



Spiele für die Gruppe
für 9-15 Jahre

5.1.10 Mimikwürfel zeigen Gefühle

ZIELE

Stimmungen und Gefühle äußern
Gefühle anderer wahrnehmen

SPIELABLAUF

Zuerst möchte ich die sechs Würfelbilder vorstellen:

Der Strahlemann
ist sehr gut drauf.



Der Erstaunte
wundert sich nur.



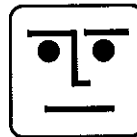
Der Optimist
ist gut dabei.



Der Pessimist
ist schlecht drauf.



Der Unentschiedene
weiß es noch nicht.



Der Zornige
ist sehr wütend.



WEITERSPIELEN

F 5.1.9

Gefühlslandschaft

F 5.3.7

Eigenschaften verteilen

F 6.1.11

Ich beschreibe dich

F 6.2

Dich wahrnehmen

F 8.1

Spiel mit Skulpturen

E 6.2.6

Du zeichnest mich

E 8.1

Statuenspiel

E 9.3

Pantomimisches Spiel

VARIANTEN

- So lange würfeln, bis die eigene Stimmung gewürfelt ist.
- Die vermutete Stimmung eines Mitspielers würfeln.
- Der Spielleiter nennt eine Alltagssituation. Jeder Mitspieler würfelt so lange, bis der Würfel die Stimmung zeigt, die er glaubt, dabei zu haben.
- Alle Mitspieler ziehen eine Grimasse. Einer muß erraten, wie das dargestellte Würfelbild heißt.
- Ein Mitspieler würfelt dreimal hintereinander. Nun erzählt er eine Geschichte, die zu den drei Würfelbildern paßt.

HINWEIS

Die Mimikwürfel sind als sogenannte MIMÜRFEL von Hajo Bücken erhältlich bei: Arbeitsstelle für Neues Spielen. Vor dem Steintor 33, 2800 Bremen 1.
Sie sind in Österreich auch unter folgenden Adressen erhältlich: AGB-Wien, Arbeitsgemeinschaft für Gruppenberatung, Hüttelbergstraße 61, 1140 Wien.
Oder: Arbeitsgemeinschaft für Gruppenberatung, Pulvermühlstraße 6, 4040 Linz.

5.3.6 *Ich rate, wie ich bin*

ZIELE

Auf Eigenschaften anderer reagieren
Selbstwahrnehmung schärfen

SPIELABLAUF

In der Kreismitte liegen sechs Eigenschaftswortzettel: witzig, ernst, schnippisch, pessimistisch, optimistisch, ängstlich.

Ein Freiwilliger schließt die Augen, die Wortkärtchen werden umgedreht, ein Mitspieler zieht eines der Kärtchen und stellt sich so hinter den Freiwilligen, daß die anderen Mitspieler das Wortkärtchen sehen können. Nun sagt jeder der Mitspieler etwas zum Freiwilligen. Dieser soll aufgrund der Äußerungen erraten, welche Eigenschaft ihm zugeschrieben wird.

VARIANTE

Der Freiwillige stellt den Mitspielern Fragen, wie er sich mit seiner Eigenschaft in bestimmten Situationen verhalten würde.

BEISPIEL

„Wie verhalte ich mich, wenn das Nachbarhaus brennt?“
„Du glaubst, daß ein Pyromane am Werk war.“ (pessimistisch)

REFLEXION

Findest du Teile der dir zugeschriebenen Eigenschaft tatsächlich an dir?
Möchtest du diese Eigenschaft gerne haben?
Welche Vor- und Nachteile erwachsen aus dieser Eigenschaft?

