

Fit für die Vielfalt

Schweinfurt

11. November 2023

Seminarprotokoll

VIelfalt VERbinden!

Einstieg und Kennenlernen

ganz klassisch

Reihenbildung

Nach bestimmten Merkmalen werden Reihen gebildet (Größe, Anfangsbuchstaben der Vornamen, Geburtstag, Alter, Hausnummer...) Dabei kann erschwerend sein, dass alle auf einer Bank oder auf Stühlen stehen bzw. auch nicht miteinander reden dürfen. Die jeweiligen Nachbarn stellen sich gegenseitig vor.

Speed-Dating

Man sitzt oder steht sich gegenüber. Eine Minute lang tauscht man sich paarweise mit der Person gegenüber zu einem vorgegebenen Thema aus (Was machst du im Verein? Mit welchen Gruppen arbeitest du? Was sind deine Sportarten? ...) Nach jeder Runde rückt die jeweils letzte Person in die gegenüberliegende Reihe weiter, sodass neue Gesprächspaare entstehen.

Porträt zeichnen

Man sitzt sich paarweise gegenüber und schaut sich gegenseitig an. Dabei zeichnet man das Porträt der gegenüber sitzenden Person, ohne dabei auf das Blatt zu schauen.

kreativ humorvoll

Lass die Hüllen fallen

Zwei Gruppen stehen sich gegenüber durch einen Sichtschutz getrennt. Jede Gruppe nominiert eine Person, die sich mit dem Rücken zum Sichtschutz stellt. Auf das Kommando „Lass die Hüllen fallen“ wird der Sichtschutz entfernt. Die Gruppe beschreibt nun die Person auf der jeweils anderen Seite. Die beiden Nominierten müssen den Namen der Person hinter sich nennen.

Grüppchen bilden

Alle bewegen sich locker im Raum. Auf ein Signal hin, bilden sich Kleingruppen nach gemeinsamen Merkmalen (Farben, Vereinszugehörigkeit, Brillenträger...) In den Kleingruppen stellen man sich untereinander vor.

bewegt

VIelfalt VERbinden!

Spielchen für zwischendurch



Wikinger ruft

Die Gruppe zählt einmal durch. Anschließend bildet eine Person den Wikinger. Dazu bildet man symbolisch mit den Händen einen Hut über den Kopf. Die Mitspielenden links und rechts sind die Ruderer und machen entsprechende Ruderbewegungen. Dann ruft der Wikinger eine andere Person auf: „Wikinger 1 ruft Wikinger 7“ und die Figur wird neu gebildet.

10

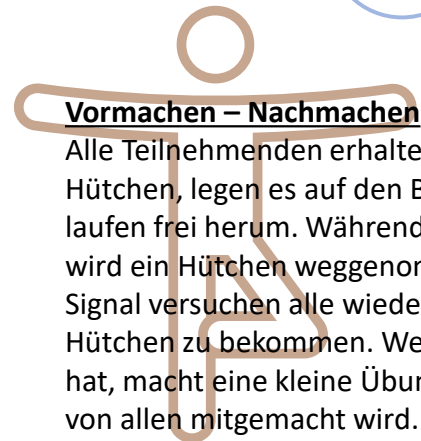
Zahlentausch

Die Tn zählen einmal durch. Danach werden zwei Minuten lang so oft wie möglich die Zahlen untereinander getauscht. Am Ende wird geschaut, ob alle Zahlen im Spiel geblieben sind.



3

10

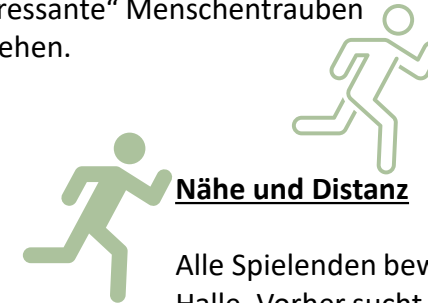


Vormachen – Nachmachen

Alle Teilnehmenden erhalten ein Hütchen, legen es auf den Boden und laufen frei herum. Während dessen wird ein Hütchen weggenommen. Auf Signal versuchen alle wieder ein Hütchen zu bekommen. Wer keines hat, macht eine kleine Übung vor, die von allen mitgemacht wird.

