



Kreativitätsspiele



- Decodierung
- Flugzeugentführung – ein Rätselspiel
- Freie Assoziation
- Land-Art 1
- Möglichkeitenmatrix
- Rätsel
- Ton in Ton



Kreativitätsspiele - Sortiert nach Dauer



0 – 15 min.

- Freie Assoziation

16 – 30 min.

- Decodierung
- Möglichkeitsmatrix
- Rätsel
- Ton in Ton

61 – X min.

- Flugzeugentführung – ein Rätselspiel
- Land-Art 1



Kreativitätsspiele - Sortiert nach TN-Anzahl



2 bis 5 TN

- Flugzeugentführung - ein Rätselspiel
- Freie Assoziation
- Möglichkeitsmatrix
- Ton in Ton

6 bis 10 TN

- Decodierung
- Flugzeugentführung - ein Rätselspiel
- Freie Assoziation
- Land-Art 1
- Möglichkeitsmatrix
- Rätsel
- Ton in Ton

11 bis 25 TN

- Decodierung
- Flugzeugentführung - ein Rätselspiel
- Freie Assoziation
- Land-Art 1
- Möglichkeitsmatrix
- Rätsel
- Ton in Ton

Über 25 TN

- Decodierung
- Möglichkeitsmatrix
- Ton in Ton

ABLAUF

Die TN werden in gleich große Teams von 4-8 Personen geteilt. Sie bekommen die verschlüsselten Texte, Papier und Stifte. Die GL bereitet z.B. Kuverts mit einzelnen übersetzten Vokalen vor.

Die TN sollen als Team zusammenarbeiten, um die nachfolgende geheimnisvolle Schrift in verständliche Sprache zu übersetzen. Dazu ist insgesamt 20 Min. Zeit, wovon die TN 2 Min. für die Festlegung ihrer Strategie verwenden sollen. Die TN stehen im Wettbewerb mit den Anderen. Das Team, das die Übersetzung am schnellsten zuwege bringt, gewinnt. Die Teams können sich dafür entscheiden, die Übersetzung von Vokalen zu „kaufen“. Das bedeutet, dass für jeden „gekauften“ Vokal 3 Min. auf ihre benötigte Übersetzungszeit addiert wird.

Entschlüsselter Text:

DIESE AKTIVITAET STELLT HOHE ANFORDERUNGEN AN DAS TEAM. GEMEINSAM MUESSEN DIE MITGLIEDER MIT MOEGLICHST WENIG UNTERSTUETZUNG VON AUSSEN EINE RAETSELHAFTE INSCHRIFT ENTZIFFERN. DIE AUFGABE ERFORDERT FINDIGKEIT, KOOPERATION IM TEAM UND NATUERLICH DIE KENNTNIS DER DEUTSCHEN SPRACHE. ALS KLEINER HINWEIS SEI MITGETEILT, DASS NUR GROSSBUCHSTABEN UND WEDER UMLAUTE NOCH DER BUCHSTABE SZ VERWENDET WERDEN. VIEL GLUECK!

 **Teilnehmerinnen**
6 - 26

 **Dauer:**
ca. 30 min.

 **Ziel:**

- Kommunikation
- Teamentwicklung
- Teamführung

 **Material:**

- Kopien des verschlüsselten Textes
- Zettel mit je 1 Vokal in verschlüsselter und entschlüsselter Form
- Papier, Stifte, ev. Ein Plakat mit Lösung

 **Schwierigkeit:**

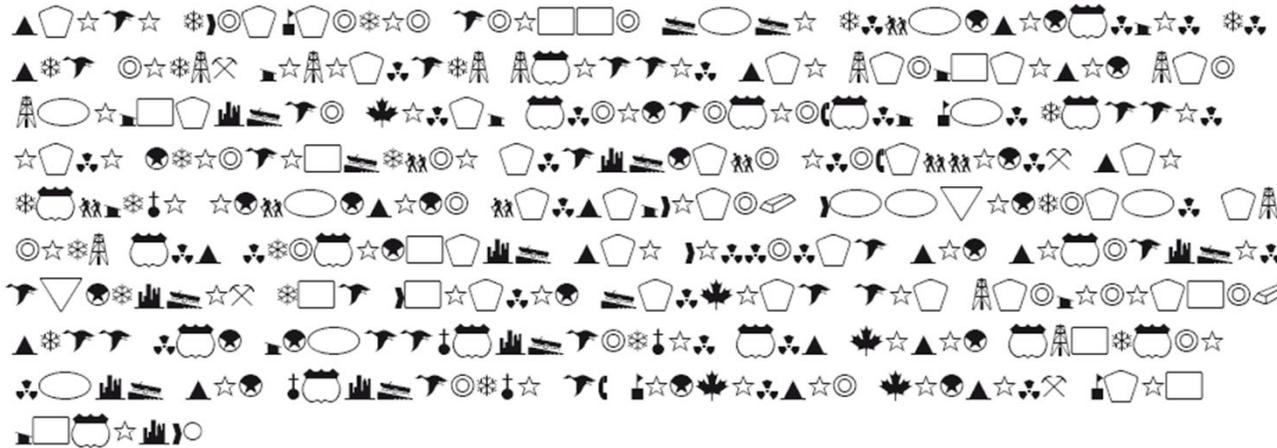
Emotional
 

Technisch
  



ABLAUF

Verschlüsselte Inschrift:



