

Inhaltsverzeichnis

1. Kosmetikfirma	Seite	2
2. NASA - Spiel	Seite	4
3. Neun - Punkte - Problem	Seite	9
4. Optische Täuschungen	Seite	11
5. Quadrat Spiel	Seite	13
6. Turmbau Spiel	Seite	15
7. Mipps und Wors	Seite	19
8. Peter und Hans	Seite	21
9. Fummelkiste	Seite	23

Kopiervorlagen:

für Kosmetikspiel	Anhang I	1 Seite
für NASA Spiel	Anhang II	3 Seiten/1 Folie
für Neun-Punkte-Problem	Anhang III	1 Seite
für Quadrat Spiel	Anhang IV	1 Seite
für Mipps und Wors	Anhang V	1 Seite
für Peter und Hans	Anhang VI	1 Seite

Kosmetikfirma

Ziel: Diagnose von Kooperationsverhalten bei dissonanten Wahrnehmungsinhalten;
Schulung klaren Ausdrucks bei Beschreibungen
Für Trainings und Schulungen, in denen Teamarbeit thematisiert werden soll; eher zu
Beginn einer Veranstaltung

Typ: Rollenspiel und Entscheidungsübung: in Gruppen zwischen 5 und 10 Teilnehmern

Durchführung:

1. Instruktion:

„Stellen Sie sich vor, Sie sind das Leitungsteam einer internationalen Kosmetikfirma (Zweigstelle München). Sie brauchen dringend eine Filialleiterin. Die Zentrale Ihrer Gesellschaft in New York übersendet Ihnen das Funkbild einer in Frage kommenden Persönlichkeit. Aufgrund einer Schlaperei stehen Ihnen die persönlichen Daten (Lebenslauf etc.) erst einen Tag später zur Verfügung. - Sie müssen sich aber heute entscheiden: Entscheiden und begründen Sie gemeinsam, ob Sie die Dame einstellen und warum oder warum nicht.“

2. Jeder Teilnehmer bekommt 1 Exemplar der Alten Frau/jungen Frau' vor sich auf den Tisch gelegt.

3. Instruktion:

"Das Bild, das vor Ihnen liegt, darf nicht berührt werden; es darf nur verbal miteinander kommuniziert werden, ohne mit den Händen zu zeigen oder zu deuten."

4. Entscheidungsprozeß mit oder ohne Zeitlimitierung.

Dauer: ca. 30 Min.

Pro Teilnehmer 1 Exemplar des Kippbildes Alte Frau/junge Frau' evtl. Tonband als Kontrolle

Auswertung:

Wie wird mit dissonanter Wahrnehmungsinformation umgegangen?

Wie lange dauert es, bis dieses Problem deutlich wird?

Wie wird eine Einigung erzielt?

Wie werden diejenigen behandelt, die etwas anderes wahrnehmen?

Folgerungen für Teamarbeit?



NASA - Spiel

Ziel: Demonstration des Leistungsvorteils der Gruppe und der Konsensusentscheidung; Auswirkungen der Arbeitsweise auf die Qualität der Entscheidung; Gegenüberstellung von Beschlüßfassungen und Problemlösungen von Einzelpersonen einer- und Gruppen andererseits bei herrschender Ungewißheit.

Typ: Entscheidungsübung, individuell in Gruppen; bestehende oder neu zusammengesetzte Gruppierungen geeignet; alle Teilnehmer

Durchführung

1. Austeilen der Tabelle an jeden Teilnehmer und Ausfüllen entsprechend der Anweisung; ohne Kommunikation untereinander (10-20')
2. Aufteilung in Gruppen von 6-8 Teilnehmern
3. Austeilen der 'Instruktion für die Gruppe' an jede Gruppe und Ergänzung der Tabelle (10')
4. Herstellung des Konsensus über die Gruppenrangfolge (60')
5. Austeilen der NASA Lösung und Berechnung der jeweiligen Differenzen zum NASA Vorschlag (10')
6. Diskussion jeder Gruppe über Art der Beschlüßfassung (30')
7. Vergleich der Ergebnisse aller Gruppen

Dauer ca. 3 Std.

Variation: Es kann noch eine dritte Phase angeschlossen werden, in der Delegierte der Gruppen vor dem Plenum per Konsensus eine endgültige Rangliste aufstellen theoretisch müßte dieses Ergebnis das beste sein.

