

Energizer der kniffligen Art

Nach Pausen oder komplexen Einheiten fällt es oft schwer weiterzumachen. Energizer sind Auflockerungen und Spiele, die dabei helfen, den Kopf wieder freizubekommen. Die hier beschriebenen Varianten sind „von der kniffligen Art“. Sie bieten sich immer dann an, wenn man ein dynamisches Gruppenerlebnis gestalten will und dabei gegenseitiger Körperkontakt und/oder Bewegung nicht infrage kommen.

1 Einsatzmöglichkeiten

- zur Auflockerung (um den Kopf freizubekommen)
- um gemeinsame Erlebnisse zu schaffen
- nach Pausen (um die Gruppe wieder zusammenzuführen)

2 So wird's gemacht

Rätsel und Denksport

Die meisten Denksportaufgaben lassen sich leicht und schnell vorbereiten. Präsentieren Sie ein Rätselbild oder eine Problemstellung am Beamer oder auf Flipchart. Die Lösungssuche kann in allen Sozialformen stattfinden. Geben Sie ggf. die Problemstellung zusätzlich als Arbeitsblatt aus.

TUNWIENROR

- Schreiben Sie die Buchstaben TUNWIENROR auf Post-its oder Karten (für jeden Buchstaben ein Post-it), und kleben oder pinnen Sie sie an eine Wand.
- Fragen Sie die TN: „Wer kann das so umhängen, dass da nur ein Wort hängt?“ Wiederholen Sie diesen Auftrag mehrfach; dabei ist wichtig, dass Sie immer eindeutig „nur ein Wort“ sagen.
- Die TN versuchen sich an der Lösung.
- Lösung: Die Buchstaben lassen sich nicht zu einem Wort umhängen, wohl aber zu „nur ein Wort“.

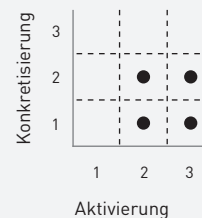
T U N W I E N R O R

N U R E I N W O R T

LERNZIEL



NEUN-FELDER-TAFEL



SOZIALFORM



LERNPHASE



MATERIAL & MEDIEN

Verschiedenes Material, je nach Übung

VERWANDTE

- A Energizer mit Bällen
- A Bewegung/Tanz

VORTEILE & CHANCEN

- + aktiviert die TN
- + macht Spaß
- + zentriert die Gruppe nach Pausen
- + geringe Hemmschwelle

NACHTEILE & PROBLEME

- wirkt bei engem Zeitbudget gelegentlich wie eine unnötige Spielerei
- wenig körperliche Aktivierung



5–10 Min



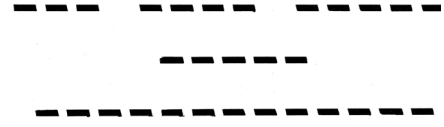
bis 30 TN



AKTIONSFORM

Zitate-Glücksrad

- Wählen Sie ein Zitat, einen zentralen Begriff oder einen Merksatz zum Seminarthema aus.
 - Malen Sie am Flipchart für jeden Buchstaben des Zitats einen Platzhalterstrich.
 - Stellen Sie der Gruppe einen Gewinn in Aussicht, zum Beispiel eine Tüte Bonbons. Platzieren Sie den Preis gut sichtbar auf dem Trainerpult.
 - Kündigen Sie an: „Wenn Sie diese Bonbons gewinnen wollen, dann müssen Sie ein Zitat entschlüsseln.“
- Einigen Sie sich als Gruppe auf fünf Buchstaben, mit denen sie starten wollen. Es ist wichtig, dass Sie sich als Gruppe abstimmen, denn wenn Sie mir eine falsche Lösung nennen, behalte ich den Preis!“
- Fragen Sie: „Können Sie lösen? Wenn das noch nicht möglich ist, dann dürfen Sie weitere Buchstaben ‚dazu kaufen‘. Jeder weitere Buchstabe kostet Sie die Hälfte des möglichen Gewinns.“
 - Setzen Sie dies fort, bis die Gruppe die Lösung gefunden hat.

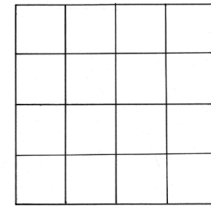


**Man kann nicht nicht
kommunizieren**

Viele Quadrate

- Malen Sie das Bild am Flipchart an.
- Stellen Sie die Frage: „Wie viele Quadrate können Sie im Bild entdecken?“
- Lösung: Hier sind es 30 Quadrate – Sie können den Schwierigkeitsgrad mit einer 5. Spalte und einer 5. Reihe noch erhöhen. Dann sind es 55 Quadrate!

Wieviele Quadrate?



