

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	7
Systematik der Spielbeschreibung .....	9
<b>I. Vorstellung und Kennenlernen .....</b>	<b>11</b>
a) Namen – Kontaktaufnahme – Gespräche	
1. Namen verstecken – dann entdecken .....	13
2. Wandzeitung .....	13
3. Mein rechter Platz ist leer .....	14
4. Namensgedächtnis .....	14
5. Name und Bewegung .....	15
6. Kontaktaufnahme .....	15
7. Austausch von Gruppenerfahrungen .....	16
8. Erwartung – Befürchtung .....	17
9. Partner-Vorstellen .....	18
10. Portrait und Interview .....	19
11. Schneckenhaus .....	19
12. Vornamen in Kreuzworträtselform .....	20
b) Versuch einer Charakterisierung der Gruppenmitglieder durch die Gruppe im Spiel	
13. Erkennen durch Markenzeichen I .....	21
14. Erkennen durch Markenzeichen II .....	21
15. Bilder auswählen .....	22
16. Beurteilung einer Person aufgrund einer einmaligen Äußerung .....	23
<b>II. Kommunikation und Gruppenbildung .....</b>	<b>24</b>
a) Bewegungsspiele	
17. Verständigungsspiel .....	26
18. Atomspiel .....	26
19. Blinzeln .....	27
20. Jakob, wo bist du? .....	27
21. Familie Lehmann .....	28
22. Ebbe und Flut .....	28
23. Alle machen, was Heidi macht .....	29
b) Körperlicher Ausdruck	
24. Rakete .....	29
25. Der Spaziergang .....	30
26. Spiegelpantomime .....	30
27. Gruppenpantomime .....	31
28. Händenspiel .....	31

29. Contrary Game I .....	32
30. Contrary Game II .....	32
31. Menschliche Maschine I .....	33
32. Seilübung .....	33
c) Kooperation	
33. Fotolotto .....	34
34. Tierformen entwickeln .....	34
35. Sätze bilden .....	35
36. Sich unterhalten .....	35
37. Geschichte aus einem Werbespruch .....	36
38. Nonsense-Debatte .....	36
39. Kommunikationsspiel .....	37
d) Kooperation und Entscheidung	
40. Bauklötzenspiel .....	37
41. Städtebauspiel .....	38
42. Turmbau I .....	39
43. Turmbau II .....	39
44. Gruppengemälde .....	40
45. Wir drehen einen Film .....	40
46. Nasa-Spiel .....	41
47. Model-Spiel .....	43
48. Reporter-Spiel .....	43
49. Entscheidungsspiel .....	44
e) Selbsteinschätzung – Fremdeinschätzung	
50. Jeder schreibt einen Brief .....	44
51. Verhalten und Wirkung .....	45
52. Wen denk ich mir? .....	45
f) Soziometrische Spiele	
53. Siedeln .....	46
g) Spezifisches Rollenverhalten der Geschlechter	
54. Kontaktaufnahme der Geschlechter .....	47
55. Burgspiel .....	48
<b>III. Beobachtung und Wahrnehmung .....</b>	<b>49</b>
a) Subjektivität der Wahrnehmung	
56. Beobachten eines Gruppenmitgliedes .....	51
57. Wir schreiben einen Bericht .....	51
58. Lügendetektor .....	52

b) Visuelle Wahrnehmung und Beschreibung der Gruppenmitglieder	
59. Beschreibungsspiel .....	52
60. Eine Person beschreiben .....	53
61. Hände raten .....	53
62. Augen raten .....	54
63. Was hat sich verändert? .....	54
c) Erkennen durch Fühlen und Hören	
64. Personen tasten .....	55
65. Bettlakenspiel .....	55
66. Wer von uns fehlt? .....	56
67. Hänschen, piep mal! .....	56
68. Flüstern .....	57
d) Wahrnehmung von Schwierigkeiten bei der Weitergabe von Information	
69. Stille Post .....	57
70. Gerüchte verbreiten .....	58
71. Überlieferungskette .....	58
72. Pantomimen nachahmen .....	59
73. Die Tauben und die Stummen .....	59
<b>IV. Identifikation und Einfühlung .....</b>	<b>60</b>
a) Einübung in Identifikation	
74. Gesprächskontrolle .....	62
75. Partner-Vertrauensübung .....	62
76. Schlange .....	63
77. Statue .....	63
78. Menschenbauspiel .....	64
b) Einfühlung in Rollen	
79. Gegensätzliches Verhalten .....	64
80. Unbekannt trifft Unbekannt .....	65
81. Fotografien darstellen .....	65
82. Unterbrochene Szene .....	66
83. Elterninterview .....	66
84. Patchwork-Familie .....	67
85. Emanzipationsspiel zum Thema Vorurteil .....	68
86. Vereins-Spiel .....	69
87. Rede halten .....	69
88. Vertauschte Rollen .....	70
89. Rollendiskussion mit Schatten .....	70
90. Telefonieren .....	71
91. Gibberish – die Sprache der Kinder der Welt .....	71

