

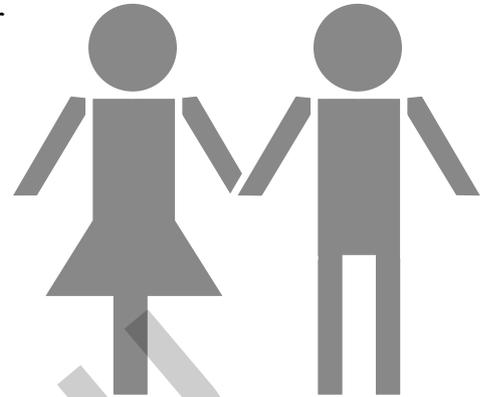
# Systematik der Spielbeschreibung

## 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!“

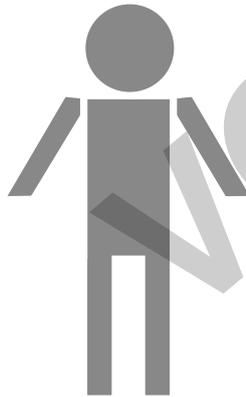


## Altersgruppe:

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.



## 1 Namen verstecken – dann entdecken

**Spieldauer:** etwa 15 Minuten

**Altersgruppe:** Kinder und Jugendliche

**Gruppengröße:** 8–20

**Material:** Fingerfarben, Filzstifte, Papier, Pappe, Klebstoff, Sicherheitsnadeln ...

Jeder erhält die Aufgabe, seinen Namen so an sich anzubringen, dass andere, die diesen Namen wissen wollen, direkten Kontakt aufnehmen müssen.

Z. B.: Namen mit Farbe (gut geeignet: leicht abwaschbare Fingerfarbe) auf den Arm schreiben, darüber den Pullover ziehen; Namen auf die Gürtelschnalle aufkleben; Namen in Spiegelschrift schreiben; Namen auf Papier schreiben und um den Hals hängen.



## 2 Wandzeitung

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** 8–20

**Material:** Papier, verschiedenfarbige Filzstifte

Alle Teilnehmer stellen sich der Gruppe vor, indem sie ihren Namen auf eine Wandzeitung schreiben und sich selbst dazu zeichnen. Danach kann (zu zweit und/oder im Plenum) über die Gefühle und Beobachtungen beim Bekanntmachen gesprochen werden.

**Beobachtungskriterien:**

Wie schreibt jemand (abgehackt, eckig, rhythmisch, großes oder kleines Schriftbild ...)?  
Welche Farben werden benutzt?

**Gefahren:**

Es ist meist nicht sinnvoll, die Beobachtungen über das Verhalten der Teilnehmer sofort im Anschluss an dieses Spiel zusammenzutragen und mit der Gruppe auszuwerten. Zu schnelles „Infragestellen“ verschüchtert die Gruppenmitglieder meist so sehr, dass nicht mehr weitergearbeitet werden kann.

## 5 Name und Bewegung

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** beliebig

Alle stehen im Kreis. Jeder nennt seinen Namen und macht eine Geste oder Bewegung. Die Gruppe wiederholt Namen und Bewegung.

**Beobachtungskriterien:**

- Wer macht seine Bewegung allein?
- Wer sucht sich dazu einen oder mehrere Partner? Wie viel Raum braucht jeder für seine Bewegung?
- Wer durchbricht die Spielregel, indem er seine Bewegung kommentiert?

**Gefahren:**

Bei älteren Schülern und sehr gehemmten Gruppen kann diese Übung Angst auslösen, da sich jeder nonverbal ausdrücken muss.

## 6 Kontaktaufnahme

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** nicht mehr als 20

**Lernziele:** Kontaktaufnahme in unbekanntem Gruppen

1. Jeder Zweite unterhält sich fünf Minuten lang mit seinem linken Nachbarn.
2. Jeder stellt sich im Plenum so vor, wie er möchte.
3. Jeder unterhält sich mit dem, der ihm sympathisch erscheint.
4. Mögliche Erweiterung: Jeder stellt zusätzlich den unter 3. Kennengelernten vor.

