

SPIELE UND INTERAKTIONSÜBUNGEN AUF ABSTAND – GEHT DAS?

„Sie dürfen nichts aus Büchern lernen, was sie aus Erfahrung lernen können.“

nach Jean-Jacques Rousseau

1. Warum Interaktionsspiele und -übungen?



Nach der Phase des Fernunterrichts lernen Teile einer Klassengemeinschaft nun wieder in der Schule zusammen. Zu Hause haben die Schülerinnen und Schüler in unterschiedlichem Zeitumfang und Intensität meist alleine gearbeitet und gelernt. Jetzt müssen sie sich wieder an einen ganzen Schulvormittag mit Lerninhalten sowie an das Lernen mit anderen in einer wahrscheinlich veränderten Lerngruppe gewöhnen.

Ausdauer und Konzentration müssen daher wieder aufgebaut und gestärkt werden. Außerdem gilt es sicherlich verschiedenste positive wie auch negative Lernerfahrungen der letzten Wochen zu verarbeiten.

Zusätzlich sind Sozialformen wie Partner- und Gruppenarbeit vorerst nicht umsetzbar. Alternativ können durch Interaktionsspiele oder kooperative Übungen auf Abstand sowohl die Beziehungen als auch der Zusammenhalt zwischen den Schülerinnen und Schülern gestärkt werden.

Interaktionsübungen sind mehr oder weniger vorstrukturierte Lernsituationen, die es den Teilnehmenden ermöglichen, neue Einsichten und Verhaltensweisen zu entwickeln. Sie simulieren die Realität und bieten daher einen geschützten Rahmen an, in dem man experimentieren kann.

Interaktionsübungen fördern...

- ... Kontakt, Kommunikation, Kooperation, Wahrnehmung, Vertrauen und Feedback,
- ... den Zusammenhalt in der Gruppe und die bewusste Übernahme von Selbstverantwortung,
- ... Kenntnis und Akzeptanz der eigenen Person und die des anderen.

Die richtige Deutung der eigenen Gefühle und Emotionen und die der anderen Kinder ist eine Grundlage für das Funktionieren von Gruppen. Fehlen diese Fähigkeiten, kommt es leicht zu Streit und Konflikten, die sich auch auf die Stimmung der Klassengemeinschaft auswirken können.

2. Wie kann ich als Lehrkraft vorgehen?



Phasen von Interaktionsübungen

- 1. Analyse der Klassensituation und der Rahmenbedingungen:** Welche Schülerinnen und Schüler sind in meiner Lerngruppe? Welche Lernbedürfnisse haben die Schülerinnen und Schüler? Was will ich mit der Übung erreichen? → **Übungen gezielt auswählen**
- 2. Einführung in die Interaktionsübung:** Die Neugierde soll geweckt werden. Klare Instruktionen und Regeln zu geben ist wichtig für das Gelingen der Übung. Es besteht Freiwilligkeit. Eine Alternative für Schülerinnen und Schüler, die nicht mitmachen wollen, sind Beobachtungsaufträge. Eine vertrauliche Atmosphäre sollte geschaffen werden. Regel: Alles was passiert, bleibt in der Klassengemeinschaft.
- 3. Durchführung der Interaktionsübung:** Die Lehrperson beobachtet das Interaktionsgeschehen und achtet auf die Einhaltung der Regeln. Sie verändert die Instruktionen nicht und motiviert die Gruppe.
- 4. Auswertung der Interaktionsübung:** Ziel ist das innere Erleben sichtbar zu machen und einen Übertrag der Erfahrungen in den Alltag zu gestalten. Zuerst dürfen die Akteure mitteilen, wie es ihnen während des Verlaufs der Übung ging. Es muss dabei immer wieder betont werden, dass die Wahrnehmungen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer unterschiedlich sind und sein dürfen.

3. Konkrete Tipps und Ideen zur Umsetzung



Übungen zum Ankommen oder zur Auflockerung

Ein Klatsch geht um

Die Schülerinnen und Schüler sitzen oder stehen mit Abstand im Kreis. Eine Person beginnt, wendet sich im Uhrzeigersinn zur Nachbarin oder zum Nachbarn hin und klatscht in die Hände. Das Klatschen wird so lange im Uhrzeigersinn weitergegeben, bis jemand doppelt klatscht und so das Klatschen wieder zurück in die Gegenrichtung gibt. Wer „falsch“ bzw. zu viel klatscht, scheidet aus.

