

Baustein I: Identität und Gesellschaft

Lernangebot B: Wer sind wir? Unsere Identität

Inhaltsverzeichnis

Knoten im Seil	2
7 Menschen mit 4 Füßen	3
Platzwechsel	4
Das Spinnennetz	5
Das Netz der Verbundenheit	6

Knoten im Seil

Ort:
überall möglich

Dauer:
20–30 Minuten

Eignung:
für Gruppen von 8–18 Personen

Material:
Springseile von ca. 1,50 m Länge
(entsprechend der Anzahl der TN)

Beschreibung des Spiels:

Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, in ein Seil einen so genannten Sackstich-Knoten zu knüpfen, mit andern Worten den Anfangsknoten, den jede Spielerin vom Schuhebinden her kennt.

Die Ausgangssituation gestaltet sich folgendermaßen: Die Spielerinnen stehen in einer Reihe und zwischen ihnen befindet sich immer ein von beiden festgehaltenes Seilstück. Bis auf die Spielerinnen am Ende der Reihe halten also alle in jeder Hand ein Seilende fest. Dieses darf während des gesamten Knotenvorganges nicht losgelassen werden. So entsteht ein langes „Seil“ bestehend aus Menschen und Seilstücken.

Die Spielleiterin demonstriert mit einem kleinen Seilstück zu Beginn wie der Knoten aussieht.

Nach einer Beratungszeit von 10 Minuten soll die Gruppe versuchen diesen Knoten in alle Seilstücke zwischen je zwei Personen zu knüpfen.

Variante A:

Der Vorgang des Knotens soll stumm durchgeführt werden.

Variante B:

Ein kurzes Seilstück von ca. 3 m Länge wird irgendwo festgebunden. Daran wird ein langes Seil geknüpft, das alle Spieler in die Hand nehmen. Die Aufgabe bleibt die gleiche: einen Knoten zu knüpfen, ohne das Seil loszulassen – allerdings mit dem Ziel, dass sich der Knoten am Ende in dem kleinen Seilstück befindet. Während der gesamten Aktion darf dieses Seil von keiner Spielerin berührt werden.

Variante C:

Statt des Sackstiches kann auch ein anderer Knoten, zum Beispiel der Achterknoten, geknüpft werden.



7 Menschen mit 4 Füßen

Ort

In einem Raum oder
im Freien

Dauer

20–30 Minuten

Eignung

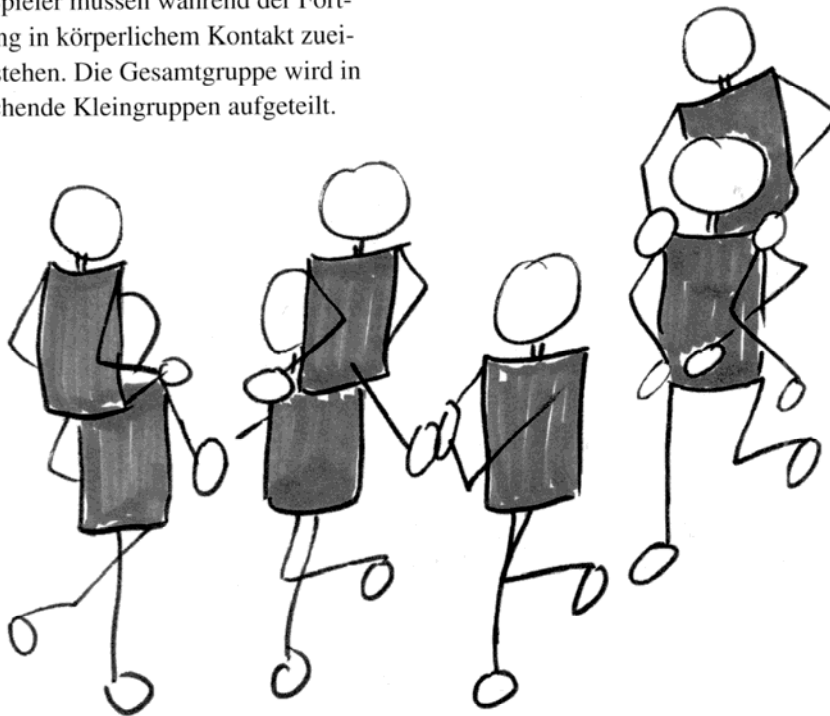
Für Gruppen von 7–14 Personen
ab 12 Jahre

