SPIEL | Reflexion

R 8 Get your Feedback

Gruppengröße	Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20)
Ort	Beliebig
Zeit	15 Minuten
Spielende	>6
Material	3 verschieden farbige Wäscheklammern (insges. doppelt so viel wie TN-Anzahl), Musik für Stopp-Tanzen

Regeln:

Es gibt 3 Positionen am Körper (Kopf, Arm, Bein). Jeder Position ist eine Klammerfarbe zugeordnet (z.B. blaue Klammern dürfen nur am Kopf getragen werden usw.).
Die Klammerfarbe sowie die Position stehen für eine Kategorie/Leitsatz, zu dem paarweise Feedback gegeben werden soll:

Kopf (z.B. rote WK): Erinnerung, Organisation, Kreativität, Kopfarbeit

- Mir ist im Kopf geblieben …, weil …

- Deine Idee … war gut, weil …

- Ich erinnere mich an die … Situation mit dir, weil …

Arm (z.B. blaue WK): Taten, Aktivitäten, Situationen, Initiativen

-Wie du … umgesetzt hast, fand ich gut, weil …

Bein (z.B. grüne WK): Position/Rolle im Team bzw. in der Gruppe

- deine Position im Team sehe ich …, weil …

- du hast dich mit … gut eingebracht, weil…

- deine Rolle bei der Einheit war …, weil …

Jeder Teilnehmer erhält zwei Wäscheklammern, mit denen er startet.
Die Pärchen müssen sich so zusammenfinden das niemals zwei TN mit 3 Klammern zusammen sind!

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

Und niemals zwei TN mit keiner Klammer.
Es dürfen max. drei Klammern am Körper sein und es dürfen max. zwei gleichfarbige Klammern an einer Position befinden.

Spielverlauf:

Es wird Musik angemacht. Während die Musik läuft müssen die TN sich auf die Musik bewegen und von ihrer Stelle weg.

Sobald die Musik aufhört, sollen schnell Paare gebildet werden. Nun gibt es zwei mögliche Situationen:

1) Klammerüberschuss/Klammermangel:

Der TN, der weniger Klammern am Körper trägt darf sich eine Klammer (für die er noch Kapazität hat) aussuchen, abnehmen und dem Partner zu der jeweiligen Kategorie Feedback geben.

2) Beide TN haben dieselbe Anzahl an Klammern am Körper:

Es wird Schnick-Schnack-Schnuck gespielt und der Verlierer darf sich vom Gewinner eine Klammer aussuchen und abnehmen. Als Gegenleistung hierfür wird dem Gewinner Feedback zu der jeweiligen Kategorie gegeben.

- Es dürfen max. drei Klammern am Körper sein

- und es dürfen max. zwei gleichfarbige Klammern an einer Position sein

Nach ca. 45 Sekunden, wird die Musik wieder gespielt und es geht in die nächste Runde. Der Spielleiter beendet das Spiel nach Belieben.

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