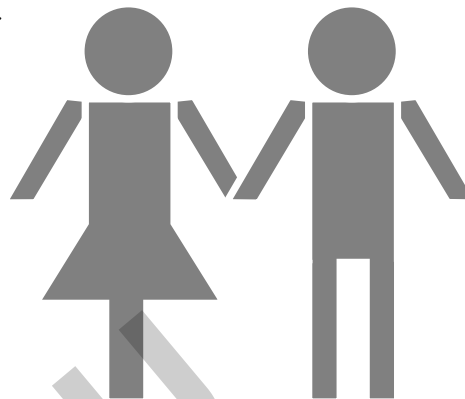
# Systematik der Spielbeschreibung

## 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.

## Spielverlauf:

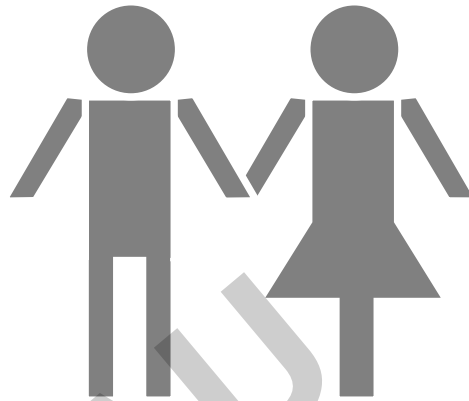
Chronologische Beschreibung des Spielablaufs.

## Beobachtungskriterien:

Hier sind nur Kriterien aufgeführt, die ganz speziell für das betreffende Spiel notwendig sind. Allgemeine Beobachtungskriterien stehen hier nicht.

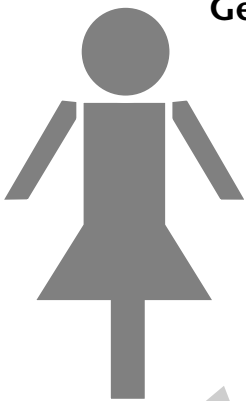
## Auswertungshilfen:

Diese Rubrik enthält einerseits Hinweise auf Probleme, die durch das Spiel aufgeworfen werden können und dann unbedingt besprochen werden müssen, andererseits Hinweise auf Problematiken, die im Spiel angesprochen werden und danach – unabhängig vom Spiel – diskutiert werden können. Oft ist es sinnvoll, ein Spiel nach der Besprechung noch einmal zu spielen, um die veränderte Verhaltensweise auszuprobieren; dies ist jedoch bei den Spielen nicht extra angegeben.



## Gefahren:

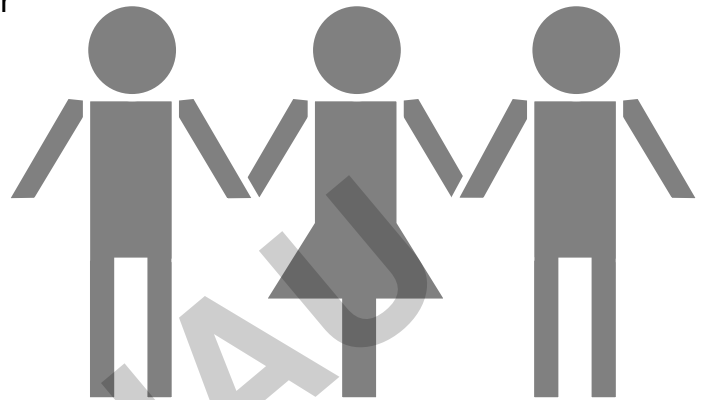
Viele Spiele sind nicht ohne Weiteres anwendbar. Auf die allgemeinen Schwierigkeiten wird in den Vorworten hingewiesen. In dieser Kategorie sind die speziell für das betreffende Spiel zu berücksichtigenden Gefahren aufgeführt. Lieber auf ein Spiel verzichten, als ein nicht einschätzbares Risiko eingehen!



