

Spiele und Methoden für Workshops, Seminare, Erstsemestereinführungen oder einfach so zum Spaß

Zusammenstellung: Oliver Klee, Fachschaft Informatik, Uni Bonn

`oliver.klee@gmx.net`

`http://www.fsinf.de/spielereader/`

Version vom 5. 12. 2001

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Kennenlernspiele	1
2.1. Menschaufläufe/Standpunkte	1
2.2. Alliteration/Mirko Mondsüchtig	1
2.3. Zipp-Zapp	2
2.4. Partnerinneninterview	2
2.5. Lügen-Porträt	4
2.6. Pöstchenvergabe	4
2.7. Chaosrunde	5
2.8. Kennenlern-Obstsalat	5
2.9. Kennenlern-Bingo	6
2.10. Mein Bereich	7
2.11. Streichholzvorstellung	7
3. Spiele zur Gruppeneinteilung	8
3.1. Fäden ziehen	8
3.2. Süßigkeiten ziehen	8
3.3. Menschaufläufe/Standpunkte	9
4. Auflockerungsspiele	9
4.1. Au ja!	9
4.2. Margarete (die Blume)	10
4.3. Die Milch kocht über!	10
4.4. Stöhnen/Jammern	11
4.5. Intelligenztest	11
4.6. Pärchenfangen/Anarchofangen	12
4.7. Knäuel weitergeben	12
4.8. Zauberwald (Zwerg, Riese, Zauberer)	13
4.9. Gordischer Knoten	14
4.10. Maschine-Spiel	14
4.11. Das wandernde Klatschen	15
4.12. Smaug	15
4.13. Roboter parken	16
4.14. Was machst du denn?	17
4.15. Bewegungskanon	18
4.16. Labyrinth/Matrix/Katze und Maus	18
4.17. Schlange (Adler) und Hase	19
4.18. Taaa-Tung!	20
4.19. Lachspiel	20
4.20. Tropengewitter	21
4.21. Im Kreis hinsetzen	22

Inhaltsverzeichnis

4.22. Paranoia	22
4.23. Ich fühle mich jetzt so	23
4.24. Zulutanz	23
4.25. Pause	24
5. Abends beim Bierchen	24
5.1. Reise nach Kanikano/Willi/Newscafé/Piratenschiff	24
6. Spiele zur direkten Wissensvermittlung	25
6.1. Gruppenquiz	25
7. Spiele zur Gruppenarbeit, Kommunikation und Gruppendynamik	26
7.1. NASA-Spiel	26
7.2. Fünf Mark	29
7.3. Brücke bauen	29
7.4. Schere-Spiel/Flaschenspiel	29
7.5. Mörder, äh, Mörderin	30
7.6. Nacht in Palermo	32
7.7. Kommunikationsmetaphern	33
7.8. Trotzburg – die belagerte Stadt	34
8. Feed-back und Auswertung	36
8.1. Menschaufläufe/Standpunkte	36
8.2. Erwartungsposter	36
8.3. Blitzlicht	37
8.4. Auswertungsgalerie	37
8.5. OE-Feed-back-Bögen	38
8.6. Energiepegel-Anzeige	39
8.7. Theater/Enterprise/Piratenschiff	39
8.8. Hand-Feed-back	40
A. Intelligenztest	43
B. Kennenlern-Bingo	44
C. NASA-Spiel	45
D. Trotzburg	46
D.1. Auswertungsbogen	46
D.2. Rollenbeschreibung: Krankenpfleger	47
D.3. Rollenbeschreibung: Schmied	48
D.4. Rollenbeschreibung: Bürgermeister	49
D.5. Rollenbeschreibung: Arzt	50
D.6. Rollenbeschreibung: Wächter	51

E. Feed-back-Fragebogen zur Orientierungseinheit

52

1. Einleitung

Nur noch kurz: Diskutiert nicht, ob gespielt wird oder nicht. Motivieren solltet ihr hingegen schon („Ich habe den Eindruck, dass wir alle etwas müde sind. Da ist ein *Spiel* genau das Richtige!“). Wer nicht mitspielen möchte, kann trotzdem nicht gezwungen werden. Wichtig ist, dass die OE-TutorInnen mit genügend Elan an die Spiele herangehen und das Erstivolk dadurch mitreißen.

Spielt viel und oft! Auf der OE-Vorbereitungsfahrt 1999 fanden die Leute die meisten Spiele sehr Spaßig. Und falls noch ihr zweifeln solltet, ob eure Teilnehmerinnen wirklich mitspielen werden: Auf einem Java-Seminar habe ich sogar einen Haufen spießige BankerInnen zum Spielen bewegen können!

Verdammt, das ist ja fürchterlich. Ich schmeiße jetzt alle geschlechtsneutralen Doppelformen raus und nehme an den üblen Stellen die weibliche Form. Männchen und Weibchen mögen sich bitte gleichermaßen angesprochen fühlen.

Die meisten Spiele und Methoden habe ich auf folgenden Veranstaltungen kennen gelernt:

- Seminare des *Vereins zur Förderung politischen Handelns (vfh)*, <http://www.vfh-online.de/>
- Seminare der *Werkstatt für Gewaltfreie Aktion, Baden*, wfga.freiburg@gmx.de, Fon (0761) 43284
- *Konferenz der deutschsprachigen Informatikfachschaften (KIF)*, <http://kif.fsinf.de/>
- Seminare, die ich mit anderen Menschen zusammen geleitet habe

Wenn ihr Lob, Kritik, Korrekturen, Anregungen oder sonstige Kommentare habt, würde ich mich über eine Mail an oliver.klee@gmx.net freuen.

2. Kennenlernspiele

2.1. Menschaufläufe/Standpunkte

Auf Seite 9 zu finden.

2.2. Alliteration/Mirko Mondsüchtig

Art: ruhiges, lustiges Namenslernspiel

Ziel: Namen hören und durch Assoziation mit Worten einprägen

Dauer: 10–15 Minuten

Wir brauchen dazu: —

2. Kennenlernspiele

So geht es: Einen Kreis bilden. Reihum nennt jede einen Spruch wie „Ich bin der jubelnde Julian“ oder „Ich bin die singende Sabine“: Das Adjektiv soll also mit dem gleichen Buchstaben (oder Laut) beginnen wie der eigene Vorname. Dazu macht die Spielerin eine passende Geste oder Bewegung. Wer dran ist, wiederholt die vorherigen Sprüche und Bewegungen, bevor sie den eigenen bringt – ganz ähnlich dem Spiel *Kofferpacken*.

Besondere Hinweise: Durch die Verknüpfung mit anderen Eindrücken (Worte, Bewegungen) und Wahrnehmungen verbessert dieses Spiel die Gedächtnisleistung bei den Namen.

Varianten: Auch mit Substantiven möglich: „Ich heiße Rainer und mag gerne Ringelnatz.“

Wann einsetzen: Wenn die Gruppe die Namen noch nicht oder kaum kennt.

2.3. Zipp-Zapp

Art: Schnelles, actionreiches Namenswiederholspiel

Ziel: bereits gelernte Namen schnell wiederholen

Dauer: 5–10 Minuten

Wir brauchen dazu: —

So geht es: Wieder sitzen alle im Kreis, nur diesmal eine in der Mitte. Diese dreht sich herum, zeigt auf Personen und sagt:

- Zipp: Betreffende Person nennt den linken Nachbarnamen, oder auch nicht
- Zapp: Rechter Nachbarname
- Zipp-Zapp: Alle tauschen die Plätze

Die angesprochene Person muss schnell reagieren und den richtigen Namen nennen! Gelingt ihr das nicht, muss sie in die Mitte. Dadurch ändert es sich schnell, wen man zum Nachbarn hat.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Wenn die Gruppen die Namen schon einmal gehört hat.

2.4. Partnerinneninterview

Art: klassisches Kennenlernspiel über die Eigenschaften der Leute

Ziel: Partnerin der Gruppe vorstellen

Dauer: 20 Minuten plus (Teilnehmerinnen·2) Minuten

Wir brauchen dazu: Schreibzeug für alle, einen Sitzkreis

So geht es: Die Spielerinnen finden sich zu Pärchen zusammen (oder werden von der Seminarleiterin eingeteilt), die sich im Raum oder Gebäude verteilen. Beide Teile jedes Pärchens interviewen sich gegenseitig je 10 Minuten (also insgesamt 20 Minuten pro Pärchen).

Die Interviewerin kann alles fragen, was sie interessiert: Namen, Wohnort, Arbeit, Alter, Hobbys, Erwartungen, Haustiere, Anekdoten, Erlebnisse, ... Wenn es für das Seminar sinnvoll ist, kann die Seminarleiterin auch vorher ein paar Leitfragen anschreiben, an denen sich die Spielerinnen orientieren können. Beispiele:

- Was ging dir auf dem Weg hierher durch den Kopf?
- Was würdest du tun, wenn Geld keine Rolle spielte?
- Als was für ein Tier wärst du geboren worden?
- Was möchtest du in 5–10 Jahren sein?
- Was für Erwartungen hast du an das Seminar?

Beim Interview kann es hilfreich sein, sich die Fakten aufzuschreiben.

Nach der Interviewphase kommen die Spielerinnen wieder zum Stuhlkreis zusammen. Die Spielerinnen stellen nun zwei Minuten lang ihre jeweilige Partnerin der Gruppe vor (und entsprechend umgekehrt natürlich auch).

Nach jeder Vorstellung fragt die Seminarleiterin, ob die Vorgestellte sich gut dargestellt findet. Wenn dem so ist, geht es mit einem Applaus¹ und der nächsten Vorstellung weiter.

Besondere Hinweise: Weist die Spielerinnen darauf hin, dass selbst sie auf die Zeit achten sollen, damit beide Interviews etwa gleich lang werden.

Die Interviews können auch auf einem Spaziergang stattfinden. Dann wird es allerdings mit dem Aufschreiben schwierig.

Varianten: Lügen-Porträt, Pöstchenvergabe

Wann einsetzen: Wenn die Leute die Namen schon halbwegs kennen und alle alle anderen ein wenig kennen lernen und einschätzen können sollen. Auch gut als erste Präsentationsübung auf einem Rhetorikseminar geeignet.

¹Sehr wichtig für das Selbstbewusstsein der Spielerinnen. Außerdem lässt sich für ein Rhetorikseminar der Applaus an dieser Stelle sehr gut einführen.

2. Kennenlernspiele

2.5. Lügen-Porträt

Art: ruhiges Kennenlern-Ratespiel über Eigenschaften der Leute

Ziel: Partnerin mit wahren und erfundenen Informationen vorstellen

Dauer: 30–45 Minuten

Wir brauchen dazu: Schreibzeug für alle, leere Plakate und Moderationsstifte

So geht es: Funktioniert wie das Partnerinneninterview. Bei der Vorstellungsphase gibt es allerdings Unterschiede: Die Interviewerin berichtet der Gruppe die vier interessantesten Einzelheiten über die Interviewte. Die Tutorin kann diese Einzelheiten auf einem Plakat visualisieren, da sich die Erstis erfahrungsgemäß nicht alles merken können.

Eine Einzelheit soll dabei „gelogen“ (von der Interviewerin erfunden) sein. Die ganze Gruppe soll dann raten, welches die erfundene Information war.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Wenn die Gruppe die Namen kennt und sich die Leute gegenseitig schon ein bisschen einschätzen können. Vielleicht nach dem Kennenlern-Bingo.

2.6. Pöstchenvergabe

Art: ruhiges Kennenlernspiel über Eigenschaften der Leute mit „Kandidatur“ als Aufhänger

Ziel: Partnerin als „Kandidatin“ für ein erfundenes Pöstchen vorstellen

Dauer: 20 Minuten plus (Teilnehmerinnen·2) Minuten

Wir brauchen dazu: Schreibzeug für alle, einen Sitzkreis

So geht es: Funktioniert wie das Partnerinneninterview. Die Leitfragen sind allerdings:

- In welcher Rolle hast du dich beim letzten Plenum oder deiner letzten Gruppendiskussion gesehen? (Für diesen „Posten“ wird die Interviewte kandidieren.) Beispiele: Zwischenruferin, Flaschenumstoßerin, Protokollantin, Sprüchermacherin, Inzurückhaltungüberin, Zusammenfasserin ...
- Warum bist du für diesen „Posten“ gut geeignet?
- Was sind deine weiteren Qualifikationen?

Nach der Vorstellung jeder „Kandidatin“ darf das Publikum noch Fragen an sie stellen. Gewählt wird allerdings nicht.

Besondere Hinweise: Dieses Spiel haben Marlies und ich erfunden. Wir haben es allerdings noch nicht in freier Wildbahn ausprobiert.

Wann einsetzen: Nach der Namensrunde bei einem Seminar, das Kandidaturen, Diskussionen oder Ähnliches behandelt.

2.7. Chaosrunde

Art: bewegtes Kennenlernspiel zu allen Aspekten

Ziel: sich nacheinander kurz mit vielen anderen unterhalten

Dauer: 15–20 Minuten

Wir brauchen dazu: —

So geht es: Alle gehen kreuz und quer durch den Raum. Wenn die Moderatorin in die Hände klatscht, finden sich die Teilis zu zweit zusammen und fragen sich gegenseitig aus. Wenn die Moderatorin wieder klatscht, gehen alle weiter, bis sie sich beim nächsten Klatschen mit jemand anderem unterhalten.

Nach mehreren Durchgängen setzen sich alle wieder in den Kreis. Dann werden reihum die Teilis vorgestellt, indem alle erzählen, was sie (eventuell) in den Gesprächen von der Teilnehmerin erfahren haben.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Wenn die Gruppe die Namen halbwegs kennt.

2.8. Kennenlern-Obstsalat

Art: sehr actionreiches Kennenlernspiel über die Eigenschaften der Leute

Ziel: Gemeinsamkeiten finden, Auflockerung, Wachwerden.

