat.

**Mutter, Sohn, Beobachter:** Die Mutter möchte ihren neuen Lebensgefährten heiraten und seinen Namen annehmen. Ihr Sohn aus erster Ehe heißt wie der erste Ehemann. Er ist traurig und will, dass die Mutter genauso heißt wie er.

**Vater, Tochter, Beobachter:** Eine Kleinfamilie, Vater, Mutter, Tochter, trennt sich. Der Vater zieht zu seiner neuen Freundin, gemeinsam erwarten sie ein Kind. Die Tochter ist eifersüchtig und stellt den Vater zur Rede. Sie hat Angst, dass er sich nicht mehr für sie interessiert.

**Patchwork-Familie: Vater mit eigenen Kindern, Mutter mit eigenen Kindern, ein gemeinsames Kind, Beobachter:** Weihnachten steht vor der Tür. Die Patchwork-Familie überlegt, wo sie die Festtage verbringen soll.

**Mutter, Freund der Mutter, Sohn, Beobachter:** Mutter und Sohn waren ein Team, nun zieht der neue Freund der Mutter ein. Die Mutter würde gerne mit dem neuen Partner ein eigenes Kind bekommen. Der Sohn reagiert bockig und will die Beziehung auseinanderbringen.

## Beobachtungskriterien:

Wie verhält sich der Beobachter? Wie sieht er die Probleme? Kann er gute Tipps zur Verbesserung der Situation geben?

## 13 Vereins-Spiel

**Spieldauer:** 60 Minuten

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 10–20

Vier Schüler verlassen den Raum und einigen sich auf einen Verein, den sie darstellen wollen, z. B. Kaninchenzüchterverein, politische Partei, Fanclub eines Fußballvereins. Ein Vorsitzender wird gewählt. Wenn die vier wieder hereingekommen sind, spielen sie eine Mitgliederversammlung ihres Vereins. Es werden Berichte gegeben, Anträge gestellt, debattiert und zur Abstimmung gebracht – alles jedoch in verschleierte Form. Der Rest der Gruppe soll erraten, um welchen Verein es sich handelt. Glaubt jemand, den Verein erraten zu haben, spielt er mit.

**Beobachtungskriterien:**

- Fällt es schwer oder leicht, inhaltliche Aussagen bewusst von ihrem Bezugsrahmen zu trennen? Woran liegt das?
- Wie eindeutig ist diese Trennung von inhaltlicher Aussage und Bezugsrahmen?
- Wie schwer oder wie einfach ist es, mitzuspielen?

**Auswertungshilfen:**

Es muss deutlich gemacht werden, wie im Alltag ständig unbewusst und unreflektiert eine Trennung von inhaltlicher Aussage und Bezugsrahmen gemacht wird, sodass es schwerfällt, dieses im Spiel bewusst zu tun.

## 14 Rede halten

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 6–20

**Lernziele:** Lernen, sich in Rollen einzufühlen und die Charakteristika der Rollen nachzuahmen.

Ein Spieler soll versuchen, ohne Worte eine Rede zu halten über ein Thema, das die Gruppe ihm stellt. Während dieser Rede soll er die Gesten einer der Gruppe bekannten Person nachahmen (z. B. Gruppenmitglied, Gruppenleiter, Politiker). Während der Rede dürfen sich die übrigen Spieler ebenfalls nur mit Gesten verständlich machen.

**Gefahren:**

Dieses Spiel sollte nur mit Gruppen gespielt werden, die gewohnt sind zu spielen.

## 17 Telefonieren

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** 6–14

**Lernziele:** Lernen, sich in andere hineinzusetzen und eine bestimmte Zeit lang mit jemandem, den man sich nicht aussuchen kann, über ein Thema, das man sich ebenso wenig wählen kann, zu sprechen.

Die Teilnehmer sitzen mit geschlossenen Augen im Kreis. Der Pädagoge tippt auf die Tasten eines gedachten Telefons. Er lässt das Telefon bei einem Spieler klingeln, indem er ihn anstößt und ihm sagt, wer er nun sei. Dann stellt er die Verbindung mit dem Gesprächspartner wiederum durch Anticken her und teilt auch diesem mit, wen er nun spielen soll. Beiden Gesprächspartnern wird gesagt, worüber sie sprechen sollen. Beide stellen sich nun vor, weit voneinander getrennt zu sein und nur durch das Telefon miteinander Verbindung zu haben. Am Ende des Gesprächs bricht der Pädagoge die Telefonverbindung wieder ab.

