

## 4 Planung

### Systemische Spiele

#### Beschreibung

##### System legen:

Sie legen einen Gegenstand in die Mitte des Raums. Alle TN sollen auf Karten alles aufschreiben, was man benötigt, damit dieser Gegenstand dort stehen kann. Die Karten sollen so um den Gegenstand gelegt werden, dass sie thematisch zusammenpassen. Ziel des Spiels ist es, Systeme und deren Gesetzmäßigkeiten zu erklären.

##### Dreieck:

TN laufen durch den Raum. Heimlich soll sich jeder zwei Partner aussuchen. Auf ein Zeichen versuchen alle mit den Partnern ein gleichschenkliges Dreieck zu bilden. Das verursacht ein dynamisches Chaos. Nur in seltenen Fällen kommen die TN zum Stillstand. Wenn nicht, einfach ab einem bestimmten Punkt unterbrechen. Ziel der Übung ist es, zu zeigen, dass Systeme dynamisch sind und versuchen, sich selbst zu regulieren.

##### Kartenspiele:

Es werden Tische mit je 3 Plätzen und einem Kartenspiel vorbereitet. An jedem Tisch sitzen 2 Personen. Jeder Tisch hat Spielregeln (z.B. „die erste rote Karte sticht“ oder „die niedrigste Karte sticht“). Jetzt werden die 3. Spieler ergänzt, die die Regeln noch nicht kennen. Ohne zu reden wird gespielt. Die 3. Person muss die Regeln herausfinden. Nach 5 Minuten wird rotiert - ein „Eingeweihter“ wechselt an einen neuen Tisch. Ziel des Spiels ist es, zu zeigen, dass in Systemen eigene Regeln gelten, die man erst herausfinden muss.

##### Regel finden:

Es wird ein rechteckiges Feld mit Stühlen begrenzt. Drei Freiwillige gehen vor die Tür. Sie sollen später raten, nach welchen Regeln sich die „Eingeweihten“ verhalten. Im Raum wird ausgemacht, dass das Feld in der Mitte auf einer Spitze balanciert. Die Teilnehmer müssen sich immer so bewegen, dass das Feld in Balance ist. Allerdings dürfen die Eingeweihten jede Menge Störinformationen streuen, z.B. Pfeifen, Hüpfen, sich setzen und wieder aufstehen - Hauptsache, das Feld bleibt in Balance. Die Freiwilligen kommen in den Raum und in das Feld. Es wird die Aufgabe nochmal erklärt und dann der Startschuss gegeben. In der Regel haben die Freiwilligen nach wenigen Minuten noch keine Ahnung, welche Regeln gelten. Daher nehmen Sie einen Teil der Eingeweihten raus und versuchen es erneut. Danach noch welche (auf Freiwillige) bis vielleicht am Ende nur noch ein Freiwilliger und ein Eingeweihter übrig sind. Auflösung. Ziel ist es, zu zeigen, dass Systemregeln manchmal sehr schwer zu erkennen sind.

#### Material

siehe oben

# Methodenbaukasten „Schulfach Glück“

**Hintergrund** Systemisches Denken ist komplex. Es gibt bestimmte Gesetzmäßigkeiten, wie z.B. „Das System ist mehr als die Summe seiner Elemente“, „Systeme haben die Tendenz, sich selbst zu regeln“, „Die Grenzen bestimmt das System selbst“, „Die Regeln sind der Kitt, der die Elemente zusammenhält“ usw. Um diese Komplexität besser zu verstehen, bieten sich neben Vorträgen auch diese Spiele an.

**Zeitaufwand** Mind. 30 Minuten pro Spiel

**Tipp**

---

Raum für eigene Ideen, Ergänzungen ...

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---