Variationsmöglichkeit:

Biete den TN statt der übersetzten Vokale eine Übersetzung der ersten Textzeile an. Ein Team, das diese Übersetzung in Anspruch nimmt, erhält eine Zeitstrafe von 12 Min.

Teilnehmerinnen
6 - 26

Dauer:
ca. 30 min.

Ziel:
- Kommunikation
- Teamentwicklung
- Teamführung

Material:
- Kopien des verschlüsselten Textes
- Zettel mit je 1 Vokal in verschlüsselter und entschlüsselter Form
- Papier, Stifte, ev. Ein Plakat mit Lösung

Schwierigkeit:
Emotional

Technisch



Flugzeugentführung – ein Rätselspiel

ABLAUF

Die Situation lautet: „Ein Flugzeug wird auf dem Flug von Hawaii nach Singapur entführt. Eure Aufgabe ist es herauszufinden, welche von den verdächtigen Personen, die von der Polizei aufgegriffen wurden, die Entführerin war.“ Jede TN erhält ein Kärtchen, das sie nicht aus der Hand geben darf. Auf 17 Kärtchen (siehe Kopiervorlage) befindet sich je eine Schlüsselinformation. Gemeinsam soll die Lösung gefunden werden.

Variationsmöglichkeiten:

Die Übung wird üblicherweise mit 17 TN durchgeführt, bei kleineren Gruppen kann z.B. jede TN zwei Kärtchen bekommen. Bei größeren Gruppen gibt es auch die Variante, dass jeder Spielerin eine Beobachterin zugeordnet wird bzw. dass einige Beobachterinnen für die ganze Gruppe die Notizen machen.

Variante „Blindgänger“: Bei anspruchsvollen Gruppen kann man auch einige völlig irrelevante Informationen („Blindgänger“) dazwischenmogeln.

Eventuell kann die Gruppe Papier und Stifte anfordern um Informationen zu gliedern. Erleichtert allerdings den Prozess! Je nach Gruppe entscheidet die GL.

 **Teilnehmerinnen**
max. 21

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**

- Teil-Informationen koordinieren
- Konstruktive Lösungssuche
- Funktion in einer Arbeitsgruppe übernehmen

 **Material:**

- Informationskärtchen
- Ev. Papier und Stifte

 **Schwierigkeit:**

Emotional


Technisch




Flugzeugentführung – ein Rätselspiel

| Kreativitätsspiele

S 2 / 3

ABLAUF

Hinweise:

- Es ist besonders bedeutend, dass die Informationen nicht aus der Hand gegeben werden dürfen. Die Aufgabe wäre sonst sehr viel einfacher und die Dynamik eine völlig andere.
- Rätselspiele können zu verschiedenen Themen erfunden werden. Eine gute Möglichkeit Inhalt mit Interaktion zu verbinden.

Auswertung/Weiterarbeit:

Eine Runde mit verschiedenen Reflexionsfragen für jede einzelne TN:

- Welche Aufgabe habe ich in der Gruppe übernommen?
- Wie zufrieden bin ich mit dem Ergebnis (Zusammenarbeit, Zeit, ...)?
- Was waren besondere Schwierigkeiten oder Hilfen?

Mögliche Reflexionsfragen für die Gesamtgruppe:

- Wie ist die Gruppe an die Aufgabe herangegangen?
- Wer hat die Führung übernommen?
- Wo waren hilfreiche Impulse und Weichenstellungen?
- Gab es Hindernisse und Sackgassen?
- Wie wurde mit den Informationen umgegangen?
- Wer hat ermutigt, wer hat sich eher destruktiv verhalten?
- War die Arbeit organisiert?

Vielleicht gibt es Verbesserungsvorschläge für die Koordination und Organisation innerhalb der Gruppe. Diese könnten bei einem weiteren Rätsel umgesetzt werden.