Variante: Nach rechts Klatsch mit JA/nach links Klatsch mit NEIN weitergeben. STOPP als Signal für Pause, bis man sich sortiert hat. Hierbei gibt es keinen Doppelklatsch, denn die Richtungen sind mit den Begriffen JA und NEIN schon verbunden.

STOPP-Übung (Nähe und Distanz)

Die Schülerinnen und Schüler stehen sich im Flur oder auf dem Schulhof mit Abstand paarweise ca. 5 Meter gegenüber. Eine Person geht auf sein Gegenüber zu. Dieser lässt das Entgegenkommen der Mitschülerin oder des Mitschülers auf sich wirken. Wenn es der Person unangenehm wird oder der Abstand nur noch die empfohlenen 1,5 m beträgt, sagt sie laut und deutlich Stopp. Dann werden die Rollen gewechselt.

Durch verschiedene Geschwindigkeiten sowie mit/ohne Blickkontakt kann so das persönliche Empfinden von Nähe und Distanz visualisiert werden. In der aktuellen Situation kann auch ein Gefühl für den sicheren Abstand von 1,5 m geübt werden.

Lizenz zur Neugier

Die Schülerinnen und Schüler sitzen an ihren Plätzen oder mit Abstand im Sitzkreis. Die Lehrkraft formuliert Aufforderungen aufzustehen zu persönlichen Vorlieben, Eigenschaften oder Erfahrungen der letzten Wochen wie:

- Stehe bitte auf, wenn du heute mit dem Bus gekommen bist.
- Stehe bitte auf, wenn du in den letzten 6 Wochen Geburtstag hattest.
- Stehe bitte auf, wenn du gerne Sport machst.
- Stehe bitte auf, wenn du froh bist, wieder in der Schule zu sein.
- ...

Die Schülerinnen und Schüler, für die die Aussage stimmt, stehen auf. Es kann sich ein Austausch zum Thema entwickeln. Die Übung macht sichtbar, dass die Schülerinnen und Schüler mit ihren Gedanken, Erfahrungen etc. nicht alleine sind. Anschließend können die Schülerinnen und Schüler selbst eigene Aussagen einbringen.



Übungen zur Konzentration

Pattern (Muster legen)

Die Schülerinnen und Schüler sitzen mit Abstand im Kreis oder in der Klasse verteilt, sodass sie sich gegenseitig sehen können. Die Lehrkraft beginnt mit der Entwicklung eines Musters. Sie nennt immer den ersten und den letzten Begriff eines Musters. Sie zeigt auf eine Schülerin oder einen Schüler und gibt ihr oder ihm zu einem Thema z.B. Pflanzen einen Begriff wie „Rose“. Die Schülerin oder der Schüler merkt sich den Begriff und gibt jemandem einen weiteren z.B. „Birke“. Dies wird wiederholt, bis alle einen Begriff haben. Die Lehrkraft bekommt als letzte einen zweiten Begriff.

Nun beginnt die eigentliche Übung, in der keine Namen mehr gesagt werden, sondern nur die zugewiesenen Begriffe. Wird die Rose aufgerufen, nennt diese die Birke usw., bis alle aufgerufen waren. Läuft das erste Muster fehlerfrei durch die Gruppe, können weitere Muster eingeübt und übereinandergelegt werden. Beispiele für Themen: Bundesländer, Länder Europas, Komponisten, Meerestiere, Monate, usw.

Nachts im Museum

Eine Person geht als Nachtwächter vor die Tür. Die übrigen Schülerinnen und Schüler setzen sich wie eine Statue auf ihren Stuhl oder ihren Tisch. Außerdem bestimmen sie eine Person, die die Rolle des Diebes übernimmt. Diese versucht sich als Statue zu tarnen, bewegt sich aber immer wieder ganz leicht. Der Nachtwächter wird hereingerufen. Er muss nun die Statuen beobachten und anhand der kleinen Bewegungen herausfinden, wer der Dieb ist. Hat er es geschafft, wird ein neuer Nachtwächter bestimmt.

Dirigentenraten

Alle sitzen mit Abstand so in der Klasse, dass sie sich gegenseitig sehen können. Eine Person verlässt den Raum. Die Übrigen bestimmen unter sich eine Dirigentin bzw. einen Dirigenten. Diese oder dieser gibt nun immer ein Instrument an, dass alle pantomimisch spielen sollen. Die Person vor der Tür wird wieder in die Klasse gerufen. Die Dirigentin oder der Dirigent muss nun so versteckt wie möglich immer andere Instrumente ansagen.