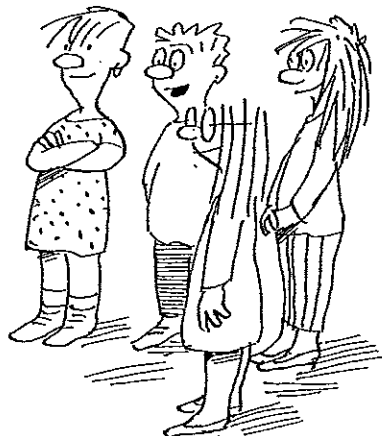
WEITERSPIELEN

F 5.3.7

Eigenschaften verteilen

F 5.3.5

Ratet, wie ich bin
und alle Weiterspielvor-
schläge von Spiel F 5.3.5



6.2.3 *Du wirst erkannt*

WEITERSPIELEN

F 6.2.4

Du wirst erfragt

F 6.2.2

*Du beobachtest mich
beim Spiel*

F 5.1

Was fühle ich

F 5.3

Wie bin ich

E 5.1

Was mag ich

E 6.2

Dich wahrnehmen

ZIELE

Selbstwahrnehmung und Fremdwahrnehmung vergleichen
Soziale Wahrnehmung schulen

SPIELABLAUF

Jeder Mitspieler schreibt auf einen Zettel ein Tier, eine Pflanze, ein Werkzeug und eine Farbe, die zu ihm passen.

Die Zettel werden nun gemischt. Ein Zettel nach dem anderen wird nun aus dem Stapel gezogen. Alle raten, wem der Zettel gehört. Der Besitzer des Zettels erklärt nun auch, wenn möglich, warum er diese Dinge gewählt hat.

VARIANTE

Alle Mitspieler ziehen immer wieder Zettel aus dem Stapel, suchen die Besitzer der Zettel und sprechen mit diesen darüber.

6.2.4 *Du wirst erfragt*

ZIELE

Fremdwahrnehmung
Mit falscher Selbstdarstellung anderer umgehen

SPIELABLAUF

Ein Mitspieler schreibt verdeckt den Namen eines anderen Mitspielers auf. Die Mitspieler versuchen durch Fragen den Namen der Person zu erraten.

BEISPIELE

- Ist die Person weiblich oder männlich?
- Ist sie lustig/ernst/aktiv/passiv/redsellig/ruhig/schüchtern/kontaktfreudig/witzig/...?
- Kommt sie oft zu spät?

WEITERSPIELEN

F 6.2.5

*Was ist gleich an dir
und mir?*

F 6.2.3

Du wirst erkannt

F 8.3.4

Befragung

E 7.3.3

Viele Fragen an den Neuen

Es gibt vier Antwortmöglichkeiten:

1. Ja 2. Nein 3. Weiß ich nicht. 4. So eine Frage kann man nicht beantworten.

REFLEXION

Gab es Antworten des Rätselstellers, mit denen du dich nicht identifizieren konntest?
Sagt dieses Spiel etwas darüber aus, ob der Rätselsteller dich gut oder schlecht kennt?
Hast du das Gefühl, daß dich die meisten deiner Mitspieler richtig einschätzen können?
Was kann dazu beitragen, daß man richtig eingeschätzt wird? Welchen Nachteil haben falsche Einschätzungen? Kann man „Angeber“ richtig einschätzen? Was hältst du von übermäßiger Bescheidenheit?

6.3 Mit dir zusammenarbeiten

6.3.1 Zu zweit mit einem Stift zeichnen

ZIELE

- ☉ Zusammenarbeit
- ☉ Sich durchsetzen und nachgeben können
- ☉ Sich einfühlen können
- ☉ Sich nonverbal verständigen

SPIELABLAUF

Die beiden Mitspieler erhalten miteinander einen Stift und ein großes Zeichenblatt. Ohne zu sprechen zeichnen sie miteinander, indem sie gemeinsam den Stift halten. Sie haben zum Zeichnen fünf Minuten Zeit.

VARIANTEN

- ☉ Der Spielleiter gibt ein Thema vor, z. B.: Haus, Drachen, Schiff, . . .
- ☉ Die beiden Mitspieler verabreden vor dem Zeichnen ein Thema.
- ☉ Es wird kein Thema vereinbart, man lässt sich überraschen, was entsteht.

