Übung 17 1-2-3

Diese Übung ermöglicht konzentriert und spielerisch in Interaktion mit einer anderen Person treten. Dieser Energizer kann überall gespielt werden.

Überblick

Dauer	5 – 10 Minuten
Methode	Interaktion zu zweit
Material	–

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

Teilen Sie die Klasse in Zweier-Teams ein.

Beschreibung

Die Kinder stehen sich jeweils zu zweit gegenüber. In Phasen unterteilt werden abwechselnd erst Zahlen genannt und jene dann ersetzt.

② Ablauf

Leiten Sie nun verschiedene Phasen ein.

Erste Phase

Es wird abwechselnd bis 3 gezählt.

— Schülerin: *„Eins“*
— Schüler: *„Zwei“*
— Schülerin: *„Drei“*
— Schüler: *„Eins“*
— und so weiter.

Wenn die erste Phase eingeübt wurde und alle den Ablauf verstanden haben, wird die „Eins“ durch ein Wort ersetzt, die sich die erste Person aussucht.

Dies wird wieder ca. eine Minute durchgeführt.

Phase zwei

Danach wird die „Zwei“ durch ein Geräusch ersetzt, die dieses Mal von der anderen Person bestimmt wird.

Wiederum wird eine Minute (oder bis es klappt) diese gesteigerte Variante durchgeführt.

Phase drei

Letzten Endes wird auch noch die „3“ durch eine Bewegung ersetzt.

Beispielformulierung für den Schluss:

– *„Bei so vielen unterschiedlichen Phasen, Gesten, Geräuschen und Worten kann man ganz schön durcheinander kommen. Nun beenden wir den Energizer.“*

⊕ Varianten

Kombinieren Sie die Übung mit Vokabeln aus den Fremdsprachen oder Satzbausteinen aus dem Deutschunterricht Auch Fachbegriffe aus anderen Fächern sind gut einsetzbar.

Anstatt nur bis 3 zu zählen, können Sie bei mehr Zeit die Teams auch bis 5 zählen lassen oder die Übung im Stehkreis in größeren Teams einüben. **Beispiel:** 1=eine Zahl über 1; 2= ein Substantiv im Plural; 3= ein gebeugtes Verb

Hinweis: Es kann passieren, dass die Kinder Schimpfwörter oder grenzüberschreitende Gesten/ Geräusche einbauen. Intervenieren Sie hier und weisen Sie auf die gemeinsam erarbeiteten Regeln für ein friedliches Spielen hin.

③ Abschlussgespräch

Mögliche Fragen zum Ablauf:

– *„Hat die Übung bei allen geklappt?“*

Mögliche Fragen zum Inhalt der Übung:

– *„Welches war die lustigste Geste?“*

– *„Gab es Bewegungen, Geräusche oder Gesten, die du nicht nachmachen wolltest?“*

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