

Marktplatz	Klasse	15 Min.	ab 2. Sj.
Spielerische Formen der Kontaktaufnahme erproben	Anwärmspiele A 3		
<p>Die folgenden kleinen Stimmungsmacher regen an: sie lösen Interaktionen aus und können schon mal eine träge Gruppe in Schwung bringen.</p> <p>Aufgaben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wir gehen über den belebten Marktplatz und treffen viele bekannte Gesichter an. Jedem lächeln wir kurz zu, ohne aber etwas zu sagen. • Do., aber jetzt blicken wir herablassend oder vorwurfsvoll. • Do., aber jetzt reagieren wir mit der Mimik auf die Botschaft, die andere uns, nach unserer Vermutung, vermitteln wollen. • Wir gehen über den Marktplatz und schütteln auf Kommando innert 20 Sekunden so viele Hände wie möglich. • Do., aber wir sind in einem fremden Land, wo man sich anders begrüßt: Man stupst sich an die Schulter, berührt sich mit dem Knie. (Macht selbst weitere Vorschläge, erprobt weitere Möglichkeiten!) • Marktplatz: Wir treffen eine alte Bekannte/ einen Bekannten und begrüßen uns enthusiastisch – aber ohne Worte. – Wir verabschieden uns wieder und gehen weiter, bis wir den nächsten antreffen. • Do., aber wir unterhalten uns in einer Sprache, die es nicht gibt, die beide aber verstehen. • Wer macht weitere Vorschläge für Begegnungen? 	<p><i>Für diese Aufgaben benötigt man etwas freien Platz. Das Klassenzimmer reicht in der Regel, wenn die Tische und Stühle an den Rand gestellt werden. In der Sporthalle muss der Raum dagegen eher eingeschränkt werden, z. B. auf den Mittelkreis.</i></p>		