

SCHOOL-SCOUT.DE



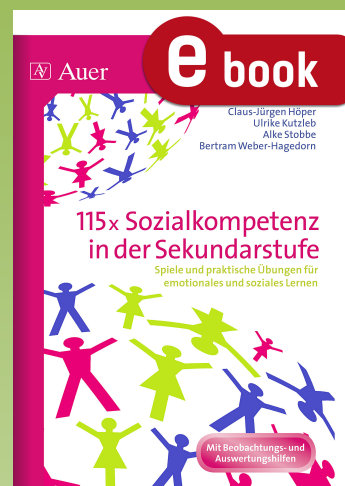
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

115x Sozialkompetenz in der Sekundarstufe

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	7
Systematik der Spielbeschreibung	9
I. Vorstellung und Kennenlernen	11
a) Namen – Kontaktaufnahme – Gespräche	
1. Namen verstecken – dann entdecken	13
2. Wandzeitung	13
3. Mein rechter Platz ist leer	14
4. Namensgedächtnis	14
5. Name und Bewegung	15
6. Kontaktaufnahme	15
7. Austausch von Gruppenerfahrungen	16
8. Erwartung – Befürchtung	17
9. Partner-Vorstellen	18
10. Portrait und Interview	19
11. Schneckenhaus	19
12. Vornamen in Kreuzworträtselform	20
b) Versuch einer Charakterisierung der Gruppenmitglieder durch die Gruppe im Spiel	
13. Erkennen durch Markenzeichen I	21
14. Erkennen durch Markenzeichen II	21
15. Bilder auswählen	22
16. Beurteilung einer Person aufgrund einer einmaligen Äußerung	23
II. Kommunikation und Gruppenbildung	24
a) Bewegungsspiele	
17. Verständigungsspiel	26
18. Atomspiel	26
19. Blinzeln	27
20. Jakob, wo bist du?	27
21. Familie Lehmann	28
22. Ebbe und Flut	28
23. Alle machen, was Heidi macht	29
b) Körperlicher Ausdruck	
24. Rakete	29
25. Der Spaziergang	30
26. Spiegelpantomime	30
27. Gruppenpantomime	31
28. Händespiel	31



29. Contrary Game I	32
30. Contrary Game II	32
31. Menschliche Maschine I	33
32. Seilübung	33
c) Kooperation	
33. Fotolotto	34
34. Tierformen entwickeln	34
35. Sätze bilden	35
36. Sich unterhalten	35
37. Geschichte aus einem Werbespruch	36
38. Nonsense-Debatte	36
39. Kommunikationsspiel	37
d) Kooperation und Entscheidung	
40. Bauklötzenspiel	37
41. Städtebauspiel	38
42. Turmbau I	39
43. Turmbau II	39
44. Gruppengemälde	40
45. Wir drehen einen Film	40
46. Nasa-Spiel	41
47. Model-Spiel	43
48. Reporter-Spiel	43
49. Entscheidungsspiel	44
e) Selbsteinschätzung – Fremdeinschätzung	
50. Jeder schreibt einen Brief	44
51. Verhalten und Wirkung	45
52. Wen denk ich mir?	45
f) Soziometrische Spiele	
53. Siedeln	46
g) Spezifisches Rollenverhalten der Geschlechter	
54. Kontaktaufnahme der Geschlechter	47
55. Burgspiel	48
III. Beobachtung und Wahrnehmung	49
a) Subjektivität der Wahrnehmung	
56. Beobachten eines Gruppenmitgliedes	51
57. Wir schreiben einen Bericht	51
58. Lügendetektor	52



b) Visuelle Wahrnehmung und Beschreibung der Gruppenmitglieder	
59. Beschreibungsspiel	52
60. Eine Person beschreiben	53
61. Hände raten	53
62. Augen raten	54
63. Was hat sich verändert?	54
c) Erkennen durch Fühlen und Hören	
64. Personen tasten	55
65. Bettlakenspiel	55
66. Wer von uns fehlt?	56
67. Hänschen, piep mal!	56
68. Flüstern	57
d) Wahrnehmung von Schwierigkeiten bei der Weitergabe von Information	
69. Stille Post	57
70. Gerüchte verbreiten	58
71. Überlieferungskette	58
72. Pantomimen nachahmen	59
73. Die Tauben und die Stummen	59
IV. Identifikation und Einfühlung	60
a) Einübung in Identifikation	
74. Gesprächskontrolle	62
75. Partner-Vertrauensübung	62
76. Schlange	63
77. Statue	63
78. Menschenbauspiel	64
b) Einfühlung in Rollen	
79. Gegensätzliches Verhalten	64
80. Unbekannt trifft Unbekannt	65
81. Fotografien darstellen	65
82. Unterbrochene Szene	66
83. Elterninterview	66
84. Patchwork-Familie	67
85. Emanzipationsspiel zum Thema Vorurteil	68
86. Vereins-Spiel	69
87. Rede halten	69
88. Vertauschte Rollen	70
89. Rollendiskussion mit Schatten	70
90. Telefonieren	71
91. Gibberish – die Sprache der Kinder der Welt	71