Dauer: 10–30 Minuten (je nach Lust & Laune kann es auch schon mal eine Stunde werden)

Wir brauchen dazu: —

So geht es: Geschlossenen Sitzkreis mit einem Stuhl weniger, als Leute da sind. Eine steht in der Mitte und sagt „Ich mag alle, die . . .“ und danach etwas über sich. Beispiele: „Ich mag alle, die keine Brille tragen.“ (sie trägt also selbst keine Brille), „. . . die im ersten Quartal des Jahres Geburtstag haben.“, „. . . die Informatik studieren.“ (großes Gedränge) oder „. . . die morgens schlecht aus dem Bett kommen.“

Dann stehen alle auf, auf die dieses Merkmal zutrifft, und suchen sich einen neuen Platz (nicht den Nachbarplatz, sonst wird es zu einfach). Wer vorher in

2. Kennenlernspiele

der Mitte war, sollte dabei versuchen, einen der freien Plätze zu bekommen. Wer keinen Platz kriegt, steht als Nächste in der Mitte.

Besondere Hinweise: Wenn sich die Gruppe schon vertrauter ist, können auch Eigenschaften genannt werden wie „... die sich schon einmal in ihren Lehrer verliebt haben.“, „... die in der Schule schon einmal sitzen geblieben sind.“ oder „... die erst nach 18 das erste Mal Sex hatten.“ (Diese Frage kam mal beim Spielen spät abends auf einem Seminar.) Achtet aber darauf, dass sich die Gruppe mit dem entsprechenden Level von „Outing“ auch wohlfühlt. Es müssen ja auch nicht immer alle wahrheitsgemäß aufstehen bzw. sitzen bleiben.

Schaut vorher auch, ob die Stühle so ein Spiel überhaupt aushalten – bei der Ersti-Fahrt 1999 haben wir mit diesem Spiel fünf Stühle geschrottet.

Wann einsetzen: Eigentlich immer – egal, wie gut sich die Gruppe kennt. Auch gut zur Auflockerung oder zum Wachwerden geeignet.

2.9. Kennenlern-Bingo

Art: angeregtes Kennenlern-Ratespiel über Eigenschaften der Leute

Ziel: Leute zu finden, die bestimmte Eigenschaften haben; Gemeinsamkeiten finden

Dauer: 15–20 Minuten

Wir brauchen dazu: pro Person eine Kopie des „Kennenlern-Bingo“-Zettels (Seite 44)

So geht es: Alle bekommen eine Kopie des „Kennenlern-Bingo“-Zettels und gehen damit im Raum herum. Dabei versuchen sie jemanden zu finden, auf die die Beschreibung in einem der Kästchen zutrifft. Diejenige unterschreibt dann im entsprechenden Kästchen. Wer vier Kästchen in einer Reihe ausgefüllt bekommen hat – vertikal, horizontal oder diagonal –, hat ein *Bingo* und ruft laut „Bingo“. Das Spiel geht dann aber trotzdem noch weiter, bis es von der Tutorin nach 10–15 Minuten beendet wird.

Danach in der Runde können alle noch kurz sagen, was sie besonders Interessantes beim Spielen herausgefunden haben (z. B. „Niemand trägt etwas Handgemachtes.“ oder „... spricht russisch.“).

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Wenn die Gruppe schon die Namen kennt.

2.10. Mein Bereich

Art: ein „Rate-das-Prinzip“-Spiel, bei dem die Teilis nebenbei auch noch die Namen lernen

Ziel: jemand gibt „meinen Bereich“ an, und die anderen raten, wer sich darin befindet

Dauer: 10–20 Minuten

Wir brauchen dazu: einen Haufen Teilis, von denen einige das Spiel noch nicht kennen sollten

So geht es: Die Tutorin sagt „Mein Bereich wird begrenzt durch ...“ und nennt dann drei Objekte, zum Beispiel eine Mülltonne, einen Stuhl und ihre Tasse. Dann dürfen die Teilis raten, wer in diesem Bereich sitzt. Wer als erste rät, die ist es automatisch selbst (das wissen die Teilis aber noch nicht). Wer in „meinem Bereich“ sitzt, darf als nächste „meinen Bereich“ bestimmen und fragen – auch wenn sie selbst das Prinzip noch nicht erkannt hat.

Das Spiel geht so lange, bis alle das ungenannte Prinzip verstanden haben oder die Teilis keine Lust mehr haben.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: In geselliger Runde oder in einer faulen Pause. Zum *intensiven* Namenlernen eher ungeeignet.

2.11. Streichholzvorstellung

Art: Selbstvorstellung mit begrenzter Redezeit

Ziel: jede darf sich der Gruppe vorstellen, solange ein Streichholz brennt

Dauer: 30 Sekunden pro Spielerin

Wir brauchen dazu: eine Schachtel normal große Streichhölzer, halbwegs feuerfeste Tische, einen Sitzkreis

So geht es: Eine Schachtel Streichhölzer geht im Sitzkreis herum. Wer die Schachtel hat, entzündet ein Streichholz und stellt sich der Gruppe vor. Wenn das Streichholz ausgeht (oder die Spielerin es ausschüttelt, um sich nicht die Finger zu verbrennen), gibt die Spielerin die Schachtel (und damit das Wort) weiter.

Besondere Hinweise: Nicht auf Polstersesseln oder bei Tischdecken benutzen, da Spielerinnen heiße Streichhölzer schon mal fallen lassen. Vorsicht ist auch bei praktisch extrem unbegabten Spielerinnen geboten. Einige Spielerinnen fallen bei der Vorstellung erfahrungsgemäß heraus, da ihnen das Streichholz sehr kurz nach dem Anzünden wieder ausgeht.

3. Spiele zur Gruppeneinteilung

Wann einsetzen: Zur kurzen, überblicksartigen Vorstellung, wenn die Leute sich im Laufe des Seminars noch besser kennen lernen können. Auch bei relativ großen Gruppen und Vielrednerinnen sehr effektiv.

3. Spiele zur Gruppeneinteilung

3.1. Fäden ziehen

Art: zufällige Pärchenbildung

Ziel: alle ziehen an einem Ende eines Fadenbüschels

Dauer: 2–3 Minuten

Wir brauchen dazu: pro 2 Teilnehmerinnen einen etwa 1 m langen Bindfaden (z. B. Paketschnur)

So geht es: Die Moderatorin hält alle Fäden mit einer Hand in der Mitte hoch, so dass ganz viele Fadenenden herunterhängen. Dann greifen sich alle Teilis je ein Fadenende. Die Teilis, (nach dem Entknäulen) die zwei Enden jeweils eines Fadens erwischt haben, gehören danach zusammen.

Besondere Hinweise: Macht natürlich nur bei einer geraden Anzahl Teilis Sinn.

Wann einsetzen: Um zufällige Pärchen zu bilden.

3.2. Süßigkeiten ziehen

Art: zufällige Gruppenbildung

Ziel: alle nehmen sich Süßigkeiten und teilen sich so in Gruppen ein

Dauer: 2–3 Minuten

Wir brauchen dazu: verschiedenartige Süßwaren (z. B. Weingummi), pro Teili 1 Stück, die Süßigkeiten für die gleiche Gruppe sehen jeweils gleich aus

So geht es: Die Moderatorin hat vorher die Süßigkeiten entsprechend sortiert. Dann darf sich jede Teilnehmerin ein Teil nehmen. Je nach Art des Teils bestimmt sich die Gruppenzugehörigkeit. Beispiel: Lakritz ist Gruppe 1, rotes Weingummi Gruppe 2 usw.

Besondere Hinweise: Die Teilis sollten sich die Süßigkeiten merken, bevor sie sie essen!

Wann einsetzen: Um zufällige Gruppen zu bilden.

3.3. Menschaufläufe/Standpunkte

Art: sehr transparente Gruppenbildung nach inhaltlichen Kriterien

Ziel: Teilis mit gleichen Interessen oder Eigenschaften stellen sich zusammen

Dauer: 1–5 Minuten

Wir brauchen dazu: ein bisschen Platz

So geht es: Die Tutorin gibt vor, welcher Platz was bedeutet, zum Beispiel:

- am Fenster: will Thema 1 bearbeiten
- in der rechten hinteren Ecke: will Thema 2 bearbeiten
- an der Tür: will Thema 3 bearbeiten

Dann stellen sich die Teilis entsprechend ihrer Interessen auf. Es wird schnell sichtbar, wie viele sich für welches Thema interessieren, und ob eine Gruppe möglicherweise zu klein oder zu groß wird.

Besondere Hinweise: —

Varianten: Meinungsbild: Stimme ich der These zu oder nicht?

Meinungsbild mit Zwischenstufen: Die Teilis stellen sich auf einer gedachten Linie auf. Die beiden Endpunkte stellen jeweils die Extrempositionen dar, alles dazwischen sind entsprechend ein abgestuftes „Sowohl-als-auch“.

Orgakram: Kaffee, Tee oder Kakao zum Frühstück? Vegetarisch oder totes Tier?

Kennenlernen: Die Teilis sortieren sich nach Alter, nach Anreisestrecke oder alphabetisch nach Vornamen.

Wann einsetzen: Um Gruppen nach Interesse zu bilden.

4. Auflockerungsspiele

4.1. Au ja!

Art: lustiges, unterschiedlich aktives Rumalberspiel

Ziel: jede darf etwas sagen, was dann alle machen

Dauer: 5–10 Minuten

Wir brauchen dazu: —

4. Auflockerungsspiele

So geht es: Alle stehen im Kreis. Wer anfängt, sagt „Wir machen jetzt alle ...“. Alle rufen „Au ja! Au ja!“ und machen das Gesagte. So geht es reihum.

Beispiele: „Wir machen jetzt alle eine Grimasse.“, „Wir klopfen uns alle auf den Bauch (den eigenen).“ oder „Wir küssen uns alle auf die linke Schulter.“

Das Spiel ist beendet, wenn eine Tutorin sagt: „Wir arbeiten jetzt alle weiter.“

Besondere Hinweise: —

Variation: Margarete (s. u.)

Wann einsetzen: Wenn die Gruppe lange sehr ernsthaft gearbeitet hat. Oder wenn sie ganz viel Albernheit rauslassen muss.

4.2. Margarete (die Blume)

Art: lustiges, unterschiedlich aktives Rumalberspiel

Ziel: jede darf etwas vormachen, was dann im Kreis herumgeht

Dauer: 10–15 Minuten

Wir brauchen dazu: —

So geht es: Alle stehen im Kreis. Wer anfängt, macht eine Bewegung und ein Geräusch. Die rechte Nachbarin macht es nach. Danach macht es deren rechte Nachbarin nach usw., bis alle die Bewegung und das Geräusch machen.

Wenn Bewegung und Geräusch wieder bei der angekommen sind, die es vorgemacht hat, macht deren rechte Nachbarin etwas Neues vor.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Wenn die Gruppe lange sehr ernsthaft gearbeitet hat. Oder wenn sie ganz viel Albernheit rauslassen muss.

4.3. Die Milch kocht über!

Art: heftiges Brüllspiel

Ziel: zwei Gruppen brüllen sich immer lauter an

Dauer: 5 Minuten

Wir brauchen dazu: —

So geht es: Die Leute bilden zwei Gruppen, die sich gegenüberstehen. Die eine Gruppe sagt: „Die Milch kocht über!“, worauf die andere Gruppe erwidert: „Dann hol du sie doch vom Feuer!“, worauf die erste Gruppe wieder sagt: „Die Milch kocht über!“ und so weiter. Da die jeweils andere Gruppe das eigene

4.4. Stöhnen/Jammern

Anliegen offensichtlich nicht versteht, werden beide Gruppen nach und nach immer lauter, bis sich beide Gruppen schließlich anbrüllen. Das Spiel ist zu Ende, wenn es die Tutorin abbricht (oder wenn alle Teilnehmerinnen heiser sind).

Varianten: Im Restaurant beim Kampf um einen Platz: „Sie stehen jetzt bitte sofort auf!“ – „Nein, ich werde jetzt nicht aufstehen!“

Kinder am Gartenzaun: „Nein!“ – „Doch!“

Besondere Hinweise: Es ist nicht weiter schlimm, wenn euch die Leute aus den Nebenräumen später etwas komisch angucken.

Wann einsetzen: Wenn die Gruppe gefrustet ist und Dampf ablassen muss. Oder als Erfahrung, wie laut die eigene Stimme sein kann (z. B. bei einem Rhetorikseminar).

4.4. Stöhnen/Jammern

Art: alle stöhnen oder jammern gleichzeitig

Ziel: kontrolliert die Genervtheit rauslassen

Dauer: 2-5 Minuten

Wir brauchen dazu: —

So geht es: Alle stöhnen oder jammern gleichzeitig.

Besondere Hinweise: Tut enorm gut und ist gar nicht so albern, wie es sich zuerst liest.

Wann einsetzen: Wenn die Gruppe genervt oder gefrustet ist.

4.5. Intelligenztest

Art: Gemeines Spiel der hinterhältigen Art.

Ziel: Ein neues Bewusstsein schaffen für Aufmerksamkeit, vor allem für Klausuren.

Dauer: 3 Minuten.

Wir brauchen dazu: pro Person eine Kopie des Intelligenztests (Seite 43)

So geht es: Alle bekommen je eine Kopie des Testes und sollen den Bogen ohne zu sprechen innerhalb von drei Minuten ausfüllen. Wer fertig ist, dreht das Blatt um. Wer den Test schon einmal gemacht hat und im Vorteil wäre, wird gebeten, das Blatt sofort umzudrehen.

4. Auflockerungsspiele

Besondere Hinweise: Dieser „Test“ dient nur dem Aha-Erlebnis und kann bei einigen Leuten zu enormen Heiterkeitsausbrüchen führen.

Wann einsetzen: Am Beginn einer Phase, in der es um besondere Aufmerksamkeit geht. Auch gut als Pausenfüller, wenn eine Tutorin noch etwas vorbereiten muss.

4.6. Pärchenfangen/Anarchofangen

Art: sehr schnelles Fangspiel mit Gehirneinsatz

Ziel: Gejagte und Jäger, die schnell zu Gejagten werden

Dauer: 10–15 Minuten

Wir brauchen dazu: genügend Platz zum Laufen, am besten draußen

So geht es: Alle teilen sich in Zweiergruppen² auf, die sich einhaken (nur zu zweit jeweils, nicht alle Pärchen zusammen) und auf der Spielfläche verteilen. Ein Pärchen teilt sich in Jägerin und Gejagte. Wenn die Jägerin die Gejagte erwischt, vertauschen sich die Rollen (Gejagte zu Jägerin und umgekehrt).