INSTRUKTIONEN: INDIVIDUELLE RANGORDNUNG

Sie gehören einer Raumfahrergruppe (5 Personen) an. Alle Gruppenmitglieder verfügen über einen Raumanzug mit Anschlüssen zur Lebensmittel- und Flüssigkeitsaufnahme. Sie hatten den Auftrag, sich mit dem Mutterschiff auf der beleuchteten Mondoberfläche zu treffen. Wegen technischer Schwierigkeiten mußte Ihr Raumschiff 300 km entfernt vom Mutterschiff landen, der Standort des Mutterschiffes ist jedoch bekannt. Während der Landung ist viel von der Bordausrüstung zerstört worden. **Ihr Überleben hängt davon ab, daß Sie das Mutterschiff zu Fuß erreichen.** Sie dürfen nur das Allernotwendigste mitnehmen, um diese Strecke bewältigen zu können. Nachstehend ist eine Aufzählung von 15 unzerstört gebliebenen Dingen. Ihre Aufgabe besteht darin, eine Rangordnung der aufgezählten Gegenstände zu machen, die für die Mitnahme durch die Besatzung mehr oder weniger wichtig sind. Ordnen Sie 1 der allerwichtigsten Position zu, 2 der nächst wichtigen usw., bis alle 15 Positionen entsprechend ihrer Wichtigkeit gereiht sind.

- 1 Schachtel Streichhölzer
- 1 Tube Lebensmittelkonzentrat
- 20 Meter Nylonseil
- 30 m² Fallschirmseide
- 1 tragbarer Kocher
- 2 Pistolen, 7,65 mm mit Munition
- 1 Trockenmilch
- 2 Sauerstofftanks á 100 kg
- 1 Sternkarte (Mondkonstellation)
- 1 Schlauchboot Mit CO₂-Flaschen
- 1 Magnetkompaß
- 20 Liter Wasser
- Signalpatronen (selbstleuchtet, auch im luftleeren Raum)
- 1 Erste-Hilfe-Koffer mit Injektionsspritze
- 1 FM-Empfänger und Sender, mit Sonnenenergie betrieben und ausreichend hoher Antenne

INSTRUKTIONEN: GRUPPENENTSCHEIDUNG

Das ist eine Entscheidungsübung für die Herbeiführung von realitätsnahen Beschlüssen. Ihre Gruppe soll mit Einstimmigkeit beschließen. Das bedeutet, daß der Rangplatz für jede einzelne Position einstimmig festgelegt werden muß. Einstimmigkeit ist schwer zu erzielen. Deshalb wird nicht jeder Rangplatz jeden einzelnen voll befriedigen. Versuchen Sie trotzdem, die Rangordnung so zu erstellen, daß alle einigermaßen damit einverstanden sein können. Hier einige Richtlinien:

- ☞ Vermeiden Sie, Ihre persönliche Entscheidung den anderen aufzuzwingen. Argumentieren Sie mit Logik.
- ☞ Vermeiden Sie nachzugeben, bloß um Einstimmigkeit zu erzielen oder Konflikten auszuweichen.
- ☞ Unterstützen Sie nur dann andere Ansichten, wenn sie mit Ihren wenigstens teilweise übereinstimmen.
- ☞ Vermeiden Sie Konfliktlösungstechniken, wie Mehrheitswahl, Mittelwertberechnungen oder Kuhhandel (wenn Du mir, dann ich Dir).
- ☞ Betrachten Sie abweichende Meinungen eher als einen nützlichen Beitrag, statt sie als störend zu empfinden.
- ☞ Nehmen Sie sich so viel Zeit, als Sie benötigen, um eine echte Gruppenmeinung zu finden.

AUSWERTUNG

Gegenstand	Position			Differenz	
	Einzel	Gruppe	NASA	Einzel-NASA	Gruppe-NASA
Streichholzschachtel					
Lebensmittelkonzentrat					
Nylonseil					
Fallschirmseide					
Kocher					
Pistolen					
Trockenmilch					
Sauerstofftanks					
Sternkarte					
Schlauchboot					
Magnetkompaß					
Wasser					
Signalpatronen					
Erste-Hilfe-Koffer					
FM-Sender/Empfänger					

SCHLÜSSEL ZUR LÖSUNG

Auf dem Mond nicht zu gebrauchen	15	Streichholzschachtel
Notwendige Tagesration	5	Lebensmittelkonzentrat
Nützlich zum Zusammenbinden von Verletzten, beim Klettern und Transport	6	Nylonseil
Schutz gegen Sonnenstrahlen und als Transportbehälter	8	Fallschirmseide
Nützlich bei der Landung auf der dunklen Seite des Mondes	13	Kocher
Könnte zur Herstellung eines Selbstantriebsaggregates dienen	11	2 Pistolen
Nahrung, bei Bedarf mit Wasser trinkbar	12	Trockenmilch
Füllt Atmungsbedarf	1	2 Sauerstofftanks
Wichtiges Mittel zur Richtungsfindung	4	Sternkarte
CO ₂ -Flaschen zum Selbstantrieb über Klüfte o.ä.	9	Schlauchboot
keine Magnetpole, deshalb unbrauchbar	14	Magnetkompaß
Ergänzt Wasserverlust infolge Schwitzens	2	20 Liter Wasser
Notruf, wenn in Sichtweite	10	Signalpatronen
Medizin ist wertvoll	7	Erste-Hilfe-Koffer
Notrufsender, Verbindung mit Mutterschiff	3	FM-Sender/Empfänger

Neun - Punkte - Problem

Ziel: Erleben der Schwierigkeit, eine vorgegebene Gestalt (Gesetz der Geschlossenheit) zu durchbrechen.

