

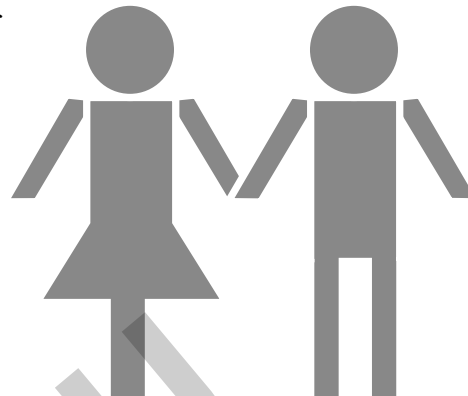
Systematik der Spielbeschreibung

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 Teilnehmer¹ 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.

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

01



Spieleabend

Spieldauer: etwa 90 Minuten

Altersgruppe: Jugendliche

Gruppengröße: 8–20

Mehrere Freunde haben sich lange nicht gesehen und verabreden sich zu einem Spieleabend. An diesem Abend versucht eine der Mütter, ihren Sohn vom Spieleabend nach Hause zu holen. Das gleiche Spiel wird anschließend mit Freundinnen, die sich lange nicht gesehen haben und sich zum Kaffeetrinken trafen, gespielt: Ein Sohn versucht, seine Mutter heimzuholen. Durch Vergleich von beiden Spielen werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede im Verhalten deutlich.

Beobachtungskriterien:

- Wie wird versucht, den anderen nach Hause zu holen: mit zwingenden Gründen, mit List, Gewalt, Überredungskunst? Werden ihm Sanktionen oder Liebesentzug angedroht?
- Wie löst derjenige, der nach Hause soll, den Konflikt? Wie reagieren seine Freunde darauf?

Auswertungshilfen:

Es sollte deutlich werden, ob geschlechtsspezifisches Verhalten auftritt.

03



Basar

Spieldauer: 30–45 Minuten

Altersgruppe: Jugendliche

Gruppengröße: mehrere Kleingruppen von je 6–8 Teilnehmern

Zwei gleich große Gruppen sitzen sich gegenüber. Die eine Gruppe spielt Touristen auf einer Pauschalreise, die auf einen Basar kommen. Die andere Gruppe spielt Einheimische, die den Touristen etwas verkaufen wollen. Die Gruppen tauschen ihre Rollen. Das Spiel kann sowohl pantomimisch als auch mit Worten gespielt werden.

Beobachtungskriterien:

- Werden von den Spielern verschiedene Rollen gespielt?
- Versucht ein Einheimischer, einem Einzelnen oder der ganzen Gruppe etwas zu verkaufen? Oder stürzen sich alle Händler auf einen Reisenden?

04



Wer war das?

Spieldauer: 60 Minuten

Altersgruppe: alle Altersstufen

Gruppengröße: 8–20

Lernziele: Die Gruppe lernt, wie ein „Sündenbock-Mechanismus“ entsteht und funktioniert.

Während einer Jugendfreizeit trinkt der Leiter sehr viel Bier. Eines Tages findet er an seinem Zelt einen Zettel mit der Aufschrift: „Wer ständig Alkohol trinkt, sollte kein Jugendlager leiten.“ Er verlangt vom Schreiber, dass er sich melden soll, andernfalls fällt das Bergfest für alle aus. Diese Situationsbeschreibung soll der Gruppe dazu dienen, den Konflikt im Spiel zu lösen.

Beobachtungskriterien:

- Stellt sich die Gruppe hinter den Leiter, hat sie Angst und sucht sie deshalb nach dem Sündenbock?
- Beschreitet die Gruppe andere Lösungswege, z. B. indem sie versucht, mit dem Leiter zu reden?

Auswertungshilfen:

Mögliche Motive für das Verhalten des Leiters sollten herausgearbeitet werden (z. B. Angst, Unsicherheit, Bequemlichkeit, Machtgier).

07



Die Wahlrede

Altersgruppe: Jugendliche

Gruppengröße: 6–14

In einem fernen Land ist ein Ministeramt frei geworden, für das zwei Bewerber vorhanden sind. Die Bewerber müssen nun eine Wahlrede halten, in der sie nicht, wie üblich, ihre eigenen Vorzüge, sondern die Vorzüge ihres Gegners preisen sollen. Wer am überzeugendsten nachzuweisen versteht, dass eigentlich sein Konkurrent der richtige Mann für den Posten ist, wird neuer Minister.

Beobachtungskriterien:

Inwieweit sind die Spieler in der Lage, sich an die Spielregel zu halten? Fließt unbewusst doch Ironie und Sarkasmus in die Rede ein?

