

Voices through Water

Das Toolkit für kreative und aktivistische Methoden

Projektnummer: 2023-1-AT01-KA220-YOU-000161835



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors (der Autoren) und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die OeAD-GmbH können zur Verantwortung gezogen werden.



Voices through water © ist lizenziert unter
[Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Das Spiel von 7

Künstlerische



Die Teilnehmer:innen testen ihre Reaktionszeit, Aufmerksamkeit und Hemmschwelle in einer fehlertoleranten Umgebung.



Zielgruppe

Hörende Teilnehmer:innen, die ihre oberen Gliedmaßen bewegen können (Alternativen sind unten aufgeführt). Bevorzugtes Alter: ab 12 Jahren, das Spiel kann jedoch auch für jüngere Personen angepasst werden.

Min. 5- 30 Personen



Umwelt

Ein Raum, der groß genug ist, für alle Teilnehmenden.



Benötigte Zeit

10-20 Minuten

Ziel/Ziel

Das Ziel der Aktivität ist es, eine Aufmerksamkeitsspanne und Reaktionszeit zu entwickeln, während man sich mit dem Thema des Scheiterns auseinandersetzt.

Schritt-für-Schritt-Anleitung

Schritt 1

Vorbereitung!

1 Minute

Die Teilnehmer:innen werden in Gruppen von 5 bis 9 Personen aufgeteilt, die sich im Kreis aufstellen und zur Mitte des Kreises schauen. Eine Person beginnt, indem sie den „Impuls“ weitergibt, indem sie sich auf die linke oder rechte Schulter tippt und laut „Eins!“ ruft. Die Person, die auf der Seite der getippten Schulter steht, ist die nächste, die an der Reihe ist. Sie tippt sich entweder auf die linke oder rechte Schulter und ruft laut „Zwei!“. Dann wiederholt sich das Ganze, bis die Zahl „Sieben!“ erreicht ist. Danach beginnt die nächste Person wieder mit „Eins!“.

Schritt 2

Herausforderung!

1 Minute

Anstatt „Sieben!“ zu sagen, springt die siebte Person lautlos mit den Armen am Körper hoch. Das Signal geht „durch“ sie hindurch zur nächsten Person, die dann mit „Eins!“ beginnt. Wenn beispielsweise die Person, die „Sechs!“ sagt, auf ihren linken Arm tippt, springt die Person zu ihrer Linken lautlos auf, und die nächste Person zu ihrer Linken sagt „Eins“ und tippt ihr auf die Schulter wie in Schritt 1.

Schritt 3

Fehler?

3 Minuten

Eine Person macht einen Fehler, wenn sie als Siebte lautlos springt, anstatt „Sieben!“ zu sagen, oder wenn sie die Reihenfolge der Zahlen verwechselt. Jeder ist Richter über seine eigenen Fehler – wir vermeiden es, mit dem Finger auf jemanden zu zeigen, sondern lassen die Person selbst erkennen, dass sie einen Fehler gemacht hat. Wenn jemand merkt einen Fehler gemacht zu haben, läuft diese Person um den Kreis herum und ruft dabei fröhlich „Ja! Ich habe einen Fehler gemacht! Hurra!“ – oder etwas in dieser Art. Nach dem Laufen kehrt die Person zur Gruppe zurück. In der Zwischenzeit kann die Gruppe weiter spielen und lässt die laufende Person aus.

Schritt 4

3–10 Minuten

Ermutigen Sie die Teilnehmer:innen, ein Tempo zu wählen und sich daran zu halten. Nun gibt es eine zusätzliche Fehlerbedingung: das Tempo zu überspringen, indem man zu langsam reagiert.

Schritt 5

3–10 Minuten

Wenn Sie in zwei oder mehr Gruppen spielen und jemand einen Fehler macht, rennt er fröhlich herum und schließt sich dann der Gruppe mit den wenigsten Teilnehmern an.

