



DOWNLOAD

Tilo Benner

Spiele zur Förderung der Sozialkompetenz 3

Übungen zur Kommunikation

VORSCHAU

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

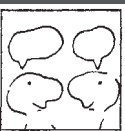
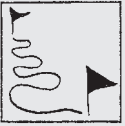
VORSCHAU

*Die Oscarverleihung steht an und der rote Teppich ist ausgerollt.
Viele Fans haben sich eingefunden, um Autogramme ihrer Lieblingsstars zu ergattern ...*

Ziele: einander wahrnehmen und kennenlernen
Ort: drinnen
Dauer: **kurz** 10–20 min
Material: 1 Arbeitsblatt „Autogrammjäger“ pro Person, Stifte

Durchführung:

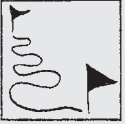
- Jeder erhält ein Arbeitsblatt und liest sich die Aufgabenstellung durch.
- Jeder sucht eine Person auf, auf die eine der Aussagen auf dem Arbeitsblatt zutreffen könnte.
- Dann verliest man die entsprechende Aussage und lässt sich ggf. die Zustimmung der Person durch eine Unterschrift bestätigen. Liegt man falsch mit seiner Vermutung, erhält man keine Unterschrift.
- In beiden Fällen geht man mit einer anderen Aussage zu einer anderen Person weiter und prüft, ob diese die Aussage als zutreffend bestätigen kann oder nicht.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder Mitspieler zu allen zehn Aussagen je eine Person gefunden hat, die dies mit ihrer Unterschrift bestätigt hat. Die Unterschriften müssen also von zehn verschiedenen Personen stammen.
- Anschließend können sich die Mitspieler in einer Gesprächsrunde kurz darüber austauschen, auf wen die Aussagen jeweils zutreffen.



Autogrammjäger

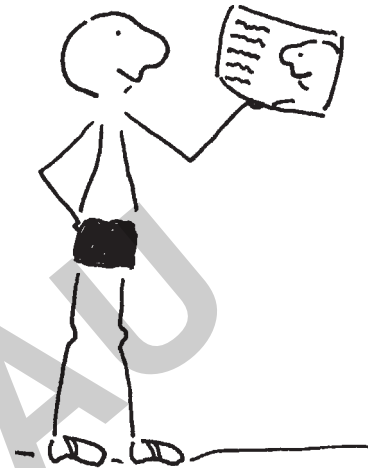
Kommunikation

Die Oscarverleihung steht an und der rote Teppich ist ausgerollt. Viele Fans haben sich eingefunden, um Autogramme ihrer Lieblingsstars zu ergattern ...



Aufgabe:

- Suche zu jedem der folgenden Sätze (siehe Tabelle) jeweils eine Person, auf die dieser zutreffen könnte.
- Lass dir die Aussage, falls sie tatsächlich zutrifft, durch eine Unterschrift bestätigen.
- Suche für jeden Satz eine andere Person auf, sodass du am Schluss die Unterschriften von zehn verschiedenen Personen gesammelt hast.



Finde eine Person, die ...

| | |
|-------------------------------------|--|
| ... gerne Burger isst. | ... ein Haustier versorgt. |
| ... heute Nacht gut geschlafen hat. | ... schon einmal in Spanien war. |
| ... ein Freundschaftsbuch hat. | ... ein Instrument spielt. |
| ... schon einmal gezeltet hat. | ... gern Fußball spielt. |
| ... heute schon mal gelacht hat. | ... gern am Kunstunterricht teilnimmt. |

*In der ganzen Stadt ist der Strom ausgefallen.
Doch in einer kleinen Fabrikhalle wird trotz der fehlenden Beleuchtung
auch in der Nacht weitergearbeitet.
Ausgestanzte verschiedenfarbige Formen sind durcheinandergeraten und müssen sortiert
werden, damit sie in den frühen Morgenstunden ausgeliefert werden können.
Mit Konzentration und Fingerspitzengefühl geht es an die Arbeit ...*

