



# MINI-SQUARE

## Das Katastrophenspiel

**Ein Kooperationsspiel, bei welchem ihr auf die Hilfe eurer Gruppe angewiesen seid.**

Hinweis: Für dieses Spiel brauchst du am besten ein Haus oder zu mindestens mehrere Räume. Solltest du das nicht zur Verfügung haben, findest du unter „Varianten“ andere Spielvorschläge. Die Reflexionsmethode bleibt die gleiche.

Du sammelst alle Minis in einem Kreis und erklärst zuerst das Spiel. Dazu kannst du diesen Einstieg nutzen oder dir selbst etwas ausdenken: „Stellt euch vor, es gab ein starkes Erdbeben und das Haus ist dabei schwer beschädigt worden. Wir, die Minis, die sich gerade im Haus aufgehalten haben, sind überall verteilt. Viele von uns sind verschüttet und verletzt. Alleine können die meisten sich nicht befreien, sie sind auf die Hilfe anderer angewiesen. Eure Aufgabe ist es, alle Minis zu finden, zu befreien und raus auf den Hof zu bringen.“

**Grundlagen dieser Übung sind:**

- Aufgabe der Minis ist es, sich als Gruppe wieder an einem Ort zu sammeln. Diesen Ort legst du als Spielleitung fest.
- Jeder Mini hat eine bestimmte Einschränkung (oder auch mehrere), die du als Spielleitung festlegst und nur dem jeweiligen Mini mitteilst.

Mögliche Einschränkungen sind:

- Verschüttet: Der Mini ist angebunden und kann nur befreit werden, indem jemand ihn losbindet.
- Stumm: Der Mini darf nicht sprechen.
- Verlorene Arme/Beine: Der Mini darf die jeweiligen Körperteile nicht benutzen. Arme können auch aneinander gebunden werden.
- Blind: Der Mini bekommt die Augen verbunden, damit er nichts sieht.

**Hinweise:**

- Achte bei der Einteilung der Einschränkungen darauf, dass eine ausreichende Anzahl an Minis handlungsfähig ist.
- Weise darauf hin, dass das Spiel erst mit dem Signalton der Hupe beginnt. Bis zu diesem Signal bewegt sich keiner der Minis von seinem Platz weg.
- Weise ebenfalls darauf hin, dass die Minis achtsam miteinander umgehen, so dass sich niemand verletzt.
- Das Signal der Hupe dient auch dazu, das Spiel abbrechen zu können (z.B. wenn es zu lange dauert).

Nun verteilst du einen Mini nach dem anderen im Haus. Achte darauf, dass die anderen Minis nicht mitbekommen, wohin du die anderen bringst. Am sinnvollsten ist es, wenn du zuerst die Minis mitnimmst, die am weitesten weg platziert werden sollen und

zum Schluss die Minis, die in der Nähe der Ausgangsposition platziert werden.

Hast du einen Mini an seinen Platz gebracht, teilst du ihm mit, welche Einschränkungen er\*sie hat. Je nach Einschränkung verbindest du ihm die Augen, die Hände oder bindest ihn an.

Sind alle Minis verteilt, lässt du das Signal der Hupe ertönen und das Spiel beginnt.

Nun lässt du die Minis alleine handeln und greifst nur dann ein, wenn sie sich nicht an die Regeln halten oder nicht achtsam miteinander umgehen.

Das Spiel endet, wenn alle Minis wieder am vereinbarten Ort sind.

### **Reflexion:**

Zum Schluss reflektieren alle Minis gemeinsam, wie es den einzelnen Minis während des Spiels erging und wie zufrieden sie mit der Erfüllung ihrer Aufgabe sind: Was haben wir richtig gut gemacht? Was war nicht gut und hätte besser gehen können?

Du kannst dieses Spiel auch speziell auf das Thema "Freiheit" hin auswerten. Dann eignet sich die folgende Methode: Es gibt verschiedene Gegenstände, die reihum gegeben werden. Jeder Gegenstand hat eine bestimmte Bedeutung, zu der etwas gesagt werden soll:

- Seilstück: Da habe ich mich unfrei gefühlt. Da war ich handlungsunfähig.
- Bild des Vogels: Da konnte ich selbst etwas tun. Da hab ich mich frei gefühlt und konnte selbst entscheiden und handeln.
- Stein: Das ist mir schwer gefallen. Das mochte ich nicht. Das ist schief gelaufen.
- Feder: Das war leicht. Das hat mir gefallen.
- Verbandsmull: Das hat mich verletzt.

Wichtig bei jeder Reflexion: Es braucht jeder nur das sagen, was er sagen möchte. Es muss auch nicht jeder zu allem etwas sagen.

### **Rottenburg-Stuttgart**

