



KERSTIN GEIGER
TIM LÜSCHEN
CORNELIUS SCHNEIDER

KOMMUNIKATIONS- SPIEL

Kurzbeschreibung:

Wenn unterschiedliche Menschen aufeinandertreffen, ist es nicht immer leicht, sich gegenseitig zu verstehen. Man muss sich aufeinander einlassen, zuhören, die Sprache der/des Anderen lernen. In diesem Kommunikationsspiel passiert genau das, simuliert durch Geheimschriften, die erst gelernt werden können. Und wenn man genug gelernt hat, wird die Kommunikation plötzlich viel einfacher.

Dieses Spiel wurde von **Tim Lüschen** und **Cornelius Schneider** für das BULAG 2013 entworfen, wo wir es mit etwa 120 Kindern gespielt haben. In der hier vorliegenden abgewandelten Form könnt ihr es aber auch mit eurer Jungchargruppe vor Ort spielen.

Kategorie / Umfang:

Spiel / 9 Seiten

Zeitraumen:

90-120 Minuten

Gruppengröße / Mitarbeitende:

beliebig / möglichst 10 Helfende; alternativ kann auch mit wenigen Mitarbeitenden gespielt werden (s.u. Phase 1)

Material:

pro Kind ein Stift (trägt es immer bei sich), pro Gruppe: Vorlage für Alphabet (Vorlage 1); bei der Spielleitung eine Übersicht, welche Gruppen es gibt und welche Farben/Nummern die Gruppen haben. Hier wird auch eingetragen, welche Buchstaben die Gruppen schon erhalten haben sowie die erreichte Punktzahl notiert; Karten mit Spielanweisungen für die Minispiele (Anhang 1), Worte in Geheimschrift (Vorlage 2), Kommunikationsstreifen (Vorlage 3), Pinnwand und Nadeln; für die Minispiele benötigt ihr in mehrfacher Ausführung: Labyrinth, Sudoku, Suchbilder, Papier oder Tafel für Montagsmaler, Kartenspiel, DIN A4-Blätter für Papierflieger, evtl. vorbereitete Begriffe für Montagsmaler und Pantomime, Tücher zum Augenverbinden

Vorbereitungsaufwand:

hoch

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2015

SPIELIDEE

Ziel des Spiels ist es, mit verschiedenen Kommunikationsmitteln mit anderen Gruppen zu kommunizieren.

Die Kinder werden in mehrere Gruppen eingeteilt; sie sollten mindestens zu zweit in einer Gruppe sein. Jede Gruppe bekommt eine Nummer oder Farbe zugeordnet (das spielt in Phase 3 eine Rolle). Wenn eure Gruppe groß genug ist, könnt ihr zwei verschiedene Kommunikationsarten ins Spiel bringen (vier Gruppen sollten jedoch die gleiche Kommunikationsart haben): Klappen- und Punkt-Geheimschrift. Bei weniger Gruppen solltet ihr euch für eine der beiden entscheiden.

Phase 1:

Die Gruppen müssen durch diverse Kommunikationsspiele Buchstaben ihrer Kommunikationsart erspielen.

Phase 2:

Wenn man genügend Buchstaben beisammen hat, kann man beginnen, Wörter zu lösen. Dafür erhält man Punkte.

Phase 3:

Wenn man genügend Punkte durch das Lösen von Wörtern gesammelt hat, beginnt für die Gruppe Phase 3. Dabei kommunizieren die Gruppen miteinander durch das Verschlüsseln und Entschlüsseln von Sätzen.

PHASE 1

Die Gruppen suchen sich einen Platz, an dem sie ihr Lager aufbauen. Jede Gruppe hat ein vorbereitetes Blatt, in das sie nach und nach das Alphabet eintragen kann (siehe Vorlage 1). Jedes Kind bekommt einen Stift, den es die ganze Zeit bei sich trägt.