 **Teilnehmerinnen**
max. 21

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**

- Teil-Informationen koordinieren
- Konstruktive Lösungssuche
- Funktion in einer Arbeitsgruppe übernehmen

 **Material:**

- Informationskärtchen
- Ev. Papier und Stifte

 **Schwierigkeit:**

Emotional


Technisch




Flugzeugentführung – ein Rätselspiel

| Kreativitätsspiele

ABLAUF

Vorlage:

Lisa Lange ist eine Archäologin, die glaubt, dass menschliches Leben erstmals auf der Insel Fani entstanden ist und sucht nach Beweisen.	Dem Kapitän wurde befohlen, über die Insel Fani zu fliegen, wo die Entführerin mitten in der Nacht mit dem Fallschirm absprang.	Zwei Tage nach der Entführung machte die Polizei von Fani fünf Amerikanerinnen ausfindig, auf die die Beschreibung von der Entführerin in einigen Aspekten passte.	Die Polizei berichtet, dass vor einem Monat eine junge Frau mit einem großen, seltsam aussehenden Hund in einem Segelboot auf der Insel ankam. Dieses Boot hat sie von San Francisco dorthin gesteuert.
Das Flugzeug wurde am Abend des 14. August entführt.	Bettina Beng wird in den USA gesucht, weil sie 50 Pfund Marihuana verkauft hat.	Anne Dirks hat sich in einen Fani-Insulaner verliebt, als dieser in den USA als Student war.	Mechthild Maler ist Bettina Bengs Sekretärin.
Anni Murkel interessiert sich sehr für die religiösen Feste der Inselbewohner Fanis.	Mechthild Maler ist das erste Mal am 16. August auf der Insel angekommen.	Die Entführerin hat hellbraunes Haar und blaue Augen.	Als die Polizei Lisa Lange fand, löste sie einen Fallschirm vom Baum.
Das Mädchen, das sich in den Fani-Insulaner verliebt hat besitzt einen Mischlingsrüden zwischen Schäferhund und Collie namens Robert.	Die Schwester der Entwicklungshelferin und ihre Sekretärin sind von den Philippinen per Boot auf die Insel gekommen.	Die Entführerin war aus einer Nervenheilanstalt der USA geflohen.	Die Schwester von Bettina Beng ist vom Auswärtigen Amt nach Fani geschickt worden und wohnt seit einem Jahr dort.
Die Archäologin hat schwarzes Haar und braune Augen.			
Blindgänger:			
Auf der Insel Fani geht eine Krankheit um, die bisher noch nicht erforscht ist.	Beim Verkauf von Marihuana hatte Bettina Beng eine Komplizin, die derzeit nicht bekannt ist.	Anne Dirks und Lisa Lange haben einst an einem gemeinsamen Projekt in Singapur gearbeitet.	Der Fani-Insulaner in den sich Anne Dirks verliebt hat, besitzt einen Fallschirm.

Antwort: Es kann nur Anni Murkel sein, denn alle anderen Verdächtigen haben gute Alibis.

Teilnehmerinnen
max. 21

Dauer:
1 Stunde oder mehr

Ziel:

- Teil-Informationen koordinieren
- Konstruktive Lösungssuche
- Funktion in einer Arbeitsgruppe übernehmen

Material:

- Informationskärtchen
- Ev. Papier und Stifte

Schwierigkeit:

Emotional

Technisch



✓ ABLAUF

Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein beliebiger Gegenstand wird in die Mitte des Kreises gelegt. Nun beginnt die Gruppe Zusammenhänge und Gemeinsamkeiten zwischen verschiedenen Eigenschaften des Gegenstandes und dem Thema zu finden.

Beispiel: Was hat eine Zündholzschachtel mit dem Jugendcamp zu tun?

- Die Zündholzschachtel ist gefüllt – auch ein Camp ist gefüllt mit Programm, geplanten Inhalten, Ereignissen, ...
- Die Zündholzschachtel hat Ecken und Kanten – bei gemeinsamen Zeiten in der Gruppe läuft auch nicht immer alles „rund“
- Die Zündholzschachtel hat raue Stellen, durch Reibung entstehen Funken – Reibung kann auch in der Gruppe entstehen, durch Konflikte und Spannungen entstehen aber oft auch neue Ideen und neuer Schwung ...

Die Methode kann zu ganz unterschiedlichen Themen und Arbeitsaufträgen angewandt werden.

Auswertung/Weiterarbeit:

Die einzelnen Aussagen werden mitnotiert, ev. auf Plakaten für alle sichtbar. Über einzelne Punkte gibt es Übereinstimmung, andere regen Diskussionen an, verschiedene Standpunkte werden sichtbar



Teilnehmerinnen
4 - 20

Dauer:
ca. 15 min.

Ziel:

- Über den Tellerrand denken
- Assoziationen zum Thema finden
- Diskussion in der Gruppe

Material:

- Beliebiger Gegenstand

Schwierigkeit:

- Emotional
- Technisch



ABLAUF

Land-Art ist eine zeitgenössische Kunstrichtung: „Landschaftskunst“ könnte man es direkt übersetzen. Es geht um ein künstlerisches Arbeiten IN und MIT der Natur. Mit Land-Art kann die oft von nützlicheren Fertigkeiten verdrängte Kreativität zu ihrem Recht kommen.