Die Person, die vor der Tür war, hat die Aufgabe herauszufinden, wer dirigiert. Hat sie oder er es geschafft, kann die nächste Runde nach gleichem Ablauf starten.

Entenspiel¹

Alle sitzen im Kreis. Dann beginnt die erste Person und sagt: „Eine Ente“. Die nächste Person führt den Satz weiter, indem sie anfügt: „mit zwei Beinen“; die dritte ergänzt: „geht ins Wasser“, und die vierte ergänzt: „Plumps“. Die nun folgende, fünfte Person beginnt den Satz

¹ vgl. Griesbeck, J.: Die 50 besten Spiele für draußen. München 2005. S.23.

von vorne, es heißt nun jedoch „Zwei Enten – mit vier Beinen – gehen ins Wasser – Plumps, Plumps“. Dann werden es drei Enten, vier Enten usw. Wer einen Fehler macht (falsche Zahl/zu wenig Plumps) scheidet aus.

Detektivspiel

Variante A: Eine Person tritt vor die Klasse. Die anderen haben nun die Aufgabe, sich diese genau zu betrachten. Anschließend schließen alle die Augen. Die Person, die vor der Klasse steht, verändert ein Teil an sich. Die anderen müssen nun herausfinden, was verändert wurde.

Variante B: Ein oder zwei Personen gehen vor die Tür. Die anderen nehmen 1-3 deutliche Veränderungen in der Klasse vor. Die Person oder Personen vor der Tür kommen wieder in den Raum und die Veränderungen müssen gefunden werden.

Verflixte 7²

Die Lernenden sitzen mit Abstand im Kreis oder so, dass eine Reihenfolge möglich ist. Es wird fortlaufend abgezählt. Allerdings dürfen alle Zahlen, die eine sieben enthalten (also 7, 17, 27 ...) nicht genannt werden. Stattdessen muss die Person, die gerade an der Reihe ist „Boing“ rufen.

Varianten:

- Auch Produkte von 7 sind nicht erlaubt.
- Die Quersumme 7 ist nicht erlaubt.
- Alle anderen Zahlen lassen sich natürlich auch tabuisieren.
- Außerdem können mehrere Zahlen nebeneinander laufen: Zum Beispiel 5 und 7. Bei der 5 sollte dann ein anderes Tabuwort als „Wumm“ gefunden werden.
- Nach jedem „Boing“ oder „Wumm“ kann zusätzlich die Richtung gewechselt werden.

² vgl. Senninger, T.: Abenteuer leiten. Münster 2000. S.158.

Übungen zur Kooperation



Bis 20 zählen

Die Gruppe hat die Aufgabe mit geschlossenen Augen bis 20 zu zählen. Folgende Bedingungen sind dabei einzuhalten: Jede Teilnehmerin bzw. jeder Teilnehmer muss mindestens eine Zahl genannt haben. Doppelnennungen von Zahlen sind verboten. Das heißt, wenn zwei oder mehrere Personen gleichzeitig eine Zahl nennen, zählt das nicht. Wird eine dieser Regeln verletzt, stoppt die Lehrkraft den Versuch und die Gruppe beginnt wieder bei 1.

Variante bei einem Sitzkreis: Nennt eine Person eine Zahl, dürfen die Nachbarn links und rechts nicht die nächste Zahl nennen.

Immer einer geht

Die Gruppe hat die Aufgabe, sicherzustellen, dass immer einer unter Einhaltung des Abstandsgebots im Raum umhergeht. Dabei dürfen nie zwei oder mehr Mitspielerinnen oder Mitspieler gleichzeitig gehen.

Varianten:

- Es darf nur nonverbal kommuniziert werden.
- Es gibt oder gibt keine vorherige Beratungszeit.
- Es müssen immer 2 (3) gehen.

Alle in einer Reihe

Die Gruppe hat die Aufgabe sich nach einem Merkmal wie Geburtsdatum, Größe, Anfangsbuchstabe des Vornamens oder einer vorgegebenen Zahl sortieren. Ausgangspunkt ist eine zufällige Position im Klassenraum/dem Flur oder dem Schulhof. Zur Wahrung des Mindestabstandes können Markierungen auf dem Boden mit Klebeband oder Kreide genutzt werden. Während der Übung darf nicht gesprochen werden. Die Schülerinnen und Schüler müssen sich nun nonverbal verständigen und die Plätze tauschen, ohne den Sicherheitsabstand zu lösen.