Beschreibung des Spiels

Das Problem für eine siebenköpfige Gruppe besteht darin, über eine Strecke von ca. zehn Metern zu kommen und dabei zum gleichen Zeitpunkt als Gruppe den Boden mit maximal vier Körperteilen zu berühren. Zusätzlich sind folgende Spielregeln zu beachten: Alle sieben Personen müssen an der Startlinie beginnen und bis zur Ziellinie gelangen. Es dürfen keine weiteren Hilfsmittel als die Körper der Spieler benutzt werden. Alle sieben Spieler müssen während der Fortbewegung in körperlichem Kontakt zueinander stehen. Die Gesamtgruppe wird in entsprechende Kleingruppen aufgeteilt.

Kommentar

Verschieden leichtere oder auch schwerere Variationen sind möglich, auch für größere Gruppen, indem die Anzahl der Kontaktpunkte zum Boden und die der mitspielenden Personen vom Spielleiter in ein entsprechendes Verhältnis gebracht wird.



Platzwechsel

Ort

In einer Turnhalle, im Wald oder auf einer Wiese

Dauer

20–30 Minuten

Eignung

Für Gruppen von 10–18 Personen ab 8 Jahre

Hilfsmittel

Eine Turnbank oder ein Baumstamm

Beschreibung des Spiels

Die Gruppe wird in zwei Hälften unterteilt. Diese stellen sich auf einen Baumstamm oder eine Turnbank und zwar rechts bzw. links der Mitte. Die beiden Kleingruppen sollen jetzt die Plätze untereinander tauschen. Wer ganz rechts außen steht, muss ganz nach links außen und wer ganz links außen steht, muss nach rechts außen. Der zweite von links tauscht mit dem zweiten von rechts den Platz und so weiter. Wer beginnt und wieviele Spieler gleichzeitig agieren, muss die Gruppe selbst entscheiden. Fällt jemand von dem Baumstamm oder dem Balken herunter, so muss die gesamte Gruppe wieder die Ausgangsposition einnehmen und einen neuen Versuch starten. Die Schwierigkeit des Spiels ist abhängig von der Breite des Baumstammes beziehungsweise der Bank oder des Balkens.

Variante

Ein zusätzliches Problem kann dadurch eingeführt werden, dass die Spieler gleichzeitig Gegenstände (z. B. Bälle) transportieren müssen, die nicht abgelegt werden dürfen.

Kommentar

In diesem einfachen und fast überall durchführbaren Spiel stecken vielfältige Erfahrungsmöglichkeiten:

- das Zulassen von Körperkontakt
- die Bedeutung guter Kommunikation und flexibler Strategiebildung
- die Notwendigkeit zu behutsamen Umgang miteinander
- das Erlebnis der wechselseitigen Abhängigkeit in der Gruppe



Das Spinnennetz

Ort

Auf einer Wiese mit Bäumen,
im Wald oder
in einer Turnhalle

Dauer

45–60 Minuten

Eignung

Für Gruppen von 10–18 Personen
ab 14 Jahre

Hilfsmittel

Zwei Pfosten, einige Ösen und kürzere
Schnüre sowie 70 m Seil oder Schnur

Beschreibung des Spiels

Das Problem besteht darin, die gesamte Gruppe durch ein aus Nylonschnüren oder Kordel fabriziertes Netz zu transportieren, ohne dieses zu berühren. Vier oder fünf kleine Glöckchen können daran befestigt werden, so dass Berührungen von den Glöckchen angezeigt werden. Das Klingelzeichen bedeutet, dass der Spieler von der Spinne gefangen wurde und von vorne beginnen muss.

Jedes Loch im Spinnennetz darf nur von einer Person passiert werden. Die Person kann durch dieses Feld auch wieder zurückkehren und es so für einen anderen Mitspieler durchlässig machen.