Ziele: miteinander kommunizieren, logisch kombinieren
Ort: Stuhlkreis
Dauer: **kurz** 15–20 min
Material: 40 Formen (8 Formen in 5 Farben), 1 Augenbinde pro Person, Briefumschlag

Vorbereitung:

Herstellung der Formen:

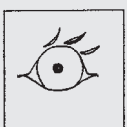
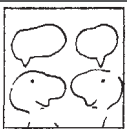
1. Die Kopiervorlage (siehe nächste Seite) auf 5 DIN-A4-Blätter à 120 g/m² unterschiedlicher Farbe kopieren.
2. Die Kopien einlaminiieren (Stärke: mindestens 125 mic).
3. Die Formen genau ausschneiden.

Hinweis: Ähnliche Formen sind auch in stabilerer Ausführung bei der Firma METALOG training tools unter dem Namen „KommunikARTio“ erwerbbar.

- Wenn jeder Mitspieler eine Karte erhält, sollten noch 1 bis 3 Karten übrig bleiben.
- So reichen z. B. 7 Formen × 5 Farben (= 35 Karten) für 32 bis 34 Mitspieler und 6 Formen × 5 Farben (= 30 Karten) für 27 bis 29 Mitspieler.

Durchführung:

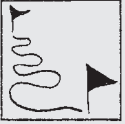
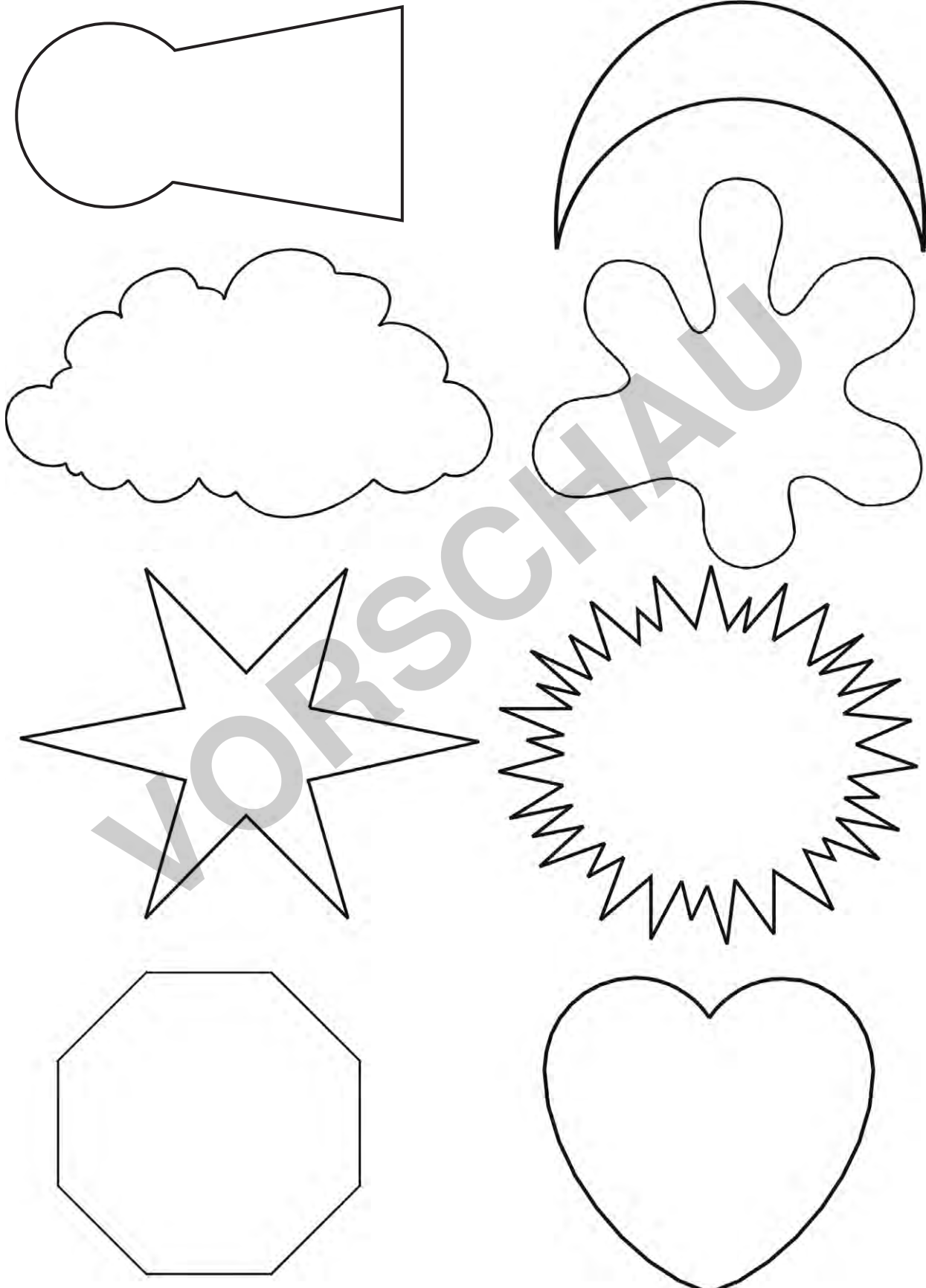
- Die Mitspieler sitzen in einem Stuhlkreis.
- Der Spielleiter zeigt der Gruppe zunächst die verschiedenen Formen und Farben, die im Spiel vorkommen.
- Jeder Mitspieler legt eine Augenbinde an und erhält eine Form.
- Die überschüssigen Formen (1 bis maximal 3) hat der Spielleiter zuvor heimlich in einen Briefumschlag gesteckt.
- Die Mitspieler sollen nun gemeinsam ermitteln, um welche Formen in welchen Farben es sich dabei handelt.
- Die Farbe der eigenen Karte kann jeder Einzelne vom Spielleiter erfahren, wenn er seine Form hochhält.
- Die Form muss ertastet werden.
- Um die Formen im Briefumschlag ermitteln zu können, müssen die Mitspieler dann alle miteinander kommunizieren.