Geheimer Verfolger

Alle Spielenden bewegen sich frei in der Halle zur Musik herum und wählen für sich geheim einen Mitspieler aus. Auf Musikstopp versuchen sie nun so schnell wie möglich den ausgesuchten Mitspieler zweimal zu umkreisen. Dabei können „interessante“ Mensentrauben entstehen.



Nähe und Distanz

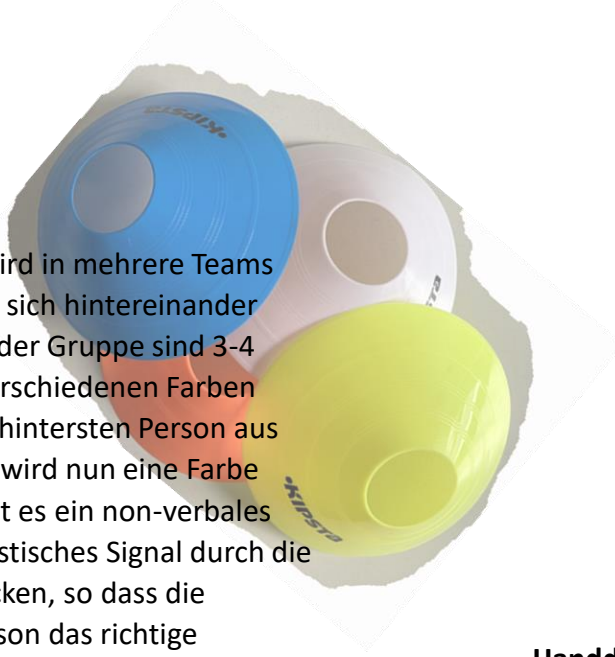
Alle Spielenden bewegen sich frei in der Halle. Vorher sucht man sich zwei Personen aus, von denen man eine auf Distanz hält und an der anderen möglichst nah dran bleibt. Das kann sehr harmonisch ablaufen. Es können aber auch problematische Konstellationen mit viel Bewegung entstehen.

Kommunikation

Ampelspiel

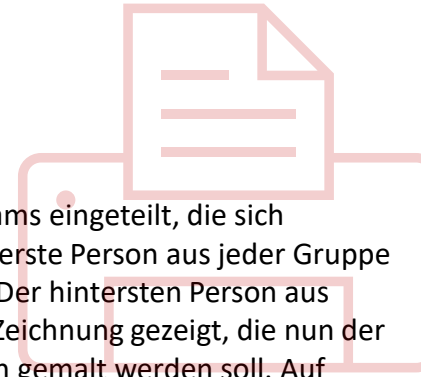
Die Gruppe wird in mehrere Teams eingeteilt, die sich hintereinander setzen. Vor jeder Gruppe sind 3-4 Hütchen in verschiedenen Farben platziert. Der hintersten Person aus jeder Gruppe wird nun eine Farbe gezeigt. Ziel ist es ein non-verbales und nicht akustisches Signal durch die Reihe zu schicken, so dass die vorderste Person das richtige Hütchen hochhalten kann.

Variation: Tausch der Reihenfolge der Hütchen beim Zeigen, Einbau von mehr Hütchen bzw. 2 Hütchen gleichzeitig hochhalten



Telefax

Die Gruppe wird in mehrere Teams eingeteilt, die sich hintereinander setzen. Die vorderste Person aus jeder Gruppe erhält Papier sowie einen Stift. Der hintersten Person aus jeder Gruppe wird eine simple Zeichnung gezeigt, die nun der nächsten Person auf den Rücken gemalt werden soll. Auf diese Art und Weise wird die Form in der Gruppe weitergegeben. Die vorderste Person zeichnet die Form schlussendlich auf das Papier. Bei diesem Spiel darf währenddessen nicht verbal kommuniziert werden.



