10-Minuten-Übung:

Zwei passen zusammen

Spielidee

Die Übung nimmt sich die bekannten Memo-Spiele als Vorlage. Während im Kartenspiel jeweils Kartenpaare mit dem gleichen Motiv gefunden werden sollen, geht es bei dieser Form darum, immer die zwei Menschen aufzuspüren, die zusammenpassen. Das gemeinsame Merkmal kann eine Geste sein, die beide ausführen und die während des Spiels nicht verändert wird.
Es kann aber auch der gleiche Gegenstand sein, den zwei halten, ein Bild, ein gleicher Begriff oder ein von beiden gesprochenes Wort. Diese müssen durch die eigene Kleidung, ein Tuch, eine Schachtel usw. verdeckt oder umgedreht mit der Rückseite nach oben hingelegt werden können.

Beispiele:

- *Geste:* mit der linken Hand winken, mit dem Kopf nicken, Haare raufen, Ohrläppchen zupfen
- *akustisches Signal:* klatschen, schnipsen, mit Fuß aufstampfen, bestimmtes Wort rufen
- *Gegenstand:* Bleistift, Handy, Mathebuch, Herz, Murmel, Schwamm
- *Bild als Foto oder Zeichnung:* Baum, Berg, Kirche, Herz, Vogel

Spielanlass und Vorbereitung

Die Übung eignet sich für Gruppen zwischen ca. 8 und 26 Personen. Sie bringt die Schülerinnen und Schüler in Bewegung, wenn im Stehen und mit Gesten als Erkennungsmerkmalen gespielt wird. Bei denen, die die Paare suchen, fördert es die Konzentrationsfähigkeit.
Der Schwierigkeitsgrad kann den Umständen und der Gruppe entsprechend gewählt und variiert werden. Je nach Gruppengröße verändert sich die Spieldauer.

Falls die Paare statt durch Gesten über Gegenstände oder Bilder (DIN A4) gekennzeichnet werden sollen, müssen alle diese Dinge doppelt und in ausreichender Anzahl vorhanden sein.

Die Übung kann im Stehen in einem größeren Raum, in einem Sitzkreis oder an Tischen sitzend gespielt werden.

Spielablauf

- Die Spielleitung stellt die Übung vor und erklärt die Regeln.
- Von der Gruppe oder der Spielleitung wird festgelegt, welches Mittel (Gesten, Bilder…) für die Kennzeichnung der Paare gelten soll.
- Es wird vereinbart, wer das Suchteam bildet. Das kann eine Einzelperson sein oder eine Kleingruppe von zwei oder drei Schüler*innen. Diese Person/Personen verlassen nun den Raum. Gibt es ein Team, dann klärt es, wer mit dem Aufrufen beginnen soll.
- Alle anderen finden sich zu Paaren zusammen und entscheiden sich als Paar für eine gemeinsame Geste oder den gleichen Gegenstand.

- Dann lösen sich alle Paar auf. Die Schüler*innen verteilen sich im Raum oder setzen sich so um, dass höchstens ein bis zwei Paare nebeneinandersitzen.
- Wird mit Gegenständen oder Bildern gearbeitet, müssen diese nun verdeckt werden.
- Das Suchteam bzw. der/die Schüler*in wird in den Raum geholt.
- Einer vom Team ruft nun zwei aus der Klasse auf. Die genannten zeigen ihre jeweilige Geste oder ihren Gegenstand.
- Stimmen sie überein, dann stellen sie sich zusammen an den Rand des Raumes oder setzen sich hin. Die Gegenstände oder Bilder können aufgedeckt bleiben.
- Werden die Paare im Team gesucht, kann der gleiche Schüler weiterraten.
- Stimmen die Kennzeichen der beiden gewählten Schüler*innen nicht überein, verbergen sie ihre Gegenstände wieder. Der Suchende ruft wieder zwei Personen auf und überprüft die Übereinstimmung.
  Variante: Die aufgerufenen Schüler*innen bleiben „aufgedeckt", d. h. die Gesten werden weiter ausgeführt, die Gegenstände/Bilder nicht mehr verdeckt. Die/der Paaresucher*in ruft weiter auf und vergleicht das Erkennungsmerkmal mit den schon vorhandenen.
- Das Spiel endet, wenn alle Paare gefunden wurden.

Hinweise für den Distanzunterricht

Die Übung lässt sich auch im Distanzunterricht durchführen. Voraussetzung dafür ist, dass die Kameras aller Mitspielenden zu Beginn des Spieles für die Erläuterungen und Vereinbarungen eingeschaltet sind und im Spielverlauf, wenn zwei aufgerufen werden, ihre Kennzeichen zu zeigen.
Der Schüler/die Schülerin bzw. das Team wird in einen Breakout-Raum geschickt, während die Gruppe Paare bildet und Erkennungsmerkmale vereinbart.
Die Spielleitung kann durch Zusätze bei den Teilnehmernamen markieren, welche Paar schon gefunden wurden.

Gestaltungsvariation für Anspruchsvolle

Eine Steigerung des Schwierigkeitsgrades kann erzielt werden, wenn nicht zwei gleiche Gesten oder Bilder gefunden werden müssen, sondern ein Bild und ein dazu passender Begriff. Dann kann die Übung auch themenbezogen eingesetzt werden.

Beispiele:	Foto	Begriff
	Moschee	Islam
	Menora	Judentum
	Altar in Kirche	Altar
	Krippe	Weihnachten
	blutiges Messer	5. Gebot
	zerrissenes Herz	6. Gebot

Buchtipp

Die Übung ist inspiriert durch die Spielbeschreibung „Menschen-Memo" aus dem Büchlein „Die 50 besten Spiele in unruhigen Situationen", S. 29, von Monika Bücken-Schaal, Don Bosco Medien 2015, 4. Auflage