Die Gejagte kann sich retten, indem sie sich bei einem Pärchen einhakt. Dabei muss sie sich mit gleicher Blickrichtung wie das Pärchen einhaken (also nicht von vorne einhaken). Sobald die Spielerin, die jetzt in der Mitte ist, merkt, dass die Gejagte fest angedockt hat, kann sie die Spielerin am anderen Ende des Pärchens loslassen. Diese wird dann zur neuen Jägerin, und die alte Jägerin wird zur neuen Gejagten. So schnell kann's kommen!

Besondere Hinweise: Es ist lustig: Immer gibt es ein, zwei Nasen, die die Regeln partout nicht rafften und als Gejagte auf die Jägerin zulaufen anstatt wegzulaufen.

Wann einsetzen: Wenn das Hirn qualmt oder auf Stand-by steht und Bewegung an frischer Luft angebracht ist.

4.7. Knäuel weitergeben

Art: sehr schnelles Actionspiel im Sitzen

Ziel: zwei Knäuel schnell weitergeben, um nicht beide auf einmal zu bekommen.

Dauer: 10–20 Minuten

Wir brauchen dazu: 2 (getrennt) zu Knäulen geknotete Schals, Tücher, Mützen o. Ä.

²und eine Dreiergruppe, wenn die Anzahl der Spielerinnen ungerade ist

4.8. Zauberwald (Zwerg, Riese, Zauberer)

So geht es: Die Gruppe sitzt eng im Kreis (auf Stühlen oder im Schneidersitz), so dass sich die Kniee berühren. Die Knäuel starten an zwei verschiedenen Stellen im Kreis. Die Spielerinnen geben die Knäuel an eine Nachbarin weiter oder legen sie ihr in den Schoss. Die Knäuel dürfen dabei durchaus öfters die Richtung wechseln. Wer beide Knäuel auf einmal hat, scheidet aus, und der Kreis wird kleiner.

Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch zwei Spielerinnen übrig sind.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Bei allgemeiner Lethargie und wenn sich die Gruppe schon ein bisschen kennt.

4.8. Zauberwald (Zwerg, Riese, Zauberer)

Art: Fangspiel nach ähnlichem Prinzip wie das Knobelspiel *Schnick-Schnack-Schnuck* (Stein, Schere, Papier)

Ziel: schnell entscheiden, schnell reagieren – und schnell weglaufen

Dauer: 10–20 Minuten

Wir brauchen dazu: genügend Platz zum Laufen, am besten draußen

So geht es: Die Gruppe teilt sich in zwei ungefähr gleichstarke Fraktionen, die sich im Abstand von gut zwei Metern gegenüber aufstellen. Jeder Gruppe überlegt sich in einer Blitzberatung, welche der drei folgenden Figuren sie einheitlich darstellen möchte:

Zwerg: Mit beiden Armen wird eine stilisierte Zwergenmütze dargestellt. Der Zwerg besiegt den Zauberer, wird aber selbst vom Riesen besiegt.

Riese: Beide Arme über dem Kopf hochstrecken, um die enorme Größe des Riesen darzustellen. Der Riese besiegt den Zwergen, kann selbst aber vom Zauberer verzaubert werden.

Zauberer: Den rechten Arm als Zauberstab nach vorne strecken („ . . bssst!“). Der Zauberer verzaubert den Riesen, kann selbst aber vom Zwerg überwältigt werden.

Nach der Beratung zählen alle bis drei. Bei drei stellt jede Gruppe die Figur dar, die sie sich ausgesucht hat, und läuft weg oder versucht entsprechend die anderen zu fangen. Wer gefangen wird, wechselt zu anderen Gruppe über. Wer die „sichere Zone“ erreicht (3–5 Meter hinter jeder Gruppe), ist in Sicherheit. Wenn beide Gruppen das Gleiche darstellen, beraten sich beide Gruppen neu.

Und weiter geht es mit der nächsten Runde, bis eine Gruppe völlig verschwunden (gefangen) ist oder niemand mehr kann oder will.

4. Auflockerungsspiele

Besondere Hinweise: Mit großen Gruppen macht das Spiel besonders viel Spaß (*the more, the merrier*) – ich selbst habe es einmal mit insgesamt 50 Leuten gespielt. Vielleicht könnt ihr euch mit ein oder zwei anderen OE-Gruppen dafür zusammentun?

Warnung: Da auch bei bei diesem Spiel immer Leute dabei sind, die ab und an die Regeln durcheinander bringen, seid bitte vorsichtig. Es hat schon böse Platzwunden gegeben, weil zwei Spielerinnen frontal mit den Köpfen zusammengestoßen sind.

Wann einsetzen: Bei allgemeiner Lethargie und zum schnellen Wachwerden.

4.9. Gordischer Knoten

Art: Problemlösung. Bewegungsspiel, nicht ganz saft.

Ziel: Auflösen des Gordischen Knotens, aber nicht mit Gewalt.

Dauer: 10 Minuten.

Wir brauchen dazu: —

So geht es: Alle stehen in einem engen Kreis und strecken die Arme nach vorne in die Kreismitte. Auf Kommando schließen alle die Augen, gehen auf die Mitte zu und fassen mit jeder Hand (genau) eine andere Hand – möglichst nicht die des Nachbarn.

Wenn alle Hände angedockt sind, öffnen alle wieder die Augen und versuchen, den entstandenen Knoten ohne Loslassen zu entwirren.

Besondere Hinweise: Die Gruppe sollte schon ein Weilchen zusammen gearbeitet haben, damit die größten Berührungängste abgebaut sind.

Wann einsetzen: Zum Auflockern. Besonders nützlich, wenn sich die Gruppe während der Arbeit geistig „verknotet“ hat oder bei einem Problem nicht mehr weiterkommt.

4.10. Maschine-Spiel

Art: kreatives, sehr lustiges Darstellungsspiel

Ziel: Die Gruppe bildet zusammen eine große Maschine.

Dauer: 5–10 Minuten

Wir brauchen dazu: —

4.11. Das wandernde Klatschen

So geht es: Die Tutorin fängt an und sagt „Ich bin eine Maschine. Ich mache eine Bewegung und ein Geräusch.“ Dazu macht sie wie eine eine eine wiederkehrende Bewegung und ein Geräusch. Nach und nach wird die Maschine durch weitere Mitspielerinnen erweitert, die sich durch Kontakt mit der schon bestehenden Maschine verbinden und selber eine Bewegung ausführen und ein Geräusch machen.

Am Schluss bilden alle gemeinsam eine große, abgefahrene sinnfreie Maschine.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Bei Lust auf etwas ganz Anderes, und wenn die Gruppe die größten Berührungängste abgebaut hat.

4.11. Das wandernde Klatschen

Art: ruhiges Aufmerksamkeitsspiel ohne Verliererinnen

Ziel: gemeinsamen Rhythmus finden, Gruppengefühl stärken

Dauer: 5–10 Minuten

Wir brauchen dazu: —

So geht es: Die Spielerinnen stellen sich im Kreis auf. Jemand wendet sich einer Nachbarin zu und klatscht in die Hände. Die Nachbarin hat sich inzwischen ebenfalls sich der ersten zugewandt und klatscht zeitgleich in die Hände. Danach gibt sie das Klatschen in die gleiche Richtung weiter – oder gibt es wieder zurück. Direkt nach dem Zurückgeben darf nicht noch einmal zurückgegeben werden. Das Spiel läuft gut und macht richtig Spaß, wenn ein gemeinsamer Rhythmus entstanden ist. Nach und nach kann dann das Tempo erhöht werden.

Besondere Hinweise: Dieses Spiel ist *miteinander*, nicht *gegeneinander* – es geht dabei nicht darum, die anderen auszutricksen! Ziel ist der gemeinsame Rhythmus und das Gruppenerlebnis dabei.

Wann einsetzen: Zur Entlastung der linken Gehirnhälfte und um die Gruppe zusammenzubringen.

4.12. Smaug

Art: Actionspiel mit Fantasy-Hintergrund

Ziel: „Meine Rüstung ist ein zehnfacher Schild, meine Zähne sind Schwerter, meine Klauen Speere, das Aufschlagen meines Schwanzes ist ein

4. Auflockerungsspiele

Donnerkeil, meine Schwingen sind Wirbelstürme und mein Atem bringt den Tod!“, prahlt der Drache Smaug vor Bilbo Beutlin.

In J. R. R. Tolkiens Fantasy-Erzählung *Der kleine Hobbit* zieht Bilbo aus, um Smaugs unermesslichen Gold- und Juwelenschatz zu rauben. In unserer Version der Geschichte ist zwar weder der Einsatz so hoch noch der Drache so schrecklich, aber auch hier geht es darum, den Kontakt mit dem tödlichen Drachen zu meiden und den Schatz zu rauben.

Dauer: 5–15 Minuten

Wir brauchen dazu: Taschentuch, Geschirrtuch, zusammengeknoteten Schal o. Ä.

So geht es: Eine Spielerin verwandelt sich in Smaug, der über seine Juwelen wacht. Ein am Boden ausgebreitetes Taschentuch ist zwar kein so kostbarer Schatz, aber doch sehr viel praktischer. Die anderen Spieler bilden um Smaug einen Kreis und versuchen, den Schatz zu stehlen ohne erwischt zu werden.

Smaug der Mächtige kann sich von seinem Schatz so weit entfernen, wie er es wagt. Wenn er eine Spielerin berührt, erstarrt diese auf der Stelle und bleibt so bis zum Ende des Spieles. Aber keine Sorge: Drachen, die länger als dreißig Sekunden regieren, sind äußerst selten.

Ein beliebter Trick der SchatzräuberInnen ist es, sich von hinten anzuschleichen und die Juwelen zwischen Smaugs Beinen hindurch an sich zu reißen. Auch wenn man nur so tut, als ob man schon erstarrt wäre, kann man manchmal den Drachen überlisten. Und schließlich bleibt euch noch die Möglichkeit eines Massenangriffs, bei dem es zwar die meisten erwischt, aber doch jemand den Schatz zu fassen kriegt. Die erfolgreiche Schatzräuberin ist der nächste Drache. Sollte es Smaug gelingen, alle zu versteinern, bevor es jemand schafft, den Schatz zu ergattern, dann darf er alle für die nächsten fünfhundert Jahre als Salzsäulen stehen lassen.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Zur Auflockerung

4.13. Roboter parken

Art: Koordinationsspiel mit viel Bewegung

Ziel: zwei Roboter in Parkposition steuern

Dauer: 10–15 Minuten

Wir brauchen dazu: etwas Platz ohne böse Hindernisse, geht aber auch drinnen

So geht es: Die Teilnehmerinnen finden sich in Dreier-Teams zusammen. Zwei der Teilnehmerinnen sind die Roboter und stellen sich Rücken an Rücken. Die dritte ist die „Roboterführerin“.

4.14. Was machst du denn?

Die Roboter bewegen sich im An-Zustand mit kleinen, stetigen Schritten (stampf stampf) immer geradeaus. Läuft ein Roboter gegen ein Hindernis oder einen anderen Roboter, dann läuft er auf der Stelle und piept dabei (miep miep).

Mit drei Kommandos lassen sich die Roboter steuern:

An-Knopf: Durch (leichtes!) Tippen auf den Kopf lassen sich die Roboter anschalten, woraufhin sie loslaufen. Es können immer nur beide Roboter gleichzeitig angeschaltet werden.

Linksdrehung: Durch Tippen auf die linke Schulter eines Roboters dreht sich dieser Roboter um 90 Grad nach links.

Rechtsdrehung: Analog zur Linksdrehung.

Ziel ist, beide Roboter so zu steuern, dass sie schließlich in „Parkposition“ (Gesicht an Gesicht gegenüber) stehen und sich dann automatisch abschalten. Stehen alle Roboter in Parkposition, ist das Spiel beendet.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Zur allgemeinen Auflockerung und Erheiterung, zum Anwärmen nach einer Pause.

Varianten:

- Die Roboter können auch kontinuierlich beschleunigen – langsam starten und dann immer schneller werden.
- Die Roboterführerin darf die Roboter nur abwechselnd bedienen.
- Die Roboter dürfen nicht parallel oder orthogonal zu einer Wand laufen.³

4.14. Was machst du denn?

Art: Koordinationsspiel mit nicht zu viel Bewegung

Ziel: etwas anderes sagen, als man tut

Dauer: 5–10 Minuten

Wir brauchen dazu: —

So geht es: Alle stellen sich im Kreis auf. Ein Beispielablauf: A macht eine Bewegung, z. B. sie kratzt sich am Kopf. Die Nachbarin B fragt: „Was machst du denn?“ A sagt etwas anderes: „Ich hüpfte auf einem Bein.“ Daraufhin hüpfte B auf einem Bein und von der nächsten Nachbarin gefragt, was sie denn macht. Sie antwortet z. B.: „Ich spiele Klavier.“ Und so weiter.

Das Spiel ist nach ein, zwei Runden beenden, wenn eine Tutorin antwortet: „Ich beende dieses Spiel.“

³Das macht die Strategie unmöglich, einfach beide Roboter gegen dieselbe Wand zu steuern und dann beide so zu drehen, dass sie an der Wand entlang aufeinander zugehen.

4. Auflockerungsspiele

Besondere Hinweise: Es kann sehr unterschiedlich lange dauern, bis alle die Regeln auf die Reihe bekommen haben. Erschwert wird das Spiel, wenn die Tutorinnen die Regeln nicht explizit erklären, sondern einfach anfangen, und die Spielerinnen die Regeln dann selbst herausfinden müssen.

Wann einsetzen: Zur allgemeinen Auflockerung und Erheiterung, nach einer Pause zum Brain-Booting.