Optische Demonstration von Innovationsproblemen

Als Hilfe zur Situationsanalyse, wenn Aufbrechen alter Strukturen auf Widerstände stößt. Anwendung in Training fraglich, da starke pädagogische Elemente, und da bei Psychologen allgemein bekannt.

Typ: Individuelle Aufgabenstellung im Gruppenversuch; beliebig viele Teilnehmer in Einzelarbeit.

Durchführung:

1. Austeilen des Formblattes im Plenum
2. 10 Minuten Zeit zur Lösung geben; wer die Lösung hat, möge sich ruhig verhalten.
3. Nach 10 Minuten abbrechen und Lösung aufzeigen.

Dauer: ca. 20 Minuten

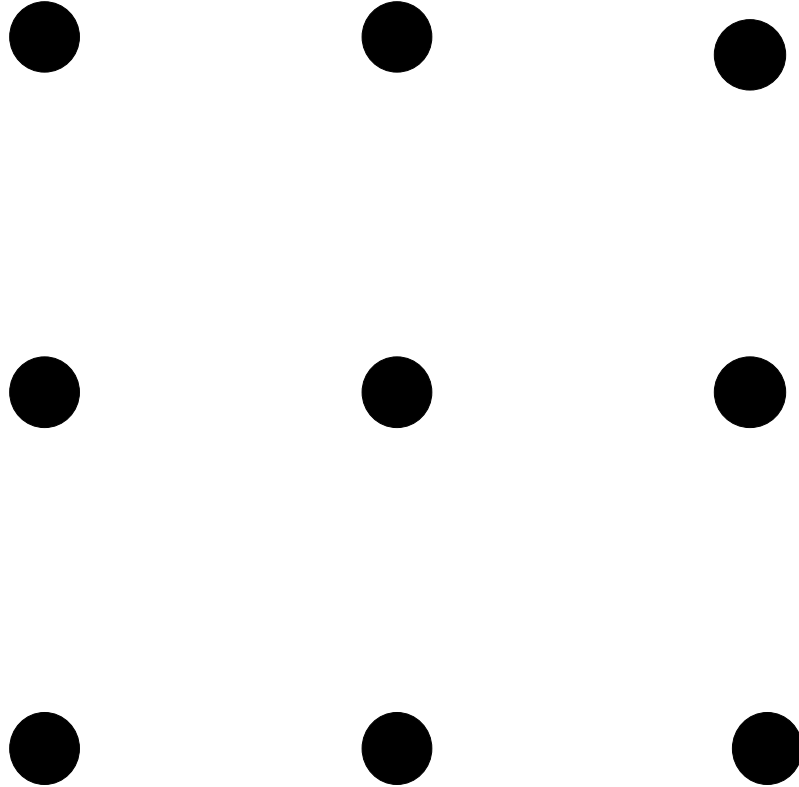
Unterlagen:

Blätter mit Punktanordnung und Instruktion

Auswertung:

Warum ist die Lösung so schwierig ?
Durchbrechen einer Gestaltqualität.
Problemlösung durch Umwegdenken.

Diese 9 Punkte sind durch nicht mehr als vier gerade Linien ohne abzusetzen zu verbinden. Die Linie ist also dreimal gebrochen. Jeder der vorgegebenen Punkte darf nur einmal berührt werden. Zurückfahren auf derselben Linie ist nicht zulässig.



Optische Täuschungen

Ziel: Demonstration der physiologisch und psychologisch bedingten Einschränkungen der (optimalen) Wahrnehmungsfähigkeit; Verdeutlichung der Notwendigkeit von Sensitivity
Nur bei relativ strukturierten Sens.-Trainings; relativ zu Beginn; auch für Kurz- und Lehrveranstaltungen

Durchführung:

1. Demonstration von maximal 8-10 Tafeln mit entsprechenden Aufforderungen
2. Herausarbeitung von Gestaltgesetzen und weiteren Wahrnehmungsfaktoren

Dauer: beliebig; möglichst kurz

Unterlagen:

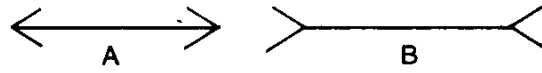
Dias oder Tafeln diverser geometrisch-optischer Täuschungen

Auswertung:

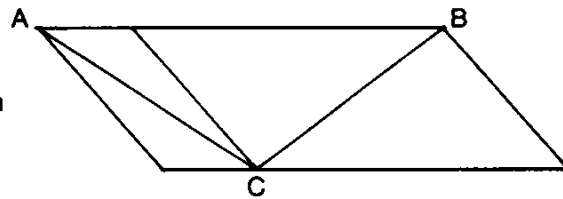
Abhängigkeit der Wahrnehmung von physiologischen, psychologischen und sozialen Faktoren.

