

Aktivierungsspiel Gordischer Knoten

Dieses gruppenspielerische Spiel beginnt, indem alle Mitspieler einen Kreis bilden. Anschließend gehen alle Gruppenmitglieder näher aufeinander zu, bis alle ziemlich gedrängt in der Mitte stehen.

Anschließend verschließt jedes Gruppenmitglied die Augen, hebt die Arme auf Kopfhöhe und tastet nach den Händen anderer Mitspieler (In der Mitte sollte dabei ein großes Knäuel von Armen entstehen. Sobald jeder Spieler*in beider Hände jeweils die Hand eines anderen Gruppenmitglieds hält, öffnen alle ihre Augen.



Die Aufgabe besteht nun darin, das entstandene Gewirr so gut wie möglich aufzulösen ohne, dass sich jemals zwei Hände voneinander lösen.

Am Ende entsteht entweder ein großer Kreis, mehrere unabhängige Kreise oder mehrere ineinander verschlungene Kreise. Einen gordischen Knoten aufzulösen ist eine anspruchsvolle Aufgabe, die ein gutes Maß an Kommunikation und Gelenkigkeit voraussetzt.

Als Gruppe bis 20 Zählen

Das Spiel benötigt ein hohes Maß an Konzentration und ein gewisses Gespür für Timing für die anderen Gruppenmitglieder.

Die Teilnehmer des Gruppenspiels gehen entspannt (und still) durch den Raum. Die Aufgabe klingt zunächst einfach: Es soll von 1 bis 20 nach oben gezählt werden, indem irgendein Mitspieler "1" sagt, dann ein anderer "2" und so weiter. Zwischen den einzelnen Zahlen dürfen beliebig lange Pausen entstehen.

Die Schwierigkeit ist jedoch folgende: Sobald zwei Personen gleichzeitig sprechen, muss wieder von vorne begonnen werden. Die Teilnehmer des gruppenspielerischen Spiels dürfen keine Taktik absprechen oder sonstige Kommunikation betreiben. Was am Anfang vielleicht unmöglich erscheint, wird sich bald als machbar herausstellen, da bei konzentriertem Spiel nach einer Weile jeder ein Gefühl für das Verhalten der anderen entwickelt.

„Spring nach Vorn“

Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter gibt ein Kommando vor, die Gruppe spricht es nach und macht die entsprechende Bewegung.

- Spielleiter sagt: „Spring nach vorn!“
- Alle sagen: „Spring nach vorn!“
- Alle springen beidbeinig nach vorn.

Verstanden? Wenn ja, variiere die Kommandos: Spring nach vorn, Spring zurück, Spring nach rechts oder Spring nach links!

Nach Wiederholen der Kommandos, wenn das funktioniert, gibt es noch drei weitere Phasen:

1. Alle sagen und machen das Gegenteil
2. Alle sagen, das Gegenteil, machen aber das was gesagt wird.
3. Alle sagen, was gesagt wird, machen aber das Gegenteil

Gefährliche Schifffahrt

Ziel: Wenn im Unterricht über soziale Medien gesprochen wird, sollte allen Schüler*innen bewusst sein, dass die Aussagen anderer respektiert werden und keiner ausgelacht wird. Es muss also einen Safe-Space geben, der von Vertrauen geprägt ist. Deshalb zielt das folgende Spiel auf die Stärkung des Vertrauens innerhalb der Klasse ab.

Spielbeschreibung:

Das Spiel Gefährliche Schifffahrt dreht sich um die Einfahrt eines Ausflugsschiffes (ein Schüler*in) in den Hamburger Hafen (ein anderer Schüler*in). Schiff und Hafen befinden sich in entgegengesetzten Ecken des Raumes. Das Schiff bekommt zusätzlich die Augen verbunden.

Die übrigen Schüler*innen verteilen sich im Raum und dürfen sich, nachdem sie ihren Platz im Meer (Klassenraum) eingenommen haben, nicht mehr bewegen. Sie bilden Riffe und Sandbänke, die das Schiff nicht berühren darf.

Um zu vermeiden, dass das Schiff Riffe und Sandbänke berührt, geben diese leise durchgängige Brandungsgeräusche von sich. Berührt das Schiff trotzdem eines der Hindernisse, muss es von vorne beginnen.

Ziel ist, dass das Schiff sicher den Hamburger Hafen erreicht, ohne Riffe oder Sandbänke zu berühren. Damit es sich orientieren kann, darf das Schiff immer mal wieder tuten. Darauf muss der Hafen mit einem ähnlichen Signal antworten. Wie lange braucht das Schiff, um den Hafen sicher zu erreichen? Welches Schiff ist am schnellsten?