VORBEREITUNG

# I. Vorstellung und Kennenlernen

Die Berechtigung einer gesonderten Behandlung des Themas „Vorstellung“ ergibt sich direkt aus der speziellen Bedeutung der Phase „Vorstellung“ im gruppendynamischen Geschehen: Im Gegensatz zu den Kapiteln II–V (Kommunikation und Gruppenbildung, Beobachtung und Wahrnehmung, Identifikation und Einfühlung, Aggression und Durchsetzung), die sich bezüglich ihrer Reihenfolge durchaus umtauschen lassen, muss der Themenkomplex „Vorstellung und Kennenlernen“ den anderen vorausgehen: In der Phase „Vorstellung“ machen sich die Teilnehmer nicht nur namentlich bekannt. Es werden hier auch die spezifischen Muster der Einstellung, des Verhaltens und der Handlungsabläufe des Einzelnen hinsichtlich der Gruppe geprägt. Da diese Phase mit starkem gefühlsmäßigem Engagement des Einzelnen (u. U. Identitätskrise) verbunden ist, kann seine Einstellung gerade in dieser Phase für seinen späteren Standpunkt entscheidend sein.



Die sich in dieser Phase herauskristallisierenden Verhaltensstrukturen bilden die Leitschemata für das künftige Verhalten. Gerade hier setzt die Funktion der Vorstellung an: Die Vorstellungsspiele setzen nicht nur den Gruppenprozess in Gang, sondern sie veranlassen darüber hinaus den Einzelnen, seine Erwartungen, Befürchtungen und Vorstellungen in Bezug auf sich selbst und auf die Gruppe zu reflektieren und zu äußern. So erhält man Hinweise auf Spieltendenzen bzw. auf die Zielsetzung der nächsten Lernschritte der Gruppe. Insofern sollte „Vorstellung“ nicht nur als einmaliger Akt zu Beginn eines neu anlaufenden Gruppenprozesses verstanden und verwendet werden.



Die Ziele der einzelnen Vorstellungsspiele sind vielfältig: Im Spiel soll sich ein erster Kontakt der Gruppenmitglieder untereinander ergeben, anfängliche Scheu und Gehemmtheit abgebaut und Ängste (z. B. Sprechangst) besser überwunden werden.

Da die Rollen der einzelnen „Spieler“ gleichwertig sind und die Rollen getauscht werden können, überträgt sich diese „Gleichrangigkeit“ der Spieler auf die Gesamtsituation der Teilnehmer: Vorurteile werden besser abgebaut, mögliche „In-Group“-Bildung verhindert; schon vorhandene Außen-seiter können leichter „aus der Rolle Fallen“, d. h. ihre Rolle aufgeben; voraussichtliche Außen-seiter integrieren sich unbefangener in die Gruppe.

Scheinbar nicht zielgerichtetes Spielen stellt einen Selbstwert dar und wird von vornherein zugelassen. Damit wird die Spontaneität gefördert und der Weg zu einer kreativen Arbeit offengehalten. Vielleicht werden dadurch sogar weniger stark Interessierte angezogen. Diese



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.

15



## Bilder auswählen

(Beurteilung einer Person nach ihrer Bildwahl)

**Spieldauer:** 60–90 Minuten

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 10–12

**Material:** Zeitschriften, Scheren, Reißzwecken, Papier und Bleistifte

1. Jeder Spieler wählt ein Bild aus einer Zeitschrift, das ihm gefällt. Die Bilder werden an die Wand gehängt.
2. Die Mitspieler ordnen der durch das Bild charakterisierten Person bestimmte Eigenschaften zu, die sie, jeder für sich, auf einem Zettel notieren:
  - Welchen Spitznamen könnte diese Person haben?
  - Welchen Beruf könnte diese Person außer ihrem derzeitigen haben?
  - Welches Hobby könnte diese Person haben?
  - Welche Verhaltensweisen könnte man von dieser Person während der Unterrichtsstunde erwarten?
3. Die Gruppe sitzt im Kreis, und jeder Spieler liest seine Assoziationen zu den einzelnen Bildern vor.
4. Besprechung der Ergebnisse (Eindeutigkeit von Assoziationen?).