Welche Gestaltgesetze werden spontan gefunden?

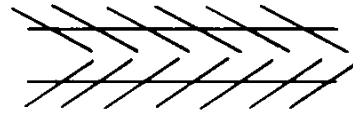
1. Müller-Lyer'sche Täuschung



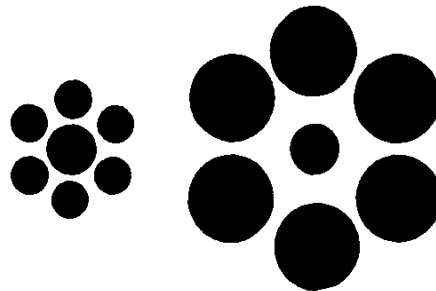
2. Sander'sches Parallelogramm



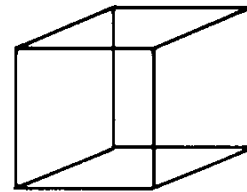
3. Hering'sche Parallelentäuschung



4. Ebbinghaus'sche Kreistäuschung



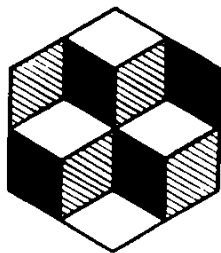
5. Necker'sche Würfel



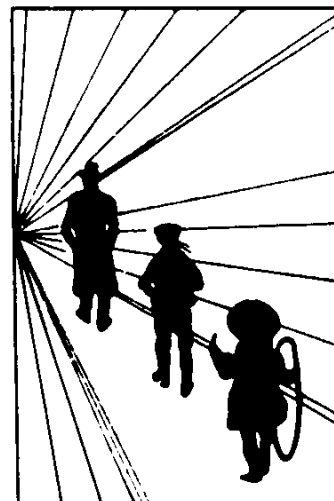
6. Rubin'sches Pokalbild



7. Kippbild



8. Größenkonstanz



9. Spirale



Quadrat - Übung

Ziel: Erleben und Diagnose der Probleme und Konflikte bei gemeinsamer Problemlösung ohne gegenseitiges Dominieren. Darstellung eigener unbewußter Hinderungs- und Förderungsmöglichkeiten der Gruppenlösung durch Fixierung auf die eigene Partiaallösung.

Universell verwendbar, auch für Kurzveranstaltungen und zu Beginn eines Labors. Außerdem zu Beginn jeder Phase in der Kooperation notwendig wird.

Typ: Beliebig viele Fünfergruppen, überzählige Mitglieder als Beobachter.

Durchführung:

1. Vorbereitung der Quadratteile nach Vorlage Seite 2. Herstellung aus exakt gleich großen Pappquadraten mit 10 - 15 cm Seitenlänge. exaktes Arbeiten ist wichtig! Die Buchstaben können klein auf den Rückseiten stehen bleiben, dies erleichtert die Sortierung vor dem Spiel. Die jeweils bezeichneten Stücke werden in fünf Umschläge gesteckt, jeder Umschlag erhält einen großen Buchstaben. Die fünf werden dann in einen großen Umschlag gesteckt.
2. Tische für die Fünfergruppen vorbereiten und pro Tisch einen Satz der vorbereiteten Umschläge bereit halten.
3. Die Teilnehmer nehmen an den Tischen Platz. Die Beobachter setzen sich etwas zurück, achten auf die Einhaltung der Regeln und auf Reaktionen, Verhalten und spontane Äußerungen der an der Übung Beteiligten.
4. Jeder Gruppe wird die Instruktion vorgelesen.
5. Je ein Mitglied einer Gruppe wird aufgefordert, den großen Umschlag zu öffnen und jedem der anderen Teilnehmer einen der verschlossenen Umschläge A - E zu übergeben.
6. Beginn auf Zeichen, Beobachter stoppen die Zeit ihrer Gruppe.
7. Das Spiel geht solange, bis die letzte Gruppe fertig ist.
8. Vergleich der Gruppen, Bericht der Beobachter.

Dauer: ca. 1 Stunde.

Material:

Pro Gruppe ein Satz Quadratteile in jeweils einem Umschlag

Auswertung:

Gefühl, wenn ein Mitglied ein wichtiges Teilstück festhält, ohne selbst die Lösung sehen zu können?

Gefühl, wenn ein Mitglied ein unrichtiges Quadrat fertig hatte und mit sich zufrieden war?

Reaktion auf Selbstzufriedenheit?

Gefühl des Selbstzufriedenen?

Gefühle gegenüber den Langsamem?

