

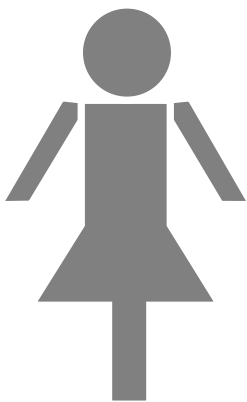
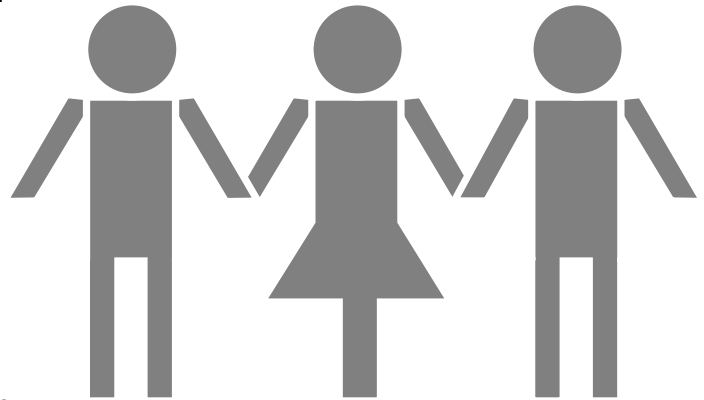
II. Kommunikation und Gruppenbildung

Definition:

Kommunikation bedeutet „Verhalten jeder Art“ in allen Bereichen des menschlichen Lebens, z. B. Sprechen (Worte, Tonfall, Sprachtempo, Pausen), Lachen, Seufzen, Mimik, Gestik, Körperhaltung. Ein Mensch hat nicht die Möglichkeit, sich nicht zu verhalten, ob er schweigt oder redet, beides hat für sein Gegenüber einen Mitteilungscharakter.

Unter Interaktion versteht man einen wechselseitigen Ablauf von Mitteilungen zwischen zwei oder mehreren Personen. Jede Interaktion hat einen verbalen und einen nonverbalen Aspekt. Verbal wird vorwiegend Sachinformation vermittelt. Auf nonverbale Art und Weise werden Aussagen über die Art der Beziehung mitgeteilt („eine Geste oder Miene sagt uns mehr darüber, wie ein anderer über uns denkt, als hundert Worte“, Watzlawick¹). Da gerade dieser Form der Kommunikation wenig Bedeutung beigemessen wird und sie daher wenig geschult ist, fällt es uns schwer, uns nonverbal zu verhalten und erst

recht, darüber zu sprechen. Dieses Sprechen sowohl über verbales als auch nonverbales Verhalten, also ein Kommunizieren über das Wie der Kommunikation, bezeichnet Watzlawick als Metakommunikation (meta im Sinne des griechischen Präfix = von etwas handeln²).



Funktion und Lernziele:

Die Kategorie „Kommunikation und Gruppenbildung“ umfasst zum großen Teil Spiele, die es ermöglichen sollen, Verhaltensweisen einzuüben, insbesondere der nonverbalen Ebene. Die Spiele sollen die Erlebnismöglichkeiten, die in der Vorstellungskategorie angesprochen worden sind, vertiefen. Innerhalb dieses neuen und zum Teil auch fremden Erfahrungsbereichs sollte die Gruppe dazu kommen, die Kommunikationsformen zu finden, die für sie möglich sind.

Die Spiele können folgende Ziele haben:

- Emotionen zeigen und formulieren
- Sprache als Entlastungswert für aufgestaute Emotionen kennenlernen
- Kooperation
- Verschiedene Kommunikationsformen am Verhalten der Gruppenmitglieder kennenlernen



Gefahren und Grenzen:

Vor Anwendung der einzelnen Spiele sollte der Pädagoge die Kommunikationsmöglichkeiten der Gruppenmitglieder einschätzen. Anhaltspunkte lassen sich anhand vieler Vorstellungsspiele finden. Fragestellungen für den Pädagogen könnten sein:

- Welche Rollendefinitionen geben die Gruppenmitglieder von sich?
- Wo liegen Überschätzungen, Unterschätzungen, Verzerrungen, Auslassungen der Teilnehmer vor?

