

10-Minuten-Übung:

„Klopfzeichen“ – Ein Tischspiel für kleine Gruppen



Das Spiel „Klopfzeichen“ – oder wie immer man die Übung nennen mag – verlangt und fördert Konzentration und Reaktionsfähigkeit. Es macht Spaß, eignet sich besonders gut für kleine Gruppen von vier bis acht Personen und passt für jedes Alter. Außer einem Tisch braucht es kein Material. Je nach Spiellust dauert es fünf bis fünfzehn Minuten.

Alle sitzen um einen Tisch und legen ihre Unterarme leicht gespreizt mit den Handflächen nach unten auf die Tischplatte. Die Arme der jeweiligen Sitznachbarn liegen überkreuzt. Nun wird ein Klopfsignal in der Runde von Hand zu Hand weitergegeben.

Die Vorbereitung:

Alle setzen sich um einen leeren Tisch. Ist die Gruppe groß, wird an mehreren Tischen gespielt. Alle legen ihre Hände so auf die Tischplatte, dass immer der rechte Arm über dem Nachbararm und der eigene linke Arm immer unter dem Nachbararm liegt.

Wenn alle ihre Unterarme und Hände flach auf den Tisch gelegt haben, hat jede und jeder vor sich zwischen den eigenen Händen die linke Hand des rechten Nachbarn und die rechte Hand der linken Nachbarin liegen.

Der Spielverlauf:

Nun beginnt das Spiel. Es geht darum, ein Klopfen weiterzugeben. Es beginnt im Uhrzeigersinn. Eine Person (A) fängt an, klopft mit der rechten Hand auf die Tischplatte. Die nächste im Uhrzeigersinn auf der Tischplatte liegende Hand folgt. Das ist in diesem Beispiel die linke Hand des rechten Nachbarn B. Dann folgt die rechte Hand der linken Nachbarin C. Nun ist Person A mit ihrer linken Hand dran.

Das Klopfen wandert weiter durch die Runde. Zunächst kann das langsam und gemütlich geschehen, mit zunehmender Übung kann das Tempo gesteigert werden.

Die Herausforderung:

Wenn einige Runden gespielt sind, wird die Regel eingeführt, dass die Hand, die zur falschen Zeit geklopft oder zum Klopfen gezuckt hat, vom Tisch genommen wird. Auch die Hand, die versäumt hat zu klopfen, scheidet aus.

Das bedeutet, dass nach einer Weile einige Mitspielende noch ihre beiden Hände im Tischkreis liegen haben, andere nur noch eine Hand und andere vielleicht schon ganz ausgeschieden sind.

Das Spielende:

Das Spiel endet am besten, wenn nur noch zwei Mitspielende ihre Hände auf dem Tisch liegen haben. Wer mag, kann auch noch das Duell zu Ende spielen.

Ein Wort zum Gewinnen und Verlieren:

Manche Schülerinnen und Schüler lieben Wettbewerbsspiele. Sie erleben sie als Herausforderung und möchten am liebsten gewinnen. Andere Schülerinnen und Schüler jedoch können sich durch Spiele, bei denen man ausscheiden kann, unter Druck gesetzt fühlen oder eine Blamage fürchten.

Hier könnte eine gute Einführung ins Spiel helfen. Die Spielleitung hebt das gemeinsame Tun hervor und deklariert die Übung als Check der aktuellen Konzentrationsfähigkeit und als Förderung der Reaktionsschnelligkeit. Es können zunächst auch einige Runden gespielt werden, ohne dass die „falsch“ klopfende Hand vom Tisch genommen werden muss. Die Spielleitung kann zum Einstieg in die Wettbewerbsrunden auch hervorheben, dass es oft leichter wird, wenn man nur noch eine seiner beiden Hände im Spiel hat. Eine Hand vom Tisch nehmen zu müssen, kann sich also auch als Vorteil erweisen. Bei „Klopfzeichen“ gibt es somit ein Ausscheiden in Etappen, was oft als weniger frustrierend erlebt wird.

Eine Variante für die Ausgangsposition

Eine Person legt als erste ihre beiden Unterarme vor sich leicht zur Seite gespreizt auf den Tisch. Die Nachbarn rechts (B) und links (C) legen ihre Arme so ab, dass sie über den Unterarmen von Person A liegen. Die nächsten Personen rechts und links bauen den Kreis weiter und legen ihre Arme jeweils unter die Arme von B und C. Die nächsten legen ihre Arme wieder über die Nachbararme. Das klingt komplizierter als es in der Umsetzung ist. Die Grafik veranschaulicht die Ausgangsposition.

Es ist spannend auszuprobieren, ob die Ausgangsposition der Hände die eigene Geschicklichkeit beim Klopfen beeinflusst.

Legende:

- bedeutet: Arm oben drüber
- bedeutet: Arm unten drunter