08



Ich möchte gern – Du darfst aber nicht!

Spieldauer: 60–90 Minuten

Altersgruppe: Jugendliche

Gruppengröße: 8–20

Die Spieler teilen sich in mehrere Teilgruppen von 4–6 Personen. Jede Kleingruppe teilt sich wiederum in zwei Parteien: Eine Gruppe möchte etwas, die andere will es verbieten. Dabei sollte die Partei „Ich möchte gern“ zahlenmäßig etwas stärker oder zumindest gleich stark wie die andere Partei sein. Die Gruppen überlegen sich in 20 Minuten ein Rollenspiel zum obigen Thema und proben es. Die Gruppen spielen dann die Spiele der Gesamtgruppe vor. Abschließend werden die Spiele in kleineren Gruppen besprochen.

Beobachtungskriterien:

- Wie verläuft die Einigung auf den Gegenstand des Streits?
- Spielen die Gruppen ein Autoritätsverhältnis (z. B. Kinder – Eltern, Lehrer) oder das Verhältnis gleichberechtigter Partner mit gegensätzlichen Interessen?
- Wie werden die Interessen vertreten: sachlich, überzeugend, emotional, überredend?
- Wie wird das Verbot geäußert: Wird die Ablehnung erklärt, für selbstverständlich gehalten, verabsolutiert?

11



Schieben

Altersgruppe: alle Altersstufen

Gruppengröße: 8–16

Lernziele: Lernen, sich über gegenseitige Gefühle klar zu werden, die besonders in Konkurrenz-Situationen entstehen.

Zwei Teilnehmer stehen einander gegenüber, legen ihre Hände mit den Handflächen gegeneinander und verhaken die Finger. Auf ein Zeichen hin versuchen sie, einander von der Stelle zu schieben und zurückzudrängen. Sie können den Kampf zu jedem beliebigen Zeitpunkt abbrechen.

Beobachtungskriterien:

- Warum wird der Kampf aufgegeben: aus Erschöpfung, innerer Genugtuung, Unterlegenheitsgefühl, Resignation? Wie fühlt sich der Aufgebende?
- Wie verhält sich der Sieger?

Gefahren:

Es muss genügend Platz vorhanden sein. Die Teilnehmer sollten in guter physischer Verfassung sein, da das Spiel anstrengend ist.

12



Druck und Gegendruck

Altersgruppe: alle Altersstufen

Gruppengröße: 6–16

Lernziele: Lernen, auf Wünsche anderer einzugehen, ohne dabei die eigenen aufzugeben.

Die Gruppe geht schweigend im Raum umher. Jeder sucht sich einen Partner, sodass sich schließlich zwei zahlenmäßig gleichstarke Gruppen in zwei Reihen gegenüberstehen. Mit erhobenen Händen (ohne sich zu berühren!) reagiert jedes sich gegenüberstehende Paar auf Druck und Gegendruck durch Vor- und Zurückgehen. Anschließend reagieren die sich gegenüberstehenden Reihen als Gruppe in derselben Weise aufeinander.

Beobachtungskriterien:

- Wird Druck mit Gegendruck oder mit Resignation (= wegdrücken lassen) beantwortet?
- Wer fühlt sich als Sieger, wer als Verlierer?

Gefahren:

Es muss genügend Platz vorhanden sein. Das Spiel ist recht anstrengend.

15



Selbstbehauptung

Spieldauer: 30–60 Minuten

Altersgruppe: alle Altersgruppen

Gruppengröße: 6–20

Lernziele: Der Einzelne soll lernen, seine Interessen gegenüber einer in sich geschlossenen Gruppe anzumelden und durchzusetzen.

Alle, bis auf ein Schüler, der in der Mitte steht, bilden eng aneinanderstehend – verhakt – einen Kreis. Der in der Mitte Stehende soll versuchen, herauszukommen.

Beobachtungskriterien:

- Wie versucht der Einzelne, aus dem Kreis auszubrechen?
- Setzt er seine Überredungskünste ein, versucht er es mit List oder mit körperlicher Kraft?

Gefahren:

Brillen vorher absetzen!

16



Menschliche Maschine II

Altersgruppe: alle Altersstufen

Gruppengröße: 8–15

Die Klasse soll eine Maschine darstellen.

Zuerst werden von der Klasse 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. Dann wird die Maschine von einem Schüler zerstört.

Beobachtungskriterien:

- Wer spielt die Rolle des Zerstörers?
- Wie zerstört er die Maschine?
- Wie reagiert die Gruppe auf die Zerstörung: Wehrt sie sich – hält sie zusammen – lässt sie es passiv mit sich geschehen?

Gefahren:

Brillen vorher absetzen!