4.15. Bewegungskanon

Art: Rhythmisches Bewegungsspiel im Sitzen

Ziel: Action – Schwitzen im Sitzen

Dauer: 10–15 Minuten

Wir brauchen dazu: Sitzkreis (ohne Stühle), mindestens zwölf Leute

So geht es: Die OE-Tutorin bittet im ersten Durchgang alle, ihre Bewegungen nachzumachen:

1. 3x in die Hände klatschen
2. 3x auf die Oberschenkel schlagen
3. 3x die Hände in die Luft strecken
4. 3x mit beiden Füßen auf den Boden stampfen

Wenn der Grundablauf sitzt, wird es zunehmend schwieriger: Die Tutorin teilt die Gruppe in zwei Hälften. Dann beginnt der Kanon:

Die erste Hälfte beginnt mit dem dem Klatschen. Wenn sie sich zum ersten Mal auf die Schenkel schlägt, beginnt die zweite Gruppe mit dem In-die-Hände-Klatschen.

Wenn auch das sitzt, kommt die schwierigste Stufe: Die Tutorin teilt die Teilis in vier Gruppen und dirigiert.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Zur allgemeinen Auflockerung und Erheiterung

4.16. Labyrinth/Matrix/Katze und Maus

Art: Fangenspielen mit Köpfchen

Ziel: Die Maus muss der Katze entkommen und darf dazu das gemeinsame Labyrinth verändern.

Dauer: 10–15 Minuten

Wir brauchen dazu: Platz und einen trockenen Untergrund zum Laufen, mindestens 11 Teilis.

So geht es: Eine Teilis ist die Katze, eine andere Teilis ist die Maus. Die anderen stellen sich in einer (möglichst quadratischen) Matrix in Armspannenabstand auf, also zum Beispiel in 4 Reihen à 4 Teilis. Dabei schauen alle in eine Richtung und halten die Arme in Schulterhöhe ausgestreckt. Die Maus hat nun drei Optionen:

- Vor der Katze weglaufen durch die Reihen und um die Matrix herum. Unter den ausgestreckten Armen dürfen weder Katze noch Maus hindurchgehen.
- „Labyrinth“ oder „Matrix“ rufen. Daraufhin drehen sich alle stehen Teilis um 90 Grad. Dadurch werden aus den Längsgängen im Labyrinth plötzlich Quergänge.
- An eine Reihe andocken. Die Maus wird dann Teil des Labyrinths. Die alte Katze wird dann Maus, und die Teilis am anderen Ende der Reihe, an die sich die Maus angedockt hat, wird neue Katze (Klicker-Effekt). Die Reihe rückt dann auf, damit sie wieder im Raster drin ist.

Wenn die Katze die Maus fängt, vertauschen sich die Rollen: Aus Katze wird Maus und umgekehrt.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Zum Wachwerden und weil's Spaß macht.

4.17. Schlange (Adler) und Hase

Art: Schlangenfangenspiel

Ziel: Polonaisenkopf fängt Polonaisenschwanz

Dauer: 5–10 Minuten

Wir brauchen dazu: Platz zum Laufen

So geht es: Alle Teilis stellen sich hintereinander auf (wie bei der Schlange im Supermarkt) und halten sich wie bei einer Polonaise an den Schultern. Der Kopf dieser Schlange ist der Adler, der den Hasen (das Ende der Schlange) fangen muss. Dabei darf die Schlange nicht auseinander reißen.

Wenn ihr Spiel mehrfach hintereinander spielen wollt, kann jemand anders der Hase sein. Der bisherige Schlangenkopf kann dann ans Ende der Schlange gehen.

Besondere Hinweise: —

4. Auflockerungsspiele

Varianten: Der Hase kann auch von der Schlange losgelöst sein. Damit es fair ist, darf der Hase aber nur hoppeln und nicht normal laufen. Das Spielfeld sollte dabei eingegrenzt sein (rundherum ist die „gefährliche Autobahn“), damit sich der Hase nicht einfach über eine Mauer retten kann.

Wann einsetzen: Zum Wachwerden und weil's Spaß macht.

4.18. Taaa-Tung!

Art: Spaßspiel mit Konkurrenz

Ziel: schnell Stifte im Rhythmus weitergeben

Dauer: 10–15 Minuten

Wir brauchen dazu: einen Kniekreis, 1 Stift o. Ä. pro Teilnehmerin

So geht es: Alle knieen dicht zusammen im Kreis. Jede hat einen Stift vor sich liegen. Die Tutorin gibt den Rhythmus vor: Taaa-tung (Taaa: Edding mit der rechten Hand greifen, tung: Edding der rechten Nachbarin hinlegen), Taaa-tung, Ta-tung-ta-tung (Ta: Edding greifen, tung: Edding nach rechts legen und dabei in der Hand behalten, ta: den selben Edding wieder nach links legen, tung: Edding der rechten Nachbarin hinlegen). Also: Taaa-tung, Taaa-tung, Ta-tung-ta-tung, Taaa-tung und so weiter. Dabei immer schneller werden. Wer gurkt⁴, fliegt raus. Danach geht es von vorne los, bis nur noch eine übrig ist.

Besondere Hinweise: Solange es niemand merkt, kann man bei diesem Spiel auch gut schummeln.

Wann einsetzen: Zur allgemeinen Erheiterung. Besonders gut nach der letzten Arbeitsphase am Tag.

4.19. Lachspiel

Art: das Lachspiel halt

Ziel: alle liegen im Kreis und fangen irgendwann an zu lachen

Dauer: 5–10 Minuten

Wir brauchen dazu: einen Liegekreis auf einem halbwegs sauberen Fußboden, Kopf an Kopf, Köpfe nach innen

So geht es: Wer anfängt, sagt ein laut und deutlich vernehmliches „Ha!“. Danach sagt ihre Nachbarin „Ha-Ha!“. So geht es immer weiter im Kreis. Bei jeder Lacherin wird es ein „Ha!“ mehr. Irgendwann wird sehr wahrscheinlich die ganze Runde in Lachen ausbrechen (das ist zumindest das Ziel des Spiels).

⁴Edding nicht richtig weitergegeben, zwei Eddings am Platz etc.

Besondere Hinweise: Nur einsetzen bei Gruppen, die ernsthaft genug sind, um hemmungslos albern sein zu können.

Varianten: Nur ein „Ha!“ pro Teili. Dafür soll das „Ha“ immer schneller (quasi: mit positiver Beschleunigung) im Kreis herumwandern. Diese Variante ist aber nicht ganz so lachhaft wie die Originalversion.

Wann einsetzen: Bei allgemeiner Anspannung oder nach einer langen anstrengenden Arbeitsphase.

4.20. Tropengewitter

Art: Geräuschspiel

Ziel: ein selbstgemachtes Tropengewitter

Dauer: 5–10 Minuten

Wir brauchen dazu: einen Stehkreis und eine ernsthaft-spielerische Atmosphäre

So geht es: Die Tutorin stellt sich in die Mitte des Kreises. Wenn sie eine Spielerin anschaut und etwas vormacht, macht diese es nach – solange, bis sie etwas anderes machen soll. Die Tutorin lässt alle zusammen nacheinander folgendes machen:

Die Ruhe vor dem Sturm: konzentrierte Ruhe, Schweigen!

Das erste Rauschen der Blätter im Wind: Fingerspitzen in einer Geldzählbewegung aneinanderreiben

Das Rauschen des nahenden Regens: Hände aneinanderreiben

Die ersten schweren Tropen: mit den Fingern einer Hand langsam schnippsen (können erfahrungsgemäß nicht alle)

Die Tropen fallen dichter: mit den Fingern beider Hände schnell schnippsen

Der Regen prasselt vom Himmel: schnell in die Hände klatschen (wie beim Applaus)

Es donnert: auf den Boden springen (nur ein, zwei Leute)

Nachdem der Höhepunkt des Unwetters erreicht ist, baut die Tutorin das Gewitter in umgekehrter Reihenfolge wieder langsam ab, bis am Ende die Ruhe nach dem Sturm folgt: Die Sonne ist wieder hervorgekommen!

Besondere Hinweise: Das Spiel klappt meiner Erfahrung nach nicht mit pubertierenden Jugendlichen, da diese zwischendrin zu kichern anfangen oder zu unsicher zum ernsthaften Spielen sind.

Wann einsetzen: Um den Kopf wieder klar zu bekommen (morgens oder nach einer Pause), oder um ein wenig zur Ruhe zu kommen.

4. Auflockerungsspiele

4.21. Im Kreis hinsetzen

Art: nettes „Einfach-so“-Spiel

Ziel: Alle sitzen im Kreis auf den Oberschenkeln der Hinterfrau.

Dauer: 5 Minuten

Wir brauchen dazu: einen Stehkreis mit mindestens 8 Mitspielerinnen

So geht es: Alle drehen sich um 90 Grad nach links, so dass alle hintereinander im Kreis stehen. Dann rücken alle möglichst nahe zusammen. Dabei wird der Kreis kleiner. Sobald es nicht mehr näher geht (Haut an Haut), setzen sich alle gleichzeitig auf die Beine der Hinterfrau. Ist echt bequem!

Besondere Hinweise: Problematisch bei Menschen, die körperliche Nähe überhaupt nicht mögen (Informatiker? Kleiner Scherz am Rande ...).

Wann einsetzen: Zwischendrin für eine schnelle Spielpause (oder ein schnelles Pausenspiel).

4.22. Paranoia

Art: Chaosdynamisches Laufspiel mit allen gleichzeitig

Ziel: jede versucht, eine „Beschützerin“ zwischen sich und eine „Verfolgerin“ zu bringen

Dauer: 5–10 Minuten

Wir brauchen dazu: Platz zum Laufen

So geht es: Jede Spielerin sucht sich eine Beschützerin und eine Verfolgerin, teilt dies aber niemandem mit. (Daher weiss niemand, ob und für wen sie Beschützerin oder Verfolgerin ist.) Dann versucht sie, sich so hinzustellen, dass sie die Beschützerin zwischen sich und der Verfolgerin bringt.

Nach der Halbzeit sind die Rollen vertauscht: Jede Spielerin hat jetzt vor der bisherigen Beschützerin Angst und fühlt sich durch die bisherige Verfolgerin geschützt.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Zum schnellen Auflockern draußen.

4.23. Ich fühle mich jetzt so ...

Art: Kurzes Darstellungsspiel

Ziel: durch Bewegung und Geräusch zeigen, wie man sich gerade fühlt

Dauer: 5–10 Minuten

Wir brauchen dazu: Stehkreis

So geht es: Es geht reihum. Wer dran ist, sagt „Ich fühle mich heute morgen (jetzt) so:“ und stellt dies durch eine Bewegung und ein Geräusch dar.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Zur Auflockerung und als Stimmungsbild. Sehr schön auch am Morgen vor der ersten Arbeitsphase.

4.24. Zulu Tanz

Art: alberner (Pseudo-) Stammestanz der Zulu

Ziel: singen und dabei im Kreis herumhüpfen

Dauer: 10–15 Minuten

Wir brauchen dazu: einen Stehkreis und keine neugierigen Nachbarn

So geht es: Alle stehen im Kreis. Die Tutorin singt vor, alle singen mit:

If you look at me,
Zulu you will see.
If you stand by me,
Zulu you can be.
Hey! Zulu! Attention!
Look at me!

Dann macht die Tutorin die Aktionen vor. Erst eins, dann nach jedem Durchgang eins mehr, während die anderen Bewegungen beibehalten werden:

Right Hand: die rechte Hand (im Takt) auf den rechten Oberschenkel schlagen

Left Hand: auch die linke Hand auf den linke Oberschenkel schlagen

Right Foot: mit den rechten Fuß leicht aufstampfen

Left Foot: auch mit den linken Fuß leicht aufstampfen (also mit beiden Füßen hüpfen)

In a Circle: als ganze Gruppe im Kreis herumhüpfen (wie um ein Feuer)

Down: in die Kniee gehen

5. Abends beim Bierchen

Nod: mit dem Kopf nicken

Spin: alle drehen sich zusätzlich um sich selbst

Backwards: jetzt hüpfen der Kreis rückwärts

Double time: doppelt so schnell singen und tanzen

Das Spiel ist zuende, wenn niemand mehr kann oder alle durcheinander purzeln.

Besondere Hinweise: Nicht nach dem Essen spielen. Die Melodie vorher üben.

Wann einsetzen: Zur heftigen Auflockerung und zum Rumlalbern.

4.25. Pause

Art: Pause zum Auslüften, Rauchen, Pinkeln oder einfach für andere Gedanken

Ziel: besseres Weiterarbeiten danach

Dauer: 5–15 Minuten

Wir brauchen dazu: —

So geht es: Die Tutorin fragt die Gruppe, wie groß der Bedarf nach einer Pause ist. Wenn der Bedarf vorhanden ist, setzt die Tutorin eine Uhrzeit fest, zu der es nach der Pause weitergeht.

Besondere Hinweise: Sehr wichtiges Spiel! Auch kleine Pausen können die Arbeitsfähigkeit der Gruppe enorm steigern und die gelebte Genervtheit enorm verringern.

Wann einsetzen: Wenn die Gruppe genervt, erschöpft, hibbelig oder was auch immer ist. Nur am Anfang zum Wachwerden ist die Pause nicht so geeignet.

5. Abends beim Bierchen

5.1. Reise nach Kanikano/Willi/Newscafé/Piratenschiff

Art: Ratespiel mit ein, zwei Eingeweihten (Eingeweiden?)

Ziel: ein Muster bei der Auswahl bestimmter Gegenstände/Wörter erkennen

Dauer: 15 Minuten bis mehrere Stunden (wenn's schlecht läuft)

Wir brauchen dazu: einen Haufen Teilis, von denen einige das Spiel noch nicht kennen dürfen

So geht es: Die Tutorin spielt eine Grenzwächterin oder Türwächterin, die die Spielerinnen nur mit bestimmten Gegenstände und Personen hineinlässt. Die Spielerinnen machen daher Vorschläge, was sie mitnehmen möchten, die Zollbeamte dann zulässt oder ablehnt.

Wenn eine Spielerin das Muster erkannt hat, sollte sie es nicht laut sagen, sondern zuerst durch weitere Versuche zu bestätigen versuchen. Danach sollte sie den Mund halten, damit sie den anderen den Spaß nicht verdirbt. Das Spiel geht so lange, bis alle das Schema rausbekommen haben.

Besondere Hinweise: —

Varianten: Reise nach Kanikano: Die Tutorin spielt die Grenzwächterin des Landes Kanikano. Sie lässt nur Gegenstände und Personen ins Land, die in ihrem Namen *kein I* und *kein O* haben.