Erleben der Spannung zwischen eigenem fertigem Quadrat und Gruppenlösung?

Instruktionen

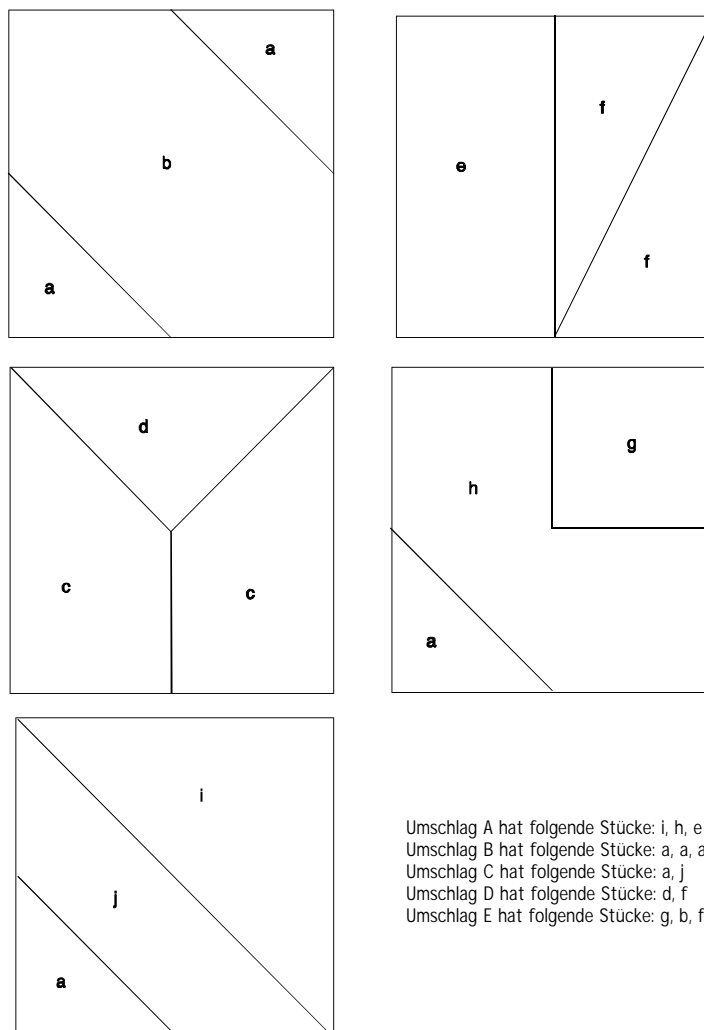
In dem großen Umschlag, der auf dem Tisch liegt, sind fünf weitere Umschläge. Jeder dieser kleinen Umschläge enthält verschieden geformte Abteile, um daraus ein Quadrat zu bilden.

Die Aufgabe jeder Gruppe ist es, wenn das Startzeichen gegeben wird, fünf Quadrate von genau gleicher Größe herzustellen. Die Aufgabe ist nicht eher beendet, bis jedes Mitglied ein vollständiges Quadrat von genau gleicher Größe wie alle anderen vor sich liegen hat.

Während der Übung ist folgendes zu beachten:

- ☞ Kein Mitglied darf sprechen!
- ☞ Kein Mitglied darf ein anderes um ein Teilstück bitten oder in irgend einer Weise signalisieren, daß es ein bestimmtes Teilstück braucht, das ein anderer ihm geben soll.
- ☞ Jedes Mitglied kann, wenn es will, Teilstücke in die Mitte des Tisches legen, niemand darf jedoch direkt in die Figur eines anderen eingreifen.
- ☞ Jedes Mitglied darf Teilstücke aus der Mitte nehmen, aber niemand darf Teile in der Mitte des Tisches montieren.

Vorlagen für die Quadrate



Umschlag A hat folgende Stücke: i, h, e
 Umschlag B hat folgende Stücke: a, a, a, c
 Umschlag C hat folgende Stücke: a, j
 Umschlag D hat folgende Stücke: d, f
 Umschlag E hat folgende Stücke: g, b, f, c

Turmbau - Übung

Ziel: Überprüfung der Zusammenarbeit innerhalb einer Gruppe. Bildung von Gruppenidentität und Wettbewerbsgeist. Verdeutlichung der Wirkung verschiedener Organisationsmodelle auf das Funktionieren einer Gruppe.

Kooperation innerhalb einer Gruppe bei Konkurrenz zwischen den Gruppen, wenn Kooperationsfähigkeit zu prüfen ist, evtl. Kohäsion erhöht werden soll; als Diagnostikum eher zu Ende einer Veranstaltung. Universell anwendbar.

Typ: Bestehende Gruppe konkurrieren im Wettbewerb mit anderen, teilweise mit Funktionsverteilung.

