

10-Minuten-Übung:

Eine Stimmung – ein Wort



Ziel und Wirkung der Übung:

Manchmal ist es gut, das Gehirn auf Trab zu bringen, ohne gleich inhaltlich und thematisch in die Tiefe gehen zu müssen. Dann ist die Übung „Eine Stimmung – ein Wort“ eine passende Methode. In Kleingruppen suchen die Schülerinnen und Schüler nach Begriffen bzw. Anlässen, die zu einem bestimmten Gefühlsausdruck passen oder diesen hervorrufen.

Die Übung kann die Konzentration, die Vorstellungskraft und den Teamgeist fördern. Sie eignet sich zum Einstieg in den Unterricht und für Vertretungsstunden.

Material:

Für das Spiel braucht man pro Spielgruppe:

- 24 Karten oder Zettel mit je einem Buchstaben des Alphabets (ohne x und y)
- Bei den Buchstaben können auch ein bis zwei Joker-Karten untergemischt werden. Wer sie zieht, kann den Buchstaben frei wählen.
- 6 Karten mit unterschiedlichen Stimmungsgesichtern/Emojis: z. B. glücklich, zufrieden, unentschieden, erstaunt, unzufrieden, verärgert
- Bei den Stimmungsbildern kann auch eine Joker-Karte untergemischt werden.
- Alternativ zu den Stimmungskarten können auch Würfel verwendet werden. Unter dem Stichwort „Mimwürfel“, „Emo-Würfel“ oder Mimik-Würfel“ sind sie im Internet zu finden.

Die Karten für die Buchstaben und für die Stimmungsgesichter sollten unterschiedliche Farben haben. Sie können von Hand gezeichnet sein oder ausgedruckt. Spielkarten- oder Postkartengröße ist ideal.

Da der Materialaufwand gering ist, kann die Übung auch ohne Vorbereitung durchgeführt werden. Man braucht dann lediglich genügend Zettel. Die Buchstaben- und Stimmungskarten können von den Schülerinnen und Schülern selbst erstellt werden.








Spielablauf:

Die Schülerinnen und Schüler sitzen in Kleingruppen an Tischen. Jede Gruppe erhält einen Stapel Buchstabenkarten und einen Stapel Stimmungskarten bzw. einen Mimik-Würfel. Die Buchstabenkarten werden gemischt.

Einer beginnt und zieht einen Buchstaben und eine Stimmungsbildkarte. Die Aufgabe ist es nun, einen Begriff zu finden, der mit dem gezogenen Buchstaben beginnt und zur Stimmungskarte passt. Hierbei können sich die Schülerinnen und Schüler auch gegenseitig helfen. Die Buchstabenkarte wird zur Seite gelegt, die Stimmungskarte wieder unter den Stapel gemischt.

Das Spiel endet entweder nach einer vorgegebenen Zeit (5 min), nach zwei bis drei Runden oder wenn alle Buchstabenkarten aufgebraucht sind.

Beispiele:

-  + G: Glück, gute Noten
-  + F: Freude, Fußball, Ferien
-  + L: Liebeskummer, Leichtathletik
-  + T: Trauer, Trennung
-  + U: Unsicherheit, Unterricht
+ L: Langeweile, Lohn
-  + M: Mobbing, Mathe
+ A: Ablehnung, Abschied
-  + S: streiten, saufen
+ B: Bruder, Bashing