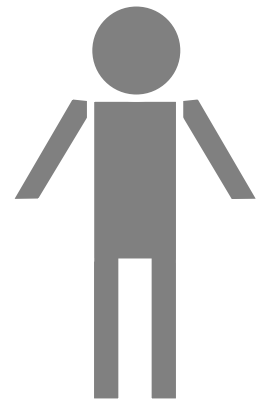
Praktische Tipps:

Der Pädagoge sollte nur so viel Ungewohntes auf einmal anregen und zulassen, wie jedes einzelne Gruppenmitglied verarbeiten kann, ohne seine Identität ernsthaft zu gefährden.

Aus systematischen Gründen haben wir Spiele mit Feedback-Charakter in zwei Kategorien untergebracht:

- In den in der Kategorie „Kommunikation und Gruppenbildung“ aufgeführten Spielen teilt ein Gruppenmitglied einem anderen mit, wie dessen Verhalten auf ihn wirkt.
- In der Unterkategorie „Selbsteinschätzung – Fremdeinschätzung“ (II e) hingegen schildert die Gruppe einem Mitglied, wie sein Verhalten auf sie wirkt.

Es empfiehlt sich, bei diesen Spielen auf Mimik und Gestik zu achten (wie ist diese: ängstlich, verkrampft, maskenhaft, unsicher, frei?). Gerade bei diesen nonverbalen Ausdrucksmitteln ist die Wirkung oft anders, als es der „Sender“ beabsichtigt. Das ist ganz besonders bei Erwachsenen der Fall. Deshalb können diese Spiele in Erwachsenengruppen zusätzliche Schwierigkeiten bereiten und müssen sehr sorgfältig ausgewählt werden.



- 1 Paul Watzlawick, Janet H. Beavin, Don D. Jackson, „Menschliche Kommunikation“, Verlag Hans Huber, Bern, Stuttgart, Wien, 1972, Seite 63.
- 2 Ebenda, S. 41–42.



17 Verständigungsspiel

Altersgruppe: alle Altersstufen

Gruppengröße: 12–20

Material: fortlaufend nummerierte Zettel für alle Mitspieler

Lernziele: nonverbale Kontaktaufnahme und Verständigung

Die Gruppenmitglieder sitzen im Kreis, und ein Freiwilliger sitzt in der Mitte. Jeder Spieler im Kreis erhält durch Verlosen von fortlaufend nummerierten Zetteln eine Nummer, die den anderen verborgen bleibt. Der Spieler in der Mitte nennt nun eine Zahl, z. B. 16. Daraufhin ruft Spieler Nummer 16 zwei Zahlen, z. B. 11 und 17. Die Spieler mit den Nummern 11 und 17 müssen nun die Plätze tauschen; der Spieler in der Mitte versucht dabei, einem der beiden zuvorzukommen, indem er einen der beiden Plätze einnimmt. Da sich die Spieler Nummer 11 und 17 nicht kennen, müssen sie sich vor dem Platzwechsel so verständigen, dass der Spieler in der Mitte möglichst nichts merkt. Hat der Spieler in der Mitte Erfolg, muss derjenige, der keinen Platz bekommen hat, in die Mitte.

Beobachtungskriterien:

- Wie wird der Kontakt aufgenommen?
- Fällt es schwerer, sich verständlich zu machen oder den anderen zu verstehen?

Gefahren:

Der Pädagoge sollte mitspielen, um eine Integration der Außenseiter zu ermöglichen.

