



MACHWAS-Tage: Methodensammlung

Alle, die ...

Kategorie: Spiel zum kennenlernen

Material: Sitzkreis

Dauer: ca. 10 Minuten

Teilnehmer*innen: 6 bis 30 Schüler*innen

Worum geht's:

In diesem Spiel erfährt man etwas über die Hintergründe und Befindlichkeiten der Mitspieler*innen. Teilnehmer*innen könnten selbst steuern, welche Themen „abgefragt“ werden.

So funktioniert's:

Alle sitzen im Kreis. Die Moderator*in hat keinen Stuhl und steht. Sie stellt eine Frage, die mit „Alle, die ...“ beginnt. Das könnte zum Beispiel sein: „Alle, die ausgeschlafen sind.“

Alle, auf die dies zutrifft, stehen auf und suchen sich ganz schnell einen neuen Platz. Der*die Moderator*in schnappt sich auch einen frei gewordenen Stuhl. Wer jetzt keinen Sitzplatz hat, der*die ist als nächstes an der Reihe mit Fragen stellen.

Beachte:

Die Fragen können der Gruppe angepasst werden. Man kann die Art der Fragen gut mit einem Beispiel lenken. „Alle, die ausgeschlafen sind“ bringt ganz andere Folgefragen als „Alle, die gern in die Schule gehen“. Bei großen Gruppen kann es auch eine*n Moderator*in geben, die die alle Fragen stellt.

Mögliche Fragen:

- Alle, die heute gefrühstückt haben.
- Alle, die eine Katze als Haustier haben.
- Alle, die bunte Socken anhaben.
- Alle, die in der Freizeit in einem Verein sind.
- Alle, die ein oder mehrere Geschwister haben.
- Alle, die ein Instrument spielen.
- Alle, die sich auf den Sommer freuen.



7x Schütteln

Kategorie: Action-Spiel, Aktivierungsübung z. B. nach der Pause

Material: keines

Dauer: ca. 6 Minuten

Teilnehmer*innen: 2- 40 Schüler*innen

Worum geht's:

Dieses Spiel ist ein klassisches Theater-Warm-up, dass in kürzester Zeit den Kreislauf und die Stimme in Schwung bringen.

So funktioniert's:

In der ersten Runde zählt man gemeinsam bis sieben. Spieler*innen schütteln dabei ihre linke Hand und zählen bei jedem Schütteln laut mit. Dann schüttelt man die rechte Hand und zählt bis sieben und anschließend auch beide Füße. In der nächsten Runde zählt man für jede Hand und jeden Fuß nur noch bis sechs. In der nächsten Runde zählt man bis fünf, dann vier, dann drei, usw. In der letzten Runde schüttelt man jede Hand und jeden Fuß nur noch ein Mal und zählt bei jedem Schütteln „bis eins“.

Fliegen fangen/Fliegen fischen

Dauer: 5 – 10 Minuten (beliebig ausdehnbar)

Material: keines

Ablauf: Die Teilnehmer*innen stehen in einem lockeren Kreis. Die linke Hand ist flach ausgestreckt. Die Fingerspitzen der rechten Hand berühren sich und setzen sich als „Fliege“ auf die flache Hand der Person, die rechts des*der Teilnehmenden steht. Eine Person sagt "Hepp!". Alle versuchen gleichzeitig die Fliege auf der linken Hand zu fangen und mit der rechten Hand zu entwischen. Danach gibt die Begleitperson an, welche Person als nächstes das Kommando „Hepp!“ gibt.

Whiskeymixer

Kategorie: Aktivierungsübung

Material: keines

Dauer: 5 – 10 Minuten (beliebig ausdehnbar)

Teilnehmer*innen: beliebig viele

So funktioniert's:

Die Schüler*innen stehen im Kreis. Im Uhrzeigersinn wird das Wort "Whiskeymixer" weitergegeben. Gegen den Uhrzeigersinn wird nun das Wort "Wachsmaske" weitergegeben. Um die Richtung zu wechseln, wird das Wort „Messwechsel“ verwendet. Wer einen Fehler macht, lacht oder grinst, rennt eine Runde um den Kreis.