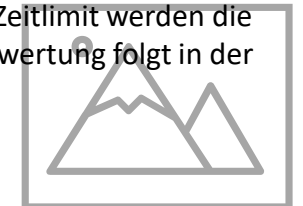
Handdruck-Staffel

Die Gruppe wird in 2 Teams eingeteilt, die sich nebeneinandersetzen und Handhaltung haben. Bis auf die jeweils letzte Person aus jeder Gruppe haben alle ihre Augen geschlossen. Die Spielleitung würfelt einen Würfel beliebig oft. Sobald eine 6 gewürfelt wird, soll durch einen Handdruck ein schnelles Signal durch das Team gesendet werden. Wer am anderen Ende zuerst das Hütchen hochhält, gewinnt den Durchgang.



Bilder beschreiben

Es werden Gruppen zu 2-4 Spielenden gebildet. Eine Person wird je Gruppe als Zeichner festgelegt und erhält Papier sowie einen Stift. Diese Person sitzt fest an einem Ende der Halle. Die anderen Spielenden sind Läufer und haben die Aufgabe zu einem ca. 20 Meter entfernten Bild zu laufen und dieses ohne Gestik möglichst exakt dem Zeichner zu beschreiben. Handzeichen sind hierbei explizit nicht erlaubt. Nach einem Zeitlimit werden die Rollen gewechselt. Die Auswertung folgt in der Gruppe.



VIelfalt VERbinden!

Kommunikation

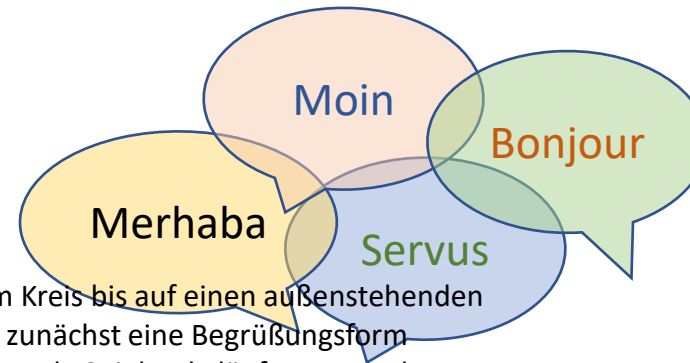
Hütchenspiel

Die Spielenden gehen paarweise zusammen und stellen jeweils mit dem Rücken an ein Hütchen was zwischen den beiden sich befindet. Die Spielleitung gibt verschiedene Kommandos wie „Hände an den Kopf“ die von allen Spielenden ausgeführt werden sollen. Wenn das Kommando „Hütchen“ fällt, so versuchen beide Spielpartner nach dem Hütchen zu greifen.



Salamaleikum

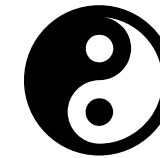
Alle Spielenden stehen im Kreis bis auf einen außenstehenden Spieler. Gemeinsam wird zunächst eine Begrüßungsform festgelegt. Der außenstehende Spielende läuft nun um den Kreis herum und tippt nach eigenem Belieben eine Person an. Diese bieten sich nun ein Wettrennen um den Kreis in gegenwärtige Richtungen und versuchen als erster wieder in der freien Lücke zu stehen. Bei dem Treffpunkt wird die vorher abgesprochene Begrüßungsform durchgeführt. Diese wird in der Folge weiter variiert



Einkaufszentrum

Es werden 3-4 Kleingruppen gebildet, die gleichweit von der Mitte entfernt sind. In der Mitte sind verschieden farbige Hütchen. Die Übungsleitung gibt verschiedene „Bestellungen“ ab (Bsp. 3 rote + 2 blaue Hütchen). Im Staffelmodus darf jeweils eine Person zu den Hütchen laufen, eins mitnehmen und zurück zur Gruppe rennen. Diese werden vor der Gruppe für die Übungsleitung sichtbar platziert. Statt zur Mitte können die Spielenden auch zu anderen Gruppen laufen und dort ein Hütchen holen. Gewonnen hat die Gruppe, die die „Bestellung“ zuerst zusammengestellt hat

Schwarz-Weiß



Es werden zwei Teams gebildet, die sich in Gassenaufstellung gegenüberstehen. Hinter den Teams wird jeweils eine Ziellinie in etwa 10 Metern Abstand markiert. Auf das Kommando „Weiß“ versucht Team 1 das Team 2 zu fangen. Auf Kommando „Schwarz“ ist dies umgekehrt. Hinter der Ziellinie ist man sicher.

