

KERSTIN GEIGER



# INTERAKTIONSSPIEL „MOCK UP“

## JEDE/R BRINGT ETWAS ANDERES EIN

### **Kurzbeschreibung:**

Bei der Kampagne „Bunte Gemeinde“ geht es vor allem darum, eine wertschätzende Haltung einzunehmen: Jede/r kann etwas anderes gut, und im Zusammenspiel können wir voneinander profitieren! „Mock up“ bedeutet so viel wie „Modell“. Bei dem Spiel „Mock up“ geht es nicht nur darum, mit Hilfe verschiedener Fähigkeiten von einem Modell einen Nachbau anzufertigen, sondern man kann auch von diesem Spiel für das Miteinander im Leben lernen.

### **Kategorie / Umfang:**

Spiel / 3 Seiten

### **Zeitraumen:**

ca. 30 Minuten Spiel, vorher Zeit zum Erklären, nachher Zeit zur Reflektion und Weiterarbeit

### **Gruppengröße / Mitarbeitende:**

Idealerweise sind acht Personen in einer Gruppe, ggf. bei den Beobachtern eine Person mehr oder weniger. Gegebenenfalls in mehreren Gruppen gleichzeitig spielen, wenn eure Gruppe groß ist!

### **Material:**

beliebig, was ihr so findet!

### **Vorbereitungsaufwand:**

mittel: Räume auswählen und herrichten, Modell aufbauen, dieselben Materialien bereitlegen

### **Erstveröffentlichung:**

Edition GJW 2015



## VORBEREITUNG

Wählt zwei Räume aus, zwischen denen ein nicht zu langer Weg liegt. Man sollte nicht hören können, was im jeweils anderen Raum gesprochen wird.

In jedem der Räume baut ihr nun einen Sichtschutz (z.B. aus Decken, Tischen, Stühlen o.Ä.). Hinter diesem Sichtschutz befindet sich in dem einen Raum der Prototyp, das Modell, und in dem anderen Raum dieselben Materialien, die für den Prototypen verbaut wurden; hier wird das Modell möglichst exakt nachgebaut.

Das Modell kann aus einfachen Mitteln gebaut werden: Lineal, Stifte, ein Blatt Papier, ein Becher, Naturmaterialien – was ihr so findet! Ordnet die Gegenstände in einer bestimmten Weise zueinander an. Je nach Alter und Fähigkeiten eurer Gruppe kann das komplizierter oder leichter sein. Die Herausforderung liegt darin, es nicht zu leicht und nicht zu schwer zu machen.

## SPIEL

Zwischen den beiden Stationen gibt es keinen direkten Kontakt.

Es gibt zwei „Beobachter“, die sich beim fertigen Modell im ersten Raum befinden und es sehen können. Diese Beobachter beschreiben das, was zu sehen ist, möglichst genau den „Boten“.

Die Boten laufen mit ihren Informationen zu den „Erbauern“. Aufgrund der Beschreibungen der Boten versuchen die Erbauer mit Hilfe der Materialien im zweiten Raum einen möglichst exakten Nachbau des Modells anzufertigen. Die Boten hören nur, sehen also weder das Modell noch den Nachbau.

Außerdem gibt es zwei „Wächter“, die das ganze Geschehen beobachten: Wie funktioniert das Miteinander? Warum klappen bestimmte Dinge nicht? Und so weiter ... Die Wächter sprechen während des gesamten Spiels nicht, haben aber im Anschluss daran eine wichtige Funktion. Sie können alles sehen und hören.

Das Spiel beginnt, wenn die Gruppe sich auf die verschiedenen Rollen geeinigt hat. Sie hat 30 Minuten Zeit, den Nachbau fertigzustellen. Dann werden Modell und Nachbau begutachtet und miteinander verglichen.