c) Selbsteinschätzung und Fremdeinschätzung in der Gruppe	
92. Einer geht auf die Reise	72
93. Bekanntschaftsanzeige	72
94. Was würden Sie tun, wenn ...?	73
95. Der beleidigte König	74
96. Analogien herstellen	74
97. Sich in einen Gegenstand versetzen	75
98. Sich als Tier charakterisieren	75
99. Schweige-Spiel	76
V. Aggression und Durchsetzung	77
a) Durchsetzung von Interessen	
100. Spieleabend	79
101. Durchsetzungs- und Konfliktlösungsspiele	80
102. Basar	82
103. Wer war das?	82
104. Idealisten und Realisten	83
105. Die Zwangsräumung	83
106. Die Wahlrede	84
107. Ich möchte gern – Du darfst aber nicht!	84
108. Aber ich!	85
b) Durchsetzung mit körperlichen Mitteln	
109. Contrary Game III	85
110. Schieben	86
111. Druck und Gegendruck	86
c) Einzelinteresse kontra Gruppeninteresse	
112. Party-Spiel	87
113. Ballonreise	87
114. Selbstbehauptung	88
115. Menschliche Maschine II	88



Einleitung

Inzwischen ist allgemein gültig, dass Kindern und Jugendlichen Sozialkompetenz und emotionale Intelligenz vermittelt werden müssen, damit sie in die Lage versetzt werden, die Aufgaben und Herausforderungen, die Schule und Alltag an sie stellen, zu bewältigen. Viele Familien bieten heutzutage keinen angemessenen Rahmen mehr, in dem Kinder diese Fähigkeiten erwerben können. Gerade Kinder, die nicht in einer Familie groß werden, scheitern in der Schule oftmals nicht an fehlender Intelligenz, sondern daran, dass ihre Beziehungsbedürfnisse von Pädagogen nicht erkannt werden. Der „schwarze Peter“ fällt deshalb den Lehrern und anderen Pädagogen zu. Diese werden aber in ihrer Ausbildung an der Universität und im Referendariat auf diese Aufgabe nur ungenügend vorbereitet. Ein starker Fokus der Ausbildung liegt auf kognitiven und individuellen Prozessen. Um aber Reife und soziale Kompetenzen auszubilden, ist es wichtig, sich als Teil einer Gruppe, eines größeren Ganzen, zu erleben. Spiele fördern nicht nur den Respekt vor dem Individuum, sondern auch vor dem Zusammenhalt einer Gruppe. Ein Einzelner kann innerhalb einer Gemeinschaft erfahren, dass er nicht allein alles bewältigen muss.

Was sich in einer Gruppe überhaupt abspielt, wie Probleme in der Klasse, an der Schule oder in anderen Gruppen entstehen und welche Lösungen greifen können, wird in der Ausbildung und im schulischen Alltag kaum thematisiert. Der hier vorliegende Band kann diese Lücke füllen. Für die Gestaltung von Beziehungen stellen die in diesem Band zusammengestellten Spiele ein echtes und aktuelles Angebot dar und richten sich an Lehrer und Pädagogen, die sich für Methoden zur Förderung der sozialen Kompetenz interessieren. Die Gruppenspiele setzen daran an, dass Kinder ein Grundbedürfnis nach Beziehung haben. In der Beziehung zu anderen erfahren sie ihre Stärken und Schwächen und ihre Entwicklungspotenziale.

Aktuelle wissenschaftliche Untersuchungen unterstreichen zudem die Bedeutung der Ausbildung von sozialer und emotionaler Intelligenz. Insbesondere Erkenntnisse der Neurobiologie besagen: „Motivation, kooperatives Verhalten und Beziehungsgestaltung sind Faktoren, die neurobiologisch verankert sind“ (1) und diese Übungen bieten Räume an, diese Fähigkeiten weiter auszubilden.

