

Übung 16 Die Bienenkönigin

Dieses Assoziationsspiel fördert die Kreativität aller Beteiligten.

Überblick

Dauer	10 Minuten
Methode	– Assoziation – Stuhlkreis – Bewegung
Material	3 weitere Stühle

Dreischritt bei gruppendynamischen Übungen

- ① Vorgespräch
- ② Durchführung
- ③ Abschlussgespräch

① Vorgespräch

Verhaltensregeln

Beispielformulierung:

- „Was müssen wir beachten, damit alle bei diesem Energizer Spaß haben können?“

Beispiele für mögliche Antworten:

- „Wir spielen alle mit!“
- „Wir spielen so, dass alle Spaß haben können.“
- „Wir sind ehrlich und spielen fair.“
- „Wir halten uns an die Spielregeln.“

Inhalt

Vorbereitung

Die Klasse sitzt in einem Halbkreis, welcher nach vorne geöffnet ist.

Vorne stehen drei freie Stühle nebeneinander mit einem Meter Abstand zu dem restlichen Sitzkreis.

Alle sitzen im Sitzkreis.

Beschreibung

Es werden Assoziationsketten gebildet und durch das Tauschen von Plätzen bewegen sich die jeweiligen Teilnehmenden.

Bei diesem Spiel geht es um kreative Ideen und Schnelligkeit.

Beispielformulierung:

– „Wir suchen nach passenden Antworten zu einer Frage, die vom Aufbau immer gleich bleibt. Es verändert sich lediglich immer ein Teil der Fragestellung. Das Kind, welches die passendere Idee hatte, startet in der nächsten Runde und darf dann auch in der Runde bewerten. Bewertet wird nicht nach Freundschaften, sondern welche Idee passender erscheint! Es geht auch um Schnelligkeit: Nur die zwei Schnellsten dürfen ihre Idee preisgeben! Wir spielen mehrere Runden.“

② Ablauf

Die Lehrkraft startet das Spiel, indem sie sich auf den mittleren der drei Stühle setzt und folgendes sagt:

„Ich bin die Bienenkönigin. Wer oder was passt zu mir?“

Wer von den Schülerinnen und Schülern eine passende Assoziation hat, erhebt sich und setzt sich schnell auf einen der beiden freien Stühle.

Sobald beide Stühle besetzt sind, fragt die Lehrkraft zu einer Seite

„Ich bin die Bienenkönigin und wer oder was bist du?“

Der Schüler antwortet (bspw.: „Ich bin eine Drohne!“).

Dann wendet sich die Lehrkraft zur anderen Seite und fragt:

„Ich bin die Bienenkönigin und wer oder was bist du?“

Die andere Schülerin antwortet (bspw.: „Ich bin der Honig!“).

Die Lehrkraft entscheidet sich intuitiv für eine Antwort (hier z. B. „Drohne, das passt zu mir“) und setzt sich mit diesem Kind wieder in den Stuhlkreis.

Das Kind, welches vorne bleibt, setzt sich auf den mittleren Stuhl und leitet mit dem vorherigen Begriff die nächste Spielrunde ein (hier: „Ich bin der Honig, wer oder was passt zu mir?“).

Es kann so lange gespielt werden, wie Spaß vorhanden ist.

Beispielformulierung für den Schluss:

– „Nun sind wir von der Bienenkönigin bis zum XY gekommen. Nun hat das kreative Raten ein Ende. Mal sehen, bei welcher Assoziation wir beim nächsten Mal ankommen!“



Varianten

Es wird so lange gespielt, bis ein bestimmtes Wort (bspw. „Gemeinschaft“) in die Assoziationskette passt.

Jedes Kind darf max. drei Mal vorne auf einem Platz sitzen.



Hinweis: Manche Kinder beteiligen sich sehr stark bei diesem Spiel, haben große Freude und sind dabei vielleicht zu dominant. Versuchen Sie diese Kinder höflich darauf aufmerksam zu machen, dass auch die anderen Kinder mitspielen und bremsen sie somit die Kinder, die bereits häufiger vorne saßen.

Wenn es Kinder gibt, die im Rollstuhl sitzen: Ersetzen Sie die Stühle durch Markierungen auf dem Fußboden.

Wenn Schimpfwörter, Beleidigungen oder Namen genannt werden: Thematisieren Sie, ob hier noch alle gemeinsam Spaß am Spiel haben und warum diese Assoziationen verletzend sind.

③ Abschlussgespräch

Mögliche Fragen zum Ablauf:

– „Wurden die Regeln eingehalten?“ (Daumenprobe)

Mögliche Fragen zum Inhalt der Übung:

– „Welche ‚passende‘ Auswahl der Assoziation hast du nicht verstanden?“

– „Haben alle Kinder mitgemacht?“

Zum Schluss: Loben Sie die Klasse für die gute Atmosphäre während der gemeinsamen Zeit und für das prosoziale Verhalten im Spiel.