**Beispiele:**

- Herr Meier in Bremen spricht mit Frau Schulze in Hamburg, um eine Verabredung zu treffen.
- Frau Müller wird mit ihrer Freundin verbunden, um sich bei ihr über ihren Mann zu beklagen.
- Herr Schmidt in Sydney ruft bei seiner Mutter in Regensburg an, um ihr zum siebzigsten Geburtstag zu gratulieren.

**Auswertungshilfen:**

Der Verlauf des Spiels ist in erster Linie vom Pädagogen, seinen Einfällen und seinem Einfühlungsvermögen abhängig. Das Spiel bietet die Möglichkeit, Teilnehmer, die gewöhnlich wenig miteinander reden oder nur um Belastendes herumreden, miteinander ins Gespräch zu bringen.

## 18 Gibberish – die Sprache der Kinder der Welt

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** 6–20

**Lernziele:** Lernen, Tonfall, Klangintensität, Melodie, Tonhöhe und Wortmalereien der Sprache ohne inhaltlichen Aspekt zu interpretieren und darauf in gleicher Weise zu reagieren.

Der Pädagoge sagt, dass es eine Sprache, nämlich Gibberish, gäbe, mit der sich Menschen aus verschiedenen Ländern verständigen könnten, auch wenn sie nur ihre Landessprache beherrschten. Zwei Spielern wird gesagt, welche Nationalität und welche Situation sie spielen sollen; z. B. ein Chinese und ein Eskimo treffen sich, nachdem sie sich zehn Jahre lang nicht gesehen haben. Die beiden Spieler versuchen nun, sich in einer Fantasiesprache, die sie für Gibberish halten, zu verständigen.

**Gefahren:**

Dieses Spiel ist für spielungewohnte und gehemmte Gruppen ungeeignet.



**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 6–14

**Material:** Papier und Stifte

Der Pädagoge stellt Fragen, die von den Spielern in aller Kürze schriftlich beantwortet werden. Die Zettel werden ohne Unterschrift eingesammelt und vom Pädagogen vorgelesen. Die Schreiber sollen erraten werden.

**Beispiele:**

- Welche Jahreszeit bevorzugst du?
- Was isst du besonders gern?
- Was würdest du tun, wenn dein Wecker eine Stunde zu früh schellt?
- In welchem Jahrhundert würdest du am liebsten leben?
- Welche berühmte Persönlichkeit bewunderst du am meisten?
- Welches Buch würdest du auf eine einsame Insel mitnehmen?
- Wohin möchtest du am liebsten reisen?
- Welche Farbe gefällt dir überhaupt nicht?
- Vor welchem Tier ekelst du dich?
- Was wünschst du einem guten Freund?
- Würdest du lieber in der Vergangenheit oder in der Zukunft leben?
- Was würdest du tun, wenn du im Lotto gewinnen würdest?



24

## Sich in einen Gegenstand versetzen

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 6–10

**Material:** Papier und Stifte

Ein Spieler wählt sich einen im Raum befindlichen Gegenstand, teilt ihn der Gruppe mit und verlässt den Raum. Nun überlegen sich die anderen Spieler Eigenschaften, die sowohl auf den Gegenstand als auch auf denjenigen, der ihn gewählt hat, zutreffen. Die Eigenschaften werden aufgeschrieben und dazu die Namen der Spieler, von denen die Assoziationen stammen. Dann wird der Hinausgegangene wieder hereingeholt. Er wird gebeten, der Gruppe zu erklären, warum er gerade diesen Gegenstand gewählt hat. Die aufgeschriebenen Assoziationen werden vorgelesen. Der Spieler versucht zu erraten, von wem die Assoziationen kommen. Derjenige Spieler, den er als ersten erraten hat, muss danach hinausgehen.



25

## Sich als Tier charakterisieren

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 6–20

**Material:** Papier und Stifte

Jeder Teilnehmer malt sich so als Tier, wie er sich in der Gruppe empfindet. Die Zettel werden ohne Namen eingesammelt und gemischt. Dann werden die Zeichnungen der Reihe nach angeschaut, und alle raten, wer sich als welches Tier sieht.

**Abwandlung:** Jedem Spieler wird durch Los ein Mitspieler zugeteilt, zu dem er einen Fantasienamen und eine Tierart assoziiert, z. B. Ottokar, der Thunfisch. Beides wird auf einen Zettel notiert; die Zettel werden eingesammelt, gemischt und vorgelesen. Die ganze Gruppe macht Assoziationen zu den beiden Begriffen, dann nennt der Schreiber seine Assoziationen und schließlich die Person, die er mit dem Tier und dem Namen gemeint hat.