



Mausefallen (Blatt 1)

🎯 Ziele

- ▶ Teamfindung und erste Teamarbeit kennenlernen
- ▶ Akzeptanz für sich und Andere ermöglichen
- ▶ Abgleich von Fremd- und Selbstwahrnehmung

Die Tln. erleben sich als Teil einer Gruppe, in welche sie sich mit ihren Fähigkeiten und ihrer Persönlichkeit einbringen, indem sie gemeinsam eine herausfordernde Übung durchführen.

Die Tln. schärfen ihre Beobachtung, indem sie die Handlungen anderer Tln. wahrnehmen und diese, ohne zu bewerten, strukturiert mit den Tln. besprechen.



ab Klasse 7
Fachbezug: Darstellendes Spiel,
Philosophie



zwei Klassenräume mit großer Freifläche (Möbiliar an der Seite; bei gutem Wetter zwei Freiflächen auf dem Schulhof)



zwei Lehrkräfte



Vorbereitung: 15 Min.
Durchführung: 45 Min.



- 1 Rolle Malerkrepp
- je Crew:
 - 30 Pappbecher
 - ausreichend „Augenbinden“, mit denen den „Mäusen“ die Augen verbunden werden
 - 1 Stoppuhr
- je Tln.:
 - 1 Beobachtungsbogen „Logbucheintrag“
 - 1 Stift



Crew, Einzelarbeit, Plenum, Tandem

Diese Aufgabe besteht aus zwei Teilaufgaben, die teilweise gleichzeitig stattfinden, und einer anschließenden Reflexion.

In Teilaufgabe 1) wird von einem Teil der Tln. (Akteur*innen) „blind“ ein mit Pappbechern erstellter Parcours durchlaufen. Die Zeit wird gestoppt. Zeitgleich macht sich der andere Teil der Tln. (Beobachter*innen) hierzu im „Logbucheintrag“ Notizen.

In Teilaufgabe 2) tauschen sich die Akteur*innen und Beobachter*innen zum Spielgeschehen aus.

Es schließt sich eine Reflexion an.



Mausefallen

1 Vorbereitung

Der Beobachtungsbogen „Logbucheintrag“ wird für alle Tln. kopiert. Die Klasse wird in zwei Gruppen und auf zwei Räume bzw. Freiflächen aufgeteilt.

Die Gruppen werden in Akteur*innen und Beobachter*innen im Verhältnis 1:1 eingeteilt. Die Zuordnung der Tln. zu ihren Crews ist zu beachten: Einige Crews agieren als Akteur*innen, andere als Beobachter*innen.

Es wird eine Fläche von ca. 4x5 m mit Malerkrepp abgegrenzt. Innerhalb dieser Fläche werden im weiteren Spielverlauf die 30 Pappbecher umgestülpt verteilt, die als Hindernisparcours dienen.

2 Anmoderation der Aufgabe

„Es kommt manchmal vor, dass man vor schwierige, anscheinend unlösbare Aufgaben gestellt wird. Oftmals lassen sich diese ‚Probleme‘ am besten im Team lösen, da jede*r mit ihren/seinen Stärken und Ideen zur Lösung beitragen kann. Gleich geht es darum, dass eine*r von euch ‚blind‘ einen Parcours durchquert. In dem Feld sind 30 ‚Mausefallen‘ (Becher) aufgestellt, die als Hindernisse dienen. Stellt euch vor, ihr seid eine Maus und wollt an das andere Ende des Feldes gelangen. Eure Crew-Mitglieder können euch durch Worte und Geräusche durch das Feld lotsen. Wer eine Mausefalle berührt oder umstößt, muss das Feld verlassen und ein anderes Crew-Mitglied startet von vorne. Dabei wird eure Zeit gestoppt, die ihr als Crew benötigt, um das Feld zu überqueren. Die Crew, die am schnellsten ist, gewinnt. Die Beobachter*innen machen sich Notizen im „Logbucheintrag“ und tauschen sich im Anschluss mit euch aus.“

3 Verlauf

Die Beobachter*innen positionieren sich so um das „Spielfeld“, dass sie die Akteur*innen gut im Blick haben.

Innerhalb der Crews der Akteur*innen wird sich für ein Mitglied entschieden, das beginnen soll und dessen Augen verbunden werden.

Erst danach werden auf dem Feld die Becher verteilt.

Die anderen Crew-Mitglieder stehen um das Spielfeld verteilt und geben der „blinden“ Person verbale Hinweise, wie sie sich fortbewegen soll, um das Feld möglichst schnell „fehlerfrei“ zu überqueren.

Wird ein Becher umgestoßen oder verrutscht, verlässt die Person das Spielfeld und ein anderes Crew-Mitglied startet vom Rand des Spielfeldes neu.

Während der Übung füllen die Beobachter*innen den „Logbucheintrag“ aus.

Die LK stoppt die Zeit, hält sich ansonsten aber im Hintergrund auf und kommentiert die Handlungen nicht.

Wird der Parcours durchlaufen, ohne einen Becher zu berühren, endet das Spiel für diese Crew und die nächste ist an der Reihe.

Entsprechend der Anzahl der Tln. können Sie die Aufgabe auch in einem Raum bzw. in mehreren Durchläufen durchführen.

Beachten Sie, dass nicht alle Tln. gerne die Augen verbunden bekommen.

Mausefallen (Blatt 2)

Idee:

AG SELFIE,

Anmerkung: „Mausefallen“ ist eine Aufgabe, die so oder in ähnlicher Form vielfach verwendet wird.

Unter anderem wird sie auch im Kompetenzfeststellungsverfahren KomPo7 genutzt. (Hessisches Ministerium für Wirtschaft, Verkehr und Landesentwicklung (2012): KomPo7: Arbeitsbuch. Umsetzung des Kompetenzfeststellungsverfahrens. Version 1.2, 01.08.2012. S. 10 & Aufgabenblatt „Mausefallen“.)

Nach der Übung füllen die Akteur*innen den „Logbucheintrag“ aus. Sie treffen sich danach mit „ihren“ Beobachter*innen, um in einen Dialog zu treten. Sie übertragen deren Anmerkungen in ihren „Logbucheintrag“. Am Ende der Einheit werden die Gewinner*innen verkündet.

V Möglichkeiten der Variation

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können Spielfeldgröße bzw. Becheranzahl verändert werden.

4 Reflexion der Aufgabe und des Ergebnisses

Im Anschluss an die Aufgabe findet eine Reflexion im Plenum statt. Folgende Reflexionsfragen bieten sich an:

- „Wie leicht fiel es dir, den Anweisungen der Anderen zu folgen?“
- „Wie leicht fiel es dir, ‚gute‘ Anweisungen zu geben?“
- „In welchen anderen Situationen muss man anderen Personen vertrauen?“

5 Ergebnissicherung

Die Akteur*innen heften den „Logbucheintrag“ im Berufswahlportfolio ab.

6 Nachbereitung und Optionen für die Weiterarbeit

In der Folgestunde sollte eine handlungsorientierte Übung durchgeführt werden, in der die Akteur*innen zu Beobachter*innen werden und umgekehrt. Es bietet sich die Übung „Bechergolf“ an.

