



# DOWNLOAD

Tilo Benner

# Spiele zur Förderung der Sozialkompetenz 3

## Übungen zur Kommunikation

Downloadauszug  
aus dem Originaltitel:

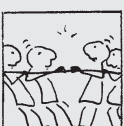
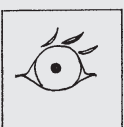
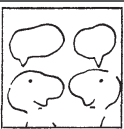
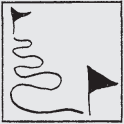
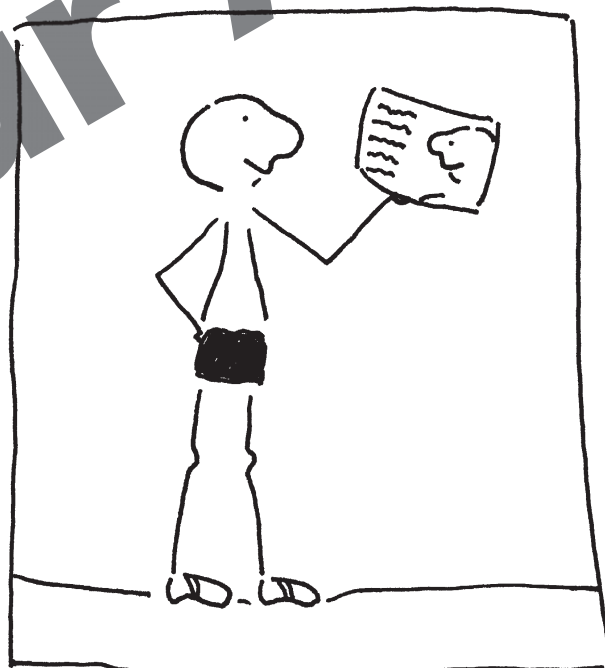


*Die Oscarverleihung steht an und der rote Teppich ist ausgerollt.  
Viele Fans haben sich eingefunden, um Autogramme ihrer Lieblingsstars zu ergattern ...*

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

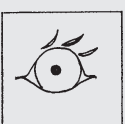
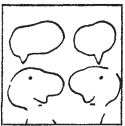
## Durchführung:

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



# Autogrammjäger

Kommunikation



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

## Aufgabe:

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



## Finde eine Person, die ...

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

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

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

## Vorbereitung:

### Herstellung der Formen:

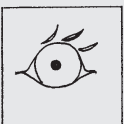
1. Die Kopiervorlage (siehe nächste Seite) auf 5 DIN-A4-Blätter à 120 g/m<sup>2</sup> unterschiedlicher Farbe kopieren.
2. Die Kopien einlaminiieren (Stärke; mindestens 125 mic).
3. Die Formen genau ausschneiden.