Es geht dabei um Geschwindigkeit des Gesprochenen und welche lustigen Wortkombinationen aus „Whiskeymixer“ und „Wachsmaske“ entstehen.



Gordischer Knoten:

Kategorie: Aktivierungsübung

Material: keines

Dauer: 5 – 10 Minuten (beliebig ausdehnbar)

Teilnehmer*innen: beliebig viele

So funktioniert's:

Alle TeilnehmerInnen stehen im Kreis und schließen die Augen, dann gehen alle mit nach vorne gestreckten Armen in die Kreismitte und greifen sich zwei Hände verschiedener Personen. Wenn alle TeilnehmerInnen miteinander verbunden sind, werden die Augen geöffnet und es wird versucht, den Knoten aufzulösen ... ohne die Hände loszulassen, bis alle wieder im Kreis stehen.

Stopp und Go:

Dauer: 5 – 10 Minuten (beliebig ausdehnbar)

Material: keines

Ablauf: Die Teilnehmenden laufen kreuz und quer durch den Raum, ohne zu reden.

Stopp – Augen schließen: Die Teilnehmenden bleiben stehen und schließen die Augen. Die Begleitperson fragt: „Wo vermutet ihr das Rauchmelder-Zeichen?“ Die Teilnehmenden zeigen auf die Stelle, wo sie das Zeichen vermuten. Sie öffnen die Augen und schauen, ob es stimmt. Wieder gehen sie im Raum herum. Wieder leitet die Begleitperson an: „Wo vermutet ihr die grüne Flasche, den blauen Stuhl, die Topfpflanze ...?“ Das alles passiert ohne Kommentar – ohne Bewertung.

Stopp – Go: Wieder gehen die Teilnehmenden kreuz und quer durch den Raum. Die Begleitperson leitet an: „Weitergehen“, „Stopp“. Nach einiger Zeit werden die Worte umgedreht: Bei „Weitergehen“ muss man stehen bleiben, bei „Stopp“ muss man weitergehen.



Vier-Ecken-Methode

Kategorie: Kennenlernen, Feedback

Material: keines

Dauer: ca. 5 Minuten

Teilnehmer*innen: ab 5 Schüler*innen

So funktioniert's:

Den Schüler*innen werden verschiedene Fragen/Aussagen gestellt: einerseits können es Fragen sein, um sich kennenzulernen oder auch um am Ende Feedback zum Projekt einzuholen.

Beispiele:

- Zur Schule gehe ich
 - mit dem Bus/Zug.
 - zu Fuß.
 - mit dem Fahrrad.
 - mit dem Auto.
- Das Projekt
 - hat meine Erwartungen übertroffen, es war spitze.
 - war ganz ok. Ich freu mich jetzt auf freie Zeit.
 - Hat mir keinen Spaß gemacht.
 - Kann ich noch nicht sagen.

In jeder Ecke ist eine Antwortmöglichkeit. Die Schüler*innen ordnen sich der Ecke zu, bei dem sie am meisten Übereinstimmungen mit ihrem Standpunkt sehen. Bei Interesse kann bei einzelnen Schüler*innen nachgefragt werden, warum sie sich dort positioniert haben.

Schnelle Linie (soziometrische Übung)

Kategorie: Feedback

Material: keines

Dauer: ca. 5 Minuten

Teilnehmer*innen: ab 5 Schüler*innen

So funktioniert's:

Im Raum oder im Freien wird sich eine Linie vorgestellt. Die Linie geht z. B. von einer Wand zu einem Stuhl (alle anderen Gegenstände sind auch möglich) und hat eine Skala von 0 bis 10. Die Schüler*innen stellen sich entlang der Linie nach ihrer Wahrnehmung zum Projekt auf.

Wie hat dir unser Projekt gefallen?

- 0 = es hat mir gar nicht gefallen
- 10 = es war super und würde gerne öfters solche Projekte machen.

ODER Wie viel Spaß hat dir das Projekt gemacht?

- 0 = Spaß?!?! Ich hatte keinen Spaß.
- 10 = sehr viel Spaß, es war super!

Natürlich kann sich auch bei allen anderen Zahlen zwischen 0 und 10 hingestellt werden. Bei Interesse kann bei einzelnen Schüler*innen nachgefragt werden, warum sie sich dort positioniert haben.