



## Kooperation / Interaktion

- Figuren zeichnen
- Kontrollierter Dialog
- NASA-Weltraum-Spiel
- Rätselhafte Krankheit
- SIN-Obelisk
- Zeitungsartikel weitererzählen



## Kooperation / Interaktion - Sortiert nach Alter



Ab 6 J.

Ab 10 J.

Ab 14 J.

Ab 16 J.

- Figuren zeichnen
- Zeitungsartikel weitererzählen

- NASA-Weltraum-Spiel

- Kontrollierter Dialog
- Die rätselhafte Krankheit
- Sin-Obelisk



## Kooperation / Interaktion - Sortiert nach Dauer



0 – 15 min.

16 – 30 min.

31 – 45 min.

61 – X min.

- Figuren zeichnen
- Zeitungsartikel weitererzählen

- Kontrollierter Dialog
- Sin-Obelisk

- NASA-Weltraum-Spiel
- Die rätselhafte Krankheit



# Kooperation/Interaktion - Sortiert nach TN-Anzahl 1/2

## 2 bis 5 TN

- Figuren zeichnen
- Sin-Obelisk

## 6 bis 10 TN

- Figuren zeichnen
- Kontrollierter Dialog
- NASA-Weltraum-Spiel
- Die rätselhafte Krankheit
- Sin-Obelisk
- Zeitungsartikel weiter erzählen

## 11 bis 25 TN

- Figuren zeichnen
- Kontrollierter Dialog
- NASA-Weltraum-Spiel
- Die rätselhafte Krankheit
- Sin-Obelisk
- Zeitungsartikel weiter erzählen

## Über 25 TN

- Figuren zeichnen
- Kontrollierter Dialog
- NASA-Weltraum-Spiel
- Die rätselhafte Krankheit
- Zeitungsartikel weiter erzählen



### ABLAUF

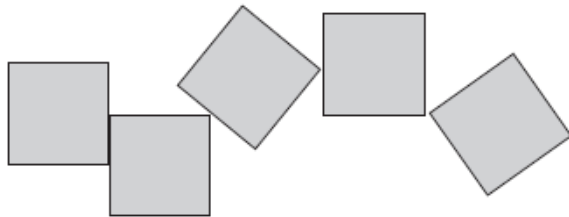
**1. Teil:** Ein GM erhält ein Bild (*siehe unten*), das sie den anderen GM schildern muss, ohne es ihnen zu zeigen. Nach Ablauf einer kurzen Vorbereitungszeit muss es versuchen, den anderen GM das Gebilde so genau zu erklären, dass jedes GM dieses auf einem Blatt Papier nachzeichnen kann. Dabei dürfen weder Fragen gestellt, noch Hilfen gegeben werden. Die GB stoppt die Zeit, die benötigt wird, bis alle die Zeichnung fertiggestellt haben.

**2. Teil:** Für die zweite Zeichnung gelten die gleichen Regeln - bis auf eine Ausnahme: die zeichnenden GM dürfen zurückfragen. Wieder stoppt die GB die Zeit mit. Anschließend werden die Zeichnungen und die Zeiten der ersten Runde mit denen der zweiten verglichen und Erfahrungen ausgetauscht.

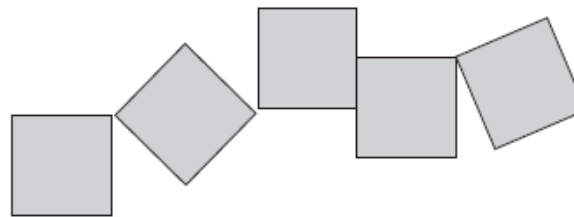
#### Variationsmöglichkeit:


Die Übung wird in Partnerinnenarbeit gemacht: ein GM erklärt und das andere zeichnet. Anschließend wird gewechselt.


Vorlagebeispiel 1:




Vorlagebeispiel 2:




 **TeilnehmerInnen**  
Ab 2

 **Dauer:**  
ca. 20 min.

 **Ziel:**

- Senderin-Empfängerin-Problematik erleben
- Spielerische Demonstration der Unterschiede zwischen Einbahn- und Hin- und Her-Kommunikation

 **Material:**

- Papier
- Schreibzeug
- Vorlagen

 **Alter**  
Ab 10 J.



### ✓ ABLAUF

Je drei GM bilden eine Kleingruppe. Zwei GM unterhalten sich über ein freies oder vorgegebenes Thema. Die Unterhaltung unterliegt aber einer Regel: Bevor ein GM etwas sagt, muss es die Aussage der Vorrednerin wiederholen. (Bsp.: "Du hast gesagt, dass ...")