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

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

## Durchführung:

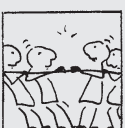
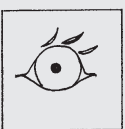
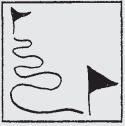
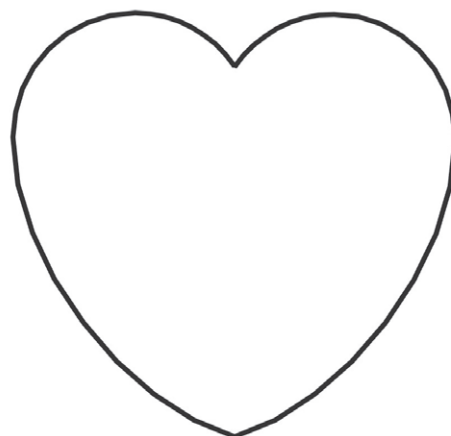
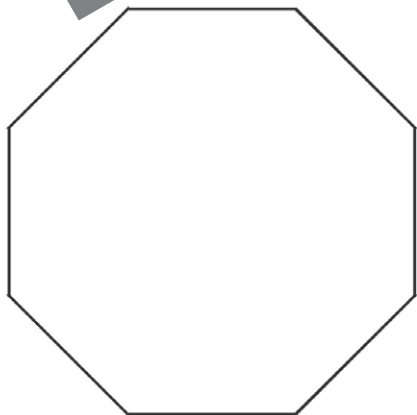
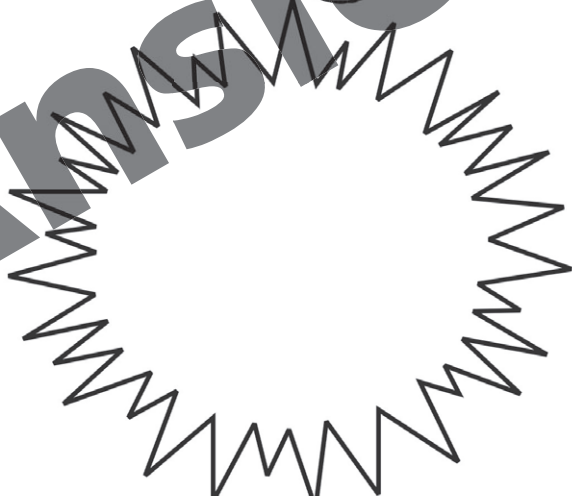
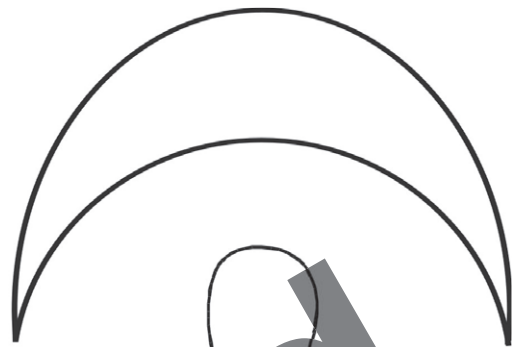
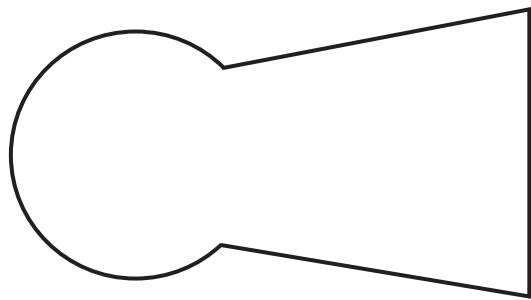
- Die Mitspieler sitzen in einem Stuhlkreis.
- Der Spielleiter zeigt der Gruppe zunächst die verschiedenen Formen und Farben, die im Spiel vorkommen.
- Jeder Mitspieler legt eine Augenbinde an und erhält eine Form.
- Die überschüssigen Formen (1 bis maximal 3) hat der Spielleiter zuvor heimlich in einen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



# Formanalyse

Kommunikation

## Formen



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

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

## Durchführung:

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

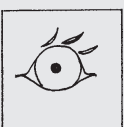
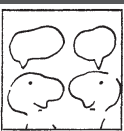
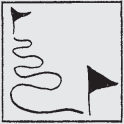
## Varianten:

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





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



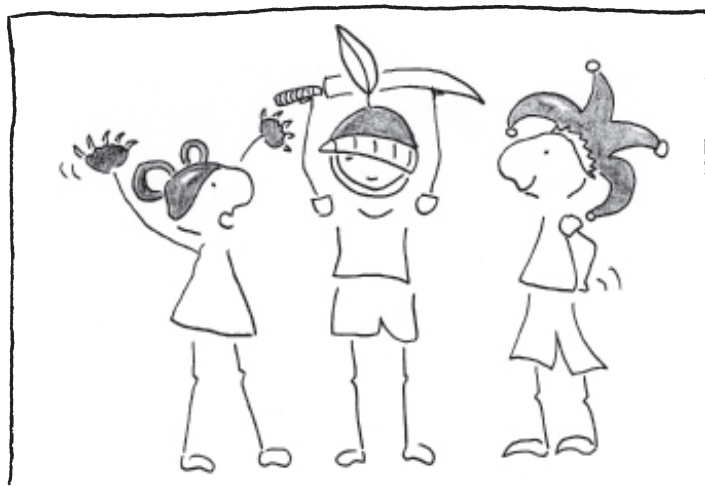
**Ziele:** miteinander kommunizieren, andere wahrnehmen  
**Ort:** drinnen oder draußen  
**Dauer:** **kurz** 10–15 min  
**Material:** –

