
Inhalt

Einleitung	11
Systematik der Spielbeschreibung	13
I. Vorstellung und Kennenlernen	15
a) Namen – Kontaktaufnahme – Gespräche	
1. Namen verstecken – dann entdecken	18
2. Wandzeitung	19
3. Mein rechter Platz ist leer	20
4. Namensgedächtnis	21
5. Name und Bewegung	22
6. Kontaktaufnahme	23
7. Austausch von Gruppenerfahrungen	24
8. Erwartung – Befürchtung	25
9. Partner-Vorstellen	27
10. Portrait und Interview	29
11. Schneckenhaus	30
12. Vornamen in Kreuzworträtsel-form	31
b) Versuch einer Charakterisierung der Gruppenmitglieder durch die Gruppe im Spiel	
13. Erkennen durch Markenzeichen I	32
14. Erkennen durch Markenzeichen II	33
15. Bilder auswählen	34
16. Beurteilung einer Person aufgrund einer einmaligen Äußerung	35
II. Kommunikation und Gruppenbildung	37
a) Bewegungsspiele	
1. Verständigungsspiel	40
2. Atomspiel	41
3. Blinzeln	42
4. Jakob, wo bist Du?	43

- 5. Familie Lehmann 44
- 6. Ebbe und Flut 45
- 7. Alle machen, was Heidi macht 46

b) Körperlicher Ausdruck

- 8. Rakete 47
- 9. Der Spaziergang 48
- 10. Spiegelpantomime 49
- 11. Gruppen-Pantomime 50
- 12. Händenspiel 51
- 13. Contrary Game I 52
- 14. Contrary Game II 53
- 15. Menschliche Maschine I 54
- 16. Seilübung 55

c) Kooperation

- 17. Fotolotto 56
- 18. Tierformen entwickeln 57
- 19. Sätze bilden 58
- 20. Sich unterhalten 59
- 21. Geschichte aus einem Werbespruch 60
- 22. Nonsense-Debatte 61
- 23. Kommunikationsspiel 62

d) Kooperation und Entscheidung

- 24. Bauklötzenspiel 63
- 25. Städtebauspiel 64
- 26. Turmbau I 65
- 27. Turmbau II 67
- 28. Gruppengemälde 68
- 29. Wir drehen einen Film 69
- 30. Nasa-Spiel 70
- 31. Mannequin-Spiel 73
- 32. Reporter-Spiel 74
- 33. Entscheidungsspiel 75

e) Selbsteinschätzung – Fremdeinschätzung

- 34. Jeder schreibt einen Brief 76
- 35. Verhalten und Wirkung 77
- 36. Wen denk ich mir? 78

- f) **Soziometrische Spiele**
 37. Siedeln 79
- g) **Spezifisches Rollenverhalten der Geschlechter**
 38. Kontaktaufnahme der Geschlechter 80
 39. Burgspiel 81
- III. Beobachtung und Wahrnehmung 83**
- a) **Subjektivität der Wahrnehmung**
 1. Beobachten eines Gruppenmitgliedes 87
 2. Wir schreiben einen Bericht 88
 3. Lügendetektor 89
- b) **Visuelle Wahrnehmung und Beschreibung der Gruppenmitglieder**
 4. Beschreibungs-Spiel 90
 5. Eine Person beschreiben 91
 6. Hände raten 92
 7. Augen raten 93
 8. Was hat sich verändert? 94
- c) **Erkennen durch Fühlen und Hören**
 9. Personen tasten 95
 10. Bettlakenspiel 96
 11. Wer von uns fehlt? 97
 12. Hänschen, piep mal! 98
 13. Flüstern 99
- d) **Wahrnehmung von Schwierigkeiten bei der Weitergabe von Information**
 14. Stille Post 100
 15. Gerüchte verbreiten 101
 16. Überlieferungskette 102
 17. Pantomimen nachahmen 103
 18. Die Tauben und die Stummen 104
- IV. Identifikation und Einfühlung 105**
- a) **Einübung in Identifikation**
 1. Gesprächs-Kontrolle 108
 2. Partner-Vertrauensübung 109

- 3. Schlange 110
- 4. Statue 111
- 5. Menschenbauspiel 112

b) Einfühlung in Rollen

- 6. Gegensätzliches Verhalten 113
- 7. Unbekannt trifft Unbekannt 114
- 8. Fotografien darstellen 115
- 9. Unterbrochene Szene 116
- 10. Elterninterview 117
- 11. Erziehungsberatung 118
- 12. Emanzipationsspiel zum Thema Vorurteil 120
- 13. Vereins-Spiel 122
- 14. Rede halten 123
- 15. Vertauschte Rollen 124
- 16. Rollendiskussion mit Schatten 125
- 17. Telefonfräulein 126
- 18. Gibberish – Die Sprache der Kinder der Welt 127

c) Selbsteinschätzung und Fremdeinschätzung in der Gruppe

- 19. Einer geht auf die Reise 128
- 20. Bekanntschafts-Anzeige 129
- 21. Was würden Sie tun, wenn . . . ? 130
- 22. Der beleidigte König 131
- 23. Analogien herstellen 132
- 24. Sich in einen Gegenstand versetzen 133
- 25. Sich als Tier charakterisieren 134
- 26. Schweige-Spiel 135

V. Aggression und Durchsetzung 137

a) Durchsetzung von Interessen

- 1. Skatabend 140
- 2. Durchsetzungs- und Konfliktlösungsspiele 141
- 3. Basar 143
- 4. Was tun? 144
- 5. Idealisten und Realisten 145
- 6. Die Zwangsräumung 146
- 7. Die Wahlrede 147
- 8. Ich möchte gern – Du darfst aber nicht! 148
- 9. Aber ich 149

b) Durchsetzung mit körperlichen Mitteln

- 10. Contrary Game III 150
- 11. Schieben 151
- 12. Druck und Gegendruck 152

c) Einzelinteresse contra Gruppeninteresse

- 13. Party-Spiel 153
- 14. Ballonreise 154
- 15. Selbstbehauptung 155
- 16. Menschliche Maschine II 156

Die Autoren 157

Quellennachweis 158