Formanalyse

Kommunikation

Formen



netzwerk
lernen

Teil Berner Spiele zur Förderung der Sozialkompetenz 3
© Persen Verlag

zur Vollversion

*Nach einer Safaritour finden sich die Abenteurer am vereinbarten Treffpunkt ein.
Sind alle wieder da? Oder ist gar einer den Löwen zum Opfer gefallen?
Um sicherzugehen, muss die Gruppe durchgezählt werden ...*

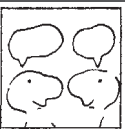
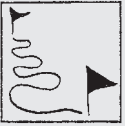
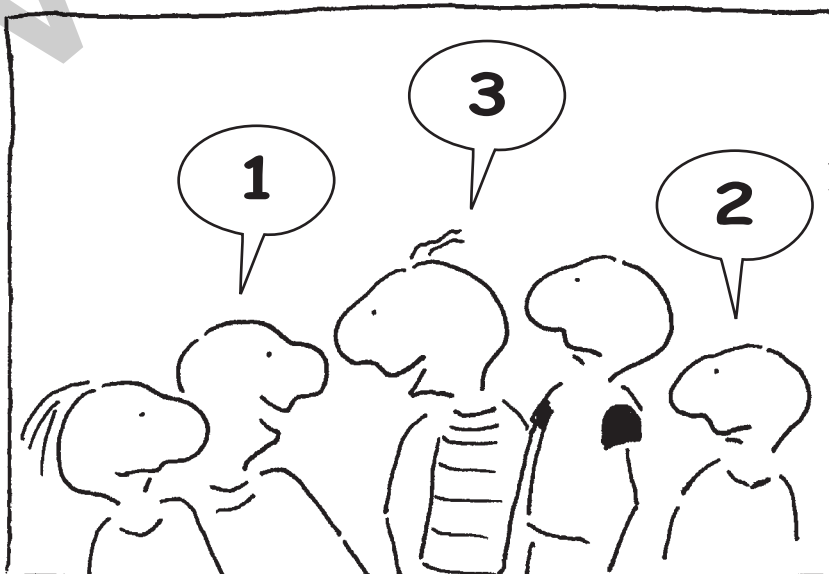
Ziele: miteinander kommunizieren, andere wahrnehmen
Ort: Sitzkreis drinnen oder draußen
Dauer: **kurz** 10–20 min
Material: Augenbinden (für die Variante)