# REFLEKTION

Setzt euch wieder zusammen, wenn die erste Aufregung vorüber ist. Zunächst sollen die aktiven Spieler befragt werden. Die Spieler schließen dafür ihre Augen, ihr stellt eine Frage, dann zeigen alle auf einer Skala von 1 bis 10, wie sehr dies zutrifft, und zwar mit der Anzahl ihrer Finger. Wenn alle sich entschieden haben, dürfen sie die Augen öffnen und sehen, wie die andern gevotet haben. Dann Augen wieder zu und die nächste Frage!

## Fragen können sein:

- Wie viel Spaß hat dir das Spiel gemacht?
- Wie gut ist es euch gelungen, das Modell nachzubauen?
- Wie gut hat die Kommunikation untereinander geklappt?

Die Wächter beobachten auch dies und machen nicht mit. Nun sind sie an der Reihe. Sie berichten, was sie beobachtet haben, wo es gehakt hat, was gut geklappt hat und was sie vermuten, woran das gelegen haben könnte.

Schließlich könnt ihr miteinander überlegen, was das Spiel mit dem Leben zu tun hat. Gibt es Situationen, in denen es im Leben genauso ist wie im Spiel? Welche? Warum klappt es manchmal super, wenn wir miteinander reden, und warum verstehen wir manchmal nur Bahnhof? Wie kommt es, dass man manchmal furchtbar ungeduldig miteinander umgeht oder sich sogar Dinge unterstellt? Wo beobachten wir, dass es gut ist, dass jede/r eine bestimmte Aufgabe übernimmt und nicht alle alles machen müssen? Was sind die Vorteile?

Zum Abschluss kann jede/r aufschreiben, welche besonderen Gaben er oder sie hat und was er oder sie nicht so gut kann und deshalb andere an seiner/ihrer Seite braucht. Vielleicht überlegt ihr gemeinsam in der Gruppe, ob ihr noch mehr Stärken bei jedem/jeder Einzelnen seht? Da kommt ein großes Potenzial zusammen. Wow – so bunt ist unsere Gruppe schon. Und wie spannend wäre es, wenn es noch bunter werden könnte und noch andere Kinder dazu kämen ...

# ANLEITUNG FÜR DIE GRUPPE

Wählt aus eurem Team von acht Leuten

- zwei Beobachter
- zwei Boten
- zwei Erbauer
- zwei Wächter

Die Beobachter schauen sich das Modell an und beschreiben es den Boten. Diese wiederum erzählen den Erbauern, was sie gehört haben. Die Erbauer bauen eine Nachbildung anhand der Informationen, die sie von den Boten bekommen haben. Die Boten können so oft sie wollen hin und her gehen, entweder zu zweit oder einzeln, aber sie dürfen weder den Prototyp noch die Nachbildung sehen.

## Beobachter:

Ihr seid die einzigen, die das Modell sehen dürfen. Ihr sollt den Boten das Modell beschreiben. Ihr dürft das Modell weder berühren noch verändern. Ihr dürft keinen Stift oder Tinte (oder Computer) benutzen, um den Boten das Modell zu zeigen, das ihr beschreibt.

## Boten:

Ihr bekommt von den Beobachtern eine Beschreibung des Prototyps. Ihr lauft zu den Erbauern und beschreibt ihnen das Modell. Ihr dürft mehrmals laufen. Ihr dürft weder das Modell oder die Nachbildung noch etwas von dem Baumaterial sehen.

## Erbauer:

Ihr baut mit Hilfe des Materials in der Plastiktüte eine Nachbildung des Modells. Ihr dürft den Boten weder das Baumaterial noch die Nachbildung zeigen. Ihr dürft das Modell nicht sehen. Ihr dürft keinen Stift oder Tinte (oder Computer) benutzen, um den Boten die Nachbildung zu zeigen, die ihr baut.

## Wächter:

Ihr seid nicht Teil des Spiels. Ihr dürft in keiner Weise mit den Beobachtern, Boten oder Erbauern kommunizieren! Ihr beobachtet den Verlauf des Spiels und teilt in der anschließenden Diskussion eure Beobachtungen mit.