## Vorbereitung:

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

## Durchführung:

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



*Die fidelen Wandervögel wandern durch die Alpen.  
Jeder hat sein eigenes Tempo, sodass sie schon nach kurzer Zeit weit verstreut sind.  
Plötzlich zieht dichter Nebel auf, deshalb versuchen die Wandervögel rasch wieder  
zusammenzufinden ...*

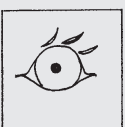
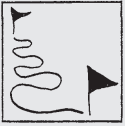
**Ziele:** sich verständigen, Vertrauen einüben, aufeinander Rücksicht nehmen  
**Ort:** Gelände à ca. 20 × 30 m (auf der Wiese, im Wald oder in der Turnhalle)  
**Dauer:** **kurz** 15–20 min  
**Material:** 1 Augenbinde pro Person

## Durchführung:

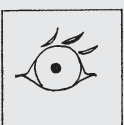
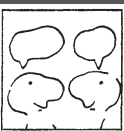
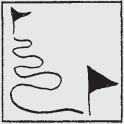
- Zunächst bildet die Gruppe einen Kreis und stellt die Anzahl der Mitspieler fest.
- Anschließend legen alle Augenbinden an und werden dann vom Spielleiter auf dem Gelände verteilt.
- Die Mitspieler haben nun die Aufgabe, wieder als komplette Gruppe zueinanderzufinden und Hand in Hand eine große Kette zu bilden.
- Dafür kann ein Zeitlimit gesetzt werden (z. B. 5 bis 10 min).

## Hinweis:

Bei der Auswahl des Geländes sollte darauf geachtet werden, dass Verletzungsrisiken (durch spitze Äste auf Augenhöhe, scharfkantige Gegenstände auf dem Boden, abschüssige Abhänge etc.) sehr unwahrscheinlich sind.







**Marsmännchen belagern die Stadt Mainz.**

**Sie sammeln alles ein, was ihnen irgendwie interessant erscheint,  
um es mit auf den Mars zu nehmen.**

**Doch der Karnevalspräsident hat einen guten Draht zu den Marsmännchen und erreicht  
mit viel Verhandlungsgeschick, dass die Menschen alle Dinge wieder zurückbekommen,  
die sie aus ihrem Gedächtnis aufzählen können.**

**Das ist allerdings schwieriger als gedacht ...**

---

<b>Ziele:</b>	miteinander reden, sich konzentrieren, das Gedächtnis trainieren
<b>Ort:</b>	drinnen oder draußen
<b>Dauer:</b>	<b>kurz</b> 10–20 min
<b>Material:</b>	Gewebeplane à 4 m × 5 m, 50–100 unterschiedliche Gegenstände, die sich ruhig auch ähneln dürfen (z. B. Bälle, Geschirr, Spielzeug, Schreibutensilien, Material aus kooperativen Übungen, Werkzeug u. a. Alltagsgegenstände)

---

## Vorbereitung:

- Auf ein Feld à 4 m × 5 m werden vom Spielleiter die unterschiedlichsten Gegenstände (2 bis 4 pro Mitspieler) gelegt und mit einer Gewebeplane verdeckt, ohne dass die Mitspieler das mitbekommen dürfen.
- Die Anzahl der Gegenstände richtet sich dabei nach der Gruppengröße und dem Alter der Teilnehmer.