**Beobachtungskriterien:**

- Wer wählt den Partner? – Wer wird gewählt?
- Was hält jeder für wichtig, von sich zu erzählen (Name, Alter, Status, Hobbys, Interesse an der Gruppe, Gefühle, Ängste ...)?
- Was wird verschwiegen?
- Wer redet wie lange, wie laut, fließend, stockend, deutlich, inhaltlich verständlich ...?

**Gefahren:**

Es ist meist nicht sinnvoll, die Beobachtungen über das Verhalten der Teilnehmer sofort im Anschluss an dieses Spiel zusammenzutragen und mit der Gruppe auszuwerten. Zu schnelles „Infragestellen“ verschüchtert die Gruppenmitglieder meist so sehr, dass nicht mehr weitergearbeitet werden kann. Vor größeren Gruppen sprechen zu müssen sowie nach Sympathie zu wählen, kann Angst auslösen.



## 8 Erwartung – Befürchtung

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 8–20

**Lernziele:** Lernen, auf einen anderen so einzugehen, dass man seine Aussagen an seiner statt wiedergeben kann. Erwartungen und Befürchtungen müssen in eine Gruppe getragen werden, um im Unterricht berücksichtigt zu werden.

1. Je zwei finden sich zusammen, machen sich miteinander bekannt und äußern Erwartungen und/oder Befürchtungen in Bezug auf die Unterrichtsstunde.
2. Die beiden Gesprächspartner machen sich gegenseitig der Gruppe bekannt und beziehen sich dabei auf die Äußerungen des anderen.
3. Je zwei Zweiergruppen finden sich zusammen und diskutieren die Möglichkeiten und Schwierigkeiten eines gegenseitigen Vorstellens.
4. Gegebenenfalls kann über die unterschiedlichen Erwartungen des Einzelnen oder der Gruppen abschließend im Plenum gesprochen werden.

### **Beobachtungskriterien:**

- Wer wählt den Gesprächspartner? – Wer wird gewählt?
- Wie ist der Einzelne in der Lage, seine wirklichen Erwartungen und Befürchtungen zu formulieren?
- Wer redet wie lange, wie laut, fließend, stockend, deutlich, inhaltlich verständlich ...?
- Wie genau werden die Aussagen des Partners wiedergegeben (Auslassen, Hinzufügen, Akzentverschieben)?
- Wer korrigiert, wenn er meint, nicht richtig wiedergegeben worden zu sein?

### **Gefahren:**

Es ist meist nicht sinnvoll, die Beobachtungen über das Verhalten der Teilnehmer sofort im Anschluss an dieses Spiel zusammenzutragen und mit der Gruppe auszuwerten. Zu schnelles „Infragestellen“ verschüchtert die Gruppenmitglieder meist so sehr, dass nicht mehr weitergearbeitet werden kann. Vor einer größeren Gruppe zu sprechen und sich einen Partner wählen müssen, kann Angst auslösen.

## 10 Portrait und Interview

**Altersgruppe:** alle Altersstufen

**Gruppengröße:** 8–20

**Material:** Papier und Zeichenstifte

**Lernziele:** Lernen, auf einen anderen so einzugehen, dass man seine Aussagen an seiner statt wiedergeben kann.

1. Partner-Losen (z. B. durch Fadenziehen).
2. Jeder zeichnet seinen Partner.
3. Jeder interviewt seinen Partner zu bestimmten Fragestellungen, z. B.:
  - Was würdest du auf eine einsame Insel mitnehmen? Warum gerade dieses?
  - Wenn du ein Tier wärest, welches würdest du am liebsten sein? Warum gerade dieses?
  - Was würdest du mit 10 000 Euro tun? Warum?
4. Gegenseitiges Vorstellen im Plenum unter Verwendung des soeben Erfahrenen.