Gearbeitet wird mit Materialien die Wälder, Bäche, Wiesen usw. in Hülle und Fülle bieten: Stein, Holz, Blüten, Moos, Erde, Lehm, Blätter, Schnee, ... aber auch mit Licht, Schatten, Wellen, Strömungen, Ebbe und Flut, Hitze usw. Respekt vor der Natur ist dabei wichtig. Es wird kein lebendes Holz verwendet, natürlich keine geschützten Blumen gepflückt und überhaupt keine exzessive Naturnutzung betrieben. Wir bewegen uns bei Land-Art in der Natur und versuchen ihre Schönheit, Stille, Botschaft aber auch ihre Bedürfnisse wahrzunehmen.

Vorübung:

Als Vorübung können die TN in Kleingruppen ein Brainstorming machen: Mit welchen Materialien bzw. Zuständen kann man beim Land-Art arbeiten? Mit welchen Tätigkeiten können diese Materialien bzw. Zustände bearbeitet werden? (Also z.B. Wind, Wasser, Stein, Feuer, Holz, Lianen, Gras, Farne, ... und z.B. suchen, bohren, brechen, flechten, stecken, beleuchten, waschen, ...). Die in den Kleingruppen gefunden Wörter können dann z.B. geclustert bzw. in ein Mind-Map gebracht werden. Die Vorübung soll die TN sensibilisieren für die Möglichkeiten beim künstlerischen Arbeiten in der Natur. Zeit für diese Vorübungen: etwa 20 Min.

Die TN gehen dann mit der GL in die Natur in ihr „Freiluftatelier“. Ihre erste Aufgabe ist es, sich einen Platz zu suchen, an dem sie arbeiten möchten: Eine Lichtung, ein Bachufer, ein Baum, eine Höhle, ... Eine Künstlerin nimmt natürlich nicht den erstbesten Platz, sondern vertraut auf ihre Intuition, der sie in etwa einer Viertelstunde lang nachspürt. Danach treffen sich die TN wieder beim Ausgangspunkt.

Teilnehmerinnen
8 - 24

Dauer:
1 Stunde oder
mehr

Ziel:

- Natur erleben
- Kreativität fördern
- Künstlerisch arbeiten

Material:

- Natur
- Stifte und Papier für Vorübung

Schwierigkeit:

Emotional

Technisch



ABLAUF

Die GL gibt ihnen nun einige „Grenzen“ vor:

1. Ein Thema das bearbeitet werden soll. Themen können unterschiedlich abstrakt sein (Fläche, Frühling, Abendsonne, der 11. September 2001, Krieg, Olympia, Jesus und die Ehebrecherin, ...).
2. Zeitstruktur: Wie lange ist für diese Arbeit Zeit? Eine Stunde ist (für einen künstl. Akt) eher Minimum.
3. Materialvorgaben: Darf alles an Material verwendet werden? Oder nur eines bzw. einige bestimmte Materialien?
4. Dimensionsvorgaben: Wie groß soll das Kunstwerk werden?

Variationsmöglichkeit:

Schnee ist ein hervorragendes Medium für Land- Art.

Hinweis: Nicht darauf bestehen, dass ein Kunstwerk entsteht. Sichtbar sein sollen die Spuren. Wenn jemand sein Konzept nicht mehr umsetzen konnte, oder ein ehrgeiziges Vorhaben nicht fertig wird, dann darf das auch so sein. Wichtig ist der kreative Weg, nicht das ästhetische Ziel.

Auswertung/Weiterarbeit:

Anschließend soll genügend Zeit für eine Vernissage sein. Die Gruppe wandert von Kunstwerk zu Kunstwerk, die jeweiligen Künstlerinnen geben eine kurze Erklärung zum Werk ab, indem sie die Entstehung reflektieren. Wie sind sie die Thematik angegangen: Gab es erst ein Konzept, zu dem du dir dann Materialien gesucht hast? Oder hast du einfach mal begonnen und die Ideen sind im Tun mehr geworden? Ist es dir leicht gefallen, einen Bezug zum Thema zu finden? Hast du irgendetwas „technisch“ nicht umsetzen können? Wie einflussreich ist z.B. das Licht für dein Kunstwerk? Wichtig ist, dass nicht bewertet wird, welche Kunstwerke gut oder weniger gut sind, sonst geht die Freude an der eigenen Kreativität schnell verloren.



Teilnehmerinnen

8 - 24



Dauer:

1 Stunde oder
mehr



Ziel:

- Natur erleben
- Kreativität fördern
- Künstlerisch arbeiten



Material:

- Natur
- Stifte und Papier für Vorübung



Schwierigkeit:

Emotional



Technisch





✓ ABLAUF

Auf dem Plakat wird eine Tabelle gezeichnet. Jedes Tabellenfeld entspricht der Größe einer Moderationskarte. Die Tabelle sollte mindestens 7 Spalten und 11 Zeilen umfassen.