Die Spiele und Übungen unterstützen die Entwicklung von emotionaler Intelligenz – „dazu gehören Selbstbeherrschung, Eifer und Beharrlichkeit und die Fähigkeit, sich selbst zu motivieren“ (2). Nach Goleman erfassen die Spiele „wesentliche Komponenten wie Selbsterkenntnis, Selbstbeherrschung und Empathie und dazu die Künste des Zuhörens, der Konfliktlösung und der Kooperation“ (3). „Kinder und Jugendliche haben ein biologisch begründetes Bedürfnis, Bedeutung zu erlangen“ (4) und dies können sie in den hier zusammengestellten Spielen und Übungen erfahren.

Für diese Sammlung wurden eigene Ideen verwirklicht, verwendbare Spiele zusammengetragen und einige Spiele modifiziert. Die Spiele schaffen Bereiche, in denen menschliches Verhalten in spielerischer Form erlebt werden kann. Sie geben die Möglichkeit,

- eigenes Verhalten und dessen Wirkung bewusst zu erleben
- verschiedene Kommunikationsformen bewusst zu erleben
- Emotionen zu äußern und auf Emotionen anderer angemessen zu reagieren
- mit Konflikten und Entscheidungen konfrontiert zu werden
- Rollen und normierte Verhaltensweisen zu beobachten, an sich selbst festzustellen und zu ändern
- Führung und autoritäre Strukturen zu erleben und gegebenenfalls abzubauen.



Wir beschreiben Spielformen, die die Möglichkeit zu emotionalem und sozialem Lernen bieten. Deshalb haben wir solche Spiele bevorzugt in unsere Sammlung aufgenommen, die Modellsituationen schaffen, an denen Verhalten bewusst wahrgenommen werden kann. Es kann dann in der Gruppe reflektiert und eventuell korrigiert werden. Auch aus einer anschließenden Diskussion ergeben sich u. U. neue Verhaltensweisen, die dann ohne Angst vor möglichen Folgen in der Modellsituation des Spiels erneut erprobt werden können. Deswegen erscheint ein Spiel ohne anschließende Reflexion sinnlos; sie ist ein fester Bestandteil des Spiels und bedarf der Beobachtung und Stellungnahme am Spiel Unbeteiligter.

Weiterhin bieten die Spiele die Möglichkeit, Gruppenprozesse in Gang zu bringen, sie den Spielern bewusst zu machen und ihnen spätere Verwendungsmöglichkeiten zu erschließen. Ursprünglich wurden die Spiele dieser Sammlung zusammengestellt für eine Publikation mit dem Titel „Die spielende Gruppe“ (16. Auflage 2008). Sie richtete sich an Gruppenpädagogen, um diesen systematische Anleitungen für Handlungsabläufe, auch „Gruppendynamische Spiele“ genannt, an die Hand geben zu können. Immer noch passen diese Spiele sehr gut in die Landschaft und haben in der heutigen Zeit eine besondere Bedeutung für das Miteinander in der Schule gewonnen.

Diese Sammlung ist nicht als Reihe von fertigen Anweisungen „für jede Situation das passende Spiel“ – gedacht. Der Leser soll vielmehr dazu angeregt werden, die Spiele auf seine Situation abzuwandeln und dabei eigene Ideen zu verwirklichen. Vielleicht sollten die Pädagogen, die mit diesen Spielen und Übungen arbeiten werden, sich als „ein Lotse auf dem Weg, den alle gemeinsam bereisen werden“ (5) betrachten. Für unsere Zeit heißt das, die sozialen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler zu fördern.

Bertram Weber-Hagedorn
(November 2012)

Ulrike Kutzleb

Im Namen der Autorinnen und Autoren

- (1) Bauer, Joachim: Lob der Schule, 2007, S. S. 9
- (2) Goleman, Daniel: Emotionale Intelligenz, 2001, S. 12
- (3) Goleman, Daniel: Emotionale Intelligenz, 2001, S. 15
- (4) Bauer, Joachim: Lob der Schule, 2007, S. 20
- (5) Meueler, Eberhard: Erwachsene lernen, 1982, S. 107



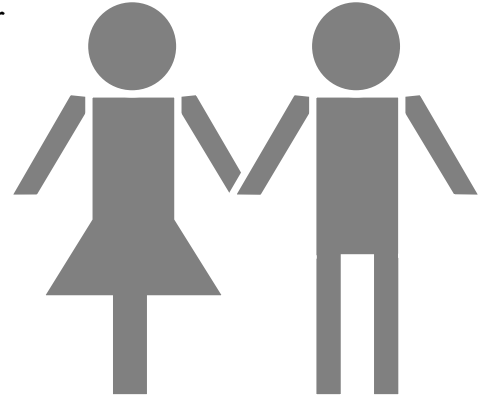
Systematik der Spielbeschreibung

Spieldauer:

Grundsätzlich soll die Zeitangabe nur ein Leitwert sein! Sie soll dem Benutzer des Buches erstens schnell über die zu erwartende Spieldauer Auskunft geben; zweitens (was noch wichtiger ist) soll die Zeitangabe eine Hilfe bei der Beantwortung der Frage sein, ob das Spiel von der Gruppe zu langatmig gespielt wird, oder aber schnell „durchgerissen“ wird. Die Spieldauer ist auch abhängig von der Gruppengröße; die vorgeschlagene Zeit bezieht sich auf die empfohlene Gruppengröße.