Reihen fortsetzen lassen

- Schreiben Sie den Beginn einer Reihe an das Flipchart.
- Stellen Sie die Frage: „Wie wird diese Reihe fortgesetzt?“
- Einfach:
M - D - M - D - ?
Die Buchstaben stehen für die Wochentage, weiter geht es mit „F“ für Freitag.
- Etwas komplizierter:
E - Z - D - V - F - ?
Die Buchstaben stehen für Eins, Zwei, Drei, Vier, Fünf. Weiter geht es mit S für Sechs.
- Sehr schwer:
3 - 4 - 8 - 11 - 44 - 49 - ?
Die nächste Zahl ist die 294. Es wird abwechselnd addiert und multipliziert und dabei der Wert jeweils um 1 erhöht (+ 1, × 2, + 3, × 4, + 5, × 6).

Wie wird diese Reihe fortgesetzt?

M - D - M - D - ?

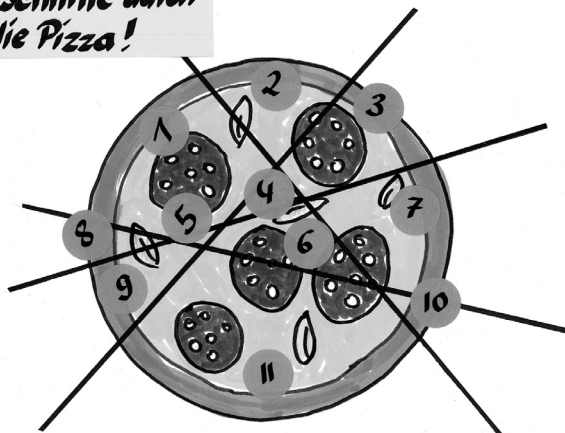
E - Z - D - V - F - ?

3 - 4 - 8 - 11 - 44 - 49 - ?

Vier Schnitte durch die Pizza

- Malen Sie einen Kreis auf ein Flipchart.
- Fragen Sie: „Normalerweise teilt man eine Pizza mit vier geraden Schnitten in acht gleiche Teile. In wie viele Teile kann man eine Pizza mit vier geraden, durchgängigen Schnitten maximal zerschneiden? Die Stücke müssen dann natürlich nicht gleich groß sein.“
- Lösung: Es sind 11 Stücke möglich.

Vier Schnitte durch die Pizza!



Weinrätsel

- Geben Sie der Gruppe mündlich ein Rätsel zur Lösung auf: „In einem Weinkeller lagern 200 Flaschen Wein, davon 99 Prozent Rotwein. Der Rest ist Weißwein. Wie viel Rotwein muss man trinken, damit nur noch 98% des Weins im Keller Rotweins sind?“
- Lösung: Es klingt erstaunlich, ist aber absolut plausibel. Erst wenn man von den 198 Flaschen Rotwein 100 getrunken hat liegt die Quote bei 98%. Oft gelingt die Lösung erst, wenn die TN sich Notizen machen.

Das Weinrätsel

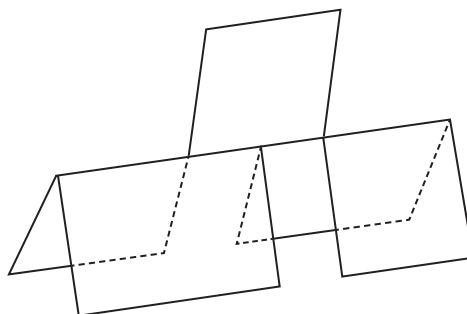


Bastelaufgaben und Gruppenwettkampf

Die oben skizzierten Denksportaufgaben und Räseln regen die TN in erster Linie geistig an. Einen höheren Grad an Aktivierung erreicht man mit Bastelaufgaben. Diese bringen die TN dazu, aktiv Hand an etwas zu legen, etwas auszuprobieren und sich zu bewegen. Wenn Sie als SL noch etwas „Wettkampfwürze“ hinzufügen, dann sorgen Sie für noch wachere und engagiertere TN.

Die verflixte Karte

- Präparieren Sie in der Pause eine Pinnwandkarte so, dass Sie wie auf der nebenstehenden Skizze aussieht.
- Zeigen Sie die Karte den TN: „Ich habe hier eine kleine Bastelarbeit. Sie dürfen die Karte anschauen, aber nicht berühren. Versuchen Sie mal, die Karte nachzubauen!“
- Geben Sie jedem TN eine Schere und legen Sie einen Stapel Moderationskarten aus.





AKTIONSFORM

Was wiegt das Zwei-Euro-Stück?

