



# Plane drehen

**Kompetenz:** Konfliktfähigkeit | **Zielgruppe:** Jugendliche |

**Notwendige Sprachkenntnisse:** Hörverstehen

**Ziel:** Im Team eine Strategie für eine Aufgabe entwickeln und umsetzen

**Zeit:** 30 Minuten

**Gruppengröße:** 5 – 20 Schülerinnen und Schüler

**Platz:** Große, freie Fläche

**Material:** Plastikplane (etwa 2 x 3 Meter oder größer), ggf. Tücher zum Verbinden der Augen

**Vorbereitung:** Sorgen Sie für eine freie Fläche in der Größe der Plane und legen Sie diese aus.

## Spielregeln:

- ➔ Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, sich auf die Plane zu stellen und so weit zusammenzurücken, dass alle darauf Platz haben.
- ➔ Erzählen Sie den Schülerinnen und Schülern, dass sie sich vorstellen sollen, die Plane sei eine kleine Insel inmitten einer sehr heißen Fläche, die nicht berührt werden darf. Somit darf keiner von ihnen die Plane verlassen.
- ➔ Erklären Sie ihnen, dass ihnen allen die Augen verbunden werden und sie nun versuchen müssen, die Plane umzudrehen, ohne dass auch nur eine oder einer die Plane verlässt.
- ➔ Geben sie den Schülerinnen und Schülern folgende Instruktionen:

- *Damit ihr die Orientierung behalten könnt, dürft ihr auch mit den Händen ertasten, wo die Plane endet.*
- *Besprecht in Ruhe miteinander (auch auf anderen Sprachen), wie ihr die Aufgabe lösen könnt, bevor ihr aktiv werdet.*
- *Achtet auf jede einzelne Person in der Gruppe, denn ihr müsst alle zusammen wohlbehalten auf der anderen Seite ankommen.*

➔ Geben Sie ihnen für die Aufgabe 30 Minuten Zeit.

➔ Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler eine Weile darüber nachdenken, wie sie die Aufgabe lösen können. Sollten sie dabei nicht vorankommen, können Sie ihnen auch Tipps geben:

- *Die Plane kann verdreht werden, sodass die beiden Hälften verschiedene Seiten haben.*
- *Ihr könnt euch verschiedene Aufgaben zuweisen und auch eine „Chefin“ auswählen, um euch die Aufgabe zu erleichtern.*

➔ Dadurch, dass die Schülerinnen und Schüler mit verbundenen Augen spielen, kann es sein, dass einige sich nicht wohl fühlen oder das Spiel verlassen möchten. Erlauben Sie ihnen, aus dem Spiel rauszugehen, ohne dass sie sich dabei schlecht fühlen und laden Sie sie ein, zuzuschauen, wie der Rest der Gruppe die Aufgabe löst.



## Diskussion:

- ➔ Denken Sie immer daran, eine Gruppendiskussion anzuschließen, um den Schülerinnen und Schülern dabei zu helfen, das Gelernte zu reflektieren.
  - *Wie hat es sich angefühlt, mit verbundenen Augen auf der Plane zu stehen?*
  - *Hast du dich in der Gruppe (nicht) gut aufgehoben gefühlt und was hat dazu beigetragen?*
  - *Welche Rolle hast du bei dem Spiel übernommen und wie hat sich das angefühlt?*
  - *Was hat dir geholfen?*
  - *Was nimmst du aus diesem Spiel mit?*
  - *Wann kommen solche Situationen im realen Leben vor?*

- ➔ Teilen Sie die Botschaft des Spiels mit:

*„Jeder hat eine Rolle in einem Team und übernimmt dadurch Verantwortung für die Teammitglieder. Wenn es Schwierigkeiten gibt, müssen diese besprochen werden, damit Aufgaben gemeinsam gelöst werden können.“*

## Hinweise:

- ➔ Achten Sie darauf, dass die Plane entsprechend der Gruppengröße groß genug ist und die Gruppenmitglieder darauf stehen können, ohne sich zu nahe zu kommen. Im Zweifel nehmen Sie lieber eine größere Plane.
- ➔ Wenn Sie jüngere Teilnehmer haben oder Sorge haben, dass das Spiel zu schwierig oder zu unangenehm sein könnte, können Sie es vereinfachen, indem Sie den Teilnehmerinnen und Teilnehmern nicht die Augen verbinden. Passen Sie dann auch die Zeitvorgabe an.