HINWEISE

Manche Mitspieler übernehmen hier gerne die Führung, manche lassen sich gerne führen. Probleme gibt es aber dann, wenn zwei passive Mitspieler oder zwei dominante Mitspieler einander begegnen, was Thema der anschließenden Reflexion sein kann.

REFLEXION

Hattest du einen Partner, der dich mehr führen wollte, als dir lieb war? Oder war dein Partner zu wenig aktiv? Mit wem könntest du diese Übung besonders gut machen? Mit wem hast du bei der Zusammenarbeit schlechte Erfahrungen gemacht? Was kannst du tun, um eine für beide befriedigende Zusammenarbeit zu gewährleisten? Welche Eigenschaften und Verhaltensweisen verhindern eine gedeihliche Zusammenarbeit?

ROLLENSPIEL

- ☉ Streit über die geplante Urlaubsreise
- ☉ Wer ist schuld am Sturz mit dem Tandem?
- ☉ Immer soll ich das tun, was du willst!

WEITERSPIELEN

F 6.3.2

Zu zweit abwechselnd zeichnen

F 7.2

Kooperationsspiele

F 7.3.3

Blindheit im Alltag

F 8.1.1

Versteinerte Paare

F 8.3

Soziales Rollenspiel

E 6.2

Dich wahrnehmen

E 6.3

Mit dir zusammenarbeiten

E 7.2

Kooperationsspiele

E 7.4

Helferspiele

7.2.6 Weltraumexpedition

ZIELE

- Integration
- Festlegen von Positionen
- Durchsetzung eigener Vorstellungen üben
- Kooperation

SPIELABLAUF

Jede Gruppe von 8 Mitspielern baut die Sitzplätze in einem Raumschiff auf, das ein Jahr lang zu einem entfernten Planeten unterwegs sein soll. Alle möglichen Positionen müssen besetzt sein: Kapitän, Pilot, Kopilot, Ingenieur, Koch, . . .

Ein Beobachter sitzt bei der Gründungssitzung der Expeditions Mannschaft dabei und macht sich Notizen über seine Eindrücke, die er bezüglich der Dominanz und der Zurückhaltung der späteren Expeditionsteilnehmer im Gespräch hat.

Wenn alle Positionen festgelegt sind, erhält die Gruppe einige Aufgaben, die sie in der Diskussion (Trainingsgespräch) zu lösen hat:

1. Ein fremdes Raumschiff greift an. Nur ein äußerst geschicktes und tapferes Todeskommando kann das Raumschiff vor dem Untergang retten.
2. Mehrere Antriebssysteme sind ausgefallen. Ein Teil der Besatzung muß ins kleine Hilfsraumschiff umsteigen. Die Überlebenschancen im Hilfsraumschiff sind gering.
3. Der Kapitän und sein Stellvertreter sind plötzlich an einer geheimnisvollen Geisteskrankheit erkrankt. Sie verhalten sich so, daß sie für die Besatzung ein lebensgefährliches Risiko darstellen. Der Kopilot ist sehr unerfahren.
4. Ein unbekannter Planet ist in Sicht. Er sieht trügerisch aus. Soll man landen? Ist er eine Rettung für diejenigen, die die Expedition bereits als Fahrt in den Tod betrachten?
5. Ein feindliches Raumschiff mit einem mächtigen Magnetfeld hat das Raumschiff in seine Gewalt gebracht. Über das Funkkommunikationssystem kommt von dort die Bedingung: Liefert uns ein Besatzungsmitglied aus, nur dann könnt ihr uns entrin nen!

Jede Gruppe hat nun ein Problem, das ähnlich einem der vorhin diskutierten Probleme ist, spontan im Rollenspiel vor der Gesamtgruppe zu lösen.