Oft ist die Spieldauer so sehr von der Zusammensetzung der Gruppe und der Situation abhängig, dass keine Zeitangabe gemacht werden konnte. Bei vielen Spielen gilt der Grundsatz:

„Nur so lange spielen, wie es Spaß macht!“

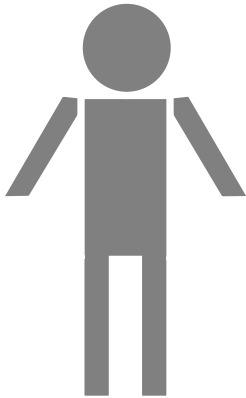


Altersgruppe:

Die Angabe ist ebenfalls als Leitwert anzusehen; ihre obere und untere Grenze kann je nach Zusammensetzung der Gruppe verschoben werden.

Gruppengröße:

Die Zahl der Teilnehmer¹ sollte vom Erfahrungswert nicht bedeutend abweichen. Die Gruppe darf nicht zu groß sein, damit sie für den Pädagogen und die Beobachter überschaubar bleibt und eine Besprechung, an der alle beteiligt sind, gewährleistet ist. In großen Gruppen sind die Eindrücke unüberschaubar vielfältig, in zu kleinen Gruppen hingegen können viele Spiele durch zu wenige Anregungen eintönig werden.



Material:

Werden bei Spielen zusätzlich Papier, Schreibzeug, Scheren usw. benötigt, so ist dieses unter Material aufgeführt, um einen reibungslosen Spielverlauf zu gewährleisten.

Lernziele:

Das spezielle Lernziel des Spieles ist nur dann aufgeführt, wenn es nicht direkt aus dem Titel, dem Vorwort des betreffenden Kapitels oder aus dem Spielablauf hervorgeht.

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Teilnehmer auch immer Teilnehmerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Spieler und Spielerin etc.



Spielverlauf:

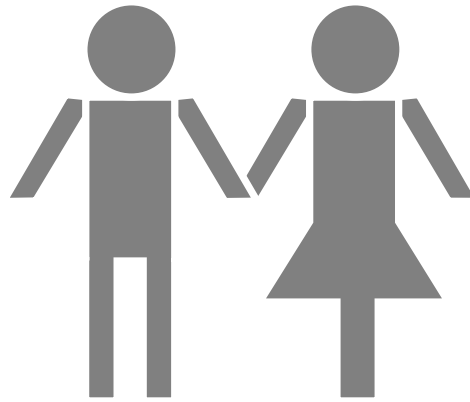
Chronologische Beschreibung des Spielablaufs.

Beobachtungskriterien:

Hier sind nur Kriterien aufgeführt, die ganz speziell für das betreffende Spiel notwendig sind. Allgemeine Beobachtungskriterien stehen hier nicht.

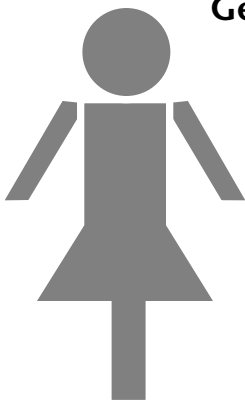
Auswertungshilfen:

Diese Rubrik enthält einerseits Hinweise auf Probleme, die durch das Spiel aufgeworfen werden können und dann unbedingt besprochen werden müssen, andererseits Hinweise auf Problematiken, die im Spiel angesprochen werden und danach – unabhängig vom Spiel – diskutiert werden können. Oft ist es sinnvoll, ein Spiel nach der Besprechung noch einmal zu spielen, um die veränderte Verhaltensweise auszuprobieren; dies ist jedoch bei den Spielen nicht extra angegeben.



Gefahren:

Viele Spiele sind nicht ohne Weiteres anwendbar. Auf die allgemeinen Schwierigkeiten wird in den Vorworten hingewiesen. In dieser Kategorie sind die speziell für das betreffende Spiel zu berücksichtigenden Gefahren aufgeführt. Lieber auf ein Spiel verzichten, als ein nicht einschätzbares Risiko eingehen!



SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

115x Sozialkompetenz in der Sekundarstufe

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