## Durchführung:

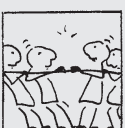
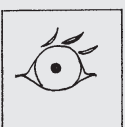
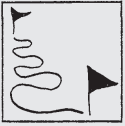
- Aufgabe der Gruppe ist es, sich in 1 Minute alle Gegenstände unter der Plane zu merken, um sie anschließend vollständig aufzählen zu können.
- Die Mitspieler haben 3 Minuten Beratungszeit, um zu beratschlagen, wie sie die Aufgabe als Gruppe am besten lösen können.
- Dann werden die Gegenstände für 1 Minute auf- und anschließend wieder zugedeckt.
- Nun benennen die Mitspieler die Gegenstände nach und nach und der Spielleiter holt die entsprechenden Gegenstände unter der Plane hervor (oder hakt sie auf seiner Liste ab).
- Die Gewebeplane wird zum Schluss weggenommen, um festzustellen, ob bzw. welche Gegenstände „vergessen“ wurden.

## Variante:

- Die Mitspieler werden in mehrere Teams eingeteilt.
- Die Gegenstände, welche sich die Teams gemerkt haben, werden nicht aufgezählt, sondern innerhalb von 5 Minuten möglichst vollständig aufgelistet.
- Anschließend holt der Spielleiter einen Gegenstand nach dem anderen unter der Gewebeplane hervor und jedes Team hakt die entsprechenden Gegenstände auf seiner Liste ab.
- Wer sich die meisten Gegenstände (je 1 Pluspunkt) gemerkt und die wenigsten Falschnennungen (jeweils 2 Minuspunkte) hat, ist Sieger.



*Im Land der positiven Eigenschaften hat der König ein neues Gesetz erlassen, dass jeder Bürger seinen Vornamen mit einem Namenszusatz versehen muss. Beim legendären Ballwurfspiel im Rahmen der alljährlichen Volksversammlung will der König die neuen Namen seiner Untertanen erfahren ...*



- Ziele:** sich gegenseitig kennenlernen, miteinander positiv kommunizieren, das Selbstwertgefühl stärken
- Ort:** Stehkreis drinnen oder draußen
- Dauer:** **mittel** 20–25 min
- Material:** Handball oder Volleyball, Stoppuhr, Blatt „Positive Eigenschaften“ (siehe nächste Seite)

## Durchführung:

### Phase 1 (5 min):

Der Spielleiter stellt sich mit Namen vor und fordert die Mitspieler auf, positive Eigenschaften (Adjektive) zu nennen, die mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamens beginnen. Danach wählt er eine auf ihn selbst zutreffende Eigenschaft aus.



### Phase 2 (5 min):

Die Mitspieler sollen in Dreiergruppen positive Eigenschaften suchen, die jeweils mit dem Anfangsbuchstaben ihrer Vornamen beginnen (z. B. Thomas – toll, turbostark etc.). Jeder wählt dann daraus für sich eine positive Eigenschaft aus, die ihn besonders auszeichnet. Falls nötig, gibt der Spielleiter Tipps (siehe folgende Seite mit „positiven Eigenschaften“).

### Phase 3 (ca. 10–15 min):

- Die Mitspieler stellen sich im Kreis auf.
- Der Spielleiter hat einen Ball in der Hand und stellt sich – bei Nennung seiner Eigenschaft – vor (z. B. „Ich bin der tolle Thomas“). Dabei wirft er den Ball einem anderen Mitspieler zu.
- Dieser fängt den Ball und wiederholt die Vorstellung des Vorgängers als Du-Botschaft („Du bist der tolle Thomas“).
- Anschließend stellt er sich selbst vor (z. B. „Und ich bin der mutige Max.“) und wirft dann den Ball zu einem weiteren Mitspieler.
- Dieser wiederholt nur die Vorstellung seines direkten Vorgängers in Form einer Du-Botschaft und stellt sich selbst vor usw.
- Der Ball „wandert“ so lange durch die Gruppe, bis alle genau ein Mal (!) an der Reihe waren und der Ball wieder am Ausgangspunkt angekommen ist.
- Hilfreich ist es, wenn diejenigen, die schon an der Reihe waren, ihre Arme vor der Brust verschränken.
- Wichtig ist, dass jeder sich die Person merkt, der er den Ball zugeworfen hat, denn in der zweiten Runde muss der Ball in der gleichen Reihenfolge durch die Gruppe „wandern“ und die Zeit wird gestoppt.
- Von Runde zu Runde kann die Gruppe versuchen, ihre Zeit zu verbessern.