Willi: Willi will nur Gegenstände und Personen, in deren Namen mindestens ein Buchstabe doppelt vorkommt.

Newscafé: Ins Newscafé kommen nur Gegenstände und Personen, die den Namen einer Zeitung oder Zeitschrift tragen. Beispiel: ein Bild, deine Freundin, einen Gong, Zeit . . .

Piratenschiff: Die Piraten auf dem Schiff (alles harte Männer und Frauen) nehmen nur mit, was mit einem Buchstaben anfängt, der in „Piratenschiff“ enthalten ist.

Schere-Spiel/Flaschenspiel: Siehe dort.

Wann einsetzen: Abends in geselliger Runde, wenn die Musik nicht zu laut ist.

6. Spiele zur direkten Wissensvermittlung

6.1. Gruppenquiz

Art: Quizspiel mit konkurrierenden Gruppen

Ziel: Die Gruppen überlegen sich Fragen, die die anderen Gruppen beantworten müssen.

Dauer: 30–45 Minuten

Wir brauchen dazu: Flipchart oder Packpapier, dicke Filzstifte, Moderationskarten, Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenanzeige

So geht es: Die Teils teilen sich in 3–5 gleich große Gruppen auf, die sich Namen geben (oder welche bekommen), z. B. *Hennen*, *Eier*, *Hämmer* und *Krokodile*. Jede Gruppe überlegt sich Fragen zu einem vorgegebenen Thema (eine pro Gruppenmitglied) und schreibt diese auf Moderationskarten. Jede aus der

7. Spiele zur Gruppenarbeit, Kommunikation und Gruppendynamik

Gruppe muss die Frage beantworten können. Die Fragen sollen interessant, aber nicht zu einfach sein.

In der Zwischenzeit erstellt die Tutorin eine Punktetabelle auf Flipchart oder auf Packpapier: Eine Zeile pro Runde sowie eine Spalte pro Gruppe.

Wenn alle Gruppen ihre Fragen gesammelt und diskutiert haben, geht das eigentliche Spiel los: Aus der ersten Gruppe kommt eine Teili nach vorne und liest ihre Frage vor. Jetzt haben die anderen Gruppen eine Minute Zeit, gruppenintern über eine Antwort zu diskutieren. Die Gruppe, die nach Ablauf der Zeit (oder schon vorher) glaubt die Frage beantworten zu können, ruft laut „Hier!“ (oder so).

Die Fragerin zeigt dann willkürlich auf jemanden aus der Hier-Gruppe, die dann die Frage beantworten muss. Befindet die Fragerin die Antwort für richtig, bekommt die antwortende Gruppe einen Punkt (Strich in der Punktliste). War die Antwort falsch, darf eine andere Gruppe antworten. Pro Runde darf jede Gruppe nur einmal antworten.

Weiß keine Gruppe die richtige Antwort, zeigt die Tutorin auf jemanden aus der fragenden Gruppe, die dann die gewünschte Antwort sagt. Dann stimmen die anderen Gruppen darüber ab, ob sie die Frage (und die Antwort natürlich) interessant fanden. Wenn mindestens ein Viertel der Teilis aus den anderen Gruppen sich für „interessant“ melden, bekommt die *fragende* Gruppe einen Punkt pro Gruppe, die eine *falsche* Antwort gesagt hat. Sonst bekommt die fragende Gruppe nichts (deswegen *interessante, aber nicht zu einfache* Fragen).

Besondere Hinweise: Diese Methode habe ich von Daniel Butscher vom vfh gelernt.

Wann einsetzen: —

7. Spiele zur Gruppenarbeit, Kommunikation und Gruppendynamik

7.1. NASA-Spiel

Art: Teamspiel

Ziel: Erkennen der unterschiedlichen Arbeitsweisen und Entscheidungsprozesse bei Einzelarbeit, Gruppenarbeit und Delegation

Dauer: 1,5–2 Stunden

Wir brauchen dazu: pro Person eine Spielanleitung (Seite 45) sowie Schreibkram

So geht es: Es bilden sich Gruppen von etwa acht Spielerinnen. Jede Spielerin erhält das Blatt aus dem Anhang.

Verlauf: Zum Verlauf des Spiels wird den Teilnehmerinnen Folgendes erklärt:

In diese Übung spielen wir unsere Möglichkeiten, Entscheidungen zu treffen, an einem Modell durch. Wir erfahren dabei, wie sich Entscheidungen sinnvoll durchführen lassen und was für Hindernisse im Wege stehen können.

Bitte achtet bei den ersten drei Spielphasen darauf, dass die Spielerinnen die vorgegebene Zeit nicht überschreiten. Zeitdruck ist ein sehr wichtiges Element bei diesem Spiel!

1. Einzelentscheidung (15 Minuten): Ihr versucht – jede für sich allein – die gestellte Aufgabe zu lösen.

2. Gruppenentscheidung (20 Minuten): Das Ziel ist ein Beschluss der Gruppe, mit dem jede von euch einverstanden ist. Das bedeutet, dass der Rang jedes der 15 Gegenstände, die für das Überleben notwendig sind, die Zustimmung einer jeden von euch haben muss, um ein Teil des Gruppenbeschlusses zu werden.

Es wird sich nicht in allen Punkten erreichen lassen, dass alle Gruppenmitglieder zu der gleichen Meinung kommen. Ihr versucht aber als Gruppe, jeden Punkt so zu diskutieren und zu beschließen, dass alle Mitglieder zumindest teilweise zustimmen können.

3. Delegiertenentscheidung (25 Minuten): Jede Gruppe wählt aus ihrer Mitte zwei Vertreterinnen, die nach Meinung der Gruppe am besten mit der Materie umgehen können. Die Vertreterinnen aller Gruppen setzen sich zusammen und entscheiden im Plenum noch einmal. Die anderen Teilnehmerinnen dürfen dabei zuhören. *Diesen Durchgang könnt ihr bei Zeitknappheit wegfallen lassen.*

4. Auswertung (15–30 Minuten): Die verschiedenen Ergebnisse werden untereinander und mit dem Sachverständigenergebnis der NASA-Fachleute verglichen:

1. Sauerstofftanks
2. Wasser
3. Sternkarte
4. Nahrungskonzentrat
5. Fernmeldeempfänger
6. Sender
7. Nylonseil
8. Erste-Hilfe-Koffer
9. Fallschirmseide
10. Schlauchboot

7. Spiele zur Gruppenarbeit, Kommunikation und Gruppendynamik

11. Signalpatronen
12. Pistole
13. Trockenmilch
14. Heizgerät
15. Magnetkompass
16. Streichhölzer

Dies ist nicht die *einzig wahre* Lösung. Ziel des Spieles ist nicht ein möglichst gutes Ergebnis, sondern die verschiedenen Wege dort hin und die Erfahrungen und Erkenntnisse dabei.

Bitte macht unbedingt die Auswertung! Ohne Auswertung ist das NASA-Spiel wertlos!

Bei der Auswertung soll in etwa das herauskommen, was bei der OE-Vorbereitungsfahrt 2000 herausgekommen ist:

- neue/andere/bessere Ideen durch Gruppenarbeit statt Einzelarbeit
- vorher sollte man die Fakten klären und einen gleichen Wissensstand herstellen
- vorher sollte man auch das Ziel und die Prioritäten bei der Aufgabe klären
- es ist wichtiger, dass die Gruppe ein Ergebnis bekommt, als dass Einzelne ihr Ergebnis versuchen durchzubringen
- vorher sollte man sich über die Vorgehensweise einigen
- auch knappe Zeit sollte in Ruhe genutzt werden; Hektik ist kontraproduktiv
- man sollte sich bewusst machen, was man *nicht* weiß und keine Zeit mit sinnlosem Herumraten verschwenden
- mögliche Entscheidungsmodelle:
 - Konsens:** alle können *gut* damit mit dem Ergebnis leben; möglichst *Win-Win-Lösung*, die nicht unbedingt in der Mitte zwischen den Ausgangspositionen liegen muss; erfordert das Klären von Interessen
 - Kompromiss:** man trifft sich in der Mitte; es reicht, die Standpunkte zu klären⁵
 - Mehrheitsentscheid:** schnelle Entscheidungen, auch wenn nicht jeder damit einverstanden ist; das Gegenteil von Konsens; Nachteile:
 - nicht alle stehen unmittelbar dahinter und sabotieren eventuell das Ergebnis
 - nicht alle verstehen unbedingt die Lösung
 - kompetente Lösungen werden eventuell überstimmt

Besondere Hinweise: Das NASA-Spiel wurde erstmals veröffentlicht bei [Pfe70].

⁵ein Kompromiss kann über Konsens erreicht werden, muss aber nicht

7.2. Fünf Mark

Art: Teamspiel

Ziel: eine auf den ersten Blick unmögliche Aufgabe im Team lösen (wie Matheaufgaben halt)

Dauer: 10–20 Minuten

Wir brauchen dazu: pro Team ein 5-Mark-Stück

So geht es: Die Gruppe wird in Teams von drei bis fünf Mitgliedern aufgeteilt. Jedes Team soll möglichst schnell und möglichst genau das Gewicht ein 5-Mark-Stücks bestimmen. An „Werkzeug“ steht dafür alles zur Verfügung, was sich im Seminarraum befindet (Also besser diesen Spiele-Reader verstecken!). Der Raum darf während der Übung nicht verlassen werden.

Das Team, das das Gewicht zuerst (und möglichst genau) angeben kann, hat das Spiel gewonnen.

Besondere Hinweise: *Ein 5-Mark-Stück wiegt 10 Gramm!*

7.3. Brücke bauen

Art: Teamspiel

Ziel: im Team eine schwierige Aufgabe lösen

Dauer: 5–15 Minuten

Wir brauchen dazu: insgesamt 1 Schere und 1 Rolle Krepp-Klebeband, pro Team ein paar Blatt Papier und 2 Tische

So geht es: Die Gruppe wird in Teams von drei bis fünf Mitgliedern aufgeteilt. Jedes Team soll möglichst schnell aus Papier und Klebeband eine tragfähige Brücke zwischen zwei Tischen bauen (je weiter auseinander, desto schwieriger – 50 cm sind ok). Die Brücke soll die Schere als Belastung aushalten können. Die Teams dürfen dabei die Schere zum Testen benutzen.

Besondere Hinweise: —

7.4. Schere-Spiel/Flaschenspiel

Art: Kommunikationsspiel mit „Eingeweihten“

Ziel: erkennen, dass es nicht auf das Vordergründige ankommt

Dauer: 10–30 Minuten

7. Spiele zur Gruppenarbeit, Kommunikation und Gruppendynamik

Wir brauchen dazu: Sitzkreis, 1 Schere (für das Schere-Spiel) bzw. 1 Flasche mit Deckel, ein paar Teilis, die das Spiel noch nicht kennen

So geht es: Beim Schere-Spiel wird eine Schere im Kreis herumgegeben. Dabei ist es egal, *wie* die Schere weitergegeben wird (also offen, geschlossen, mit dem Griff nach vorne⁶ oder nach hinten), aber die Spielerin sagt beim Weitergeben „offen“ oder „geschlossen“. „Offen“ sagt sie, wenn die entgegennehmende Spielerin die Beine offen (also nicht gekreuzt) hält, und „geschlossen“ entsprechend umgekehrt.

Wenn eine Spielerin das Muster erkannt hat, sollte sie es nicht laut sagen, sondern zuerst durch weitere Versuche zu bestätigen versuchen. Danach sollte sie den Mund halten, damit sie den anderen den Spaß nicht verdirbt. Das Spiel geht so lange, bis alle das Schema rausbekommen haben.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Einfach so zum Spaß in geselliger Runde. Oder um zum Thema *Kommunikation* deutlich zu machen, dass es bei einer Mitteilung nicht nur auf das vordergründig Offensichtliche ankommt.

Varianten:

- Beim *Flaschenspiel* wird eine Flasche mit Schraubverschluss im Kreis herumgegeben.
- *Offen/geschlossen* kann sich auch auf den Mund der weitergebenden Spielerin beziehen.

7.5. Mörder, äh, Mörderin

Art: sehr paranoides Spiel für nebenher

Ziel: alle bringen sich nach und nach gegenseitig (symbolisch) um

Dauer: 4 Stunden bis mehrere Tage

Wir brauchen dazu: Loszettel mit den Namen aller Spielerinnen

So geht es: Die Zettel werden gemischt und an die Spielerinnen verteilt. Dabei erhält jede den Zettel mit dem Namen ihres zukünftigen Opfers:

- Zufällig durch Ziehen, wenn niemand Externes da ist, die die Zettel verteilen kann, oder
- jemand, die nicht mitspielt, verteilt die Zettel so, dass sich aus allen Mörderinnen-Opfer-Beziehungen ein Kreis bildet.

Dann wird ein Zettel mit den Namen aller Spielerinnen aufgehängt. Auf Zeichen beginnt das Spiel.

Ein Mord geht folgendermaßen vor sich:

⁶Das ist höchstens in Bezug auf die Verletzungsgefahr relevant.

1. Die Mörderin trifft ihr Opfer, das auf ihrem Zettel steht.
2. Es dürfen keine (lebenden) Zeuginnen anwesend sein. Wenn beim Mord eine Zeugin anwesend ist, den Mord sieht und dies sofort sagt, dann ist der Mord ungültig.
3. Die Mörderin gibt dem Opfer einen beliebigen Gegenstand, zum Beispiel eine Flasche oder einen Stift. Wenn das Opfer den Gegenstand freiwillig annimmt, ist es gemordet.
4. Die Mörderin teilt dem Opfer mit, dass es nun tot ist.
5. Das Opfer gibt den Zettel mit dem Namen seines Opfers der Mörderin. So erhält die Mörderin den Namen ihres nächsten Opfers.⁷
6. Die Mörderin trägt auf der aushängenden Namensliste ein Kreuz neben dem Namen der Verblichenen ein sowie die Todesart, wenn sie mag („Mit einem Grillspieß ermordet.“, „War beim Kiffen zu gierig.“ oder so).
7. Man darf nicht dazu lügen, ob man noch lebt oder schon tot ist (Auslassungslügen sind natürlich erlaubt). Tote dürfen noch Lebende außerdem nicht entlarven.