Durchführung:

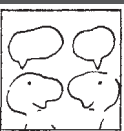
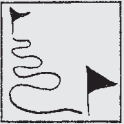
- Zunächst wird die Anzahl der Mitspieler festgestellt, indem im Sitzkreis durchgezählt wird. Jeder sagt dabei seine Nummer, wenn er im Uhrzeigersinn an der Reihe ist.
- Die Aufgabe der Gruppe ist nun, sich erneut durchzuzählen, dabei aber **spezielle Regeln** einzuhalten:
 1. Es darf diesmal nicht einfach reihum oder nach der Teilnehmer- bzw. Klassenliste abgezählt werden.
 2. Jeder muss wieder **genau eine** Zahl nennen.
 3. Bei einem Fehler (z. B. eine Zahl wird mehrfach genannt oder ein Mitspieler sagt eine zweite Zahl) fängt die Gruppe wieder bei 1 an.
 4. Die Mitspieler dürfen dabei über das Durchzählen nicht kommunizieren – nicht mal über Mimik oder Gestik.

Varianten:

- Die Mitspieler legen Augenbinden an.
- Die Mitspieler dürfen jeweils nicht die Nummer des vorherigen Durchgangs wiederholen.



Ein lustiger Hofnarr, ein tapferer Ritter und ein furchterregender Bär treten zu Duellen der besonderen Art an ...



Ziele: miteinander kommunizieren, andere wahrnehmen
Ort: drinnen oder draußen
Dauer: **kurz** 10–15 min
Material: –

Vorbereitung:

- Der Spielleiter erinnert zunächst an das bekannte Kinderspiel „Schnick – Schnack – Schnuck“ mit den Symbolen: Schere, Stein, Papier oder Brunnen. Dieses soll nun zu einem Gruppenspiel mit bestimmten Figuren umgewandelt werden.
- Zunächst werden die Figuren eingeübt, da zu jeder Figur bestimmte Bewegungen und Geräusche gehören.
 1. Der **Hofnarr** macht mit einem fröhlichen Gesichtsausdruck einen Schritt nach vorn, winkelt die Arme an, dreht die Hände locker hin und her und lacht: „Hahaha!“.
 2. Der **Ritter** macht einen Schritt nach vorn, hält mit beiden Händen ein (gedachtes) Schwert über dem Kopf, schlägt es nach unten und schreit laut mit ernstem Gesicht ein kurzes: „Ha!“.
 3. Der **Bär** macht einen Schritt nach vorn, streckt beide Pranken nach oben, zeigt seine Krallen und brüllt mit weit aufgerissener „Schnauze“: „Huaaaah!“.
- Die Klasse wird in zwei gleich große Teams geteilt, die sich gegenüber in zwei Reihen mit einem Abstand von 1,5 m aufstellen, sodass die Teams sich gegenseitig anschauen können.

Durchführung:

- Die Teams besprechen in Bienenkorbgesprächen (siehe dazu S. 14) untereinander, welche Figur sie darstellen wollen.
- Hat ein Team sich auf eine Figur geeinigt, stellt es sich wieder als Reihe auf.
- Wenn beide Teams Aufstellung bezogen haben, stellen alle Mitspieler auf Kommando des Spielleiters zeitgleich ihre Figuren dar.
- Wer die Spielrunde gewonnen hat, bekommt einen Punkt.
- Dabei gilt: Der **Hofnarr besiegt** den **Ritter** beim Schachspielen, der **Ritter tötet** mit seinem Schwert den **Bären** und der **Bär frisst** den **Hofnarren**.
- Stellen beide Teams die gleiche Figur dar, bekommt niemand einen Punkt.
- Man kann bis zu einer festgelegten Punktzahl spielen oder solange beide Teams motiviert sind.