Variation:

- Wechseln der Startpositionen sowie der Teamnamen
- Teamnamen in eine Geschichte einbauen und beiläufig erwähnen
- Schere-Stein-Papier jeweils mit einer Person aus dem anderen Team spielen (Gewinner fängt Verlierer)
- „Wahrheit oder Lüge“: Die Spielleitung macht eine Aussage (ist diese wahr/korrekt, so fängt Team 1 Team 2 und andersrum)
- Die Gruppen besprechen sich geheim welche Form wählen und stellen das auf Kommando gemeinsam dar

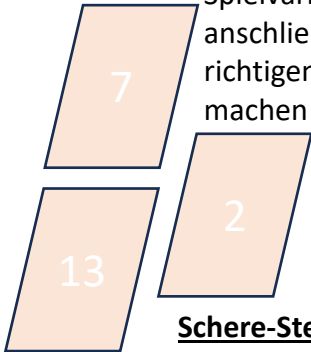
VIelfalt VERbinden!

Kommunikation

Bierdeckelspiel

Die Gruppe wird geteilt (freiwillig oder je nach Zielsetzung bewusst). Eine Hälfte verlässt den Raum. Der anderen Kleingruppe werden die Zahlen von 1-16 auf einzelnen Karten (Bierdeckeln) präsentiert mit der Aufgabe, sich die Position der Zahlen zu merken. Anschließend werden die Karten umgedreht. Die Gruppe muss sich von den Karten entfernen. Die zweite Kleingruppe wird zurück geholt und erhält die Aufgabe, die Karten in der richtigen Reihenfolge von 1-16 aufzudecken. Bei jeder falsch aufgedeckten Karte, scheidet ein Mitglied der Gruppe aus dem Spiel aus. Sie erhalten die Information, dass die andere Kleingruppe die Karten gesehen hat und um Hilfe gebeten werden darf.

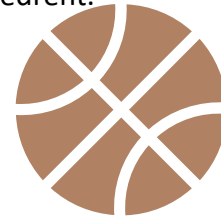
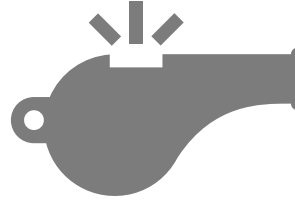
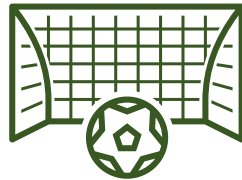
Spielvariante: Die Zahlen werden einer Gruppe eine gewisse Zeit kommentarlos gezeigt und anschließend umgedreht. Die gesamte Gruppe erhält nun den Auftrag, die Zahlen in der richtigen Reihenfolge aufzudecken. Bei Fehlern müssen alle eine Runde laufen, Liegestützen machen oder ähnliches. Die Karten werden währenddessen wieder umgedreht.



Schere-Stein-Papier-Staffel

An den zwei Ecken des Volleyballfeldes werden zwei Kleingruppen aufgestellt. Auf das Startsignal läuft die erste Person aus jeder Gruppe entlang des Volleyballfeldes los. Dort wo sich die beiden treffen, wird eine Runde „Schere-Stein-Papier“ gespielt. Der Gewinner darf weiterlaufen, während der Verlierer ausscheren muss und der nächste aus dessen Team vom Start losläuft. Schafft ein Spielender, die Ziellinie (ca. 3 Meter vor dem Start der gegnerischen Mannschaft) zu überqueren, so erhält die Mannschaft einen Punkt und aus beiden Gruppen starten sofort die nächsten Spielenden.