1. Das Raumschiff ist an ein feindliches Flugobjekt geraten, das es nun mit Fangarmen festhält. Einige Besatzungsmitglieder müssen das Raumschiff verlassen, um es aus den Fangarmen zu befreien. Die Überlebenschance für diese tapferen Leute scheint gering zu sein.
2. Aus rätselhaften Gründen ist ein Teil der Nahrung im Raumschiff ungenießbar geworden. Ein Teil der Mannschaft muß auf einem unbekanntem Planeten ausgesetzt werden.

WEITERSPIELEN

F 7.2.5

Gemeinsam die Klasse planen

F 7.4

Beziehungsspiele

F 8.2

Planspiel

F 8.3

Soziales Rollenspiel

F 5.3.7

Eigenschaften vertellen

F 6.3

Mit dir zusammenarbeiten

E 6.3

Mit dir zusammenarbeiten

E 7.2

Kooperationsspiele

E 7.4.13

Tragewettlauf

3. Der Kapitän und sein Stellvertreter verhalten sich in den letzten Tagen so, daß eine Meuterei angebracht scheint.
4. Es ist unsicher, wie lange das Raumschiff technisch noch funktionsfähig ist. Die Besatzung eines außerirdischen Raumschiffes bietet der Besatzung ein Umsteigen auf deren Raumschiff an.
5. Über das Weltraumradiosystem wird bekannt, daß 90 % aller Weltraumnahrung verseucht sind. Hat das Virus, das sofort tödliche Wirkung zeigt, auch unser Raumschiff befallen? Muß die ganze Besatzung verhungern? Die einzige Lösung: Einer muß als Testperson eine Nahrungspille kosten.

REFLEXION

Entsprach das Verhalten im Rollenspiel dem Training in der Diskussion?

Wer übernahm welche Aufgaben?

Welche Eigenschaften traten zutage?

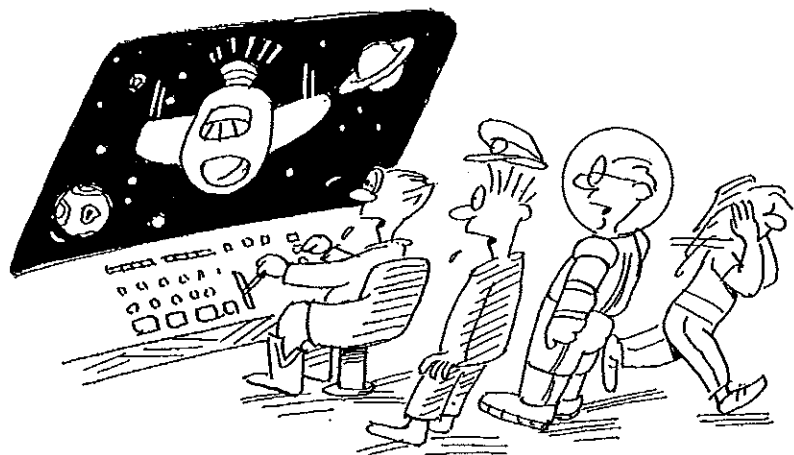
Welche Besatzungsmitglieder gerieten aneinander? Gab es nur spielerische Konflikte oder gab es echte Diskrepanzen der Mitspieler untereinander?

Wer war aktiv an der Problemlösung beteiligt? Wer versuchte im Gespräch, den Mitspielern Aufgaben aufzuhalsen?

Wer ist mit dem Ergebnis zufrieden oder unzufrieden?

Würde jemand, wenn er das Spiel nochmals spielen würde, lieber eine andere Rolle bekleiden? Wie könnte eine neue Rollenverteilung aussehen?

Am Reflexionsgespräch beteiligen sich sowohl die Aktiven als auch die beobachtenden Gruppen. Die Gesprächsbeiträge der Besatzungsmitglieder haben Vorrang. Zum Schluß erzählt der Beobachter, der beim Trainingsgespräch zugehört hat, welche Unterschiede ihm zwischen Trainingsgespräch und Rollenspiel aufgefallen sind.