Mögliche Variante: Die Spieler wählen Bilder, die ihnen missfallen; müssen dies aber unbedingt kenntlich machen!

### Beobachtungskriterien:

Wer wird hinsichtlich seines Charakters und seiner Rolle in der Gruppe schon während dieses ersten Kennenlernens festgelegt?

### Gefahren:

Manche Assoziationen können starke Betroffenheit auslösen. Deshalb muss das Spiel unbedingt besprochen und relativiert werden.



## 82 Unterbrochene Szene

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 8–20

Drei Spieler (A, B, C) bekommen jeweils ein anderes Startzeichen zugewiesen. Jeder Spieler soll eine bestimmte Szene spielen, z. B. im Restaurant, in einer Autoreparaturwerkstatt, Empfang im Rathaus. Keiner weiß, was der andere spielen wird.

A beginnt auf sein Zeichen hin seine Szene zu spielen, B und C müssen versuchen, bei As Spiel mitzuspielen. Nach einiger Zeit bekommt B sein Zeichen und beginnt nun mit seiner Szene. A und C müssen sich wiederum am Spiel beteiligen, bis C sein Zeichen bekommt und A und B mitspielen. Es ist möglich, dieses Spiel sowohl verbal, als auch nonverbal zu spielen.

## 83 Elterninterview

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 6–20

In diesem Rollenspiel spielen drei Personen mit: „Vater“, „Mutter“ und „Interviewer“, der die Eltern über ihre Rolle, ihr Verhalten und ihre Gefühle befragt. Auf ein Zeichen des Pädagogen hin wechseln die Spieler ihre Rollen: Der Interviewer spielt die Mutter, die Mutter spielt die Rolle des Vaters, und der Vater übernimmt die Rolle des Interviewers. Später werden die Rollen noch einmal gewechselt, sodass jeder einmal jede Rolle gespielt hat.

### **Gefahren:**

Dieses Spiel sollte nur in spielgewohnten Gruppen gespielt werden, da die Spieler keine näheren Anhaltspunkte für ihr Vorgehen erhalten. Die Angst vor diesem Spiel könnte sonst zu groß sein.



**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?



**Spieldauer:** etwa 2 Stunden

**Altersgruppe:** Jugendliche

**Gruppengröße:** 10–20

**Material:** Papier und Stifte

**Lernziele:** Die Spieler werden sich ihrer Vorurteile bewusst. Sie erfahren, wie ihre Vorurteile unbewusst die eigenen Verhaltensmöglichkeiten einschränken.

1. Die Mädchen und Jungen bilden je eine Gruppe. In beiden Gruppen wird etwa 20 Minuten lang über die Eigenschaften des anderen Geschlechts gesprochen:

- Was ist typisch männlich?
- Was ist typisch weiblich?

Jede Gruppe wählt einen Protokollanten, der die Zurufe schriftlich fixiert, sowie einen Berichterstatter.

2. Danach werden zwei Mädchen und zwei Jungen gewählt, die zusammen ein Rollenspiel aufführen, wobei die Jungen die Mädchenrollen und die Mädchen die Jungenrollen spielen. Das Thema, nicht aber der Verlauf des Spiels müssen abgesprochen werden.

3. Im Plenum tragen die beiden Berichterstatter die Ergebnisse der Diskussion in den Gruppen vor.

4. In kleinen (gemischten!) Gruppen wird über Ursachen und Erscheinungsformen von Vorurteilen gesprochen.

**Beobachtungskriterien:**

- Welche Eigenschaften werden für geschlechtsspezifisch gehalten?
- Entspricht diese Einstellung der eigenen Rolle?
- Besteht die Möglichkeit, sich rollenunspezifisch zu verhalten?
- Spielen die Mädchen die übliche Männerrolle und umgekehrt, oder werden neue Verhaltensweisen entwickelt?

**Auswertungshilfen:**

Die Vorurteile sollen nicht nur abgebaut, sondern auch in ihrer Entstehung und Funktion durchschaubar werden.

**Gefahren:**

Wenn das Verhalten der Spieler zu sehr bewertet wird und wenn ein Spieler merkt, dass sein Verhalten in der Realität nicht „ideal“ ist, kann das Spiel verunsichernd und angstausslösend sein.