Wenn das Spiel startet, suchen sich alle Kinder eine/n Spielpartner/in aus einer anderen Gruppe. Gemeinsam gehen sie zur Spielleitung, wo sie sich eine Karte mit einem Minispiel ziehen (siehe Anhang 1: Minispiele). Dieses Spiel wird nun gespielt. Dabei geht es um die Kommunikation miteinander, teils ohne Worte. Ist die Aufgabe gelöst, bekommen die Kinder dafür bei der Spielleitung einen Buchstaben.

Die Spielleitung notiert sich, welche Gruppe welche Buchstaben schon bekommen hat.

Anmerkung: Je nachdem, wie viele Mitarbeitende ihr seid, können nur einige Spielstationen besetzt werden. Entweder ihr sucht euch zusätzliche Leute aus der Gemeinde, oder ihr appelliert an die Ehrlichkeit der Kinder und lasst sie selbständig spielen.

Anschließend werden die Buchstaben in die Alphabet-Vorlage eingetragen. Nun suchen sich alle neue Spielpartner/innen – man darf erst wieder mit dem/derselben Person spielen, wenn man mit möglichst allen anderen gespielt hat. Das wird also je nach Gruppengröße schneller oder langsamer der Fall sein.

PHASE 2

Sind alle Buchstaben erspielt, bekommt die Gruppe von der Spielleitung eine Geheimbotschaft (Vorlage 2: Geheime Worte). Ist sie gelöst, bringt sie diese zur Spielleitung und bekommt ein neues Wort. Pro gelöstem Wort gibt es einen Punkt.

Alternativ könnt ihr diese Phase auch zeitgleich mit Phase 1 spielen. Dann können die Kinder jeweils entscheiden, ob sie sich einen Buchstaben oder ein Wort geben lassen.

PHASE 3

Wenn mindestens fünf Worte gelöst wurden, bekommt die Gruppe von der Spielleitung einen Kommunikationsstreifen (Vorlage 3). Auf diesem Streifen können sie nun selbst Sätze formulieren (mit mindestens 40 Buchstaben). Für jeden abgegebenen Satz bekommt die Gruppe 5 Punkte gutgeschrieben.

Der geheime Satz wird mit der zur Gruppe gehörenden Farbe oder Nummer markiert. Dann wird er an einer Pinnwand ausgehängt.

Jede Gruppe kann sich nun ausgehängte Sätze holen und im Gruppenlager lösen. Die gelösten Sätze werden zur Spielleitung zurückgebracht. Die Gruppe, die den Satz richtig gelöst hat, bekommt 10 Punkte gutgeschrieben. Gleichzeitig bekommt die Gruppe, die den Satz verschlüsselt hatte, ebenfalls 5 Punkte gutgeschrieben. Das hat den Sinn, die Sätze nicht zu kompliziert zu machen und somit auf Lösbarkeit zu achten.

SPIELEND

Nach der vorher vereinbarten Zeit (90 bis 120 Minuten) oder „wenn die Luft raus“ ist, ist das Spiel beendet. Nun werden alle Punkte addiert und die Siegergruppe ermittelt. Gleichzeitig sind alle am Sieg mitbeteiligt, denn keiner konnte ohne die anderen Gruppen überhaupt Punkte erringen!

ANHANG 1: MINISPIELE

Labyrinth

Abwechselnd machen die Mitspielenden einen Strich auf dem Weg durch das Labyrinth. Dabei darf nur geradeaus gezeichnet werden, nicht um eine Ecke. Es darf während der Lösung nicht miteinander gesprochen werden, es dürfen auch keine Hinweise gegeben werden, welcher Weg gegangen werden soll.

Sudoku

Versucht das Sudoku zu lösen. In jeder Reihe und in jedem Feld müssen die Zahlen von 1 bis 6 vorkommen. Dabei tragen die Mitspielenden abwechselnd eine Zahl in ein Feld. Es darf während der Lösung nicht miteinander gesprochen werden, es dürfen auch keine Hinweise gegeben werden.