## Hinweis:

Der Spielleiter sollte schon am Anfang darauf hinweisen, dass die Nennung negativer Eigenschaften nicht erwünscht ist.

# Positive Eigenschaften

Kommunikation



ideenreich, informiert,  
intelligent, interessant,  
interessiert



redigewandt, reiselustig,  
reizend, religiös, robust,  
romantisch, rücksichtsvoll,  
ruhig



aktiv, anständig, artig,  
attraktiv, aufgeschlossen,  
aufmerksam, aufrichtig,  
ausgeglichener



jugendlich, jung  
(oder den Anfangsbuchstaben  
des Nachnamens verwenden)



schlagfertig, schlank,  
schlau, schön, sorgfältig,  
sozial, spontan, sportlich,  
stark, sympathisch



bärenstark, bedeutend,  
begabt, begeisterungsfähig,  
beliebt, besonnen, bewegungs-  
freudig, bewundernswert,  
bodenständig, brav



kämpferisch, klug, komisch,  
konsequent, kontaktfreudig,  
korrekt, kräftig, krass, kreativ,  
künstlerisch



taktvoll, talentiert, tapfer,  
tatkraftig, temperamentvoll,  
tierlieb, toll, treu, tüchtig



charakterfest, charmant,  
christlich, clever, cool



lässig, lebendig, lebensfroh,  
lebensstüchtig, lebhaft,  
leistungsfähig, lemfähig,  
lieb, liebenswürdig, liebevoll,  
lustig



uneigennützig, unerschrocken,  
ungewöhnlich, unkompliziert,  
unternehmungslustig, unüber-  
trefflich, unverkrampft



demütig, denkfähig, dezent,  
diszipliniert, duldsam, dünn,  
dynamisch



menschlich, mild, mitfühlend,  
modebewusst, modern,  
munter, musikalisch,  
muskulös, mutig



verantwortungsbewusst,  
verehrungswürdig,  
verlässlich, verständnisvoll,  
vertrauensvoll, vielseitig,  
vital, vorsichtig



ehrlich, eigenständig,  
einfühlsam, einmalig,  
engagiert, erfahren,  
erfolgreich, erfrischend,  
ernst, erwartungsvoll



nachdenklich, nachsichtig,  
natürlich, naturverbunden,  
nett, neugierig, niedlich



wach, wagemutig, warm-  
herzig, willensstark, witzig,  
wohltätig, wohlwollend,  
wortgewandt, würdevoll



fabelhaft, fantasievoll,  
fröhlich, fantastisch,  
flexibel, feinfühlig, flink,  
fortschrittlich, freundlich,  
friedlich, fürsorglich



offenherzig, optimistisch,  
ordentlich, organisiert,  
originell



den Anfangsbuchstaben des  
Nachnamens verwenden



gebildet, geduldig, gemütlich,  
genial, gepflegt, gerecht,  
gesellig, gesprächig, gewissen-  
haft, gewitzt, gläubig, groß-  
zügig, gründlich, gutmütig



pfiffig, pflichtbewusst,  
poetisch, positiv, präzise,  
professionell, putzmunter



den Anfangsbuchstaben des  
Nachnamens verwenden



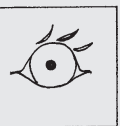
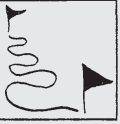
harmonisch, heldenhaft,  
helle, hellwach, herzlich,  
hilfsbereit, höflich, hübsch,  
human, humorvoll