Wer überleben möchte, sollte deswegen keine Gegenstände direkt annehmen oder sicherstellen, dass eine lebende Zeugin zuschaut.

Das Spiel ist zu Ende, wenn beim Showdown der letzten beiden überlebenden Spielerinnen die eine die andere erfolgreich ermordet.

Besondere Hinweise: Kann zu einer handfesten Paranoia führen und im Extremfall eine konstruktive Zusammenarbeit während des Seminars unmöglich machen. Kann aber auch einen Heidenspaß machen und sehr spannend sein!

Varianten:

- Der Mord geschieht durch ein einfaches „Du bist tot!“. Das hat aber den Nachteil, dass sich das Opfer nicht wehren kann.
- Der Mord geschieht durch einen symbolischen Mordakt, zum Beispiel:
 - mit einer Wasserpistole erschießen
 - mit Tabasco im Bier vergiften
 - durch eine Zeitbombe zerreißen (mit einer Fotoapparat-Blitzlichtbirne als Sprengladung)

Damit niemand verletzt wird, darf niemand beim Autofahren ermordet werden (für den Mord kurz rechts ranfahren ist selbstverständlich in Ordnung). Eine echte Körperverletzung muss auch ausgeschlossen sein. Dabei kann es durchaus zu sehr schönen Mafiamorden kommen, wie etwa jemandem nachts an der Haustür mit der Wassermaschinenpistole aufzulauern.

Wann einsetzen: Bei Seminaren und längeren Veranstaltungen, wenn die Anwesenden Spaß an so umfangreichen Spielen haben.

⁷Auf diese Weise entstehen Massenmörderinnen.

7. Spiele zur Gruppenarbeit, Kommunikation und Gruppendynamik

7.6. Nacht in Palermo

Art: Mörderinnenspiel mit extremem Psychofaktor

Ziel: die Gruppe muss zwei Mörderinnen finden und hinrichten lassen

Dauer: 15–45 Minuten

Wir brauchen dazu: Sitzkreis mit mindestens 10 Teilis, Zettel als Lose, Stift, möglichst wenig Licht (optional)

So geht es: Eine Spielerin ist die Spielleiterin. Die anderen ziehen Lose, um ihre Rollen zugeteilt zu bekommen:

2 Mörderinnen: Zettel mit *M*

1 Detektivin: Zettel mit *D*

Bürgerinnen: leere Zettel für den Rest

Alle sitzen so im Kreis, dass jede jede sehen kann. Die Spielleiterin fängt an zu erzählen:

Es wird nacht in Palermo. Die Bürgerinnen gehen schlafen. *Alle Spielerinnen schließen die Augen.*

Doch zwei Mörderinnen erwachen und suchen ein Opfer. *Die beiden Mörderinnen erwachen und verständigen sich durch Blicke oder andere Zeichen auf ein Opfer und teilen der Spielleiterin das Opfer mit.* Die Mörderinnen schlafen wieder ein. *Die Mörderinnen schließen wieder die Augen.*

Die Detektivin erwacht. *Die Detektivin öffnet die Augen. Sie deutet für die Spielleiterin auf eine Bürgerin. Die Spielleiterin signalisiert, ob dies eine Mörderin oder eine Bürgerin ist.* Die Detektivin schläft wieder ein. *Die Detektivin schließt wieder die Augen.*

Es ist Morgen. Die Bürgerinnen Palermos erwachen – bis auf eine. *Die Spielleiterin teilt dem Opfer mit, dass es jetzt tot ist.*

Die Bürgerinnen diskutieren jetzt und entscheiden, welche beiden aus ihrer Mitte sie als verdächtige Mörderinnen auf die Anklagebank setzen. Diese beiden Bürgerinnen halten dann je eine *kurze* Verteidigungsrede.

Die Bürgerinnen entscheiden danach, wen sie hinrichten. Die Hingerichtete muss danach mitteilen, ob sie eine Mörderin war oder nicht.

In der nächsten Nacht nehmen das Mordopfer und die Hingerichtete nur noch beobachtend am Spiel teil. Sie brauchen die Augen nicht zu schließen, dürfen aber auch nicht reden oder den Lebenden irgendeine Zeichen geben.

Das Spiel geht so lange, bis beide Mörderinnen hingerichtet sind oder alle Nicht-Mörderinnen ermordet sind. Danach kann neu gelost werden.

Besondere Hinweise: Das Spiel kann sehr heftig werden: Gegenseitige Beschuldigungen, Sündenböcke, Verschwörungen, Intrigen. Mit Demokratie oder Konsens hat das nichts mehr zu tun.

Wann einsetzen: Abends beim Bier oder so.

7.7. Kommunikationsmetaphern

Art: Selbsterfahrung durch Herumlaufen und Übergabe von Gegenständen

Ziel: die Grundprinzipien der Kommunikation verdeutlichen

Dauer: 20–30 Minuten

Wir brauchen dazu: ≥ 8 Teilis, 1–2 Jonglierbälle und viele andere Gegenstände, die sich werfen oder übergeben lassen (ich hatte neulich einen Igelball, ein großes Messer, Spielknete, einen Plüsch-Elch, ein Gedicht hinter Glas mit Bilderrahmen, ein Trinkglas und eine Frisbee)

So geht es: Das Spiel unterteilt sich in fünf Runden. Am Anfang/Ende jeder Runde trifft sich die Gruppe zum Stehkreis, um die letzte Runde auszuwerten und die Anleitung für die nächste Runde zu bekommen. Die Tutorin kann auch mitspielen.

Die fünf Runden:

1. Jede suchen sich eine gute Stelle im Raum und stellt sich dort hin. Dort verhält sie sich ruhig und nimmt ihre Umgebung wahr. Sie kann die Augen dabei offen oder geschlossen halten.
2. Alle laufen kreuz und quer herum und schauen sich den Raum bzw. die Umwelt an.
3. Die gleichen Instruktionen mit dem Unterschied, dass die Tutorin ankündigt, in dieser Runde etwas ändern zu wollen. 1–2 Minuten nach dem Start gibt sie einer Teilnehmerin einen Jonglierball in die Hand und schaut, was passiert.
4. Genauso, nur dass die Tutorin jetzt auch die anderen Gegenstände verteilt.
5. Alle bleiben im Kreis stehen und geben dort die Gegenstände weiter.

Bei der Auswertung nach jeder Runde kann die Tutorin etwa folgende Fragen stellen:

- Was habe ich mich, die anderen und die Umwelt wahrgenommen? Wie ging es mir dabei?
- Auf welche Kriterien habe ich geachtet?
- Was passiert, wenn sich zwei Spielerinnen begegnen?

7. Spiele zur Gruppenarbeit, Kommunikation und Gruppendynamik

- Was wird gebraucht, damit die Übergabe eines Gegenstandes funktioniert?
- Warum und wie ist die Übergabe bei den verschiedenen Gegenständen verschieden?

Bei der Auswertung kann (oder sollte?) herauskommen, dass die Gegenstände Metaphern für Nachrichten in der Kommunikation darstellen. Blickkontakt ist bei der Übergabe wichtig. Verschiedene Gegenstände sind verschieden beliebt, werden verschieden weitergegeben und regen unterschiedlich zur Kreativität an.

Besondere Hinweise: Dieses Spiel ist eventuell problematisch bei Gruppen, die auf alles allergisch reagieren, was nach Selbsterfahrung aussieht.

Soweit ich weiß, stammt dieses Spiel von Ansgar Kemmann vom vfh.

Wann einsetzen: am Anfang von Rhetorik- oder Kommunikationsseminaren oder bei der OE-Vorbereitungsfahrt

7.8. Trotzburg – die belagerte Stadt

Art: heftiges Rollenspiel um eine belagerte mittelalterliche Stadt

Ziel: die Teilnehmerinnen für gruppensdynamische Prozesse, Entscheidungsfindung in Gruppen, Sündenbockmechanismen und den Umgang mit Konflikten sensibilisieren

Dauer: 1,5–2 Stunden (10 Minuten Vorbereitung, 1 Stunde Spiel, 20–50 Minuten Auswertung)

Wir brauchen dazu: Stuhlhalbkreis (Podium) mit 5 Plätzen, Kopien der Rollenbeschreibungen (ab Seite 47) für die 5 Spielerinnen, Kopien der Auswertungsbögen für die Beobachterinnen (Seite 46)

So geht es: Fünf Spielerinnen aus der Gruppe erhalten – am besten einige Zeit vor dem Spiel – ihre Rollenbeschreibungen. Sie spielen fünf Bürger einer mittelalterlichen Stadt: Bürgermeister, Arzt, Krankenpfleger, Wächter und Schmied.

Die anderen Spielerinnen übernehmen im folgenden Spiel eher passive Rollen: Sie beobachten und dokumentieren den Spielverlauf.

Die fünf Spielerinnen werden angewiesen, ihre Rollen genau zu studieren und die Informationen auf keinen Fall einer anderen Person mitzuteilen.

Die Spielleitung sollte in Rollenspielen unerfahrene Spielerinnen darauf hinweisen, daß sie versuchen sollen, sich gut in die beschriebene Rolle einzufühlen und im Spiel stimmig zu agieren. Sich in die Rolle einzufühlen bedeutet

7.8. *Trotzburg – die belagerte Stadt*

auch, die Rolle entsprechend auszubauen und sich zu überlegen, welche Informationen von seiner Rolle man im Spiel sofort, später oder überhaupt nicht preisgibt.

Die Spielleitung teilt der Gruppe kurz das Szenario mit:

Die mittelalterliche Stadt *Trotzburg* wird von den Hochbergern belagert. Sie beschuldigen die *Trotzburger*, einen Kaufmann umgebracht zu haben und fordern innerhalb einer Stunde die Auslieferung der schuldigen Person.

Die Spielleitung kann der Gruppe auch gleich zu Beginn den Zweck des Spieles erläutern: Es geht darum, Verhaltensweisen zu studieren, die in jeder Gruppe oder Gesellschaft ablaufen können, die aber in einer ausweglosen Situation wie in diesem Spiel besonders deutlich hervortreten. Daher sollten die Zuschauerinnen das Verhalten der Spielerinnen beobachten und auf den Auswertungsbögen dokumentieren (Seite 46).

Sinnvoll ist es auch, einzelnen Zuschauerinnen bestimmte Spielerinnen zuzuordnen, so dass nicht alle alles beobachten.

Für die Spielerinnen wird eine Art kleiner Bühne vorbereitet, die zu den Zuschauerinnen hin offen ist, so dass der Spielablauf gut beobachtet werden kann.

Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, wird die Beratung der fünf Beteiligten gespielt, in der entschieden werden muß, wer den Hochbergern als Schuldiger ausgeliefert werden soll.

Es wird relativ schnell passieren, daß den fünf Bürger die Idee kommt, mit den Hochbergern zu reden. Wenn die Spielerinnen im Spiel auch weitgehend frei in ihren Entscheidungen ist: Die Forderung der Hochberger ist klar ausgesprochen, und sie werden auch nicht davon abrücken. Ebenso werden sie nach genau einer Stunde die Stadt stürmen und niederbrennen, wenn nicht ein Schuldiger ausgeliefert wird.

Auch eine Verteidigung ist für das arme Städtchen *Trotzburg* nicht denkbar oder sinnvoll.

Besondere Hinweise: Wie andere Rollenspiele mit einer starken Dynamik kann auch *Trotzburg* weit über den Rahmen des Spiels hinausgehen und zu Wut, Ohnmachtsgefühlen usw. übergehen. Die Spielleitung sollte auf jeden Fall deutlich machen, dass die gespielte Entwicklung der Beratung nicht von speziellen Personen abhängig ist, sondern in allen Gruppen so ähnlich ablaufen wird.

Dieses Spiel hat die Form eines Entscheidungsspiels, ist aber der Sache nach eine Experiment, und man sollte es auch so vor der Gruppe bezeichnen. Denn die Situation ist so konstruiert, dass eine Entscheidung gegen den Sündenbock-Mechanismus kaum mehr möglich ist. Denkbar wäre höchstens,

8. Feed-back und Auswertung

dass alle fünf sich stellen – was praktisch nie vorkommt, weil mindestens eine sich weigert und ihre Unschuld beteuert, – oder dass die Auszuliefernde ausgelöst wird, nachdem alle eingesehen haben, dass sie mitschuldig sind.

In der Regel wird heftig gekämpft – meist mit unsachlichen Argumenten –, bis schließlich einer, bei der es am leichtesten geht, alle Schuld zugeschoben wird.

Bisher habe ich folgende brauchbare Lösungen kennen gelernt:

- Die Spielerinnen erzählen alle wahrheitsgemäß ihre Geschichte und stellen dabei fest, dass alle eine Teilschuld trifft. Sie lösen aus, wer ausgeliefert wird. Die restliche Zeit nutzen sie, um eine alternative Lösung zu finden.
- Es wird ein Gefangener aus dem Kerker ausgeliefert, der ohnehin hingerichtet werden sollte (eine sehr kreative Lösung).

Wann einsetzen: um die Teilnehmerinnen für Kommunikation, Entscheidungsfindung und Gruppenverhalten zu sensibilisieren

8. Feed-back und Auswertung

8.1. Menschaufläufe/Standpunkte

Auf Seite 9 zu finden.

8.2. Erwartungsposter

Art: Kartenabfrage zu Erwartungen und Befürchtungen an eine Veranstaltung

Ziel: Positive und negative Erwartungen für alle sichtbar machen (vor allem für die Tutorin)

Dauer: 10–15 Minuten

Wir brauchen dazu: vorbereitetes Plakat, Moderationskarten in 2 Farben, Moderationsstifte, Klebestift (oder Krepp-Klebeband)

So geht es: Die Tutorin hat ein Plakat mit der Überschrift *Was erwarte ich von diesem Seminar (der OE etc.)?* und zwei Spalten vorbereitet:

- Das Seminar wird gut wenn, ...
- Das Seminar wird nicht so gut wenn, ...

Die Hintergrundfarben der beiden Spaltenüberschriften sollten mit den beiden Farben der Moderationskarten übereinstimmen.

Wenn das Plakat hängt, bekommen alle Teilnehmerinnen Karten und Stifte. Die Tutorin sammelt die fertigen Karten ein, mischt sie und klebt sie an (geordnet nach den beiden Farben).