Suchbild

Findet in dem Suchbild alle 7 Fehler. Dabei tragen die Mitspielenden abwechselnd einen Fehler im Bild ein. Es darf während der Lösung nicht miteinander gesprochen werden, es dürfen auch keine Hinweise gegeben werden.

Montagsmaler

Ein Kind malt, das andere muss den Begriff erraten. Hier kann sich die Gruppe eigene Begriffe ausdenken. Ansonsten können zum Beispiel folgende Begriffe verwendet werden: Lagerfeuer, Geburtstagskuchen, Mülleimer, Zwerg, Fahrradklingel, Schnürsenkel, Bilderrahmen, Schlüsselanhänger, Briefkasten, Liederbuch, Nachtruhe ...

Kartenhaus

Baut ein Kartenhaus mit mindestens zwei Stockwerken. Die Schwierigkeit dabei: Jede/r Mitspielende darf nur eine Hand benutzen! Es muss also zusammengearbeitet werden. (Hinweis: Sollte dies zu schwierig sein, dann dürfen die Kinder auch beide Hände benutzen, müssen dann aber abwechselnd und mindestens drei Stockwerke bauen!)

Flieger bauen

Baut zusammen einen Papierflieger, der mindestens vier Meter fliegt. Dabei müssen die Mitspielenden immer abwechselnd einen Knick machen! Vor dem ersten Knick dürfen sie sich besprechen, wie sie den Flieger bauen wollen; während sie knicken, dürfen sie nicht miteinander reden und sich auch keine Hinweise geben!

Pantomime

Ein Kind spielt den Begriff vor, das andere muss ihn erraten. Die Gruppe kann sich selbst Begriffe ausdenken. Ein paar Beispiele: Stockbrot, Kugelschreiber, Frühsport, Palme, Jesus, Kokosnuss, Hey ich bin's, Zeltaufbauen, Blumenstrauß ...

Blind führen

Ein Kind bekommt die Augen verbunden. Das andere muss ihm durch Befehle (vorwärts, ducken, links drehen ...) durch einen Parcours führen. Die Gruppe baut gegebenenfalls den Parcours immer wieder neu auf, damit man nicht schon vorher sieht, wo es lang geht ...

ANHANG 2: DIE ALPHABETE

Wir haben mit der Punkte-Geheimschrift und dem Klappentelegrafen gearbeitet. Diese Alphabete findet ihr problemlos im Internet.

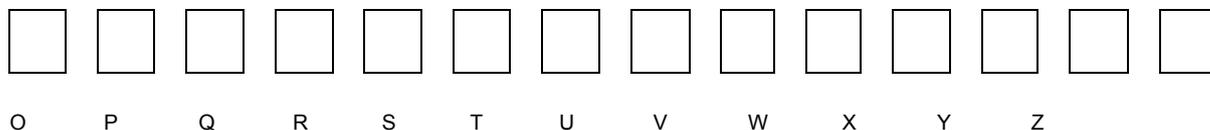
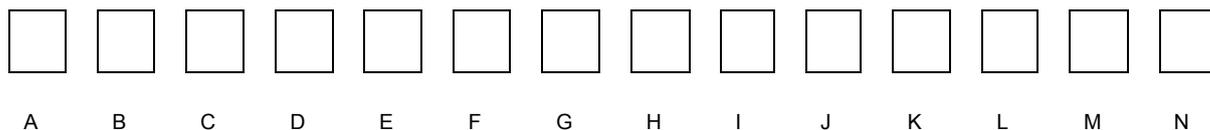
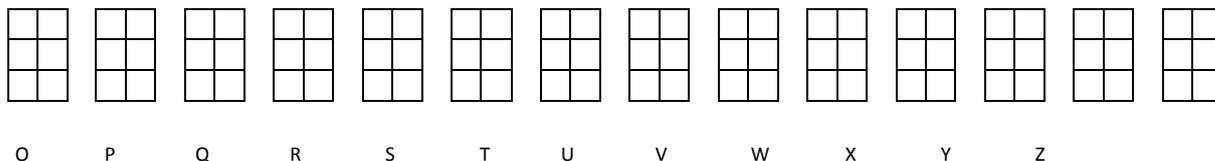
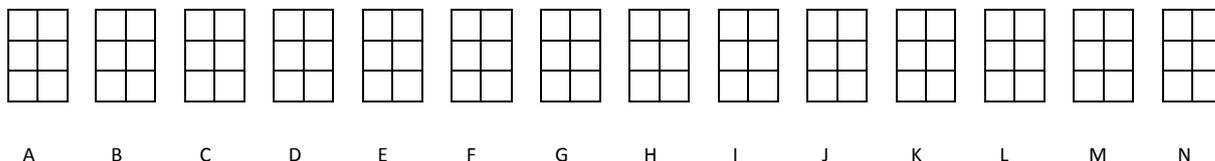
Die Punkte-Geheimschrift findet ihr hier:

http://www.stopkidsmagazin.de/GEHEIM_SCHRIFT/Lochschablone/Symbol_Geheimschrift/Punkte_Geheimschrift/Punkte_Code_Geheimschrift.gif

Hier findet ihr ganz unten die Klappentelegraf-Geheimschrift. Außerdem könnt ihr natürlich mit anderen Geheimschrift-Alphabeten variieren, die ihr hier findet:

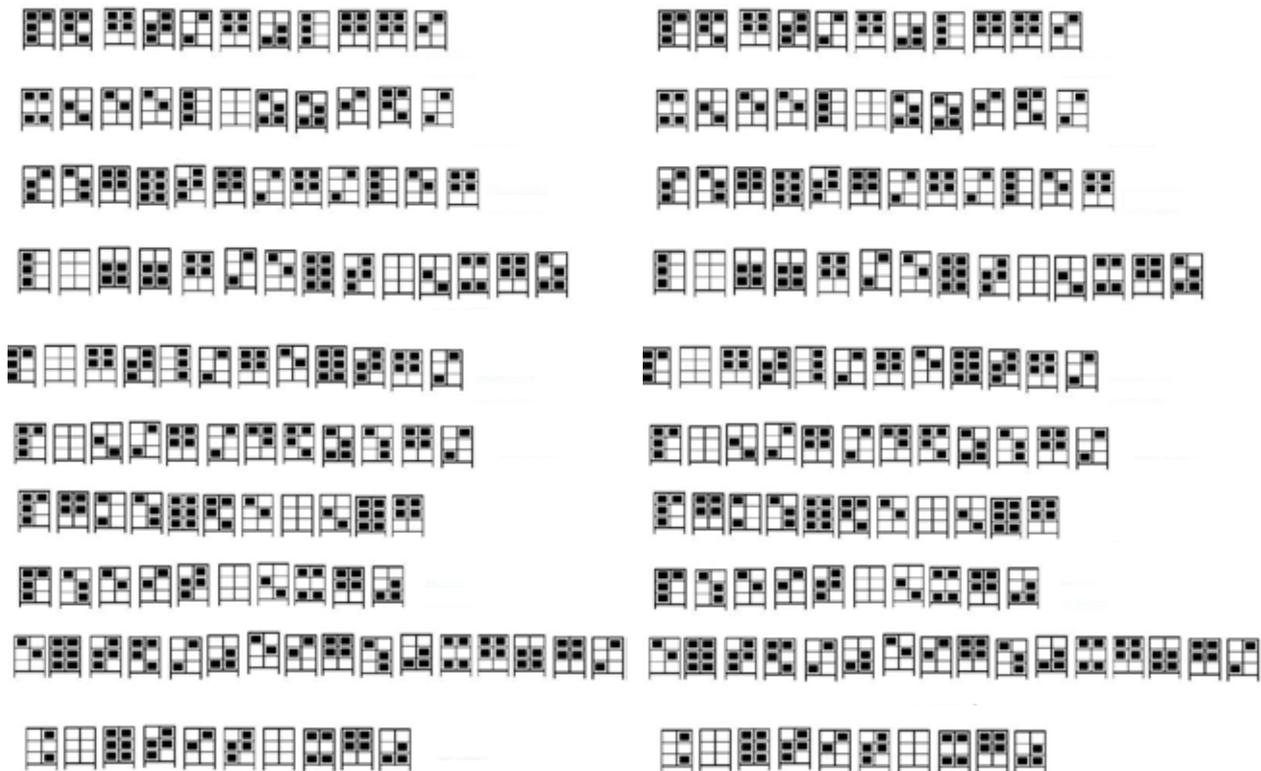
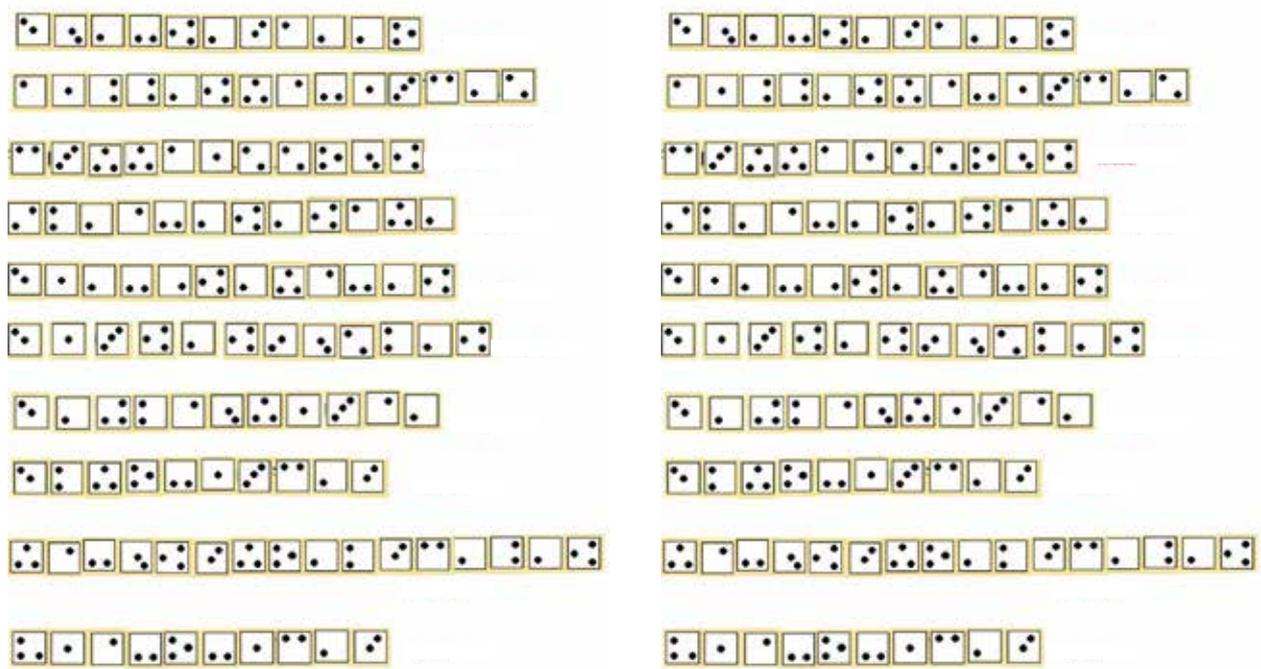
<http://www.mygeotools.de/tools/codetabellen/kategorien/1/Allgemein>