7.3.4 Die blinde Gruppe

ZIELE

Integration Akustische Wahrnehmung schulen

SPIELABLAUF

Bis zu fünf Mitspieler werden vom Spielleiter im Raum verteilt. Sie schließen die Augen und nehmen am Boden Platz. Nun rufen sie die Namen der anderen vier Mitspieler. Diese antworten mit „Hier bin ich!“ Jetzt weiß jeder Mitspieler, wo die anderen vier Mitspieler ungefähr sitzen. Ein vom Spielleiter bestimmter freiwilliger Blinder steht nun auf und geht blind vorsichtig zum nächsten Mitspieler, ertastet diesen und nennt dessen Namen. Stimmt der Name, steht dieser Mitspieler blind auf, gibt dem ersten die Hand und sucht gemeinsam mit diesem den nächsten am Boden Hockenden. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Blinden eine Schlange bilden. Wird ein Name falsch gesagt, muß vorerst ein anderer Blinder gesucht werden. Die suchenden Blinden können sich miteinander absprechen, um wen es sich bei dem Hockenden gerade handelt.

VARIANTE

Nach dem Zurufen werden alle Blinden von Helfern an den Rand des Raumes geführt. Dort öffnen sie die Augen. Einer von ihnen setzt nun seine Mitspieler an den Platz, wo er glaubt, daß sie vorhin als Blinde gehockt sind.

HINWEIS

Blindheit als Behinderung läßt sich im Spiel einfacher darstellen als andere Behinderungen. „Blindenspiele“ können also gut als Impuls für Gespräche über Behinderungen dienen. Es ist jedoch darauf zu achten, daß nicht übersehen wird, daß es verschiedene Behinderungsgrade gibt und jede Behinderung ihren eigenen Verlauf und ihre eigenen Probleme hat. Jede Art von Behinderung hat mit anderen Hindernissen aus der Umwelt zu kämpfen. Mehrfachbehinderte haben es besonders schwer. Das spielerische Ausprobieren von Behinderungen kann zu einer Unterschätzung der „Dauerbelastung“ im Alltag durch eine Behinderung führen, obwohl der Behinderte gelernt hat, mit seiner Behinderung umzugehen.

ROLLENSPIEL

- 4 blinde Kinder beim Spiel ohne Betreuer (Spiele: Ballspiele, Brettspiele, Bausteine)
- 4 blinde Kinder beim Spiel mit Betreuer
- 4 blinde und zwei sehende Kinder beim Spiel
- 2 blinde und zwei sehende Kinder beim Spiel
- Als unser blinder Mitschüler von einem Fremden ausgespottet wurde
- Ich erzähle meinem Freund von unserem neuen blinden Mitschüler in der Klasse.

WEITERSPIELEN

F 7.3.5

Blindenbillard

F 7.5.3

Blindheit im Alltag
und alle Weiterspielvor-
schläge von Spiel F 7.3.2

7.4 Beziehungsspiele

7.4.1 Gruppennetz

WEITERSPIELEN

F 7.2.4

Geburtstagsparty

F 8.1

Spiel mit Skulpturen

F 5.3.7

Eigenschaften vertellen

F 6.1.6

Treffpunkt

F 6.2

Dich wahrnehmen

F 7.1

Aufwärmspiele für die Gruppe

F 7.2.1

Wir hängen alle zusammen

E 6.1.2

Namenkreuzworträtsel

E 6.1.4

Autogramme sammeln

E 6.2.1

Du paßt zu mir

E 6.3

Mit dir zusammenarbeiten

E 7.1

Aufwärmspiele für die Gruppe

E 7.2.7

Seilmannschaften

ZIELE

Verbindungen und Beziehungen in der Gruppe sichtbar machen

Gemeinsamkeiten erkennen

Gruppengefühl stärken

Körperkontakt spüren

Integration

Zuneigung zeigen

SPIELABLAUF

Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein Mitspieler stellt sich in die Mitte. Ein zweiter Mitspieler stellt sich zu ihm, legt seine Hand auf die Schulter des ersten Mitspielers und sagt, was ihn mit diesem verbindet. Nun kommt ein dritter Mitspieler dazu, dann ein vierter, bis sich alle Spieler im „Gruppennetz“ befinden. Manche Mitspieler haben Verbindungen zu mehreren Mitspielern, was sie optisch (Hand auflegen) und auch sprachlich zeigen.