Durchführung:

1. Bestimmung der Gruppen und der 2 Beobachter
2. Vorstrukturieren in einer Gruppe: Beobachter, Jury
3. Instruktionen
4. Zusatzinformation an nicht strukturierte Gruppen
5. Vorgabe 60 Minuten Arbeitszeit
6. Anonyme Abgabe der Türme
7. Beurteilung durch die Jury
8. Mitteilung des Ergebnisses, Berichte der Beobachter

Auswertung:

- ☞ Wie hat sich die Gruppe die Arbeit organisiert?
- ☞ War eine Struktur vorhanden?
- ☞ Wie haben die Gruppenmitglieder darauf reagiert?
- ☞ Konnten Änderungen in dieser Hinsicht beobachtet werden, wenn ja welche?
- ☞ Wie ist die Gruppe bei der Strukturierung vorgegangen?
- ☞ Erfolgte eine Rollenverteilung, wurde jemand zu Leiter ernannt?
- ☞ Wie war das Arbeitsklima
- ☞ Konnten einzelne Vorschläge berücksichtigt werden?
- ☞ Wurde Gruppenmitglieder übergangen?
- ☞ Waren alle Mitglieder an der Arbeit beteiligt?
- ☞ Sind während der Arbeit Spannungen aufgetreten?
- ☞ Wer half der Gruppe am besten bei der Arbeit?
- ☞ Wer hatte die meisten, wer die besten Einfälle?
- ☞ Wurde viel herumdiskutiert?
- ☞ War die Gruppe gut motiviert?
- ☞ War das Ziel der Übung klar?
- ☞ Wer hat die wichtigsten Entscheidung getroffen?

Instruktionen für den Übungsleiter:**Aufgabe:**

Bau eines Turmes aus den zu Verfügung gestellten Materialien:

- ☞ 4 große Blätter
- ☞ 1 Schere
- ☞ 1 Lineal
- ☞ 1 Flasche Leim
- ☞ 4 Bögen Papier für Entwürfe
- ☞ Bei der Konstruktion dürfen nur Papierstreifen mit den Höchstausmaßen des Lineals verwendet werden.

Zeit: 2 Stunden und 15 Minuten (15' Plenum, 60' Arbeitszeit, 15' Jury/pause, 40' Plenum)

Aufteilung in Gruppen:

Mindestens 8 Mitglieder. Dazu bekommt jede Gruppe 2 Beobachter, deren Aufgabe darin besteht, später im Plenum möglichst genau über die Vorgänge in der Gruppe während der Übung zu berichten.

Gruppen-Strukturierung:

Diese wird in einem Fall völlig den Gruppenmitgliedern überlassen und im anderen Fall folgendermaßen vorgegeben:

1 Gruppenmitglied wird zum Leiter ernannt (Baumeister), ihm stehen zur Seite:

- a) ein Planungsteam
- b) ein Zuschneide-Team
- c) ein Klebe-Team
- d) ein Jury-Mitglied, das die Gruppe sofort verläßt.

Baubedingungen:

Der Turm muß auf einem Fundament ohne andere Unterstützung stehen können, mit einer Standfestigkeit, die eines der beim Bau verwendeten Lineale zu tragen vermag.

Wettbewerb:

Die Gruppen stehen untereinander im Wettbewerb. Die Beurteilung des besten Turms durch die Jury erfolgt nach folgenden Kriterien:

1. Höhe des Turms
2. Standfestigkeit
3. Originalität

Die Jury besteht aus je einem Mitglied jeder Gruppe, das je nach Struktur gewählt oder ernannt wird. Die Jury-Mitglieder verlassen die Gruppen sofort und treffen sich, um die drei erwähnten Kriterien zu präzisieren.

Auswertung:

Nach 60' Arbeitszeit müssen die Türme anonym der Jury zur Beurteilung zur Verfügung gestellt werden, nach weiteren 15' (Beurteilung durch die Jury) Treffen aller zur Diskussion im Plenum.

Instruktionen für die Arbeitsgruppen:

Bauen Sie in dem Ihnen zugewiesenen Raum einen Turm, der ausschließlich aus dem Material, das Ihnen zur Verfügung gestellt worden ist, konstruiert werden soll:

4 Bögen Kartonpapier

1 große Flasche Klebstoff

1 Schere

1 Lineal

4 Bögen Papier (nur zum Entwerfen)

Der Turm muß auf seinem eigenen Fundament stehen können, d.h., er darf weder gegen eine Wand oder irgend einen Gegenstand im Raum gelehnt sein, noch darf er aufgehängt oder an der Decke angebracht werden. er muß standfest genug sein, um ein Lineal tragen zu können, ohne umzufallen.

Eine Gruppe steht im Wettbewerb mit den anderen Gruppen; eine davon Gewinnt, die anderen verlieren. Die Türme werden von der Jury nach drei Kriterien beurteilt: 1. Höhe, 2. Standfestigkeit und 3. Originalität.