Die TN analysieren zu einer Problemstellung, welche verschiedenen Aspekte diese hat. (Z.B. beim Thema „Neueröffnung eines Jugendraumes“: Zielgruppe, Ziele, Finanzierung, Verantwortliche, Ort, ... - siehe zweite Seite). Diese Aspekte werden als Überschriften in eine Spalte eingetragen. Zu jedem Einzelaspekt überlegen sich die TN welche Möglichkeiten es dazu gibt. Diese werden jeweils einzeln auf Moderationskärtchen notiert und unter dem betreffenden Aspekt mit Tesaband geklebt. Nachdem so alle Aspekte gefüllt wurden, sammeln die TN in einer Einzelphase mögliche Kombinationen, die für sie in Frage kommen. Diese werden vorgestellt. Anschließend einigt sich die Gruppe auf einen gemeinsamen Lösungsvorschlag zur Problemstellung.



Teilnehmerinnen
ab 2

Dauer:
ca. 20 min.

Ziel:
– Bestmöglichen Lösungsweg finden

Material:
– 1 Plakat (ca. 2m x 1m)
– 10 Moderationskärtchen in mind. 6 versch. Farben (1/3 A4-Seite)
– Filzstifte
– Kreppband

Schwierigkeit:
Emotional
Technisch



ABLAUF

Thema: Neueröffnung eines Jugendraumes						
Zielgruppe	Ziele	Finanzierung	Verantwortliche	Ort	Öffnungszeiten	Angebote
14 - 17	Inhaltliche Angebote setzen	100% von Gemeinde	Jugendliche, die dort erscheinen	Jugendraum in der Pfarre	Fr 19:00 – 22:00 Uhr	Dart
16 - 19	Freizeitaktivität anbieten	100% von Pfarre	Ein Leitungsteam	Buffet in der Schule	Sa/So 15:00 – 19:00 Uhr	Wuzzler
Ab 17	Pfarrkontaktmöglichkeit herstellen	50% Pfarre – 50% Gemeinde	Eltern der Jugendlichen	...	Sa nach der Abendmesse	Bar
12 - 16	...	100% selbstfinanziert (Getränke)	Pastoralassistentin	...	Mo 18:00 – 22:00 Uhr	Kuschelsofa
...	...	100% Finanzaktionen (Festl)
...	...	Diverse Mischformen

Teilnehmerinnen
ab 2

Dauer:
ca. 20 min.

Ziel:
– Bestmöglichen Lösungsweg finden

Material:
– 1 Plakat (ca. 2m x 1m)
– 10 Moderationskärtchen in mind. 6 versch. Farben (1/3 A4-Seite)
– Filzstifte
– Kreppband

Schwierigkeit:
Emotional
Technisch

✓ ABLAUF

Die Gruppe wird in Einzeldenkerinnen und Fünfer- Teams unterteilt. Per Abzählen (= Zufallsprinzip) werden unterschiedliche Wettbewerberinnen zusammengelost. Jede Wettbewerberin erhält die kopierten Rätselangaben und Schreibsachen.

Wie bei einer Schularbeit versuchen sie die Rätsel zu lösen und den Lösungsweg schriftlich festzuhalten. Bewertet werden die richtigen Lösungsansätze und die richtigen Lösungen. Die Fünferteam können untereinander kommunizieren. Die Einzeldenkerinnen müssen für sich bleiben.

Angaben (siehe auf den folgenden Seiten):



 **Teilnehmerinnen**
8 - 24

 **Dauer:**
ca. 30 min.

 **Ziel:**

- Problemlösung kognitiv
- Miteinander überlegen vs. Einzeldenkerin

 **Material:**

- Papier und Stifte

 **Schwierigkeit:**

Emotional
✓ ✓ ✓

Technisch
✓

ABLAUF

1. Die 4 Gefangenen ...

4 (unschuldig) Gefangene haben einen Fluchttunnel gegraben. Da sie unterschiedlich gut zu Fuß sind, brauchen sie unterschiedlich lang um ihn zu passieren: Eine braucht 1 Min., eine Zweite braucht 2 Min., die Dritte 5 Min. und die Letzte sogar 10 Min.!

Der Tunnel ist so eng und so einsturzgefährdet, dass immer maximal 2 Gefangene auf einmal durch ihn flüchten können. Und der Tunnel ist so dunkel, dass immer eine Taschenlampe mitgeführt werden muss. Die Ausbrecherinnen haben nur 1 Taschenlampe und die Wärterin überprüft die Zellen alle 17 (!) Min. Wie müssen Sie vorgehen, damit sie den Ausbruch schaffen?