BEISPIEL

1. Mitspieler: „Ich heiße Irene.“

2. Mitspieler (Magdalena): „Ich wohne in der gleichen Straße wie Irene.“

3. Mitspieler (Sebastian): „Ich habe heute mit Irene in der Pause Fangen gespielt.“
(Stellt sich zu Irene.)

4. Mitspieler (Philipp): „Ich habe am gleichen Tag wie Magdalena Geburtstag. (Stellt sich zu Magdalena.)

5. Mitspieler (Birgit): „Magdalena, Philipp und ich spielen oft miteinander.“ (Legt einen Arm auf Magdalena und einen auf Philipp).

HINWEIS

Dieses Spiel kann mehrmals hintereinander gespielt werden. Das Gruppennetz wird immer wieder ein bißchen anders aussehen. Bei mehrmaligem Spielen hat es der einzelne Mitspieler selber in der Hand, ob er lieber mehr in der Mitte der Gruppe oder am Rand stehen will.

7.4.3 *Mein Platz in der Gruppe*

ZIELE

WEITERSPIELEN

F 7.4.4

Wollfadennetz

F 7.4.2

Geburtstagsparty

F 7.5.4

Bedrohungskreis

F 7.5.8

Spießrutenlauf

F 8.1.4

*Skulpturen als Beziehungs-
barometer*

F 5.1

Stimmungsbild

F 5.3.7

Eigenschaften verteilen

F 6.1.10

Gerüchte über Personen

F 6.3.5

Zufallsbekanntschaft

F 7.2

Kooperationsspiele

F 7.8

Integrationspiele

E 6.1

Dich kennenlernen

E 6.2

Dich wahrnehmen

E 7.1.3

Begrüßungsspiele

E 7.2

Kooperationsspiele

E 7.8

Integration neuer

Mitschüler

E 7.4

Helferspiele

Verbindungen und Beziehungen in der Gruppe sichtbar machen
Positionen (Mittelpunkt, Außenseiter, Randstellung) sichtbar machen
Umgang mit Randgruppen und deren Integration
Zuneigung und Ablehnung zeigen
Gruppengefühl stärken

SPIELABLAUF

Alle Mitspieler stehen am Rand des Raumes. Jeder Mitspieler geht einzeln in den Raum, nimmt seinen Sessel und setzt sich an eine Stelle, die ihm behagt. Stellt ein weiterer Mitspieler seinen Sessel in seine Nähe, so kann er näher zu diesem hinrücken oder von diesem abrücken. Während dieses Spiels wird nicht gesprochen.

HINWEIS

Es ist von Vorteil, dieses Spiel erst bei spielerfahrenen Gruppen und nach anderen Gruppenbildungsspielen einzusetzen. Das Spiel kann mehrmals wiederholt werden. Es kann auch die Reihenfolge festgelegt werden, indem man bestimmt, daß sich die Mitspieler reihum in den Kreis begeben. Es ist wichtig, daß über offensichtlich zutage getretene Abneigungen im Anschluß im Gesprächskreis gesprochen wird. Abneigungen, Einzelgänger- und Außenseitertum können hier erkannt und aufgefangen werden. Neben dem Gespräch können hier Integrations-, Kooperations- und Du-Spiele hilfreich sein und zu einer Verbesserung der Gruppensituation führen.

