

Alle ... wechseln den Platz

Spiel zur Aktivierung

Darum geht es

Spiel zur körperlichen und kognitiven Aktivierung

Dauer

etwa 10 Minuten (nach eigenem Ermessen, es kann anstrengend werden)

Material/Vorbereitung

- ausreichend Platz
- vorbereitete Begriffe (s. u.)

Arbeitsform

Arbeit in der Gruppe

Vorgehen

Vor dem Spiel werden verschiedene Begriffe vorbereitet, zu denen die Jugendlichen später zugeordnet werden. Es bietet sich an, aus drei verschiedenen Bereichen je drei Begriffe zu wählen. Diese können an das Kurs- bzw. Unterrichtsthema angepasst werden. Ein Beispiel: Im ersten Bereich werden drei Farben, z. B. blau, weiß und grün gewählt. Im zweiten Bereich dann Zahlen, z. B. eins, zwei, drei und im dritten dann Rollen, z. B. Denkerin/Denker, Helferin/Helfer und Retterin/Retter.

Die Begriffe werden vor dem Spiel nun (z. B. per Durchzählen) reihum vergeben, allerdings jeder Bereich einzeln und versetzt, sodass sich unterschiedliche Kombinationen bei den Spielenden ergeben. Eine Person könnte z. B. die Begriffe weiß, zwei und Helferin haben, eine andere grün, eins und Retter.

Alle Spielenden bilden einen Kreis, wobei sich eine Person als Kommandogebende in die Mitte stellt.

Die oder der Kommandogebende fordert nun bestimmte Personen auf, sich einen neuen Platz zu suchen.

Beim Kommando können ein oder mehrere der vorher zugeordneten Begriffe verwendet werden:

- Alle Denkerinnen/Denker wechseln den Platz!
- Alle blauen Dreier wechseln den Platz!
- Alle grünen Zweier, die keine Denker sind, wechseln den Platz!

Es können jeweils nur die Plätze, auf denen vorher bereits jemand stand, neu besetzt werden. Auch die oder der Kommandogebende versucht, einen Platz zu ergattern. Wer zuletzt im Kreis steht, wird die oder der neue Kommandogebende.

Die Herausforderung für die Spielenden besteht darin, genau zuzuhören, einen Blick für freiwerdende Plätze (und damit die den anderen zugeordneten Begriffe) zu entwickeln und sich während des Spiels rücksichtsvoll durch den Raum zu bewegen.

Alle ... wechseln den Platz

Spiel zur Aktivierung

Varianten

Einfacher wird das Spiel, wenn optische Merkmale als Begriffe verwendet werden (z. B. schwarze Schuhe, blaue Jeans, Kapuze, ...)

Das Tempo kann erhöht werden, wenn die Kommandos schneller aufeinanderfolgen.

Das Spiel kann auch als Herausforderung gegen die Zeit gespielt werden, indem z. B. eine bestimmte Zeit für drei Durchläufe unterboten werden muss.

Variante »Obstsalat«: Es werden anfangs keine Begriffe vergeben. Alternativ enthält das Kommando nun eine Obstsorte, also z. B.: »Alle, die Bananen mögen, wechseln den Platz!«. Ruft die oder der Kommandogebende: »Obstsalat!« müssen alle den Platz wechseln.