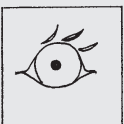
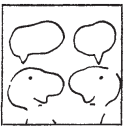
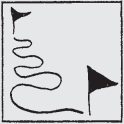
qualifiziert, quicklebendig,  
quietschvergnügt, quirlig  
(oder den Anfangsbuchstaben  
des Nachnamens verwenden)



zart, zärtlich, zeitgemäß,  
zeitlos, zielstrebig, zufrieden,  
zuverlässig, zuvorkommend



*Yeti, der Schneemensch im Himalaja-Gebirge, hat mal wieder sein Unwesen getrieben und die dicke Eisschicht, die sich auf einem dortigen See gebildet hatte, zerstört. Jetzt bieten nur noch wenige Eisschollen eine sichere Möglichkeit, ans andere Ufer zu gelangen ...*



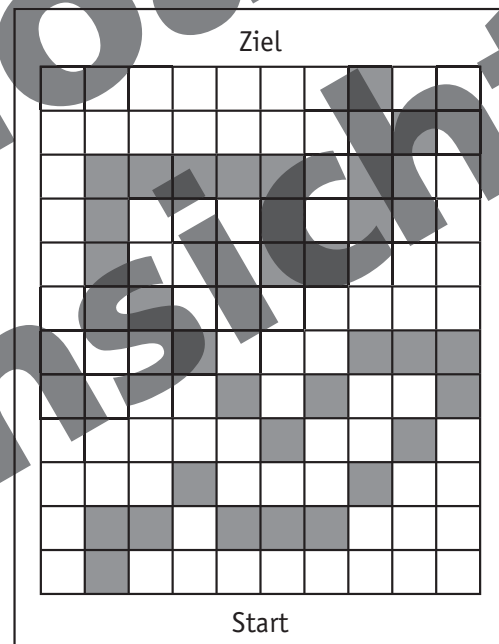
- Ziele:** miteinander reden, sich gegenseitig unterstützen, sich konzentrieren  
**Ort:** drinnen oder draußen  
**Dauer:** **mittel** 20–30 min  
**Material:** eine helle Gewebeplane (à 4 m × 5 m) mit einem Gitterfeld, 5 Kopien des Gitterplans mit eingezeichnetem Weg (siehe nächste Seite), dicker Eddingstift, Augenbinden (nur für die Variante)

## Vorbereitung:

- Der Spielleiter zeichnet wie im Beispiel rechts einen Weg auf dem Gitterplan ein und kopiert ihn mehrmals für die Gruppe. Der Schwierigkeitsgrad sollte der Gruppe dabei angemessen sein.
- **Herstellung des Gitterfeldes:** Auf der Gewebeplane wird das Gitter vom Gitterplan mit dem Edding-Stift vergrößert übertragen (10 × 12 Felder à 40 cm × 40 cm Seitenlänge), ohne aber die „Eisschollen“ (graue Felder) zu kennzeichnen.

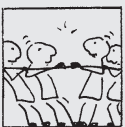
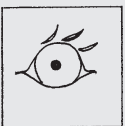
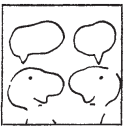
## Durchführung:

