

Merkmal-Kette II

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Merkmal-Kette II

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt
Schlagwörter	Gruppendynamik, Körperkontakt
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	10 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	Lo Hufnagl und Andreas Furm
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 4. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Beschreibung

Kurzbeschreibung

Verbindungen und Beziehungen in der Gruppe sichtbar machen; Gemeinsamkeiten erkennen; Gruppengefühl stärken; Körperkontakt spüren, Integration, Zuneigung zeigen

Material

Detailbeschreibung

Merkmal-Kette II ist eine Programmidee um Beziehungen in der Gruppe sichtbar zu machen und das Gruppengefühl zu stärken.

Ziel

Verbindungen und Beziehungen in der Gruppe sichtbar machen; Gemeinsamkeiten erkennen; Gruppengefühl stärken; Körperkontakt spüren, Integration, Zuneigung zeigen

Beschreibung

Die Gruppe sitzt im Kreis. ein Mitspieler stellt sich in die Mitte. Ein zweiter Mitspieler stellt sich zu ihm, legt seine Hand auf die Schulter des ersten und sagt, was ihn mit diesem verbindet. Nun kommt ein dritter Mitspieler dazu. dann ein vierter, bis sich alle Spieler im Gruppennetz befinden. Manche Mitspieler haben auch Verbindungen zu mehreren Mitspielern, was sie optisch (Hand auflegen) und auch sprachlich zeigen.

Beispiel

1. . Mitspieler: "ich heiße Irene"
2. . Mitspieler (Magdalena). ich wohne in der gleichen Straße wie Irene
3. . Mitspieler (Sebastian): ich habe heute mit Irene in der Pause Fangen gespielt. (Stellt sich zu Irene)
4. . Mitspieler (Paul): Ich habe am gleichen Tag wie Magdalena Geburtstag (Stellt sich zu Magdalena)
5. . Mitspieler (Birgit): Magdalena, Paul und ich spielen oft miteinander (Legt einen Arm auf Paul und einen auf Magdalena)

Dieses Spiel kann mehrmals hintereinander gespielt werden. Das Gruppennetz wird immer wieder ein bisschen anders aussehen. Bei mehrmaligen Spielen hat es der einzelne Mitspieler selber in der Hand, ob er lieber mehr in der Mitte der Gruppe oder am Rand stehen will

Verbindungen und Beziehungen in der Gruppe sichtbar machen; Gemeinsamkeiten erkennen; Gruppengefühl stärken; Körperkontakt

spüren, Integration, Zuneigung zeigen

besseres Weiterarbeiten danach

Diese Seite wurde zuletzt am 4. Oktober 2022 um 21:18 Uhr bearbeitet.