Besondere Hinweise: Eventuell sollte die Tutorin nach dieser Aktion das Programm anpassen, wenn abzusehen ist, dass die Teilnehmerinnen etwas überhaupt nicht mögen werden.

Am Ende der Veranstaltung kann es interessant sein, zusammen mit den Teilnehmerinnen zu schauen, welche Erwartungen sich erfüllt, nicht erfüllt oder verändert haben.

Wann einsetzen: Am Anfang einer Veranstaltung

8.3. Blitzlicht

Art: Feed-back oder Momentaufnahme.

Ziel: Die Stimmung in der Gruppe wird sichtbar.

Dauer: Pro Person maximal eine Minute.

Wir brauchen dazu: —

So geht es: Jede Teilnehmerin bekommt eine Minute „Sprechzeit“. Darin kann sie ein kurzes Statement dazu abgeben, wie sie sich momentan fühlt; ob sie zufrieden ist mit dem, was sie erlebt hat; wie die Zusammenarbeit in der Gruppe klappte usw.

Besondere Hinweise: Jede kommt zu Wort, die Aussagen werden nicht diskutiert oder gewertet. Auch die Tutorinnen haben die Möglichkeit etwas zu sagen.

Wann einsetzen: Wenn sich Schwierigkeiten bemerkbar machen. Oder als Feed-back am Ende des Tages oder zum Abschluss eines Themenbereichs.

8.4. Auswertungsgalerie

Art: Feed-back und Nachbereitung

Ziel: Anonymes, für alle sichtbares Feed-back zu einer Veranstaltung

Dauer: 15–30 Minuten

Wir brauchen dazu: Mehrere Pinnwände oder Wände, vorbereitete Plakate, viele Moderationsstifte

So geht es: Die Tutorin hat Plakate mit Fragen vorbereitet, zu denen sie etwas von den Teilnehmerinnen erfahren möchte. Mögliche Fragen:

8. Feed-back und Auswertung

- Die Seminar Moderation: Was hat mir gut gefallen, was hat mir nicht so gefallen?
- Wie hat mir die Unterkunft gefallen?
- Wie ging es mir mit der Gruppe auf diesem Seminar?
- Was mir klarer geworden ist:
- Was mir unklar (geblieben) ist:
- Ein Gedanke, dem ich nicht zustimme:
- Ein Gedanke, der mich fasziniert:
- ein großer gemalter Koffer: Was ich von diesem Seminar an Erfahrungen und Wissen mit nach Hause nehme:
- ein großer gemalter Mülleimer: Was ich lieber hier lassen möchte:
- Was ich sonst noch sagen möchte:

Wenn alle Plakate aufgehängt sind und genügend Stifte in der Nähe jedes Plakats liegen, können sich die Teilnehmerinnen ans Werk machen und ihre Gedanken zu Plakat bringen.

Wenn niemand mehr etwas schreiben möchte, ist die Galerie noch einmal für alle zum Anschauen eröffnet.

Besondere Hinweise: Schau als Tutorin den Teilnehmerinnen nicht beim Schreiben über die Schulter! (Sonst fühlen sie sich beobachtet, und es ist nicht mehr anonym.)

Varianten: Auch per Kartenabfrage möglich. Dann können auch 2 oder 4 Aspekte auf ein Plakat. Beliebt ist auch die Variante „Koffer und Mülleimer“.

Wann einsetzen: Am Ende der OE, eines Seminars oder einer längeren Arbeitseinheit

8.5. OE-Feed-back-Bögen

Art: schriftliche „Umfrage“

Ziel: Feed-back zur OE

Dauer: 5–10 Minuten

Wir brauchen dazu: pro Person einen Feed-back-Bogen (Seite 52)

So geht es: Alle Teilis bekommen einen Feed-back-Bogen, füllen ihn anonym aus und geben ihn der Tutorin zurück.

Besondere Hinweise: Die Zettel werden bei den Gruppen-Packs dabei sein. Bitte an beiden Tagen je einen Bogen ausfüllen lassen.

Wann einsetzen: Donnerstag und Freitag, je am Ende der Arbeit in Gruppen. Wenn jemand früher geht, dann lasst sie bitte auch einen Bogen ausfüllen!

8.6. Energiepegel-Anzeige

Art: alle zeigen mit der Hand ihren persönlichen Energiepegel

Ziel: schnelles Feed-back darüber, wie viel Energie jede aus der Gruppe im Moment hat

Dauer: 2 Minuten

Wir brauchen dazu: Steh- oder Sitzkreis, in dem sich alle sehen können

So geht es: Die Tutorin gibt vor, welche räumliche Höhe den Maximalpegel darstelle (z. B. Gürtelhöhe, Brusthöhe, Scheitel oder so). Der Boden bedeutet *keine Energie*. Dann zeigen alle gleichzeitig mit der Hand, wie viel Energie sie im Moment noch haben.

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Vor längeren Arbeitseinheiten, oder wenn die Gruppe insgesamt irgendwie schlapp aussieht. Oder später am Tag vor einer nicht mehr elementar wichtigen „Zusatz-Arbeitseinheit“.

8.7. Theater/Enterprise/Piratenschiff

Art: alle positionieren sich in einem gemalten Theatergrundriss

Ziel: Tages- oder Seminar-Feed-back

Dauer: 15–20 Minuten

Wir brauchen dazu: vorbereitetes Plakat, Eddings oder Klebepunkte (evtl. in mehreren Farben)

So geht es: Auf das Plakat hat die Tutorin den Grundriss eines Theaters gemalt: Bühne, Garderobe für Gäste, Foyer, Sitzplätze, Stehplätze, Loge, Regie, Maske, Künstlerinnengarderobe, Telefonzellen, Klos, Park, Technik, Bar ...

Alle Teilnehmerinnen tragen sich nun ein an der Stelle, an der sie sich (im übertragenen Sinne) heute (oder während des Seminars) gesehen haben. Wer sich gar nicht entscheiden kann, darf sich auch doppelt eintragen.⁸

Varianten: Wenn das Feed-back anonym sein soll, können die Teilis auch Klebepunkte kleben, anstatt ihre Namen einzutragen.

Für ein zeitlich genaueres Feed-back kann die Tutorin auch mehrere Farben benutzen (für Vormittag, Nachmittag, Abend ...). Dann sollte sie aber eine Legende in das Plakat integrieren.

Eine Alternative zum Theater kann auch ein anderes Gebäude, die *Enterprise* oder ein Piratenschiff sein.

⁸Oder sie trägt sich als Schmierfleck ein – als eine Raum-Zeit-Anomalie gewissermaßen.

8. *Feed-back und Auswertung*

Besondere Hinweise: —

Wann einsetzen: Am Ende eines Tages oder einer Veranstaltung

8.8. Hand-Feed-back

Art: die fünf Finger einer Hand entsprechen fünf Fragen

Ziel: Tages- oder Seminarkritik

Dauer: 10–15 Minuten

Wir brauchen dazu: ein Plakat, auf das eine große Hand gemalt ist, die Finger beschriftet mit den unten stehenden Fragen

So geht es: Beginnend beim Daumen, geben die Teilis nacheinander ihr Feed-back zu allen Fragen auf dem Plakat:

Daumen: Daumen hoch für ...

Zeigefinger: Darauf möchte ich hinweisen ...

Mittelfinger: Im Mittelpunkt stand für mich ...

Ringfinger (mit Ring): Mein Schmuckstück heute/auf dem Seminar war ...

Kleiner Finger: Zu kurz kam für mich ...

Besondere Hinweise: Diese Methode habe ich von Vera Derschum vom vfh gelernt.

Wann einsetzen: als Tages- oder Seminarkritik

Literatur

- [aHPG98] Josef W. Seifert Heinz-Peter Göbel. *Games: Spiele für Moderatoren und Gruppenleiter – kurz, knackig, frech*. GABAL Verlag, Offenbach, 1998. Dieses Buch stellt sehr gut erklärt und schick layoutet 33 Spiele dar. Die Spiele sind übersichtlich danach geordnet, in welcher Phase eines Seminar man sie einsetzen kann: Einstieg, Arbeitsphase, Schluss. Klasse Buch, wenn auch ein wenig teuer.
- [aSS⁺99] Frank Wippermann Stefan Scholz et al. *Nun geht doch endlich spielen!* v.f.h. Verein zur Förderung politischen Handelns, <http://www.vfh-online.de/>, Rathausgasse 11a, 53111 Bonn, 2. edition, 1999. Dieses Buch ist nur direkt beim vfh und mit viel Überredungskünsten erhältlich. Es enthält kurze (teilweise zu kurze) Beschreibungen von 59 Spielen, die der vfh auf den eigenen Seminaren spielt. Die vfh-Seminar sind meist sehr spielintensiv und wirklich zu empfehlen.
- [Bae94] Ulrich Baer. *666 Spiele: für jede Gruppe, für alle Situationen [der Titel ändert sich wahrscheinlich, wenn bei einer Neuauflage noch mehr Spiele dazukommen]*. Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung, Seelze (Velber), 7. edition, 1994. Dieses Buch beschreibt brauchbar verständlich für wenig Geld sehr viele gute Spiele. Die Spiele sind mit Schlagworten versehen. Die alphabetische Sortierung ist leider völlig unbrauchbar, wenn man ein bestimmtes Spiel oder eine bestimmte Sorte Spiel schnell finden möchte. Dabei hilft auch die thematisch sortierte Liste am Ende des Buchs nicht viel. Dieses Buch ist auch für teures Geld als Datenbank zu haben, die ich mir allerdings nicht bestellt habe.
- [Pfe70] J. E. Pfeiffer, J. W. Jones. *A handbook of structured experiences for human relations training, Vol. I + II*. University Associates Press, Iowa City, 1970. In diesen beiden Büchern ist das NASA-Spiel zu finden.
- [Rac98] Axel Rachow. *Ludus & Co: Didaktische Spiele für alle, die in und mit Gruppen arbeiten*. Neuland Verlag, Edeltzeller Weg 34, 36093 Künzell, Fon (06 61) 9 34 14-33, Fax (06 61) 9 34 14-20, 1998. Dies ist kein Buch, sondern eine Kartei in einer schicken Box mit Verschluss. Die 88 Karten mit je einer Spielbeschreibung sind übersichtlich farblich in Kategorien aufgeteilt: *Warming Up, Themen bearbeiten, Kooperation & Kommunikation, Motivation & Auflockerung, Sensibilisierung & Wahrnehmung* sowie *Auswertung & Abschluss*. Die Spielbeschreibungen sind übersichtlich und gut verständlich. Leider ist die Sammlung mit 74 Mark relativ teuer und meines Wissens nur direkt beim Verlag erhältlich. Die Erweiterungsbox mit 80 weiteren Spielen kostet noch einmal 110 Mark.

Literatur

- [Rös97] Doris Röschmann. *111 x Spaß am Abend: Heitere Spiele zur Auflockerung von Teilnehmern in Seminaren, Kursen und Freizeiten*. Windmühle Verlag, Hamburg, 3. edition, 1997. Nicht zu teures Buch mit vielen klasse Spielen – nicht nur am Abend, sondern zu allen Zeitpunkten eines Seminars. Mit nette Abbildungen und verständlich erklärt.

A. Intelligenztest

Datum: _____

Lesen Sie bitte zuerst alle Fragen gründlich durch, bevor Sie sie beantworten. Sie haben insgesamt drei Minuten Zeit.

1. Wer komponierte die Oper *Aida*? _____
2. Wer schrieb das Buch *Krieg und Frieden*? _____
3. Wo fand 1954 die Fußballweltmeisterschaft statt? _____
4. Setzen Sie die Zahlenreihe fort: 2 – 4 – 6 – _____
5. Von wem stammen die Figuren *Max und Moritz*? _____
6. Wann lebte Karl der Große? _____
7. Wie viele Kontinente gibt es auf der Erde? _____
8. Wer erfand die Glühbirne? _____
9. Welches Land produziert das meiste Öl? _____
10. Wie heißt das westliche Verteidigungsbündnis? _____
11. Wie viele Tierkreiszeichen gibt es (Stier, Wassermann etc.)? Nur die Anzahl: _
12. Durch wen wurde Napoleon besiegt? _____
13. Füllen Sie nur das heutige Datum oben links aus. Alles andere können Sie sich sparen. Genießen Sie noch zwei Minuten Ruhe.

B. Kennenlern-Bingo

Gehe im Raum herum und finde Personen, die den Anforderungen in den Kästchen entsprechen. Für jedes Kästchen soll eine Person gefunden werden, die dann in dem entsprechenden Kästchen unterschreibt.

Wenn vier Kästchen in einer Reihe – waagrecht, senkrecht oder schräg – ausgefüllt bekommt, rufe laut „**Bingo!**“ Mach aber weiter, bis die Zeit für das Spiel vorüber ist.

Wer bekommt mehrere Bingos zusammen?

Denk aber daran, dass es Ziel des Spieles ist, die anderen TeilnehmerInnen kennen zu lernen: Deshalb unterhalte dich ruhig ein wenig mit ihnen, auch wenn du schon dein Kästchen ausgefüllt hast!

Finde jemanden, der/die ...

... eine Sprache spricht, die du – auch ansatzweise – nicht sprichst:	... ein Haustier hat:	... die gleiche Augenfarbe wie du hat:	... in den letzten drei Jahren einmal (als PatientIn) im Krankenhaus war:
... mindestens ein Jahr außerhalb Deutschlands gelebt hat:	... das gleiche Musikinstrument spielt wie du:	... eine andere Staatsangehörigkeit als du hat:	... im gleichen Monat Geburtstag hat wie du:
... den gleichen Lieblingsfilm hat wie du:	... etwas Handgemachtes trägt:	... im gleichen Jahr geboren wurde wie du:	... keinen Fernseher hat:
... gleich viele Geschwister wie du hat:	... das gleiche Hauptverkehrsmittel wie du hat:	... in einem Land war, in dem du noch nie warst:	... denselben Sport wie du betreibt:

C. NASA-Spiel

Name: _____ Gruppe: _____

Sie sind Mitglied einer Raumfahrtmannschaft, die ursprünglich geplant hatte, auf der erhellten Oberfläche des Mondes mit einem Mutterschiff zusammenzutreffen. Infolge technischer Schwierigkeiten ist Ihr Raumschiff jedoch gezwungen worden, an einer Stelle in der Tagzone zu landen, die etwa 300 km von dem Treffpunkt entfernt liegt. Während der Landung ist ein großer Teil der Ausrüstung an Bord beschädigt worden.