18 Atomspiel

Spieldauer: 15 Minuten

Altersgruppe: alle Altersstufen

Gruppengröße: 10–20

Lernziele: spontane Kontaktaufnahme

Alle Spieler bewegen sich im Raum durcheinander. Der Pädagoge ruft „Atom 3“ oder „Atom 11“ oder anderes. Die Spieler müssen sich daraufhin zu Dreier- bzw. Elfer-Gruppen zusammenschließen. Wer übrig bleibt, scheidet aus. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis nur noch zwei im Spiel sind. Spielaufgabe im zweiten Durchgang ist, die zwei, die beim ersten Mal bis zum Ende im Spiel gewesen sind, baldmöglichst auszuschließen, sodass sie nicht wieder bis zuletzt im Spiel bleiben.

Beobachtungskriterien:

- Wer ist durchsetzungsfähig? Wie setzt er sich durch?
- Wer lässt sich herausdrängen?
- Wie reagiert die Gruppe auf beide Phänomene?

26

19 Blinzeln

Altersgruppe: alle Altersstufen

Gruppengröße: 11–21 (ungerade Teilnehmerzahl)

Lernziele: Kontaktwünsche mimisch ausdrücken

Die Hälfte der Spieler sitzt auf Stühlen im Kreis, ein Stuhl bleibt leer. Hinter jedem Stuhl steht ein Mitspieler, die Hände auf dem Rücken. Der Spieler hinter dem leeren Stuhl blinzelt nun einem sitzenden Mitspieler zu. Dieser versucht, aufzuspringen und sich auf den leeren Stuhl zu setzen. Wenn der Spieler hinter dem besetzten Stuhl seinen Partner rechtzeitig am Weglaufen hindert, muss er bei ihm bleiben. Die Sitzenden und Stehenden wechseln sich ab.

Beobachtungskriterien:

- Wie ist die Ausgangsposition: Wer setzt sich, um angeblinzelt (gewählt) zu werden? Wer steht? Sitzen vorwiegend Jungen oder Mädchen?
- Wie eindeutig wird Kontakt aufgenommen?
- Wird ein und dieselbe Person mehrmals gewählt? Wie wird der Partner am Weglaufen gehindert?

Auswertungshilfen:

In einer Gruppe, die sich schon länger kennt, kann das Thema „Besitz“ aufgegriffen werden.

Gefahren:

Der Pädagoge sollte teilnehmen, um Außenseiter besser integrieren zu können. Das Spiel kann wegen seines Soziogrammcharakters Angst auslösen.

20 Jakob, wo bist du?

Altersgruppe: Kinder und Jugendliche

Gruppengröße: 12–20

Lernziele: Orientierung unter Ausschaltung des Sehens

Alle Spieler sitzen im Kreis. In der Mitte stehen vier große, stabile Holztische (falls nicht vorhanden, müssen die Zuschauer einen festen Kreis, eine „Mauer“ bilden). Zwei Spielern werden die Augen verbunden. Der eine soll den anderen innerhalb einer vorher festgelegten Zeit (2–3 Minuten) fangen. Beide müssen irgendwie Kontakt mit den Tischen bzw. mit der „Mauer“ halten (sie dürfen nicht aus dem Kreis!). Die Zuschauer im Kreis müssen sich ruhig verhalten. Der „Sucher“ darf dreimal rufen: „Jakob, wo bist du?“ Der Gesuchte muss in irgendeiner Weise antworten (mit Worten, Pfeifen, Zischen usw.).

21 Familie Lehmann

Altersgruppe: alle Altersstufen

Gruppengröße: 12, 16 oder 20 Spieler

Material: Papier und Stifte

Entsprechend der Zahl der Mitspieler werden kleine Kärtchen mit Familiennamen und Verwandtschaftsverhältnis beschriftet. Jede Familie hat vier Mitglieder (also vier Kärtchen), so z. B. „Vater Lehmann“, „Mutter Lehmann“, „Tochter Lehmann“ und „Sohn Lehmann“. Die Kärtchen werden gemischt und an die Teilnehmer verteilt. Auf das Kommando des Pädagogen gehen die Spieler kreuz und quer im Raum herum. Sie tauschen dabei immer wieder ihre Kärtchen mit anderen Spielern. Gibt der Pädagoge durch Gong oder Ruf ein Zeichen, müssen sich alle Angehörigen einer Familie zusammenfinden und sich gemeinsam auf einen Stuhl setzen: Zuunterst sitzt Vater Lehmann, darauf Mutter Lehmann, dann der Sohn und zuoberst Tochter Lehmann. Die Familie, die zuletzt sitzt, scheidet aus. Die Verständigung kann verbal oder nonverbal erfolgen.