Sie können Ihr Material in jeder beliebigen Art und Weise, wie es Ihre Gruppe möchte, zuschneiden, biegen, kleben, zusammenfügen usw. *Jedoch ist zu beachten, daß kein einzelner Streifen länger oder breiter als die Maße des Lineals sein darf.*

Der Bau muß in einer Stunde fertig sein. Danach wird der Turm anonym bei der Jury zur Beurteilung abgegeben. Nach weiteren 15' findet eine abschließende Plenumssitzung statt.

Entsenden Sie als erstes Ihr Jury-Mitglied, das sich mit den Kollegen der anderen Gruppen trifft.

Instruktionen für die Beobachter

☞ Wie hat sich die Gruppe ihre Arbeit organisiert?
War eine Struktur vorhanden?
Wie haben die Gruppenmitglieder auf diese Struktur reagiert?

☞ War keine Struktur vorhanden?
Wie ist die Gruppe bei der Arbeit vorgegangen?
Erfolgte eine Rollenverteilung?
Wurde jemand zum Leiter ernannt?

☞ Wie war das Arbeitsklima?
Freundlich? Entspannt? Gelassen?
Wurde einzelne Gruppenmitglieder übergangen?
Waren alle Mitglieder an der Arbeit aktiv beteiligt?
Konnten Spannungen festgestellt werden?

☞ Wer half der Gruppe am besten bei der Arbeit?
☞ Wer hatte die meisten, wer die besten Einfälle?
☞ Wurde viel herumdiskutiert?
☞ War die Gruppe genügend motiviert?
☞ War das Ziel der Übung allen klar?
☞ Wer hat die wichtigsten Entscheidungen getroffen?

„Mipps und Wors“ - Wie lösen wir Probleme ?

Ziel: Wie verhält sich eine Gruppe ohne offiziellen Gruppenleiter bei der Lösung eines Problems, wenn jedes Gruppenmitglied nur Teilinformationen für die Lösung besitzt, die untereinander ausgetauscht werden müssen? Wir haben die Aufgabe sogar noch etwas erschwert: Einige Informationen sind für die Lösung des Problems wichtig, andere dagegen völlig nebensächlich!

Das Spiel kann mit Gruppen zwischen fünf und zehn Personen gespielt werden. Am besten bilden sich mehrere Gruppen, die miteinander konkurrieren. Gewonnen hat die Gruppe, welche zuerst fertig ist. Zunächst muß jede der auf Seite 2 abgedruckten Fragen und Antworten auf kleine Kärtchen geschrieben werden. Für jede Gruppe braucht man einen Satz von 26 Karten.

Spielregeln:

Nehmen Sie an, daß Lutts und Mipps neue Längenmaße sind, und daß Dars, Wors und Mirs neue Einheiten für die Zeitmessung darstellen, die heute allgemein verwendet werden!

Ein Mann fährt von der Stadt A durch die Stadt B und Stadt C nach Stadt D. Die Aufgabe der Gruppe ist es zu bestimmen, wieviel Wors der Mann für die Fahrt von A nach D benötigt. Die Gruppe, welche die Lösung findet, hat gewonnen. Wenn es nur eine Gruppe gibt, darf sie nicht länger als 20 Minuten zur Lösung brauchen!

Die Gruppenmitglieder setzen sich im Kreis zusammen. Die Karten mit den Fragen und Antworten werden gemischt und reihum an die Gruppenmitglieder verteilt. Sie dürfen die Informationen auf den Karten mündlich untereinander austauschen, aber jedes Gruppenmitglied darf seine Karten die ganze Zeit über nicht aus der Hand geben! Sie dürfen auch keinen offiziellen Gruppenführer wählen! Fangen Sie an, wenn allen die Spielregeln klar sind und alle Karten verteilt sind.

Die Fragen und Antworten

Wie weit ist es von A nach B?

Es ist 4 Lutts von A nach B.

Wie weit ist es von B nach C?

Es ist 8 Lutts von B nach C

Wie weit ist es von C nach D?

Es ist 10 Lutts von C nach D

Wie groß ist ein Lutt?

Ein Lutt hat 10 Mipps.

Was ist ein Mipp?

Ein Mipp ist ein Längenmaß.

Wieviele Mipps hat ein Kilometer?

Ein Kilometer hat 2 Mipps.

Was ist ein Dar?

Ein Dar sind 10 Wors.

Was ist ein Wor?

Ein Wor hat 5 Mirs.

Was ist ein Mir?

Ein Mir ist eine Zeiteinheit.

Wieviele Mirs hat eine Stunde?

Eine Stunde hat 2 Mirs.

Wie schnell fährt der Mann von A nach B?

Der Mann fährt von A nach B mit einer Geschwindigkeit von 24 Lutts per Wor.

Wie schnell fährt der Mann von B nach C?