Die 4 Gefangenen-Lösung:

Zuerst gehen die 1- und 2-Min.-Gefangene. Die 1- (oder die 2-)Min.- Gefangene gehen mit der Taschenlampe zurück. Bis hierher 3 (oder 4) Min. Dann gehen die 5- und 10-Min.-Gefangene. Bis hierher 13 (oder 14) Min. Jetzt geht die 2- (oder die 1-)Min.-Gefangene mit der Taschenlampe zurück. Bis hierher 15 Min. Abschließend gehen noch einmal die 1- und 2-Min.-Gefangene. Endzeit damit genau 17 Min. 3.

 **Teilnehmerinnen**
8 - 24

 **Dauer:**
ca. 30 min.

 **Ziel:**

- Problemlösung kognitiv
- Miteinander überlegen vs. Einzeldenkerin

 **Material:**

- Papier und Stifte

 **Schwierigkeit:**

Emotional
  

Technisch


 **ABLAUF****2. Die Viertelstunde**

Aus Gründen, die hier nichts zur Sache tun, müsst ihr sehr genau eine Viertelstunde zeitlich abmessen ...

Ihr besitzt zwei Zündschnüre, die beide jeweils 1 Stunde brennen! Dummerweise ist die Zündschnur aber so schlecht gearbeitet, dass sie nicht regelmäßig verbrennt. Daher ist es nicht möglich die Zündschnur einfach vier zu teilen. Könnt ihr mit eurem Feuerzeug dennoch irgendwie die Viertelstunde eruieren? Wie?

Die Viertelstunde-Lösung:

Man zündet die eine Zündschnur an beiden Enden, die andere Zündschnur an einem Ende gleichzeitig an. Wenn die eine Zündschnur völlig verbrannt ist (das ist nach einer halben Stunde!), wird die andere Zündschnur auch am zweiten Ende entzündet. Damit hat man die andere Zündschnur zu einer halben Stunde verkürzt. Und durch das Anzünden an beiden Seiten wird diese Zündschnur genau nach einer Viertelstunde völlig verkohlt sein.

 **Teilnehmerinnen**
8 - 24 **Dauer:**
ca. 30 min. **Ziel:**

- Problemlösung kognitiv
- Miteinander überlegen vs. Einzeldenkerin

 **Material:**

- Papier und Stifte

 **Schwierigkeit:**
Emotional
  
Technisch


 **ABLAUF****3. Die Glühbirnen**

In einem fensterlosen Raum im Keller eines Hauses sind 3 einfache Glühbirnen angebracht, 2 an der Wand und eine an der Decke. Neben der Eingangstüre befinden sich 3 Kippschalter, wobei jeder Schalter mit einer Glühbirne im Inneren des Raumes verbunden ist. Die Türe zum Raum ist geschlossen und so dicht, dass kein Schimmer Licht aus dem Inneren nach aussen dringen könnte (auch nicht durchs Schlüsselloch!). Man darf den Raum nur EINMAL betreten und nach dem Öffnen der Türe ist es nicht mehr erlaubt, die Schalter zu berühren. Wie ist es unter diesen Bedingungen möglich herauszufinden, welcher der 3 Schalter mit der Glühbirne an der Decke des Kellerraumes verbunden ist?

Die Glühbirnen-Lösung:

Man drückt den Schalter eins und zwei nach unten und schaltet damit zwei beliebige Lampen ein. Nach z.B. 10 Min. lässt man einen Schalter unten, und schaltet den zweiten wieder aus. Dann erst geht man in den Raum. Die Glühlampen sind nun identifizierbar: Eine brennt, eine ist kalt und eine ist heiß. So können sie gut den Schaltern zugeordnet werden.

 **Teilnehmerinnen**
8 - 24 **Dauer:**
ca. 30 min. **Ziel:**

- Problemlösung kognitiv
- Miteinander überlegen vs. Einzeldenkerin

 **Material:**

- Papier und Stifte

 **Schwierigkeit:**
Emotional
  
Technisch


 **ABLAUF****4. Die Paprikas ...**

Eine Gemüsehändlerin erhält drei unterschiedliche Paprika-Kisten. Eine ist sortenrein mit grünen Paprikas gefüllt, eine mit roten und die dritte Kiste ist mit gemischten Paprikas in rot und grün befüllt. Alle Kisten sind beschriftet, aber die Lieferantinnen teilen hohnlächelnd mit, dass alle Kisten falsch befüllt worden sind. Wie kann die Gemüsehändlerin - ohne die Kisten ganz zu öffnen – durch Herausnehmen einzelner Paprikas bestimmen, welche Sorten sich in welcher Kiste befinden? Wieviele Paprikas muss er dazu herausnehmen?