- Teilen Sie die TN in Gruppen von je zwei bis vier Personen ein. Jede Gruppe erhält ein Zwei-Euro-Stück und ein Zwei-Cent-Stück.
- Leiten Sie die Gruppe an: „Jetzt geht es um echtes Geld! Überlegen Sie mal: Ein Zwei-Cent-Stück wiegt 3,06g. Ein Zwei-Euro-Stück ist ja 100 mal so viel Wert, hat aber glücklicherweise nicht das hundertfache Gewicht. Sie haben jetzt 10 Minuten

Zeit um das Gewicht der Zwei-Euro-Münze zu bestimmen. Sie dürfen dabei alles nutzen, was der Raum hergibt – nur mit dem Smartphone im Internet nachschauen dürfen Sie nicht.“

- Lösung: Das Zwei-Euro-Stück wiegt genau 8,5 g. Es werden bei diesem Spiel tolle, waghalsige und abenteuerliche Waagen gebaut – halten Sie diesen Prozess auch für das Fotoprotokoll fest!



Wieviel wiegt das 2€-Stück?

„Pinnen Sie die Kerze an!“

- Teilen Sie in Kleingruppen ein. Geben Sie jeder Gruppe eine Schachtel mit Streichhölzern, einige Pinnwandnadeln und eine kleine, dünne Kerze.
- Leiten Sie die Gruppe an: „Ihr Auftrag ist nun, die Kerze an der Pinnwand zu befestigen. Die Kerze soll brennen und die Pinnwand nicht in Flammen aufgehen. Wie bekommen Sie das hin?“

- Lösung: Das geht natürlich nur, wenn man auch die Streichholzschachtel in die Konstruktion mit einbaut. Die Schublade wird mit mehreren Nadeln angepinnt und die Kerze auf der Schachtel mit einer Nadel oder einem Wachstropfen fixiert. Achtung: Seien Sie vorsichtig und stellen Sie sicher, dass der Umgang mit offenen Flammen unproblematisch ist!

Lösung



Das Streichholznest

- Teilen Sie die TN in Gruppen von je 3 bis 5 TN ein.
- Geben Sie jeder Gruppe eine leere Flasche und pro TN eine Schachtel mit Streichhölzern
- Leiten Sie an: „Stellen Sie die Flasche in die Mitte. Versuchen Sie, reihum Streichhölzer auf dem Flaschenhals abzulegen. Es gibt keine Hilfsmittel, und Sie dürfen nur reihum Hölzer ablegen, nicht aber korrigieren oder festhalten.“
- Variante „Wettstreit zwischen den Gruppen“: „Gewonnen hat die Gruppe, die nach 5 Minuten das größte Nest gebaut hat. Wenn in der Bau-

phase ein Holz abstürzt, dann müssen Sie neu starten.“

- Variante „Wettstreit innerhalb der Gruppe“: „Fällt ein Holz herunter, dann scheiden Sie aus.“
- Variante als Kooperationsspiel: „Versuchen Sie, in fünf Minuten ein möglichst großes Nest zu bauen. Ich gebe ein Zeichen, wenn die Zeit vorbei ist. Fällt Ihnen ein Holz herunter, dann müssen Sie als Gruppe neu beginnen. Und die größte Schwierigkeit: Sie dürfen ab jetzt nicht mehr sprechen. Wenn ich jemanden sprechen höre, dann komme ich vorbei und mache das Nest kaputt!“ (... mit einem Augenzwinkern).



3 Didaktisch-methodische Hinweise

Der Fundus an Rätseln, Denksportaufgaben und Spielen, die man als „Energizer der kniffligen Art“ einsetzen kann, ist nahezu unerschöpflich.

Und dabei ist es unerheblich, ob Sie auf Streichholzrätsel, „Wie komme ich über den Fluss?“-Aufgaben oder andere Spiele setzen: Es ist vor allem bedeutsam, dass man Ihnen als SL Spaß und Freude an der Aufgabe anmerkt. Besonders elegant ist es, wenn es Ihnen gelingt, einen Bezug zwischen Aufgabe und Seminarthema herzustellen. Achten Sie in jedem Fall auf zeitliche Angemessenheit – viele Rätsel eignen sich lediglich als kurzer Einstiegsimpuls.



„Mir macht es richtig Spaß, mit Rätseln zu arbeiten. Beginnt man jede Einheit mit einem kurzen Rätsel, dann merkt man, was ‚Ritualisierung‘ bedeutet. Bereits in der Pause stellen die TN Vermutungen an, was nun wieder kommt. Und wenn ich dann eine Einheit ohne Rätsel beginnen will, dann wird lautstark eine Aufgabe eingefordert!“

Literaturhinweise

Seifert/Göbel 2001; Steinert 2009

Internetressourcen

www.denksport-raetsel.de

Hier findet sich eine Fülle an Denksportaufgaben und Rätseln in verschiedenen Schwierigkeitsgraden.

www.methodium.de

In diesem Trainerblog werden regelmäßig Spiele und Rätsel für die Seminarpraxis veröffentlicht.

Autor

Jan-Torsten Kohrs