Besonders muß im Gespräch jenen Mitspielern Raum gegeben werden, die mit dem Spielergebnis unzufrieden waren.

Die Ergebnisse der Beobachtungen der Mitspieler, die am Rand stehen, sind ebenfalls von Bedeutung.

Nachdem das Spiel eine „Momentaufnahme“ der Gruppensituation ist, kann das Spiel schon beim zweiten Mal ein anderes Ergebnis zeigen. Hier fließen schon die, durch das Gespräch und durch inzwischen durchgeführte andere Spiele angeregten, gruppenspezifischen Prozesse mit ein.

REFLEXION

Warum bist du weg- oder nähergerückt? Wurde jemand zum Außenseiter? Zeigte das Spiel, wer tatsächlich im Gruppenalltag im Mittelpunkt steht? Was ist damit verbunden? Welche Eigenschaften hat die Person, die im Mittelpunkt steht? Wie können wir „Randpersonen“ hereinholen? Wollen wir Randpersonen hereinholen? Wollen diese hereingeholt werden? In welcher Alltagssituation hast du dich im Mittelpunkt oder am Rand gefühlt?

War dir wohl oder unangenehm dabei zumute?

7.5.5 *Gedränge*

ZIEL

Ängste vor Aggressionen verstehen

SPIELABLAUF

Ein freiwilliger Mitspieler versucht durch eine Menschenmenge zu gelangen. Er probiert durch die umherstehenden Mitspieler zur anderen Seite des Raumes zu gehen. Dies gelingt ihm nur sehr schwer, da die Menge immer dichter wird und er beim Gehen ständig eingekreist wird. Die anderen Mitspieler legen nicht Hand an ihn, trotzdem muß er stark schieben und stoßen, um durchzugelangen. Es darf bei diesem Spiel nur gegangen, nicht gelaufen werden.

VARIANTE

Zwei Mitspieler gehen eng nebeneinander. Sie wollen auf die andere Seite des Raumes gelangen. Sie werden von der Menschenmenge auseinandergedrängt.

HINWEIS

Um das Spiel nicht zu aggressiv werden zu lassen, ist Laufen verboten. Wenn möglich, haben alle Spieler die Hände im Hosensack.

REFLEXION

Welche Gefühle hattest du als Bedrängter?

War es Angst, Ärger oder Angriffslust?

Dachtest du daran, dein Ziel aufzugeben?

Welche Alltagssituationen sind ähnlich?

Wie konntest du dir weiterhelfen?

WEITERSPIELEN

F 7.5.6

Kriegstanz

F 7.5.4

Bedrohungskreis

und alle Weiterspielvorschläge von Spiel F 7.5.4

ROLLENSPIEL

☛ *Gedränge in der Straßenbahn*

☛ *Gedränge in der Schule*

☛ *Ich will bei dichtem Verkehr über die Straße*

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Badegruber, Bernd

Spiele zum Problemlösen: für Kinder im Alter von
9 bis 15 Jahren / Bernd Badegruber. – 1. Aufl. –
Linz: Veritas 1994

ISBN 3-7058-0548-7

Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wurde auf
geschlechtsspezifische Formulierungen wie
Spielleiter/Spielleiterin oder
Mitspieler/Mitspielerin usw. verzichtet.

© VERITAS-VERLAG Linz; alle Rechte, insbesondere das Recht der Verbreitung, auch durch Film, Fernsehen, fotomechanische Wiedergabe,
Bild- und Tonträger jeder Art, oder auszugsweiser Nachdruck, vorbehalten.

1. Auflage (1994)

Gedruckt in Österreich

Lektorat: Maria Weismann-Plöier, Wallern

Herstellung und Layout: Bernhard Kandolf, Linz

Umschlaggestaltung, Illustrationen: Alois Jesner – Graphikdesign, Linz

Satz, Montage, Druck, Bindung: LANDESVERLAG Druckservice, Linz

ISBN 3-7058-0548-7