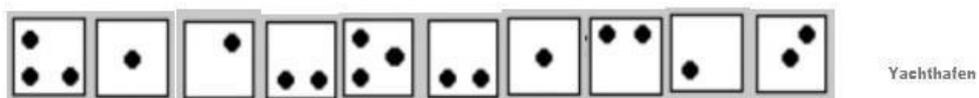
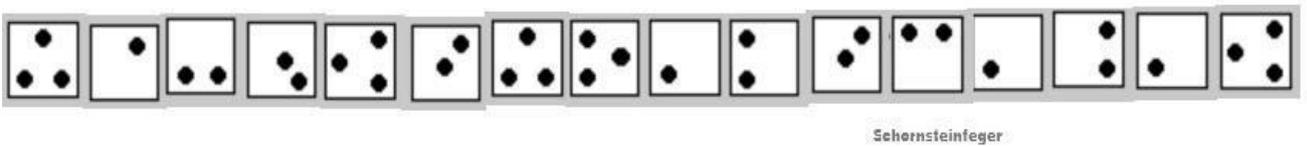
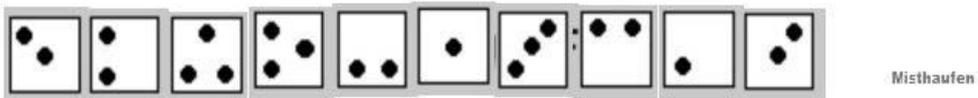
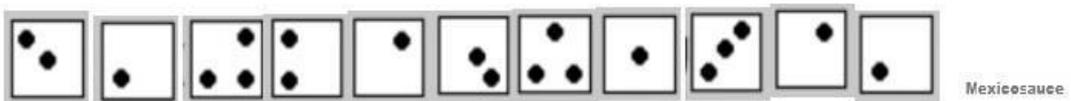
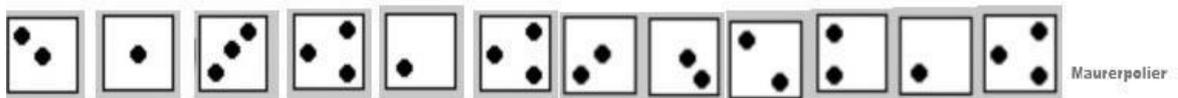
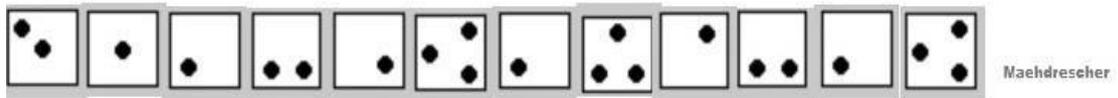
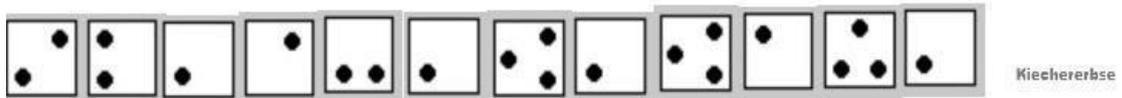
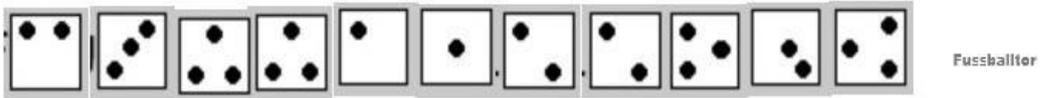
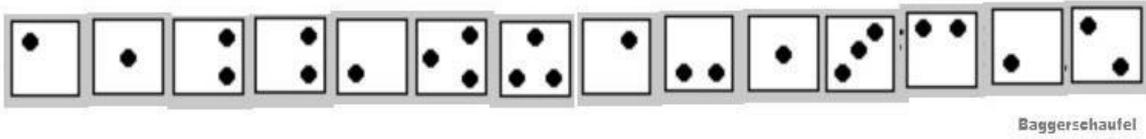
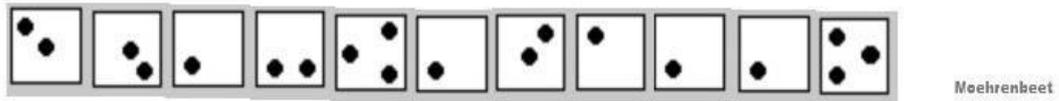
VORLAGE 1: ALPHABET HERAUSFINDEN

