

Alarm für D, I, S und G



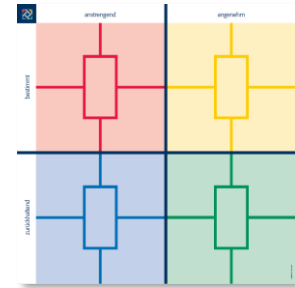
Spielvarianten

1-2 oder 3 (oder 4)

Alternativ zu einem markierten Fußboden kann die Plane (erhältlich im Shop) eingesetzt werden, um eine Art „1-2 oder 3 letzte Chance, vorbei“ zu spielen. Solange die Musik läuft darf man noch hin- und herspringen, wenn die Musik stoppt, ist man festgelegt. Danach kommt die Auflösung.

4 Ecken

Wenn die Gruppe zu groß für eine Plane ist, eignen sich je nach Örtlichkeit, die vier Ecken eines Raumes. Die Teilnehmer haben dann die Aufgabe, die richtige Ecke aufzusuchen, wenn eine Karte vorgelesen wird.



„Wer schafft es in die BATTLES!?“

Um die Spannung in der Gruppe zu steigern kann man das Spiel in 2-3 Phasen aufteilen. In der ersten Phase (Vorauscheidung) spielen alle mit. Dazu eignen sich oben genannte Spielvarianten. Steht man auf dem richtigen Feld, bekommt man einen Punkt, d.h. man erhält einen kleinen Punkt-Aufkleber z.B. auf die Stirn oder auf den Handrücken.

Am Ende der Vorauscheidung wird gezählt und die besten 3-4 dürfen zu den sog. „battles“ an einen Tisch mit den Buzzern. Auch hier sind Variationen möglich. Von vier Wettreitern könnten in den „half-finals“ wieder die besten zwei das „final-battle“ erreichen, das letztlich den Sieger bestimmt.



Spiel: Deutlich machen von Verhaltensunterschieden

Ein weitere Einsatzmöglichkeit der Spielkarten von „Alarm für D, I, S und G“ eignet sich vor allem am Anfang eines Trainings, um den Teilnehmern vor Augen zu führen, wie unterschiedlich das Verhalten jedes Individuums ist.

Die Teilnehmer stellen sich dazu in der Mitte eines Raums (oder im Freien) in der Reihe im Abstand einer Armlänge nacheinander auf – die Augen sind geschlossen. Nun werden 10 Karten mit Verhaltensbeschreibungen vorgelesen; immer mit der Anweisung: „Gehe einen Schritt nach rechts, wenn das auf dich zutrifft ... gehe einen Schritt nach links, wenn es nicht zutrifft.“

Am Ende wird die Gruppe aufgefordert, ihre Augen wieder zu öffnen und die entstandene Konstellation im Raum wahrzunehmen. In einer anschließenden Gruppendiskussion kann deutlich gemacht werden, dass Menschen sich unterschiedlich verhalten und deshalb auch vieles im Leben aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Mit dem Leitsatz: „Es gibt nicht *richtig* oder *falsch* – es gibt nur *anders*“ könnte diese Einheit gewinnbringend abgeschlossen werden.

Spiel: Tauschhandel

Bei diesem Spiel geht es darum, Karten untereinander so zu tauschen, dass man am Ende drei Verhaltensbeschreibungen auf den Händen hält, die gut auf einen persönlich zutreffen. Zu Beginn des Spiels bekommt jeder Teilnehmer drei Spielkarten ausgeteilt, mit denen er in den Tauschhandel einsteigt. Das Spiel endet in der Regel relativ zügig, wenn der Tauschhandel ins Stocken gerät. Die meisten haben zu diesem Zeitpunkt zutreffende Verhaltensbeschreibungen gefunden.