Der Mann fährt von B nach C mit einer Geschwindigkeit von 30 Lutts per Wor.

Wie schnell fährt der Mann von C nach D?

Der Mann fährt von C nach D mit einer Geschwindigkeit von 30 Lutts per Wor.

Peter und Hans

Ziel: Es soll erkannt werden, daß aufgelisteten Begriffen durch ihre Reihenfolge eine Wertigkeit zugeordnet wird. Es kann erfahren werden, wie die Art einer Charakterisierung eines Menschen durch hervorheben einer Eigenschaft zu entsprechenden sozialen Wertungen führt.

Typ: Beliebige Teilnehmerzahl. Die Teilnehmer werden in zwei gleich große Gruppen geteilt.

Dauer: ca. 45 min

Durchführung:

1. Die Gesamtgruppe wird in zwei gleich große Untergruppen geteilt.
2. Jeder Teilnehmer erhält je nach Gruppenzugehörigkeit den Fragebogen *Peter* bzw. *Hans*
3. Die Teilnehmer erhalten folgende Mitteilung:
 - Auf einem Bogen steht die Charakterisierung des Jugendlichen *Hans* bzw. des Jugendlichen *Peter*. Außerdem enthalten die Bögen Fragen zur Einschätzung dieses Jugendlichen.
 - Die Teilnehmer werden gebeten die Fragen alleine zu beantworten.
4. Die Teilnehmer werden **nicht** darüber informiert, daß die beiden Jugendlichen durch die gleichen Eigenschaften charakterisiert werden, die jedoch in verschiedener Reihenfolge angeordnet sind.
5. Nachdem die Teilnehmer die Fragen beantwortet haben, erfolgt die Auswertung mit Hilfe der Tafel.

Material:

1. Bogen: Peter

Ein Jugendlicher, nennen wir ihn Peter, ist neidsich - hartnäckig - kritisch - impulsiv - fleißig - intelligent

1. Würdest Du ihn gern zum Freund haben?
2. Würdest Du ihn gern zum Arbeitskollegen haben?
3. Würdest Du ihn gern in der Jugendgruppe haben?
4. Handelt es sich um einen 'angenehmen' oder 'unangenehmen' Zeitgenossen?
5. Stufe ihn auf Deiner Beliebtheitsskala ein:
 - 1 = sehr beliebt, 2 = ziemlich beliebt, 3 = weder beliebt noch unbeliebt,
 - 4 = ziemlich unbeliebt, 5 = sehr unbeliebt

2. Bogen: Hans

Ein Jugendlicher, nennen wir ihn Hans, ist intelligent - fleißig - impulsiv - kritisch - hartnäckig - neidisch

1. Würdest Du ihn gern zum Freund haben?
2. Würdest Du ihn gern zum Arbeitskollegen haben?
3. Würdest Du ihn gern in der Jugendgruppe haben?
4. Handelt es sich um einen 'angenehmen' oder 'unangenehmen' Zeitgenossen?
5. Stufe ihn auf Deiner Beliebtheitsskala ein:
 - 1 = sehr beliebt, 2 = ziemlich beliebt, 3 = weder beliebt noch unbeliebt,
 - 4 = ziemlich unbeliebt, 5 = sehr unbeliebt

Auswertung:

- ☞ Bei Frage 1 - 4 werden die Ja u. Nein Stimmen ausgezählt. Bei Frage 5 wird für jede Kategorie die Zahl der Meldungen notiert.
- ☞ Erwartetes Ergebnis: Peter erhält eine schlechtere Bewertung als Klaus, obwohl beide die gleichen Eigenschaften besitzen.
- ☞ Die Teilnehmer diskutieren über das Ergebnis und ihre Empfindungen bei der Beurteilung des Jugendlichen.

Auswertungshilfe

Frage	Peter		Hans	
	ja	nein	ja	nein
1:				
2:				
3:				
4:				
5: 1				
2				
3				
4				
5				

Fummelkiste - Kimspiel für zwei

Material:

Vier Fummelkisten, geschlossen, mit einem Loch/zwei Löchern auf jeder Seite, verschiedene Materialien zum anfassen (Stein, Papier, Ton,...)

1. Verschiedene Gegenstände, die durch fühlen erkannt werden sollen
2. Zu zweit müssen zwei Gegenstände, die zueinander passen (z.B. Glas mit Schraubdeckel), in der Kiste gefunden und zusammengebaut werden.
3. In der Kiste liegt eine Tonkugel, aus der zu zweit etwas geformt werden soll.
4. Zu zweit wird mit einem Stift (gemeinsam den Stift führen) eine Figur gemalt. Vorher wird ein Zettel gezogen, auf dem steht, was gemalt werden soll.

Ziele: Blind wahrnehmen, raten, erforschen, fühlen, ertasten, Material erproben oder gestalten, Körperkontakt, Kooperation üben, Unterhaltung, Entspannung.