



# Verpacken

## Ziele

- ▶ Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, auch bei Rückschlägen

*Die Tln. müssen unter Wegfall eines Wahrnehmungssinns (Tastsinn oder Sehsinn) im Tandem ihre Teamfähigkeit und ihre Feinmotorik unter Beweis stellen, indem sie sich gegenseitig dabei unterstützen, ein Geschenk zu verpacken.*



ab Klasse 9  
Fachbezug: Deutsch, Kunst,  
Philosophie, Sozialkunde



Klassenraum



eine Lehrkraft



Vorbereitung: 20 Min.  
Durchführung: 45 Min.



- je Tln.:
  - 1 Beobachtungsbogen „Logbucheintrag“
  - 1 Stift
- je Tandem:
  - Geschenkpapier
  - Geschenkband
  - 1 Schere
  - 1 Rolle Klebeband
  - Gegenstände zum Verpacken (z. B. Karotten, Kugeln, Steine)
  - 1 Augenbinde



Kleingruppe, Plenum, Tandem

*Als mögliche Beobachtungsschwerpunkte können Sie z. B. „motorische Fähigkeiten“ und „räumliches Vorstellungsvermögen“ vorgeben.*

Diese Aufgabe besteht aus zwei Teilaufgaben und einer anschließenden Reflexion. In Teilaufgabe 1) ist ein Teil der Tln. gefordert, im Tandem unter Auslassung jeweils eines Sinnes (Sehen bzw. Tastsinn) gemeinsam ein Geschenk zu verpacken. Beobachter\*innen machen sich hierzu Notizen im „Logbucheintrag“. Zu den Beobachtungen treten die Tln. in Teilaufgabe 2) in einen Austausch. Die Akteur\*innen halten ihre Erfahrungen im „Logbucheintrag“ fest. Es schließt sich eine Reflexion an.

### 1 Vorbereitung

Der Beobachtungsbogen „Logbucheintrag“ wird für alle Tln. kopiert. Zwei Drittel der Klasse werden in Tandems aufgeteilt. Diese stellen die Akteur\*innen dar. Die restlichen Tln. sind Beobachter\*innen. Jedem Tandem wird ein/e Beobachter\*in zugeteilt. Die Personen eines Tandems sitzen sich am Tisch gegenüber und erhalten oben genannte Materialien. Sie einigen sich, wer welche Rolle einnimmt: a) mit verbundenen Augen handelnd oder b) sprechend und sehend. Die Beobachter\*innen erhalten für jede/n Tln. einen „Logbucheintrag“ (Teil 1). Sie füllen die obere Zeile aus, indem sie u. a. den Namen der Akteur\*innen verzeichnen.

### 2 Anmoderation der Aufgabe

„Eure Aufgabe besteht darin, ein Geschenk für eine/n gute/n Freund\*in zu verpacken. Nun seid ihr aber ‚gehandicapt‘ und braucht Hilfe dabei. Eine\*r von euch kann sprechen und sehen, darf allerdings nichts berühren.“

## Verpacken

---

Die/der Andere ist ‚blind‘, kann jedoch handeln. Nur gemeinsam seid ihr in der Lage, das Geschenk zu verpacken. Dieses soll am Ende ein Geschenkband haben und mit einem ausgeschnittenen Motiv (z. B. Stern) versehen werden.

Jedes Tandem bekommt eine/n Beobachter\*in zugeordnet, die/der euch nach der Aufgabe eine Rückmeldung geben wird. Viel Erfolg!“

### 3 Verlauf

Die gemeinsame Aufgabe besteht darin, ein Geschenk zu verpacken. Während die nicht-sehende Person alle Materialien berühren und mit ihnen hantieren kann, darf die sehende Person sprechen, kann aber weder die/den Partner\*in noch die Materialien berühren.

Das Geschenk soll mit Geschenkband und mit einem ausgeschnittenen Motiv verziert werden.

Je fragiler und unförmiger der zu verpackende Gegenstand, desto größer ist die Herausforderung.

Die Beobachter\*innen füllen den „Logbucheintrag (Teil 1)“ für jeweils beide Akteur\*innen aus.

Nachdem das Geschenk fertig verpackt ist, besprechen sich die Tandems mit den Beobachter\*innen. Die Akteur\*innen notieren ihre Einschätzungen auf dem „Logbucheintrag“ (Teil 2).

### 4 Reflexion der Aufgabe und des Ergebnisses

Folgende Reflexionsfragen bieten sich im Plenum an:

- „Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt?“
- „Was hat gut funktioniert? Wo gab es Probleme? Woran könnte das liegen?“
- „Was würdet ihr beim nächsten Mal anders machen?“
- „Wie hat der Abgleich mit euren Beobachter\*innen bzw. den Akteur\*innen funktioniert?“

### 5 Ergebnissicherung

Der „Logbucheintrag“ wird im Berufswahlportfolio abgeheftet.

### 6 Nachbereitung und Optionen für die Weiterarbeit

In einer Folgestunde können die Rollen wechseln.

*Stellen Sie sicher, dass allen Tandems dasselbe Material zur Verfügung steht. Auch wenn diese Aufgabe explizit keinen Wettkampfcharakter hat, könnte es sonst zu Unstimmigkeiten kommen.*

#### Idee:

AG SELFIE,  
nach: Gilsdorf, Rüdiger/Kistner,  
Günter (2014): Kooperative Abenteuer-  
spiele 3. Eine Praxishilfe für  
Schule, Jugendarbeit und Erwach-  
senenbildung. 2. Auflage. Seelze:  
Friedrich Verlag GmbH. S. 80.