Variation: 4 Gruppen aufgeteilt an zwei Badmintonfeldern



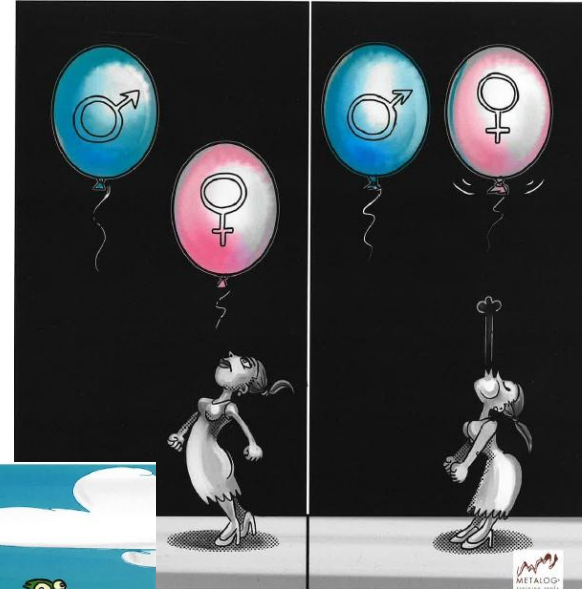
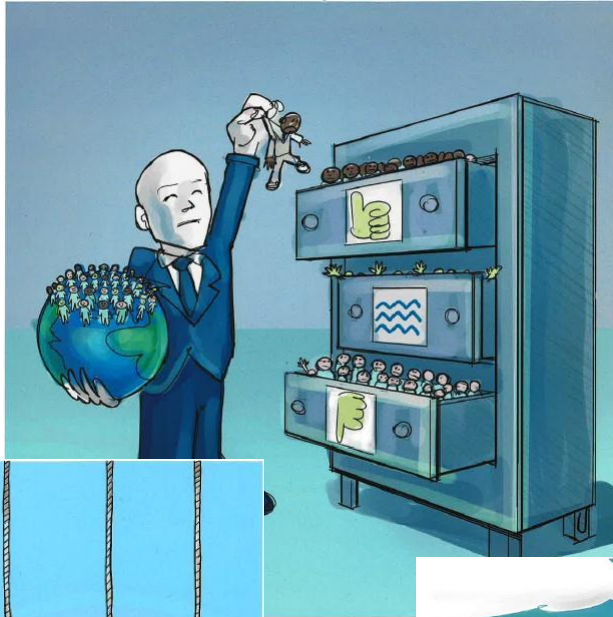
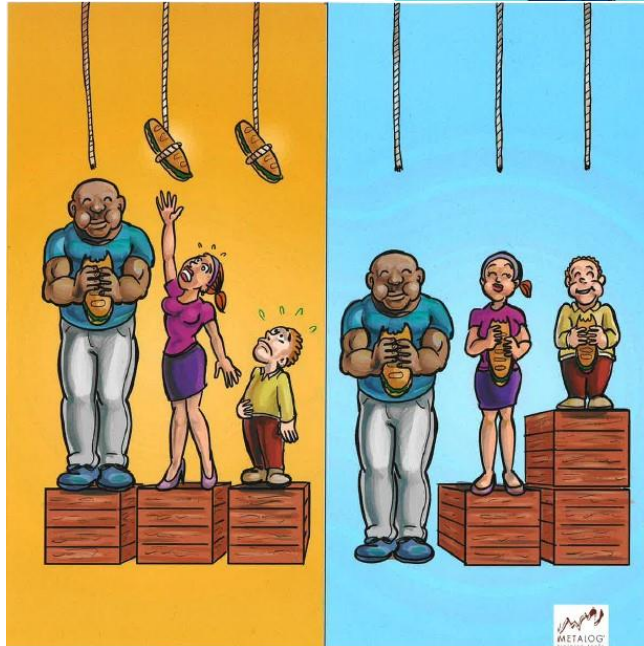
Taktgeber

Ein Spielender verlässt den Raum. Alle übrigen Spielenden stehen im Kreis und wählen eine Person, die kleine Bewegungen („Taktgeber“) vorgibt, die wiederum von der Gruppe kopiert werden. Nun wird der fehlende Spielende wieder gerufen, wobei dieser nun versucht den Taktgeber herauszufinden. Dieses Spiel kann auch in Bewegung gespielt werden.



VIelfalt VERbinden!

Vielfaltsverständnis



VIelfalt VERBINDEN!

Kontakt



Thomas Kram
Bildungsreferent
Integration durch Sport

BLSV Unterfranken
Friedenstraße 5a
97072 Würzburg

Tel. 0931-88074639
thomas.kram@blsv.de

VIelfalt VERbinden!