

## **Krisen und Konflikte in der Arbeit mit Jugendlichen**

### **Workshop *Aggression und Spiele* (Auswahl aus einem Seminar von Bernd Edelmayr)**

Mittwoch, 13. März 2013

Referenten:

Monika Büchsenschütz, Motopädin, LWL-Klinik Marsberg, KJP

Nicolai Cornelius, Dipl. Sportwissenschaftler, LWL-Klinik Marsberg, KJP

Die Kombination "Aggression und Spiele" entstand durch die Übersetzung des Wortes Aggression: (lat.: aggressio, aggredi) heranschreiten, sich nähern, angreifen. Genau das findet in Spielen statt und ist darüber gut erfahrbar zu machen.

#### **Ziele:**

Menschen in Bewegung bringen

Menschen zueinander bringen

Menschen zu sich selbst bringen

#### **Durchgeführte Bewegungsspiele:**

##### ***Es geht los***

- 1,2,3 (Partner). Wie: Abwechselnd 1,2,3 zählen, dann mit Bewegungsaufgaben oder Geräuschen (klatschen, stampfen, pfeifen, schnalzen) die Zahlen ersetzen. Und das ganze wieder zurück.
- Händeschütteln - Wie: Ganz schnell ganz viele Hände schütteln (Gruppe, alle zusammen).
- Detektiv: Wie: Alle gehen frei im Raum; jemanden verfolgen (Gruppe).
- Profidetektiv: Wie: 2 gleichzeitig verfolgen, dabei auf einer gedachten Linie zwischen ihnen bleiben (Gruppe).
- Copyright: Wie: Statuen bauen, die Statue darf sich nur vom eigenen Bildhauer verändern lassen – die Anderen dürfen probieren (Gruppe).
- Krake (Gruppenspiel), 2 Gruppen.
- Reihen bilden - schweigend! Wie: Nach Größe, Haarfarbe - von hell nach dunkel, Anfahrtsweg - von nah nach fern, Aggressiven Situationen ausgesetzt - von selten nach häufig etc.

##### ***Und sie bewegen sich doch***

- Telefonspiel: Wie: Li. Schulter 1, re. Schulter 2, li. Hüfte 3, re. Hüfte 4, li. Knie 5, re. Knie 6, li. Fuß 7, re. Fuß 8, Bauch 9, Stirn 0, am eigenen Körper eigene Ruf -Nummer antippen und den Partner raten lassen. 1x Partner wechseln.
- Dreieckfangen: Wie: 4 Personen, 1 Hase im 3er Kreis, 1 Jäger außen, muss Hasen am Rücken (Schulter) treffen.
- Denkmal (Gruppe) – 3 Sachen verändern. Wie: A ist Statue, wird als Figur von Gruppe genau beobachtet. Dann darf A 3 Merkmale verändern. Gruppe schließt währenddessen die Augen, muss dann erkennen/benennen, was verändert wurde. Jeder ist einmal Darsteller, 1x Beobachter.

### ***Wechselfieber***

- Erfahrungen mit verschiedenen Menschen machen, Rituale, sich begrüßen und verabschieden. Modell Hand-Hand, Fuß-Fuß.
- Wildwestduell: Wie: Partnerweise gegenüber stehen - einer zeigt spontan entweder Handfläche (Zielabwehr) oder den Zeigefinger (Pistolenhaltung) - der Partner reagiert blitzschnell mit der entsprechenden Gegenbewegung.
- Evolution.

### ***Ringens und Raufen***

- Sich über die Linie ziehen, schieben (Partner).
- Füße treten (Partner): Wie: In Handfassung gegenüber stehen und dem Partner auf die Füße treten, dabei gleichzeitig verhindern, selbst getroffen zu werden.
- Gegenseitig aus Gleichgewicht bringen (Partner). A + B stehen sich gegenüber, jeder hält seinen Stand(punkt), versucht den Andern mit kreativen Mitteln aus Gleichgewicht zu bringen. Wer seinen Stand verlassen muss, hat verloren.
- Kraftsport. Wie: Wegdrücken im Kniestand, Halbkniestand (Knie an Knie, Hand an Hand) – den Partner aus der Bauchlage auf den Rücken drehen.

### ***Meine Stimme macht Stimme***

- Kommandos: Lauf, Bock, Adler, Kirche, flach – oder zu zweit: Doppelbock, Doppeladler, Dom, Strand – nur reagieren, wenn vorher "Kommando" gesagt wurde, bei Fehlern übernimmt der Erwischte die Leitung.
- Pfeilspiel. Wie: Mit Arm/Armen in Pfeilrichtung zeigen, benennen, zeigen + benennen. Das gleiche in entgegengesetzte Pfeilrichtung.
- London im Nebel. Partnerspiel. Wie: A führt blinden B durch den Raum, positioniert ihn irgendwo, ein Wiedererkennungsgeräusch wird verabredet. A verabschiedet sich, sucht sich einen neuen Platz im Raum. Nach 1 Min. Ruhe soll blinder B den Geräusche produzierenden A wieder finden.
- 20er Verabredung. Kreisspiel, die Gruppe soll bis 20 zählen, spontan ohne Absprache. Nur einer darf zu hören sein, sonst beginnt das Zählen wieder von vorne.
- Brüllwand. (nur wenn mehr als 6 Teilnehmer vorhanden). Wie: 3 Gruppen (Rufer, Störer, Hörer). Gruppe Rufer spricht Wort ab, das die Hörempfänger erreichen + von denen identifiziert werden soll. Gruppe Störer (steht zw. Rufer + Hörer) stört schreiend den Empfang.