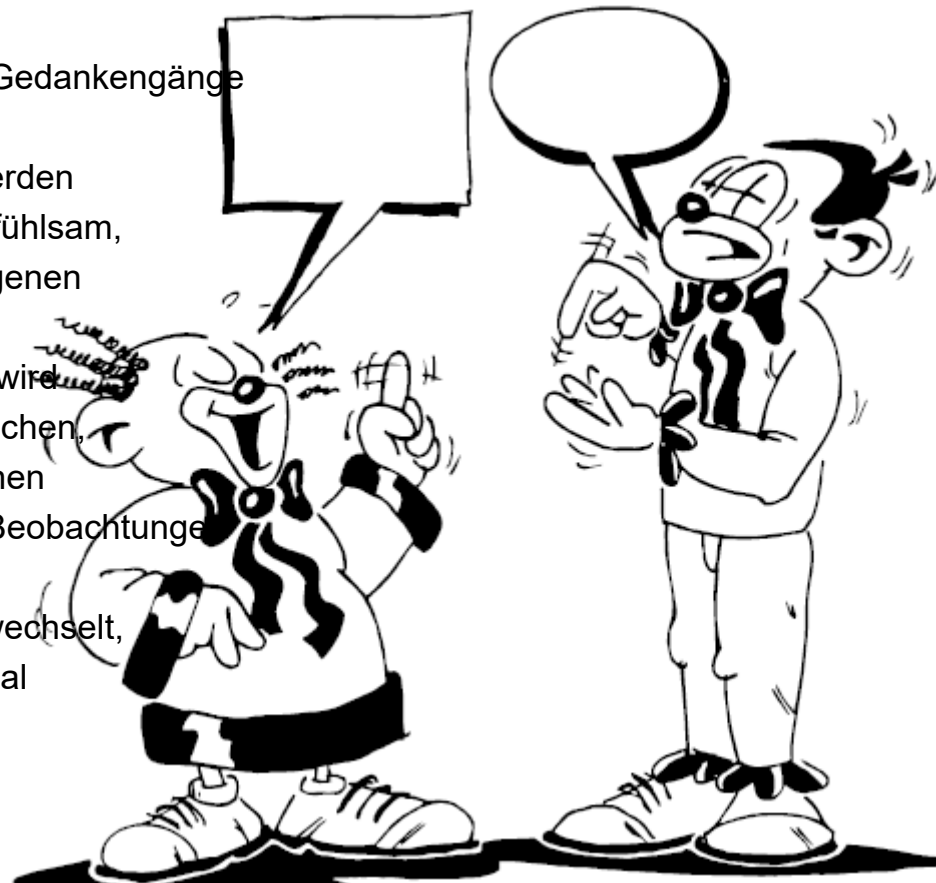
Das dritte GM ist die Beobachterin.

Sie hört still zu und achtet darauf, wie die Gedankengänge des anderen

GM wiedergegeben werden (präzise, ungenau, einfühlsam, auf Bestätigung der eigenen Meinung bedacht, ...).

Nach ca. fünf Minuten wird das Gespräch abgebrochen, und die drei GM tauschen ihre Erfahrungen und Beobachtungen aus.

Anschließend wird gewechselt, sodass jedes GM einmal Beobachterin ist.



TeilnehmerInnen  
6 - 30

Dauer:  
ca. 40 min.

Ziel:  
- Aktives Zuhören üben  
- Einfühlungsvermögen stärken  
- Präzise formulieren

Material:  
- keines

Alter  
Ab 16 J.



## ABLAUF


**Den GM wird folgende Aufgabe gestellt::**


*"Dein Weltraumschiff hat auf dem Mond gerade eine Bruchlandung erlitten. Eigentlich solltest du dein Mutterschiff treffen, das sich 300 Kilometer entfernt auf der hellen (der Sonne zugewandten) Seite des Mondes befindet. Die Bruchlandung hat dein Raumschiff völlig zerstört. Die Überlebenschancen für deine "Crew" hängen davon ab, ob du das Mutterschiff erreichst. Von deiner Ausrüstung sind nur 15 Gegenstände heil geblieben. Du musst jetzt die Ausrüstungsgegenstände auswählen, die für die Überwindung der 300 Kilometer bis zum Standort deines Mutterschiffes am wichtigsten sind.,,*