Da die Aussicht zu überleben davon abhängt, ob Sie das Mutterschiff erreichen, müssen die wichtigsten der vorhandenen Dinge für den 300 km langen Weg gewählt werden. Unten finden Sie eine Liste von 15 Gegenständen, die nach der Landung unbeschädigt geblieben sind. Ihre Aufgabe ist es, diese Gegenstände in eine Rangordnung zu bringen, je nachdem, wie notwendig Sie Ihnen zum Erreichen des Treffpunktes erscheinen. Setzen Sie Nummer 1 neben den wichtigsten Gegenstand, Nummer 2 neben den zweitwichtigsten usw.

Die unbeschädigten Dinge:

- 1 Schachtel Streichhölzer
- 1 Dose Nahrungskonzentrat pro Person (mit Spezialventil an den Raumanzug anschließbar)
- 15 m Nylonseil
- 30 m² Fallschirmseide (15 x 2 m)
- 1 tragbares Heizgerät (mit Infrarot-Strahler als Wärmequelle)
- 2 Pistolen 7,654 mm
- 1 kleine Kiste Trockenmilch pro Person
- 2 Sauerstofftanks zu je 50 l pro Person
- 1 Sternkarte (aus Mondperspektive)
- 1 Schlauchboot (automatisch aufblasbar durch CO₂-Flaschen)
- 1 Magnetkompass
- 22 l Wasser pro Person (mit Spezialventil an den Raumanzug anschließbar)
- Signalpatronen (auch im luftleeren Raum zündend, ohne Pistole abschießbar)
- 1 Erste-Hilfe-Koffer u. a. mit Injektionsnadeln
- 1 Fernmelde-Empfänger und -Sender mit Solarzellen

D. Trotzburg

D.1. Auswertungsbogen

Beobachtete Spielerin:	Verteidigt sich:	Gibt eigene Fehler zu:
	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
Andere Spielerinnen:	Greift andere an:	Hilft anderen:
1	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
2	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
3	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
4	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
Schließt Koalitionen mit:	Hetzt gegeneinander auf:	Vermittelt zwischen:
1	1 gegen 2	1 und 2
2	1 gegen 3	1 und 3
3	1 gegen 4	1 und 4
4	2 gegen 3	2 und 3
	2 gegen 4	2 und 4
	3 gegen 4	3 und 4

Anleitung:

In der linken Spalte werden, von oben nach unten, Name und Rolle der beobachteten Spielerinnen eingetragen, darunter Namen und Rollen ihrer Mitspielerinnen (1, 2, 3, 4).

Jedesmal, wenn die beobachtete Spielerin etwas sagt, wird ein Strich in das passende Kästchen gesetzt. Die Zeilen 1–4 betreffen die Spielerinnen, die die beobachtete Spielerin angreift oder denen sie hilft. Also kein Strich, wenn „Spielerin Nr. 3“ etwas sagt, sondern wenn die beobachtete Spielerin zu Spielerin 3 etwas sagt. Entsprechend werden Striche im unteren Bereich gemacht, wenn die beobachtete Spielerin zwischen zwei anderen vermittelt, oder sie gegeneinander aufhetzt.

Trotzdem wird bei der Protokollierung eines Spiels bei bestimmten Äußerungen immer noch eine Grauzone übrigbleiben, etwa wenn es darum geht zu entscheiden, ob eine Aussage nun sachlich oder unsachlich war. In wichtigen Fällen sollten die Beobachterinnen zusätzliche Anmerkungen an den Rand schreiben.

D.2. Rollenbeschreibung: Krankenpfleger

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trozsburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Zum Krankenpfleger von Trozsburg kommt eines Tages der Schmied und sagt: „Draußen vor der Stadt liegt ein Kaufmann aus Hochberg. Er ist verwundet. Er hat mich angefallen und ich habe mich gewehrt und ihn zusammengeschlagen. Wir können ihn nicht im Schnee liegenlassen. Komm und hilf mir, ihn reinzutragen!“

Der Krankenpfleger hat wenig Lust, einem Hochberger zu helfen. Deswegen sagt er: „Du hast mir nichts anzuschaffen. Wenn's der Bürgermeister sagt, geh ich hinaus, sonst nicht!“ Eigentlich ärgert er sich ja oft über den Bürgermeister, daß er soviel anschafft. Aber jetzt ist es ihm ganz recht. Der Schmied sagt, er wäre schon beim Bürgermeister gewesen und beim Arzt, und beide wollen nicht recht was tun. Aber der Krankenpfleger bleibt dabei.

Der Schmied läuft weg, und nach einer Weile kommt er wieder und berichtet, der Bürgermeister hätte es jetzt befohlen. Da geht der Krankenpfleger mit ihm hinaus, und sie holen den Verwundeten herein.

Der Arzt verbindet seine Wunden, aber in der Nacht stirbt der Kaufmann. Der Arzt sagt: „Der war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat ihn fertiggemacht. Wenn der Wächter gleich gesehen hätte, was los war, und uns Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trozburgern eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!“

D.3. Rollenbeschreibung: Schmied

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Der Schmied von Trotzburg sieht eines Tages vor der Stadt einen Kaufmann aus Hochberg vorbeikommen. Er denkt sich: „Dem nehme ich sein Geld ab!“ Er überfällt ihn, schlägt ihn zusammen und nimmt das Geld. Wie er aber den Kaufmann verwundet im Schnee liegen sieht, bekommt er's mit der Angst und rennt in die Stadt, um Hilfe zu holen.

Zuerst geht er allerdings zum Wächter auf den Turm. Der Wächter hat alles mit angesehen. Der Schmied gibt ihm die Hälfte des geraubten Geldes, damit er nichts verrät. Der Wächter verspricht, nichts zu sagen.

Der Schmied läuft zum Bürgermeister und sagt zu ihm: „Eben hat mich ein Kaufmann aus Hochberg überfallen wollen. Ich habe mich gewehrt und ihn verwundet. Jetzt liegt er draußen im Schnee.“ Der Bürgermeister zählt gerade die Stadtkasse nach und sagt nur: „Das werden wir schon kriegen!“ Er tut aber nichts.

Da läuft der Schmied zum Arzt und sagt: „Komm mit vor die Stadt hinaus und hilf dem verwundeten Kaufmann!“ Der Arzt sagt: „Was? Zu einem Hochberger soll ich hinausgehen? Fällt mir gar nicht ein. Wenn ihr ihn hereinschafft, werde ich ihn vielleicht behandeln, sonst nicht.“

Da rennt der Schmied zum Krankenpfleger und bittet ihn: „Trag doch mit mir den Kaufmann herein! Allein schaffe ich es nicht.“ Der Krankenpfleger sagt: „Du hast mir gar nichts anzuschaffen. Wenn's der Bürgermeister sagt, komme ich mit, sonst nicht.“

Der Schmied läuft wieder zum Bürgermeister, der immer noch beim Geldzählen ist. Er sagt: „Meinetwegen soll er ihn hereinschaffen.“

Der Schmied läuft zum Krankenpfleger, und beide tragen den Kaufmann in die Stadt. Der Arzt verbindet seine Wunden, aber in derselben Nacht stirbt der Kaufmann.

Der Arzt sagt: „Der war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat ihn fertiggemacht. Wenn der Wächter gleich gesehen hätte, was los war, und uns Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzburgern eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!“

D.4. Rollenbeschreibung: Bürgermeister

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Der Bürgermeister mag die Hochberger gar nicht. Eines Tages, als er gerade die Stadtkasse nachzählt, kommt der Schmied angerannt und erzählt: „Eben hat mich ein Kaufmann aus Hochberg überfallen wollen. Ich hab mich gewehrt und ihn verwundet. Jetzt liegt er draußen im Schnee.“ Der Bürgermeister denkt sich: „Das geschieht dem Hochberger recht!“ Und weil er die Hochberger nicht mag, bleibt er hinter seinem Geld sitzen und sagt nur: „Das werden wir schon kriegen!“

Der Schmied läuft daraufhin zum Arzt, aber der will nicht hinausgehen. Höchstens, wenn der Verwundeten hereingebracht wird, würde er ihn behandeln. Der Schmied bittet den Krankenpfleger, den Kaufmann mit ihm hereinzutragen. Aber der sagt: „Nur, wenn es der Bürgermeister mir befiehlt.“

Da kommt der Schmied zum Bürgermeister zurück und erzählt ihm alles. Der Bürgermeister sagt: „Na, meinetwegen soll er ihn reinschaffen.“ Sie schaffen den Kaufmann herein, der Arzt verbindet seine Wunden, aber in der Nacht stirbt der Kaufmann.

Der Arzt sagt zu den anderen: „Der war nicht mehr zu retten, die Kälte hat ihn fertiggemacht. Wenn der Wächter gesehen hätte, was los war, und uns sofort Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“ Der Wächter sagt: „Ich habe von dem ganzen Vorfall nichts gesehen.“

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzburgern eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!“

D.5. Rollenbeschreibung: Arzt

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trozburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Eines Tages kommt der Schmied zum Arzt und sagt: „Draußen vor der Stadt liegt ein Kaufmann aus Hochberg verwundet im Schnee. Komm doch raus und hilf ihm! Er hat mich überfallen wollen, ich habe mich gewehrt und ihn verwundet. Eben war ich schon beim Bürgermeister, aber der will nichts unternehmen!“

Der Arzt denkt sich: „Geschieht ihm recht, dem Hochberger!“ Er sagt: „Was?! Ich soll zu einem Hochberger rausgehen in dieser Kälte? Fällt mir gar nicht ein. Bringt ihn rein, dann kann ich ihn vielleicht behandeln.“

Der Schmied läuft zum Krankenpfleger und bittet ihn, den Kaufmann mit in die Stadt zu tragen, aber der will erst etwas unternehmen, wenn es der Bürgermeister befiehlt. Der Schmied rennt zum Bürgermeister. Der befiehlt es endlich und gemeinsam schaffen der Schmied und der Krankenpfleger den Kaufmann zum Arzt.

Der Arzt sieht, dass der Kaufmann todkrank ist, weil er solange im Schnee gelegen hat. Er verbindet die Wunden, aber Arznei gibt er dem Kaufmann nicht, weil er sich denkt: „Wozu soll ich diesem Hochberger auch noch kostenlos meine teure Arznei geben?“

In der Nacht stirbt der Kaufmann. Der Arzt sagt zu den anderen: „Der war nicht mehr zu retten, die Kälte hat ihn fertiggemacht. Wenn der Wächter gesehen hätte, was los war, und uns sofort Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trozburgern eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!“

Kurz vor der Beratung, in der entschieden werden soll, wer den Hochbergern als Schuldiger ausgeliefert werden soll, kommt der Wächter zum Arzt und bezahlt eine längst fällige Rechnung.

D.6. Rollenbeschreibung: Wächter

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Der Wächter steht auf seinem Turm und beobachtet die Straße, die an der Stadt vorbeiführt. Eines Tages sieht er, wie der Schmied von Trotzburg einen Kaufmann, der aus Hochberg kommt, überfällt und niederschlägt.

Der Wächter meldet es aber nicht in der Stadt, weil er sich denkt: „Was geht mich ein Hochberger an?“ Kurz darauf kommt der Schmied zu ihm auf den Turm gestiegen und gibt ihm Geld, damit er in der Stadt sagt, er hätte nichts gesehen. Dem Wächter ist es recht, und er verspricht, nichts zu sagen.

Der Schmied läuft weiter zum Bürgermeister und stellt die Sache so dar, als sei er vom Kaufmann angefallen worden und hätte sich gewehrt. Im Kampf hätte er dann den Kaufmann verwundet. Der Bürgermeister tut nichts.

Da läuft der Schmied weiter zum Arzt, aber der Arzt will nicht hinausgehen. Höchstens, wenn jemand den Verwundeten hereinbrächte, würde er ihn behandeln. Also rennt der Schmied zum Krankenpfleger, aber der will nur hinausgehen, wenn der Bürgermeister es befiehlt. Nachdem der Schmied vom Bürgermeister den Befehl eingeholt hat, den Kaufmann zu holen, geht der Krankenpfleger mit vor die Stadt.

Aber es ist schon zu spät. In der Nacht stirbt der Kaufmann. Der Arzt sagt: „Der war nicht mehr zu retten, die Kälte hat ihn fertiggemacht. Wenn der Wächter gesehen hätte, dass da einer verwundet im Schnee liegt, und uns Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzburgern eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!“

Kurz vor der Beratung, wer den Hochbergern als Schuldiger ausgeliefert werden soll, kommt der Wächter zum Arzt und bezahlt eine längst fällige Rechnung.

E. Feed-back-Fragebogen zur Orientierungseinheit

LiebeR ErstsemesterIn,

deine Meinung zu unserer Orientierungseinheit ist uns wichtig, denn sie hilft uns, die nächste OE noch besser zu gestalten.¹

Bitte fülle diesen Fragebogen so vollständig wie möglich aus. Sei ruhig schonungslos ehrlich – der Fragebogen ist anonym. Wenn dir etwas besonders gut gefallen hat, darfst du uns natürlich ebenso schonungslos loben.

Vielen Dank fürs Ausfüllen!

Dieser Tag ist heute: Mittwoch Donnerstag Freitag

Deine TutorInnen: _____

1. Was hat dir heute besonders gut gefallen?
2. Was hat dir heute nicht so gut gefallen?
3. Wie fandest du die Atmosphäre in deiner Gruppe heute?
4. Was hast du heute verstanden und behalten?
5. Was hast du verstanden, aber nicht in allen Einzelheiten behalten?
6. Was hast du heute nicht verstanden?
7. Was möchtest du uns sonst noch mitteilen? (Auf der Rückseite ist auch noch Platz.)

¹Alle Kinder haben Spaß beim OE-Rundgang. Nur nicht Marten, der sortiert die Karten.