

Spiele mit Körperkontakt anleiten

Ziel:

Gruppenleiter*innen erhalten die Gelegenheit, wahrzunehmen, wo Grenzverletzungen im Gruppenalltag beim Spielen passieren können. Gruppenleiter*innen werden mit Ideen vertraut, wie Spiele eingeleitet werden können, um Grenzverletzungen zu vermeiden und wie unauffällige „Ausstiegsmöglichkeiten“ für Spieler*innen geschaffen werden können, die die Enge nicht aushalten, aber dies nicht benennen wollen oder können.

Ablauf:

Einleiten lässt sich die Einheit mit einem kurzen Gespräch dazu, welche Spiele mit Körperkontakt die Gruppe schon kennt oder bereits gespielt hat und was sie daran gut oder nicht so gut fanden. Möglicherweise stellt sich dabei schon heraus, dass es Spiele mit hoher Selbstbestimmung, was Körperkontakt angeht, gibt und Spiele, bei denen es „kein Entkommen“ gibt.

Als Beispiel für ein Spiel mit relativ hoher Selbstbestimmung kann „Das ist meine Nase“ gespielt werden.

Das ist meine Nase

Teilnehmer*in A und Teilnehmer*in B stehen sich gegenüber.

A vergewissert sich, dass es okay ist, B die Hand auf die Schulter zu legen. A legt B die rechte Hand auf die Schulter und sagt dazu einen eigenen Körperteil: „Das ist meine Nase.“ Darauf berührt B mit der rechten Hand die Nase von A und sagt z.B. „Das ist mein Knie.“ A fasst mit der freien linken Hand an Bs Knie ohne die rechte Hand zu lösen und sagt z.B.: „Das ist mein Ellenbogen.“ B fasst mit der freien linken nach dem Ellenbogen und sagt z.B.: „Das ist mein Haar.“ A löst nur die rechte Hand und berührt statt der Schulter das Haar von B. Solange bis den Teilnehmenden die berührbaren Körperteile ausgehen. (Das geht in der Kirchenkreiskonferenz ganz fix und hat in der Kindergruppe normalerweise kein Ende. ;-)) Spannend sind vor allem gemischte Paarungen Erwachsene und Jugendliche. Auch Erwachsene entdecken bei diesem Spiel manchmal ihre Grenzen ganz neu.

Reflexionsfragen können sein: Sind Euch die Körperteile schnell ausgegangen oder hättet Ihr noch weiter spielen können? Wäre es mit einem vertrauteren Partner*in anders gewesen? Wer darf mich überhaupt und in welchem Rahmen berühren? Hast Du immer vorher gewusst, wie sich das anfühlt?

Die drei Spiele (s.u.) werden an drei Gruppenleiter*innen bzw. Kleingruppen verteilt, die 10 bis 15min Zeit bekommen, sich vorzubereiten, um die Spiele dann in der Gruppe anzuleiten.

Gruppe Schloss

Bitte leitet das beschriebene Spiel an. Überlegt vorher, ob und wenn ja, wie ihr mit der Gruppe oder für die Gruppe entscheiden wollt, welcher Körperkontakt erlaubt ist. Und ob bzw. wie ihr Teilnehmer*innen schützen wollt, die sich vor der Gruppe vielleicht nicht trauen, zu sprechen.

Ihr könnt mit der ganzen oder mit Teilen der Gruppe spielen oder Regeln dazu erfinden oder wegstreichen.

Mein geheimes Schloss

1-3 Spieler werden als Ritter oder Rittersfrauen, die das Schloss erobern wollen, vor die Tür geschickt.

Alle anderen bilden einen Kreis indem sie sich an den Händen halten. Das ist das Schloss. Sie entscheiden sich gemeinsam für einen magischen Schlüssel, also einen bestimmten Körperteil an mehreren zu bestimmenden Spielern, der zu berühren ist, um eine Tür ins Schloss zu öffnen. Zum Beispiel am Ohrläppchen zupfen bei Sabine, Ralf oder Andreas oder sanft über die Schulterblätter streichen bei Nadine, Conni Norbert oder Susanne.

Dann werden die Ritter hereingeholt und müssen durch vorsichtige Berührungen herausfinden, wie sie ins Schloss gelangen.

Gruppe Arktis

Bitte leitet das Spiel an. Überlegt vorher, wie es den Teilnehmer*innen während des Spiels ergehen könnte. Wie stellt ihr sicher, dass es auch den Spielern*innen in der Mitte gut geht? Gibt es eine Möglichkeit, dass Teilnehmer*innen aussteigen können, ohne zugeben zu müssen, dass ihnen das Spiel zu viel wird.

Ihr könnt mit der ganzen oder mit Teilen der Gruppe spielen oder Regeln dazu erfinden oder wegstreichen.

Klimaerwärmung in der Arktis

Auf dem Boden ist mit einem Seil eine Eisscholle markiert. Eure Gruppe stellt sich, um nicht im Wasser zu ertrinken oder von Raubtieren gefressen zu werden gemeinsam auf die Scholle. Sie dürfen ruhig bequem und mit ein bißchen Platz da stehen. Eine/r der Spielleiter*innen ist die Klimaerwärmung und zieht das Seil immer enger, so dass die Spieler*innen immer enger zusammenrücken müssen oder von der Scholle fallen und gefressen werden. Wer sich auch nur mit einem Zeh außerhalb des Seils abstützt muss die Scholle verlassen bzw. wird von den Raubtieren ins Wasser gezogen.

Gruppe Klammerbeutel

Bitte leitet das beschriebene Spiel an. Überlegt vorher, ob und wenn ja, wie ihr mit der Gruppe oder für die Gruppe entscheiden wollt, welcher Körperkontakt erlaubt ist. Und ob bzw. wie ihr Teilnehmer*innen schützen wollt, die sich vor der Gruppe vielleicht nicht trauen, zu sprechen.

Ihr könnt mit der ganzen oder mit Teilen der Gruppe spielen oder Regeln dazu erfinden oder wegstreichen.

Klammerjagd

Jede/r Spieler*in bekommt drei Klammern, die er/sie irgendwo sicht- und erreichbar an die Kleidung steckt. Die Aufgabe der Spieler*innen ist es, den anderen möglichst alle Klammern abzujagen. Erbeutete Klammern sind ebenfalls an die eigene Kleidung zu stecken. Nach drei Minuten ist das Spiel vorbei. Wer die meisten Klammern hat, ist Klammerkönig*in.