- Die gemeinsame Aufgabe der Gruppe ist es, den „sicheren“ Weg über die „Eisschollen“ zum Ziel zu finden.
- Die Gruppe erhält die fünf identischen Gitterpläne und hat fünf Minuten Zeit, sich eine Strategie auszudenken, wie sie die Aufgabe am besten lösen kann, und sich den „sicheren Weg“ gemeinsam einzuprägen.
- Danach müssen die Pläne wieder abgegeben werden.
- Die Gewebeplane mit dem Gitterfeld wird auf den Boden gelegt.
- Ein Mitspieler begibt sich als Erster auf den Weg über den „See“ und erhält Tipps von den anderen, wo sich die „sicheren Eisschollen“ befinden.
- Dazu haben sich alle um den „See“ (das Gitterfeld) versammelt, dürfen ihn aber keinesfalls betreten.
- Verlässt ein Mitspieler versehentlich den sicheren Weg über die Eisschollen, gilt das als Fehler und er muss vier Reihen auf ein sicheres Feld zurückgehen, welches vom Spielleiter angezeigt wird.
- Ist er am Ziel angelangt, folgt der nächste Mitspieler usw., bis alle ein Mal über den „See“ gelaufen sind.



# Sicherer Weg

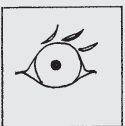
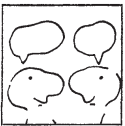
Kommunikation



## Gitterplan

Ziel									
Start									

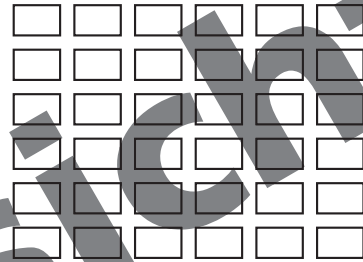
*Graf Zahl hat in der Sesamstraße klammheimlich die Hausnummern vertauscht. Ernie, Bert, Grobi, Kermit, das Krümelmonster und die anderen Straßenbewohner suchen ihre Hausnummern. Das ist nicht so einfach, wie es zunächst aussieht. Da hat Graf Zahl mal wieder ganze Arbeit geleistet ...*



- Ziele:** sich absprechen, aufeinander Rücksicht nehmen, sich konzentrieren  
**Ort:** drinnen oder draußen  
**Dauer:** **mittel** 20–30 min  
**Material:** pro Teilnehmer: je ein Teppich- oder PVC-Stück à 20 cm × 30 cm, je eine Moderationskarte (mit aufsteigenden Nummern von 1 bis ...) und 3 bis 5 weitere Teppich- oder PVC-Stücke à 20 cm × 30 cm

## Vorbereitung:

- Zunächst werden sowohl die Teppichstücke (große Zahlen auf der Unterseite!) als auch die Moderationskarten von 1 aufwärts durchnummeriert.
- Die Teppichstücke (in Teilnehmerzahl plus 3 bis 5 weitere) werden anschließend mit den Zahlen nach unten in loser Reihenfolge auf den Boden gelegt (Anordnung: siehe Skizze rechts!), ohne dass die Gruppe mitbekommt, welche Zahl sich wo befindet.
- Jeder Teilnehmer stellt sich nun auf ein Teppichstück und erhält eine Moderationskarte.

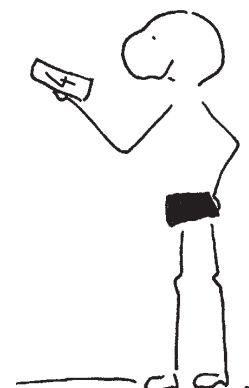


## Durchführung:

- Jeder soll am Ende auf dem Teppichstück stehen, auf dessen Unterseite die gleiche Zahl wie auf seiner Moderationskarte notiert ist.
- Folgende **Regeln** sind dabei zu beachten:
  - Nur freie Teppichstücke, auf denen keiner steht, dürfen umgedreht werden.
  - Eine weitere Zahl darf erst aufgedeckt werden, wenn keine andere Zahl mehr offen liegt, d. h., es darf immer nur eine Zahl aufgedeckt sein.
  - Auf einem Teppichstück darf höchstens eine Person stehen.
  - Die Mitspieler dürfen ihre Plätze nur waagrecht oder senkrecht auf ein freies, benachbartes Teppichstück wechseln.
  - Ein direkter Platzwechsel zwischen zwei Nachbarn ist nicht möglich.
  - Keiner darf während der Spielphase den Boden außerhalb der Teppichstücke berühren.