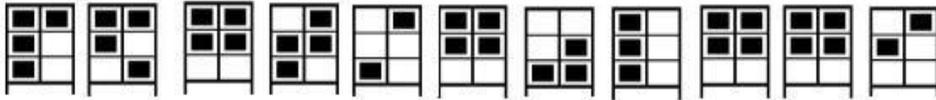


VORLAGE 2: GEHEIME WORTE

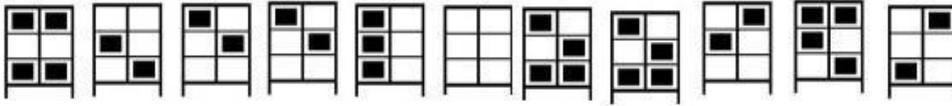
Lösungen auf Seite 6 und 7.



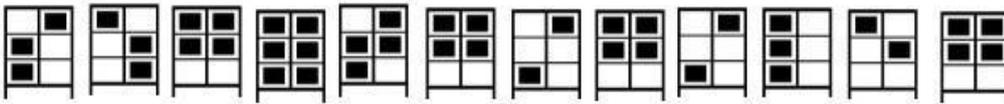




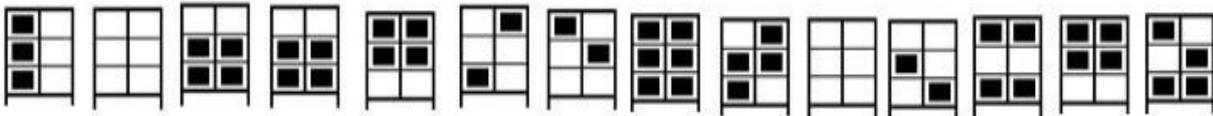
Mehrenbeet



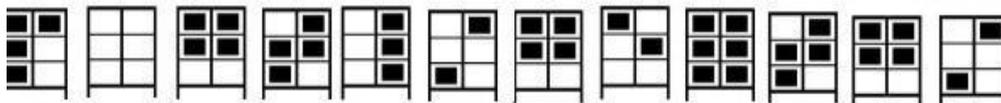
Fussballtor



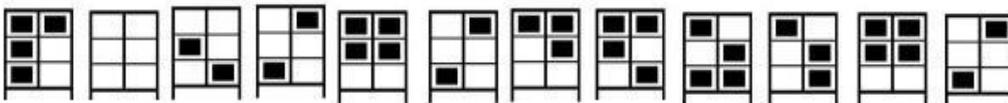
Kiechererbse



Baggerschaufel



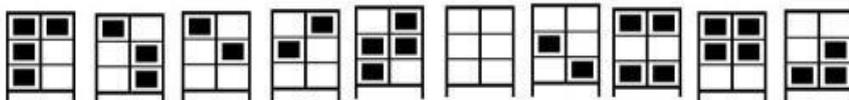
Mehdrescher



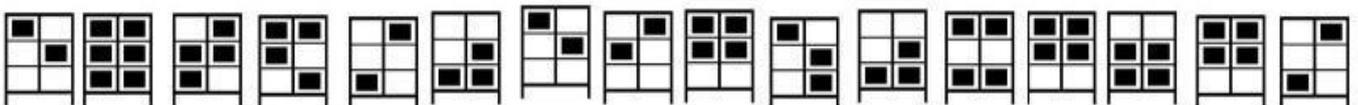
Maurerpolier



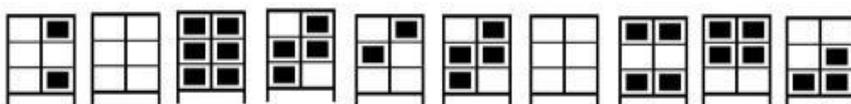
Mexicosauce



Misthaufen



Schornsteinfeger



Yachthafen

VORLAGE 3: KOMMUNIKATIONSSTREIFEN