Modifikation:

Die Familien tragen Tiernamen, z. B. Familie „Katze“, „Kuckuck“, „Gorilla“, und verständigen sich in ihrer „Tiersprache“.

Beobachtungskriterien:

- Wie schnell finden sich die Familien zusammen? Suchen die Spieler aktiv „ihre“ Familien oder bleiben sie stehen und rufen nur den Familiennamen?
- Bildet ein bestimmter Spieler den Kristallisationskern für eine ganze Familie?
- Wie wirkt das Aufeinandersitzen der Spieler: gelöst – verkrampft?

22 Ebbe und Flut

Altersgruppe: alle Altersstufen

Gruppengröße: 8–20

Lernziele: Jeder hat die Möglichkeit, die Gruppe mit seinen Ideen zu gemeinsamem Tun anzuleiten. Die Spieler lernen, dass jeder in der Lage ist, die Gruppe durch Ideen und Anregungen zeitweise zu führen.

Der Pädagoge beginnt eine Geschichte zu erzählen, die von Menschen handelt, die sich am Strand bewegen. Die Gruppe führt die Bewegungen aus, z. B. gehen, hüpfen, „Kriegen“ spielen. Erwähnt der Erzähler das Wort „Ebbe“, müssen sich alle Spieler auf den Boden setzen. Wer zuletzt sitzt, erzählt weiter. Fällt in der weiteren Erzählung das Wort „Flut“, müssen alle zusehen, so schnell wie möglich mit den Füßen vom Boden fortzukommen, z. B. auf Tische oder Stühle steigen. Wer zuletzt oben ist oder fälschlicherweise auf dem Boden sitzt, fährt zu erzählen fort.

28

II. Kommunikation und Gruppenbildung

23 Alle machen, was Heidi macht

Altersgruppe: Kinder und Jugendliche, u. U. auch Erwachsene

Gruppengröße: 6–20

Material: eine Mütze

Lernziele: Jeder kann mit seinen Ideen die Gruppe zu gemeinsamem Tun anregen.

Die Spieler bewegen sich im Raum. Einer hat eine Mütze auf dem Kopf und macht eine Gangart oder irgendeine andere Bewegung vor. Alle übrigen Spieler machen diese Bewegung nach, bis der Mützenträger die Mütze einem anderen aufsetzt, der nun seinerseits eine Bewegung vormacht usw. Fällt jemandem nichts ein, so wird einfach seine Haltung oder Äußerung dabei nachgeahmt.

Beobachtungskriterien:

- Was für Bewegungen machen die Einzelnen: langsam – schnell, einfach – kompliziert, im Stehen – im Gehen?
- Wer macht die Bewegungen allein, wer sucht sich einen oder mehrere Partner?
- Wie schnell wird die Mütze an den Nächsten weitergegeben?

24 Rakete

Altersgruppe: Jugendliche

Gruppengröße: 8–20

Material: Radio, CD-Player

Eine Gruppe versucht, eine Geräuschquelle (z. B. ein Radio) durch leise beginnende, immer lauter werdende Geräusche zu übertönen, bis die Gruppe nicht mehr lauter sein kann. Anschließend muss die Gruppe langsam wieder leiser werden.

Modifikation:

Das Spiel ist auch ohne Geräuschquellen möglich. Die Spieler übertönen dann ein gedachtes Geräusch.

Beobachtungskriterien:

- Von wem geht die Initiative beim Lärmen aus?
- Sind alle Spieler gleichermaßen beteiligt?
- Wie ist die Körperhaltung der einzelnen Spieler beim Schreien: gelöst – verkrampt, Blick auf die Mitspieler oder auf den Boden gerichtet?