Die GB teilt die GM in Teams zu vier bis sechs Leuten. Jedes GM erhält eine Liste (Kopiervorlage auf der nächsten Seite) aller Ausrüstungsgegenstände, diese werden nach deren Wichtigkeit gereiht (d.h. der Gegenstand, der für den Marsch am wichtigsten erscheint, erhält die Nummer eins, derjenige, der am unwichtigsten ist, die Nummer 15.) Dazu hat jedes GM 20 Minuten Zeit. Anschließend muss jedes Team eine gemeinsame Rangskala erstellen, wofür 30 Minuten Zeit geplant sind. Danach wird die von NASA-Experten erstellte Musterlösung präsentiert. Diese wird mit der persönlichen und mit der Kleingruppenlösung verglichen.

Bevor über die Richtigkeit der NASA-Lösung diskutiert wird, soll reflektiert werden, wie die Gruppenergebnisse zustande gekommen sind, wie sich die Gruppenergebnisse von den Einzelergebnissen unterscheiden (Kommt das Gruppenergebnis näher an die Musterlösung heran als die Einzellösung?), wer die Diskussion in den Kleingruppen geleitet hat, wer sich durchgesetzt hat, ...!


**Interessanter als das "richtige" Ergebnis ist die Interaktion in der Kleingruppe!**

 **TeilnehmerInnen**  
8 - 40

 **Dauer:**  
1 Stunde oder  
mehr

 **Ziel:**

- Rasch Entscheidungen treffen
- Lernen, Kompromisse einzugehen

 **Material:**

- Liste der Ausrüstungsgegenstände (siehe Kopiervorlage auf der nächsten Seite)
- Schreibzeug

 **Alter**  
Ab 14 J.





## ABLAUF

### LISTE DER UNBESCHÄDIGTEN AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

meine Wertung	Gruppenwertung	NASA-Ergebnis	
			Streichhölzer
			Lebensmittelkonzentrat
			fünfundzwanzig Fuß Nylonseil
			Fallschirmseide
			Tragbares Heizgerät
			zwei 0,45 Kal. Pistolen
			Trockenmilch
			zwei 50 kg Tanks Sauerstoff
			Stellar-Atlas (Mondkonstellation)
			selbstaufblasendes Rettungsfloß
			Magnetkompass
			fünf Gallonen Wasser
			Signalleuchtkugeln
			"Erste-Hilfe" - Koffer mit Injektionsnadeln
			mit Sonnenenergie betriebene Funkanlage

### NASA-Lösung:

- Sauerstoff:** Zum Atmen notwendig.
- Wasser:** Ersetzt Flüssigkeitsverlust, der durch Schwitzen entsteht.
- Atlas:** Eines der wichtigsten Hilfsmittel, um Richtungen zu bestimmen.
- Lebensmittelkonzentrat:** Täglicher Nahrungsbedarf.
- Funkanlage:** Notsignal-Sender; für eventuelle Kommunikation mit dem Mutterschiff.
- Nylonseil:** Nützlich, um Verletzte zu leiten und zum Klettern.
- Erste-Hilfe-Koffer:** Wertvolle Tabletten und Injektionsnadeln.
- Fallschirmseide:** Sonnenschutz.
- Rettungsfloß:** CO2-Flaschen als Antrieb zum Überwinden von Klüften.
- Signalleuchtkugeln:** Notsignal, wenn Kollegen in Sichtweite kommen.
- Pistolen:** Mit ihnen können Antriebsversuche gemacht werden.
- Trockenmilch:** Mit Wasser gemischt, trinkbare Nahrung.
- Heizgerät:** Nur auf der dunklen Seite notwendig.
- Kompass:** Kein polarisiertes Magnetfeld auf dem Mond, daher nutzlos.
- Streichhölzer:** Kein Nutzen, weil Sauerstoff fehlt.