Schritt 6

Das Spiel kann unbegrenzt dauern – es gibt keine „gewinnen“



Tipps für den Trainer

Vorstellung und Erläuterung der Regeln

Es ist einfacher, das Spiel zu zeigen, als es mit Worten zu erklären. Normalerweise erkläre ich es einer Gruppe, bitte die anderen zuzusehen und gehe dann zu den anderen Gruppen, um sicherzustellen, dass alle Schritt 1 verstanden haben, bevor wir weitermachen. Das Gleiche gilt für alle weiteren Schritte. Sobald das Spiel beginnt, ist es besser, die nächsten Schritte jeweils einer Gruppe nach der anderen zu erklären.

Sie fühlen sich nicht wohl dabei?

Wenn jemand nicht schreien möchte, ist das in Ordnung! Die Teilnehmer:innen können ihre Emotionen auch auf andere Weise ausdrücken – indem sie springen oder beim Laufen mit den Armen wedeln oder vor sich hin summen.

Sie können sich auch dafür entscheiden, statt „Hurra, ich habe einen Fehler gemacht“ „Oh nein, ich habe einen Fehler gemacht“ zu rufen, und zwar auf eine verspottende Art und Weise.

Wie kann man das Spiel schwieriger gestalten?

1. Wenn in Ihrer Gruppe mehrere Sprachen gesprochen werden, können Sie den Teilnehmer:innenn nach Schritt 5 vorschlagen, in ihrer Muttersprache zu zählen. Bonuspunkte gibt es für die Verwendung von Zahlen, die sie im Spiel gelernt haben!
2. Sie können jede Zahl durch eine beliebige Aktivität ersetzen – zum Beispiel statt „Zwei!“ zu sagen, eine Pirouette drehen oder eine der „Jugendforderungen“ sagen. Auf diese Weise kann das Spiel in eine performative Handlung umgewandelt werden.
3. Beschleunigen Sie das Tempo! Das Spiel wird anspruchsvoller, wenn es mit hoher Geschwindigkeit gespielt wird. Achten Sie darauf, dass die Gruppe das Tempo an die Teilnehmer:innen mit den größten Schwierigkeiten anpasst.

Wie kann man es weniger anspruchsvoll gestalten?

1. Beginnen Sie langsam!
2. Betonen Sie, dass jede:r dafür verantwortlich ist, seine eigenen Fehler zu erkennen.



Alternative

Wenn die Teilnehmer:innen nicht stehen oder springen können, kann das Spiel im Sitzen oder Liegen gespielt werden. Ersetzen Sie den Sprung durch eine Bewegung, die den Fähigkeiten Ihrer Teilnehmer:innen entspricht.

Ihre Teilnehmer:innen können nicht hören? Bitten Sie sie, die Zahlen mit den Fingern zu zeigen oder ihre nationale Gebärdensprache zu verwenden.

Jüngere Teilnehmer:innen? Lassen Sie sie bis 4 statt bis 7 zählen.



Kommentar

Als wir diese Spiel umsetzten, erzeugte es durch seine Dynamik eine sehr entspannte Atmosphäre. Wir befanden uns in einer schwierigen Phase des kreativen Prozesses, und zu sehen, wie sowohl die Teilnehmer:innen als auch die Mitarbeiter:innen im Team sich auf das Spiel einließen, Fehler machten und diese sogar feierten, schuf eine wirklich besondere Erfahrung.



Quelle

Dies ist eine Variante des Clownspiels, das wir im Zirkustraining einsetzen, um das Bewusstsein und die Reaktionszeit zu schulen. Bei der Improvisation und auf der Bühne ist schnelle Auffassungsgabe das A und O. Wir lernen, wachsam zu bleiben, schnell zu reagieren, aber auch, uns nicht in Routinen zu verlieren, indem wir unser Verhalten an die unterschiedlichen Regeln anpassen. Schritt 5, mehrsprachige und inklusive Varianten, entworfen von Adam Banach.