Die Paprika-Lösung:

Ein Paprika ist dazu lediglich zu ziehen. Nämlich einer aus der Kiste mit der Aufschrift „gemischt“. Ist er rot (grün), dann wissen wir, dass hier die roten (grünen) drinnen sind, weil die gemischten hier nicht drinnen sein können. Wissen wir aber die rote Farbe fix, dann ist bei der falsch beschrifteten grünen Kiste klar, dass weder rot noch grün drinnen sein kann. Bleibt also gemischt. In der dritten Kiste sind dann natürlich die grünen.

 **Teilnehmerinnen**
8 - 24 **Dauer:**
ca. 30 min. **Ziel:**

- Problemlösung kognitiv
- Miteinander überlegen vs. Einzeldenkerin

 **Material:**

- Papier und Stifte

 **Schwierigkeit:**
Emotional
  
Technisch


✓ ABLAUF

5. Das Whiskey-Teilen ...

Joe und Jill wollen zwölf Liter Whiskey teilen. Sie haben dazu aber nur drei konische Krüge zur Verfügung: Den 12 Liter Krug in dem sich der Whiskey befindet, einen 5 Liter und einen 8 Liter Krug. Wie können sie durch Umfüllen ein faires Aufteilen, je 6 und 6 Liter, erreichen?

Die Whiskey - Lösung:

	12 Liter Krug	8 Liter Krug	5 Liter Krug
Ausgangsposition	12	0	0
1. Umgießvorgang	4	8	0
2. Umgießvorgang	4	3	5
3. Umgießvorgang	9	3	0
4. Umgießvorgang	9	0	3
5. Umgießvorgang	1	8	3
6. Umgießvorgang	1	6 (geschafft!)	5
7. Umgießvorgang	6	6	0

 **Teilnehmerinnen**
8 - 24

 **Dauer:**
ca. 30 min.

 **Ziel:**

- Problemlösung kognitiv
- Miteinander überlegen vs. Einzeldenkerin

 **Material:**

- Papier und Stifte

 **Schwierigkeit:**

Emotional
✓ ✓ ✓
Technisch
✓

 **ABLAUF****6. Die farbigen Hüte ...**

Du bist mit zwei Kolleginnen von einem Wahnsinnigen gefangen worden. Er fesselt euch an eine Art Marterpfahl, sodass ihr euch gegenseitig gut sehen könnt. Dann setzt er euch Hüte auf. Du siehst, dass deine Kolleginnen einen roten und einen grünen Hut aufhaben, kennst aber nicht die Farbe des Hutes auf deinem Kopf. Dann sagt euer Peiniger: „Ich habe vor, euch zu töten. Eine von euch kann ihr Leben retten. Wer als Erste begründet sagen kann, welche Farbe der Hut auf ihrem Kopf hat, wird verschont. Ich habe die Hüte aus drei roten und zwei grünen ausgewählt.“ Längere Zeit herrscht Schweigen. Dann plötzlich durchzuckt dich ein Geistesblitz ...

Die farbigen Hüte-Lösung:

Du überlegst mit einem Perspektivenwechsel: Schade, dass ich nicht zwei grüne Hüte sehe, dann wäre ich sicher. Aber Moment: Wenn die mit dem roten Hut zwei grüne Hüte sehen würde, dann wäre sie sich sicher, und hätte sich schon längst gemeldet. Ergo hat sie an mir sicher keinen grünen Hut gesehen. Da probier ich mal rot, bevor die anderen dahinter kommen. (Das ist die logisch richtige Lösung, ob es die ethisch richtige Lösung ist, ist hier nicht das Thema!)

 **Teilnehmerinnen**
8 - 24 **Dauer:**
ca. 30 min. **Ziel:**

- Problemlösung kognitiv
- Miteinander überlegen vs. Einzeldenkerin

 **Material:**

- Papier und Stifte

 **Schwierigkeit:**
Emotional
  
Technisch


✓ ABLAUF

7. Die Töchter der Mathematikerinnen ...

Zwei Mathematikerinnen treffen sich auf der Straße und fangen ein Gespräch an. „Wie ich gehört habe hast du schon drei Kinder.“ „Ja, das ist richtig, ich habe drei Töchter.“ „Wie alt sind sie denn?“ „Tja, wenn man ihr Alter zusammenzählt erhält man 13 und wenn man ihr Alter miteinander multipliziert, ergibt das die selbe Zahl wie auf der Hausnummer dort drüben.“ „Ach ja, das genügt mir aber noch nicht.“ „Stimmt, ich muss noch erwähnen, dass meine älteste Tochter als einzige schon bei der Erstkommunion war.“ „Jetzt ist alles klar!“ Wie alt sind die drei Töchter?