**TeilnehmerInnen**  
8 - 40



**Dauer:**  
1 Stunde oder mehr



**Ziel:**

- Rasch Entscheidungen treffen
- Lernen, Kompromisse einzugehen



**Material:**

- Liste der Ausrüstungsgegenstände (siehe Kopiervorlage auf der nächsten Seite)
- Schreibzeug



**Alter**  
Ab 14 J.





## ABLAUF


Die GM bilden einen Sitzkreis. Die GB teilt an jedes GM mindestens ein Rollenkärtchen aus. (Kopiervorlage auf der nächsten Seite.) Dies darf von den einzelnen GM zwar vorgelesen oder besprochen, aber **nicht weitergegeben** werden. Der Informationsgehalt der einzelnen Kärtchen kann, muss aber nicht zur Lösung des Problems beitragen. Die Gruppe versucht anhand der erhaltenen Informationen das Problem zu lösen. Die GB liest folgende Information allen GM vor:


*"Auf der Insel Drambui ist eine Epidemie ausgebrochen. Über 300 Menschen sind von einer seltsamen Krankheit befallen. Die Weltgesundheitsbehörde (WHO) bittet euch alle, zusammenzuarbeiten, um die Ursachen der Epidemie herauszufinden. Auf den Kärtchen, die jede von euch erhalten hat, steht, wer ihr seid und welche Informationen ihr besitzt."*


Die GB stoppt die Zeit, die die Gruppe zur Problemlösung benötigt und beobachtet den Interaktionsprozess. Bei größeren Gruppen kann sie durch einige Beobachterinnen unterstützt werden, wobei es dann sinnvoll ist, sich vorher zu überlegen, wer welchen Aspekt beobachtet. Falls die Gruppe nach 30 Minuten zu keinem Ergebnis gekommen ist, bricht die GB ab und gibt das Ergebnis bekannt. Anschließend wird der Lösungsprozess im Plenum besprochen.

### Auswertung:


- Wie wurde die Arbeit organisiert?
- Wie hat die Gesprächsführung ausgesehen?
- Wodurch wurde Zeit verloren?
- Was waren die wichtigsten Hinweise auf dem Weg zur Lösung?
- Wofür wurde am meisten Zeit verwendet?

 **TeilnehmerInnen**  
10 - 30

 **Dauer:**  
1 Stunde oder  
mehr

 **Ziel:**

- Gemeinsame Problemlösung
- Analyse von Gruppenprozessen

 **Material:**

- Rollenkärtchen (siehe Kopiervorlage auf der nächsten Seite; wenn möglich vergrößern!)