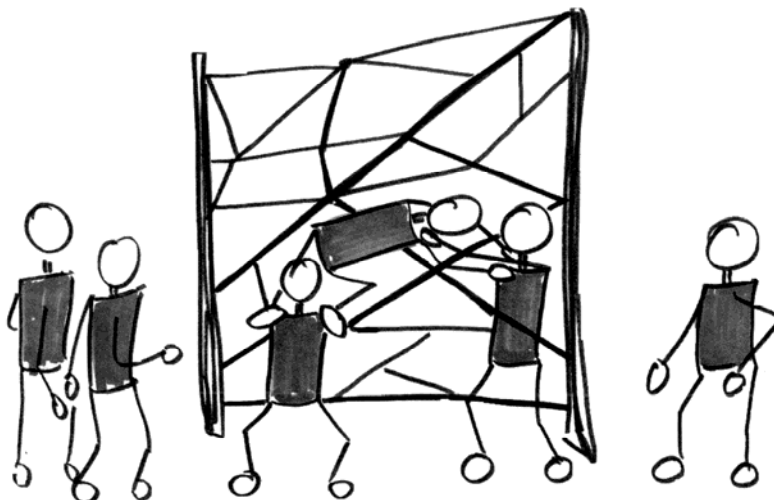
Berührt eine Person das Spinnennetz, müssen all diejenigen, die zum Zeitpunkt der Berührung in körperlichem Kontakt zu diesem Spieler standen, auf die Ausgangsseite zurück.

Vorbereitung

Für den Aufbau plaziert man sechs Haltepunkte an zwei vertikalen Pfosten oder Bäumen mit Schnüren oder Ösen, und zwar in Höhe von 40 cm, 120 cm und 210 cm. Damit sind die Eckpunkte des Netzes vorgegeben. Beim Knüpfen ist jetzt darauf zu achten, dass genügend Felder entstehen, durch die man auch durchkommt.

Kommentar

Das Material für diese Aufgabe ist sehr billig, kann überall hingebacht werden, und das Spiel hat die richtige Mischung aus Herausforderung und Fantasie. Die Schwierigkeit kann über die Größe der Löcher dosiert werden. Die Entscheidung, ob eine Berührung stattgefunden hat, sollte möglichst der Gruppe überlassen werden.



Das Netz der Verbundenheit

Ort:

überall möglich

Eignung:

für Gruppen von 10–30 Personen

Dauer:

45–60 Minuten

Material:

Kordel (100–150 m), Scheren

Einsatzmöglichkeiten:
Abschlussreflexion und ritueller Abschied

Schulter an Schulter, mit etwas verbleibendem Bewegungsspielraum, bilden die TN einen Kreis. In der Mitte liegt die Kordel, das Symbol für die Erfahrungen, welche die Einzelnen miteinander verbindet. Eine Spielerin beginnt die Übung damit, dass sie die Kordel aufnimmt und einer anderen Person mit der Erinnerung an ein gemeinsames Erlebnis zuwirft. Es kann sich dabei um etwas sehr Bedeutungsvolles ebenso wie um etwas ganz Banales handeln. Auf diese Art und Weise wandert die Kordel immer weiter und es entsteht ein Netz, in das am Ende alle Gruppenmitglieder einbezogen sein sollen. Es ist durchaus möglich, einer Person die Kordel zuzuwerfen, die diese bereits einmal von je-

mand anders erhalten hat. Wichtig ist, dass die Verbindungen zwischen zwei Personen immer straff gespannt werden.

Nachdem unter Verwendung der gesamten Kordel ein Netz gesponnen worden ist, haben alle die Gelegenheit, sich ein letztes Mal von der Gruppe tragen zu lassen, indem sie ihre Seilverbindungen vorübergehend ihren Nachbarinnen übergeben und sich mit dem Rücken auf das straff gespannte Netz legen. Wer möchte, kann dabei der Gruppe auch noch etwas mitteilen.

Dann ist der Augenblick des Abschieds gekommen. Mehrere Scheren werden verteilt und von allen Seiten beginnen die TN, sich aus dem Netz herauszuschneiden. Jedem verbleiben dabei ein paar Seilenden, die als Erinnerung mit nach Hause genommen werden können. Der Rest der Kordel muss, ebenso wie die gemeinsame Zeit, los- und zurückgelassen werden.