Gemeinsames Aufstehen

Diese Übung ist günstig auf dem Schulhof. Es werden 2er-Gruppen gebildet. Die Personen setzen sich in zwei Metern Abstand gegenüber auf den Boden. Aufgabe ist es nun, gemeinsam synchron aufzustehen. Ist ihnen dies gelungen, können die Gruppen auf 4, 6, 8 etc. erweitert werden. Ziel ist es, mit möglichst vielen Personen gleichzeitig aufzustehen.

Varianten: Verbale Kommunikation ist erlaubt / nicht erlaubt.

Variation Blinder Mathematiker (eher Sekundarstufe)

Die Gruppe wählt einen Mathematiker aus. Außerdem wird ein langes Kletterseil oder ähnliches gebraucht. Jeder der Teilnehmenden hält sich im Mindestabstand von 1,5 m am Seil fest und verbindet sich die Augen mit einem mitgebrachten Schal o.ä. Dann gibt die Spielleitung dem Mathematiker die Aufgabe eine vorgegebene geometrische Form mit dem Seil nachzubilden. Er muss also seine Mitschülerinnen und Mitschüler so dirigieren, dass die geforderte Form entsteht und sie weiter den Abstand zueinander einhalten. Die Spielleitung kann entscheiden, ob die anderen verbal kommunizieren dürfen. Zur Wahrung der Abstandsregel kann die Lehrkraft ein Stopp-Signal einführen.



Möglichkeiten der Auswertung

Das Gespräch zur Auswertung der Übungen sollte auf der Grundlage bekannter Feedbackregeln geschehen. Dabei geht der Blick in die Zukunft und die Frage, wann können die neuen Erfahrungen hilfreich sein.

Offener **Einstieg:**

- Was habt ihr beobachtet?
- Was genau ist nacheinander geschehen?

Mögliche Fragen zur **Gruppe:**

- Was konntet ihr in Bezug auf die Zusammenarbeit erkennen?
- Welche Vor- und Nachteile bestimmter Lösungsstrategien konntet festgestellt werden?
- Gibt es einen Zusammenhang zwischen den Beobachtungen
- Warum gibt es Unterschiede in den Beobachtungen?
- Was hat zum Erfolg verholfen?
- Wie wurden Entscheidungen getroffen?
- Wer hat welche Rolle übernommen?
- Wie wurde mit Konflikten umgegangen?
- Wer hat welche Stärke eingebracht?

Mögliche Fragen zum individuellen **Erleben:**

- Wie hast du dich bei der Übung gefühlt?
- Welche Gedanken / Gefühle kamen während der Übung hoch?
- Welche Rolle habe ich in der Übung eingenommen?
- Welche Stärke habe ich eingebracht?

Mögliche Fragen zum **Transfer:**

- Was bedeutet das für mein Alltagsleben?
- Welche Bedeutung hat diese Erfahrung für alltägliche Situationen?
- Wann ging es dir schon einmal ähnlich?
- Wie kannst du das nächste Mal handeln?

Links und weiterführende Hinweise

Gilsdorf, R.; Kistner, G.: Kooperative Abenteuerspiele 1. Seelze-Velber 2002.

Senninger, T.: Abenteuer leiten. Münster 2000.

Materialien Sozialtraining für Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf
<http://www.locker-bleiben-online.de/spielesammlung>

Das Abenteuerprojekt: Interaktionspädagogik und kooperative Abenteuerspiele. Forum für
Erlebnispädagogik: <http://www.abenteuerprojekt.de/index.php>

Pädagogisches Beratungssystem: <https://bildung-rp.de/beratung/paedagogische-beratung.html>

Schulpsychologie: <https://schulpsychologie.bildung-rp.de>

Lizenz und Bildhinweise:



Die Inhalte des Dokuments mit Ausnahme der Bilder unterliegen der Lizenz
CC BY 4.0 Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz.

Creative Commons Namensnennung 4.0 International:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Sämtliche verwendete Bilder unterliegen der Pixabay Lizenz,
<https://pixabay.com/de/service/license/> (Abruf am 11.05.2020)