 **Alter**  
Ab 16 J.



# Die rätselhafte Krankheit | Kooperation/Interaktion

<p>Du bist eine gebürtige Drambuianerin namens Lisa. Du hast im Nov. 1992 ein blindes Kind geboren, das sich auch in seinen anderen körperlichen Funktionen nicht normal zu entwickeln scheint.</p>	<p>Du bist ein Freund von Marjo. Du weißt, dass Marjo 1991 in einem Atomreaktor in den USA gearbeitet hat. Als er gerade dort war, passierte ein Unfall, bei dem radioaktive Stoffe frei wurden.</p>	<p>Du bist ein medizinischer Experte in der WHO. Du weißt, dass durch radioaktive Verseuchung Krankheitssymptome hervorgerufen werden können, wobei die Haut dabei manchmal bleifarben wird.</p>
<p>Du bist eine Spezialistin der WHO. Du weißt, dass zu den Symptomen von Syphilis auch Blindheit, Sprachstörungen und Lähmungserscheinungen gehören.</p>	<p>Du bist ein einheimischer Arzt auf Drambui. Du hast alle 300 Patienten auf Geschlechtskrankheiten hin untersucht. Nur Lonino war Geschlechtskrank.</p>	<p>Du bist eine Forscherin im Dienste der WHO. Du hast erfahren, dass sich die Fälle von Gehirnlähmung im Jahre 1992 verdoppelt haben.</p>
<p>Du bist eine Forscherin im Dienste der WHO. Du hast entdeckt, dass in der Nähe von Drambui der Quecksilbergehalt im Thunfisch sehr hoch ist.</p>	<p>Du bist ein Forscher im Dienste der WHO. Du hast erfahren, dass die Inselbewohner 1991 und 1992 aus Schweden Weizensamen importiert haben.</p>	<p>Du bist ein Facharzt im Dienste der WHO. Du weißt, dass Gehirnlähmung durch Beschädigung des Gehirns vor oder während der Geburt entstehen kann.</p>
<p>Du bist ein Freund von Jomos Familie. Du weißt, dass seine Tochter eine schwere Kopfverletzung erlitten hat, als sie noch jung war.</p>	<p>Du bist ein Einwohner Drambuis und ein Freund Loninos. Du weißt, dass Lonino Vegetarier ist und grundsätzlich kein Fleisch und auch keinen Fisch isst.</p>	<p>Du bist ein Bewohner von Drambui namens Koreko. Im April 1992 bist du vollständig erblindet und hast jetzt große Schwierigkeiten zu sprechen und zu gehen.</p>
<p>Du bist ein Mitglied der WHO und hast entdeckt, dass Frankreich 1989 etwa 400 km von Drambui entfernt unterirdische Atombombentests durchgeführt hat.</p>	<p>Du bist ein Mitglied der WHO und weißt, dass die Symptome der Gehirnlähmung in einem Kontrollverlust der Muskeln sowie in Sprechstörungen bestehen.</p>	<p>Du bist eine gebürtige Drambuianerin und weißt, dass deinen Landsleuten Thunfische heilig sind und sie sie deshalb nie essen würden.</p>
<p>Du bist ein gebürtiger Drambuianer namens Marja. Du hast im März 1992 angefangen, unter starken Übelkeitsanfällen zu leiden. Dann bekamst du Durchfall und deine Haut färbte sich bleifarben.</p>	<p>Du bist ein Einwohner Drambuis und heißt Roga. Seit Anfang Juni 1992 bekommst du Schwindelanfälle, Kopfschmerzen und Gliederzittern. Seit Oktober fällt es dir schwer, klar zu sprechen.</p>	<p>Du bist in der WHO Spezialist für Landwirtschaft. Du hast herausgefunden, daßsseinige Landwirte auf Drambui ihre Schweine mit importiertem Weizensamen füttern anstatt selbst welchen anzubauen.</p>
<p>Du bist ein gebürtiger Drambuianer und heißt Jomo. Deine siebenjährige Tochter ist blind und kann weder gehen noch sprechen. Du hast diese Symptome erstmals im April 1992 bemerkt.</p>	<p>Du forschst für die WHO. Du hast entdeckt, dass im Okt. 1992 in Drambui eine britische Papierfabrik in Betrieb genommen wurde, die zur Verarbeitung Quecksilber braucht. Der Fabriksabfall wird ins Meer gespült.</p>	<p>Du bist ein Einwohner Drambuis und heißt Lonino. Du weißt, dass du im Januar 1992 Krämpfe bekommen hast und nicht mehr richtig sprechen, gehen und schreiben konntest.</p>
<p>Du bist ein Facharzt in der WHO. Du weißt, dass Quecksilber zur Behandlung von Syphilis verwendet wurde.</p>	<p>Du bist eine Einwohnerin Drambuis, die weiß, dass Schinken ein Lieblingessen aller Inselbewohner ist.</p>	<p>Du bist Mitglied der WHO. Durch Untersuchungen hast du festgestellt, dass man in Schweden, in den USA und in mehreren anderen Ländern Weizensamen zur besseren Konservierung mit Quecksilber behandelt hat.</p>
<p>Du bist ein gebürtiger Drambuianer und wirst "Pfarrer Kova" genannt. Du weißt, dass der Geschlechtsverkehr zwischen den Jugendlichen in Drambui rapide zugenommen hat und dass eine Menge amerikanischer Touristen kürzlich auf eure Insel gekommen ist. Du vermutest, dass sich das Vorkommen von Geschlechtskrankheiten häufen wird.</p>	<p>Du bist ein älterer Bewohner Deambuis. Du erinnerst dich an eine altertümliche Legende, wonach ein weißhäutiger Fremder eine furchtbare Krankheit auf die Insel bringen wird. Du bist der Meinung, dass die einzige Hoffnung der Drambuianer darin besteht, sich von sämtlichen Ausländern zu befreien.</p>	<p>Du bist ein Facharzt im Dienste der WHO. Du weißt, dass zu den Symptomen der Quecksilbervergiftung auch krampfähnliche Zustände, Gehbehinderungen, Sehstörungen bis hin zur Blindheit und Sprachschwierigkeiten zählen.</p>




 **ABLAUF**

Die GM sitzen im Kreis. Jedes GM erhält von der GB mindestens drei Informationskärtchen (Kopiervorlage auf der Rückseite), Papier und Schreibzeug. Die GB liest die Aufgabenstellung vor:


*"In der alten Stadt Atlantis wurde zu Ehren der Göttin Onra ein SIN, ein massiver rechteckiger Obelisk, gebaut. Das Bauwerk wurde in weniger als zwei Wochen vollendet. Findet nun heraus, an welchem Tag der Obelisk fertiggestellt wurde. Ihr habt 25 Minuten Zeit. Ihr dürft euch keine Gesprächsleiterin wählen. Die Information von euren Kärtchen dürft ihr mündlich weitergeben, eure Kärtchen dürft ihr aber weder herzeigen noch aus der Hand geben.."*

In der anschließenden Auswertungsphase wird der Problemlösungsprozess gemeinsam reflektiert und diskutiert.