## Leichtere Variante:

- Die Teilnehmer dürfen die Teppichstücke nicht nur senkrecht oder waagrecht, sondern auch diagonal wechseln.





*Im Pekinger Zoo herrscht Chaos, denn die Wärter haben versehentlich die Tore der Gehege offen gelassen. Alle Tiere laufen kreuz und quer im Zoo herum. Wieder Ordnung zu schaffen wird schwierig, da der Smog über der Stadt die Sichtverhältnisse erheblich einschränkt. Doch die Tierwärter versuchen mit allen Mitteln, ihre Tiere wieder einzufangen ...*

- Ziele:** miteinander kommunizieren, andere aufmerksam wahrnehmen, Berührungängste abbauen  
**Ort:** freie Fläche (à 20 m × 20 m) drinnen oder draußen  
**Dauer:** **kurz** 10–15 min  
**Material:** eine Augenbinde pro Person, Absperrband, 4 Pfosten, Tier-Memory-Spiel (oder Zettel mit Tiernamen)

## Vorbereitung:

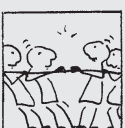
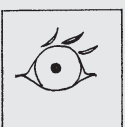
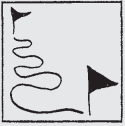
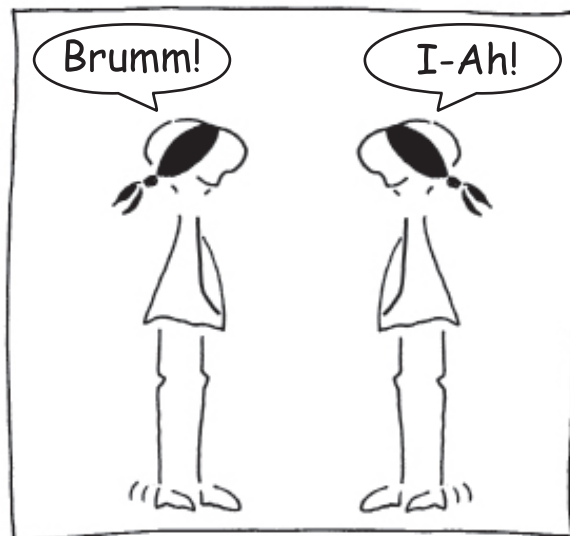
Mit Absperrband und Pfosten (Höhe: ca. 1,20 m) wird ein Feld à 20 m × 20 m abgesteckt.

## Durchführung:

- Die Mitspieler verteilen sich auf dem Feld.
- Jeder erhält eine Memory-Karte (bzw. einen Zettel) und merkt sich das gezeigte Tier, ohne es den anderen zu verraten.
- Dann legt sich jeder eine Augenbinde an und tastet sich langsam und vorsichtig voran.
- Dabei gibt er entsprechende Tiergeräusche von sich, um den Partner mit der gleichen Tier-Karte zu finden.

## Variante:

- Die Mitspieler legen ihre Augenbinden an.
- Dann kennzeichnet der Spielleiter jeweils zwei Mitspieler mit gleichen Merkmalen (z. B. Pylon auf dem Kopf, Schnürsenkel um den kleinen rechten Finger, Kissen in der Hand etc.).
- Nun müssen sich die Paare je nach Absprache durch ertasten oder durch verbale Kommunikation entdecken.





**Bergedorfer<sup>®</sup> Unterrichtshilfen**

... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter [www.persen.de](http://www.persen.de)

**Hat Ihnen dieser Download gefallen?** Dann geben Sie jetzt auf [www.persen.de](http://www.persen.de) direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download  
zur Ansicht

© 2012 Persen Verlag, Buxtehude  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Claudia Hauboldt  
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth  
Bestellnr.: 23126DA3

[www.persen.de](http://www.persen.de)