Die Töchter der Mathematikerinnen – Lösung:

Tochter jüngste	Tochter mittlere	Tochter älteste	Alterssumme	Altersprodukt
1	1	11	13	11
1	2	10	13	20
1	3	9	13	27
1	4	8	13	32
1	5	7	13	35
1	6	6	13	36
2	2	9	13	36
2	3	8	13	48
2	4	7	13	56
2	5	6	13	60
3	3	7	13	63
3	4	6	13	72
3	5	5	13	75
4	4	5	13	80

 **Teilnehmerinnen**
8 - 24

 **Dauer:**
ca. 30 min.

 **Ziel:**

- Problemlösung kognitiv
- Miteinander überlegen vs. Einzeldenkerin

 **Material:**

- Papier und Stifte

 **Schwierigkeit:**

Emotional
✓ ✓ ✓
Technisch
✓

ABLAUF

Mehr Möglichkeiten gibt es nicht. (Z.B. 2:1:10 ist keine neue Möglichkeit!!!)
Dummerweise wissen wir nicht die „Hausnummer dort drüben“, die die andere Mathematikerin sieht. Aber: Wenn so ein rationaler Mensch wie eine Mathematikerin dann noch nicht sicher ist, dann gibt es offensichtlich mehr als eine Lösung! Die dann in Frage kommenden Lösungen sind damit die mit dem Produkt 36. Also 1 Jahr alte Tochter und 6 Jahre alte Zwillinge oder 2 Jahre alte Zwillinge und eine 9 Jahre alte Tochter. Nur die zweite Lösung stimmt aber mit der Bedingung der Erstkommunion überein.

 **Teilnehmerinnen**
8 - 24

 **Dauer:**
ca. 30 min.

 **Ziel:**

- Problemlösung kognitiv
- Miteinander überlegen vs. Einzeldenkerin

 **Material:**

- Papier und Stifte

 **Schwierigkeit:**

Emotional
  

Technisch


 **ABLAUF****Auswertung/Weiterarbeit:**

In der Auswertung werden zunächst die richtigen Lösungen durchgearbeitet, sofern die Mitspielerinnen es verlangen. Danach werden die einzelnen „Teams“ bewertet. Die Punktzahl pro Aufgabe ist dabei fünf. Versucht eine faire Bewertung miteinander zu schaffen. Auch richtige Lösungsansätze sollen dabei honoriert werden.

Reflexionsfragen:

- Welche „Teams“ haben gewonnen? Ist das überraschend?
- Wie haben die Fünfer-Teams ihre Arbeit strukturiert? In Einzeldenkerarbeiten mit zwischendurch Lösungen besprechen, in zwei Kleingruppen, ...?
- Warum habt ihr das so gemacht? War das eine bewusste Entscheidung?
- Habt ihr euch an manchen Übungen festgebissen oder seid ihr schnell zur nächsten Übung weitergegangen, wenn kein sichtbarer Erfolg da war?
- Gibt es eine Strategie solche Rätsel anzugehen?
- Welche Fertigkeiten braucht man um solche Rätsel zu lösen?
- Welche Vorteile bietet das Einzeldenkerinnen-Dasein? Welche Nachteile gibt es?

 **Teilnehmerinnen**
8 - 24 **Dauer:**
ca. 30 min. **Ziel:**

- Problemlösung kognitiv
- Miteinander überlegen vs. Einzeldenkerin

 **Material:**

- Papier und Stifte

 **Schwierigkeit:**
Emotional
  
Technisch




ABLAUF

Die Arbeitsfläche wird vorbereitet. Zum Arbeiten mit Ton ist eine feste Unterlage notwendig, am besten ein Tisch. Wenn nötig, wird er abgedeckt. Das erspart Putzaufwand, der Ton lässt sich aber durchaus leicht vom Tisch wieder entfernen.

Jede TN bekommt einen vorbereiteten Arbeitsplatz und ein Stück Ton. Mit geschlossenen Augen versuchen die TN nun, den Ton zu einem bestimmten Musikstück zu kneten und etwas zu formen! Sie lassen sich dabei von der Musik leiten.

Anschließend betasten sie ihr Werk noch einmal mit geschlossenen Augen. Dann wird die Augenbinde abgenommen bzw. sie öffnen die Augen und betrachten das Ergebnis.

Variationsmöglichkeit:

Wenn es nicht möglich ist, Ton anzubieten, gibt es die Variante zur Musik ein Bild zu malen: entweder mit offenen oder mit geschlossenen Augen.

Auswertung/Weiterarbeit:

Die TN betrachten die Werke der anderen, stellen vielleicht Ähnlichkeiten und Unterschiede fest. Sie überlegen sich einen Titel für das eigene Werk oder für ein fremdes Werk. Eventuell werden auch kurze Texte zu den Skulpturen geschrieben, eine Galerie entsteht ...



Teilnehmerinnen

4 - 30



Dauer:

ca. 30 min.



Ziel:

- Stimmung der Musik wahrnehmen
- Gefühle kreativ verarbeiten
- Entspannung



Material:

- Musik
- Ton
- Unterlagen
- Augenbinden



Schwierigkeit:

Emotional



Technisch