**Lösung: Der Obelisk wurde am Neptimus fertiggestellt!**

 **TeilnehmerInnen**  
5 - 11 **Dauer:**  
ca. 45 min. **Ziel:**

- Konzentrations- und Kombinationsfähigkeit stärken
- Analyse von Führungsverhalten, Kooperationsbereitschaft, Gruppenprozessen und Konfliktmustern

 **Material:**

- Papier
- Schreibzeug
- Informationskärtchen (Kopiervorlage auf der nächsten Seite; wenn möglich vergrößern)

 **Alter**  
Ab 16 J.



# SIN-Obelisk

## Kooperation/Interaktion

Die elementare Zeiteinheit in Atlantis ist der Tag.	Der fünfte Tag der atlantischen Woche heißt Meltemi.	Blassviolett hat am Avgamatia eine besondere Bedeutung.
Die Höhe des SIN-Obelisks beträgt 100 Ellen.	Die Woche in Atlantis hat fünf Tage.	Der Sin besteht aus blassvioletten Blöcken.
Die Länge des SIN-Obelisks beträgt 50 Ellen.	Ein Arbeitstag dauert neun Quags.	In jeder Gruppe arbeiten zwei Frauen.
Der atlantische Tag ist unterteilt in Quags und Yoghs.	Jeder Arbeiter hat insgesamt 16 Yoghs Pause pro Tag.	Die Arbeit beginnt am Aquatag bei Tagesanbruch.
Die Breite des SIN-Obelisks beträgt 10 Ellen.	Ein Quag besteht aus 8 Yoghs.	Jeder Arbeiter legt 150 Blöcke pro Quag.
Der SIN-Obelisk wird aus Steinblöcken zusammengesetzt.	Nur eine Gruppe arbeitet jeweils am Bau des SIN-Obelisks.	Acht Atlantis-Chips ergeben einen pharaonischen Dollar.
Jeder Steinblock ist eine Kubikelle groß.	Wird am Sonntag gearbeitet?	Was ist ein Klaster?
Der erste Tag der Atlantischen Woche heißt Aquatag.	Ein Mitglied jeder Gruppe hat rituelle Pflichten und legt keine Blöcke.	Während der Arbeitszeit befinden sich jeweils eine Gruppe von neun Leuten am Bau.
Der zweite Tag in Atlantis heißt Neptimus.	Am Meltemi wird nicht gearbeitet.	Was ist ein SIN?
Der dritte Tag der atlantischen Woche heißt Avgamatia.	Ein Klaster ist ein Würfel, dessen Kanten ein antediluviales Yuard betragen.	Mit welcher Seite nach oben steht der SIN?
Der vierte Tag der atlantischen Woche heißt Ninildu.	Eine antediluviale Parasange hat dreieinhalb Ellen.	Ein Steinblock kostet zwei pharaonische Dollar.






### ABLAUF


Vier GM verlassen den Raum. Das erste GM kommt herein und erhält einen kurzen Zeitungsartikel (ca. 30 Zeilen) zum Lesen. Diesen muss es dann dem nächsten GM, das hereingerufen wird, erzählen. ...


Das letzte GM erzählt das Gehörte dann der Gruppe.

#### Variationsmöglichkeiten:


- Nachdem das GM die Story weitererzählt hat, verlässt es wieder den Raum. Eine Videokamera zeichnet die einzelnen Szenen auf. Anschließend wird das Video von der ganzen Gruppe angesehen und besprochen.
- Ein Bild wird dem ersten GM zehn Sekunden lang gezeigt. Dieses muss es dann der nächsten, die hereingerufen wird, schildern. Das letzte GM soll versuchen, das Bild, das es erklärt bekommen hat, zu zeichnen. Anschließend werden die beiden Bilder verglichen. "Was hat sich auf der Strecke von der ersten Betrachterin zur letzten verändert und was ging verloren?"

 **TeilnehmerInnen**  
Ab 6

 **Dauer:**  
ca. 30 min.

 **Ziel:**

- Erkennen, dass Wahrnehmung und Fantasie Information verändern
- Erleben, wie Gerüchte entstehen

 **Material:**

- Kurze Zeitungsartikel

 **Alter**  
Ab 10 J.