## 11 Schneckenhaus

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 8–20

1. Spielpartner bestimmen.
2. Spielaufgabe in Zweiergruppen:  
Einer kriecht ins Schneckenhaus, d. h. er rollt sich zusammen, kapselt sich ab; der andere soll ihn herausholen. Verbal und nonverbal möglich. Die Spieler wechseln sich ab.
3. Anschließend tauschen die beiden ihre Erwartungen in Bezug auf den Unterricht aus.
4. Gegenseitiges Vorstellen im Plenum.
5. Zu viert (zwei Paare, die sich durch spontane Wahl gefunden haben) werden folgende Fragen erörtert (zeitlich begrenzt):
  - Was fiel an der Vorstellungsrunde auf?
  - Wie leicht, wie schwer fiel das gegenseitige Vorstellen?

**Beobachtungskriterien:**

- Wie wird versucht, die Partner aus dem Schneckenhaus zu locken?
- Bilden sich gleich- oder gemischtgeschlechtliche Paare?
- Wer ergreift zuerst die Initiative, besonders bei den gemischtgeschlechtlichen Paaren?

**Gefahren:**

Berührungängste treten erfahrungsgemäß besonders bei gleichgeschlechtlichen Paaren zutage und müssen unbedingt besprochen werden.

# 13



## Erkennen durch Markenzeichen I

(Rückschlüsse von einem Bild auf die Eigenschaften des Zeichners)

**Spieldauer:** 90–120 Minuten

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 8–10

**Material:** leere Dia-Rahmen mit Deckglas, Filzstifte und Projektor; alternativ: Papier und Stifte

**Lernziele:** Selbstdarstellung durch eine Zeichnung

1. Jeder malt für sich ein kleines Bild, durch das er sich selbst zu charakterisieren versucht (Marken- bzw. Erkennungszeichen), auf ein Blatt Papier.
2. Die Erkennungszeichen werden vorgeführt.
3. Nacheinander kommentieren die Spieler ihr Bild. Die Mitspieler ordnen bestimmte Eigenschaften zu:
  - Welchen Spitznamen könnte der Zeichner haben?
  - Welchen Beruf könnte der Zeichner außer seinem derzeitigen haben?
  - Welches Hobby könnte er haben?
  - Welche Verhaltensweisen könnte man von ihm im Unterricht erwarten?
4. Besprechung der verschiedenen Zuordnungen.

**Beobachtungskriterien:**

- Wer zögert zu Beginn seiner Zeichnung und ist unsicher?
- Wie wird die Zeichnung beurteilt: aggressiv – zurückhaltend, abwertend – aufwertend?

**Gefahren:**

Oft sind Erwachsene überfordert, sich selbst darzustellen und spontan zu handeln.

# 14



## Erkennen durch Markenzeichen II

(Zuordnung eines Bildes zu seinem Zeichner)

**Spieldauer:** 60 Minuten

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 8–10

**Material:** Dia-Rahmen mit Deckglas, Filzstifte und Projektor; alternativ: Papier und Stifte

**Lernziele:** Selbstdarstellung durch eine Zeichnung

1. Jeder malt für sich ein kleines Bild, durch das er sich selbst zu charakterisieren versucht (Marken- bzw. Erkennungszeichen), auf ein Blatt Papier.
2. Die Bilder werden fortlaufend nummeriert und an der Wand wird eine Tabelle mit den Nummern der Bilder angefertigt.
3. Die Erkennungszeichen werden vorgeführt.
4. Jedes Gruppenmitglied überlegt sich, welches Bild von welcher Person gezeichnet worden sein könnte, und notiert sich dies (am besten wird Bild für Bild vorgeführt, jedes Gruppenmitglied sollte genügend Zeit haben, die Personen zuzuordnen).
5. Jeder aus der Gruppe schreibt die mutmaßlichen Zeichner hinter die Nummern in der Tabelle. Diskussion, z. B. über Häufung von identischen Zuordnungen.
6. Die Zeichner erklären, was sie mit ihrem Bild ausdrücken wollen.

**Gefahren:**

Oft sind Erwachsene überfordert, sich selbst darzustellen und spontan zu handeln.