METHODE | WUP

W 2 Ampelmännchen

Typ	Kompetitiv, Konzentration, Kooperation
Gruppengröße	Mittel (10–20)
Ort	Draußen, Drinnen
Zeit	15 Minuten
Spielende	mittel (10–20), groß (>20)
Material	3x Zettel in drei Farben (idealerweise Rot, Gelb, Grün)
Quelle	POOL-Methodensammlung

Die Gruppe wird in zwei oder drei Kleingruppen eingeteilt, die sich jeweils hintereinander auf Stühlen in einer Reihe aufstellen. Die Reihen werden parallel nebeneinander ausgerichtet, sodass alle in dieselbe Richtung schauen und jede Person den Rücken ihres Vordermanns vor sich hat.

Zunächst hat jede Gruppe etwas Zeit, um Signale zu vereinbaren, mit denen sie Farben schweigend von hinten nach vorne weitergeben kann. Denn ein Teammitglied der Spielleitung hält am Ende jeder Reihe abwechselnd rote, gelbe und grüne Karten hoch – und nur die hinterste Person der jeweiligen Gruppe darf sich umdrehen und diese sehen. Mithilfe der zuvor ausgemachten Signale gibt sie die Farbe dann lautlos nach vorne weiter, bis die Botschaft die vorderste Person erreicht. Diese hat dieselben drei Karten vor sich liegen und muss die passende Karte so schnell wie möglich hochhalten. Die Gruppe, die zuerst die richtige Farbe zeigt, gewinnt die Runde und darf einmal durchrotieren – das heißt, die vorderste Person setzt sich ans Ende der Reihe. Die Gruppe, die zuerst wieder in ihrer ursprünglichen Sitzreihenfolge ist, gewinnt das Spiel.

Merkt die Spielleitung während des Spiels, dass eine Gruppe Schwierigkeiten mit ihren Signalen hat, kann sie kurz eine Besprechungsminute einberufen, damit die Gruppe ihre Absprachen anpassen kann.

Geeignete Gruppen: unruhig, ruhig, fremd, vertraut
Basics-Einheit: Konflikte

Mehr Spiele, Impulse und Methoden: https://www.jgcl-regionwest.de/spielebank/

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10