Das Verhalten der Gruppenleitung bei Interaktionsspielen

Bei Interaktionsspielen kommt der Gruppenleitung eine entscheidende Bedeutung zu. Sie kann Wahrnehmungs- und Klärungsprozesse verhindern oder ermöglichen. Sie kann durch Übertragungen, Beeinflussungen, übertriebenes Helfenwollen oder Bewertungen Prozesse behindern oder fördern.
Im Folgenden möchte ich einige Gedanken anreißen, die zur Verhaltens-Grundausstattung einer Gruppenleitung gehören.

Auswahl der Spiele
Die Gruppenleitung (GL) achtet grundsätzlich darauf, dass nicht um des Spieles willen gespielt wird oder weil die Gruppenleitung weiß, was der/die einzelne in der Gruppe/Klasse „braucht" zur „angeblichen positiven" Entwicklung. Spiele sollen sich an den Bedürfnissen der TeilnehmerInnen (T.) orientieren und in einen Lehrgang eingebaut sein. Dabei ist es im personzentrierten Sinn wünschenswert, wenn sich die Zielsetzung des Spiels am Status der Sozialkompetenz der Klasse/Gruppe orientiert und die Notwendigkeit des Spieles aus der Gruppe/dem Einzelnen heraus erwächst. So könnte sinngemäß eine GL in einer Klasse/Gruppe reagieren: „Nach langer Diskussion in der Klasse hat sich das Ergebnis herauskristallisiert, dass die Gruppenarbeit verbesserungswürdig ist. Es gibt eine Reihe von Spielen, mit deren Hilfe wir die Zusammenarbeit in der Klasse verbessern können."

Vorstellen des Spieles
Die GL begründet kurz das Ziel des Spiels. Anschließend werden die benötigten Materialien vorgestellt und der Ablauf des Spiels kurz umrissen. Die T. können nun prüfen, ob sie Fragen haben bzw. am Spiel nicht teilnehmen wollen. Die GL kann nach den Gründen fragen (kein Verhör!). Sind Ängste bei den T. vorhanden, lassen diese sich u.U. klären. Bleibt es bei der Nichtteilnahme einiger T., kann die GL folgenden Weg einschlagen: „Ihr habt euch entschieden, am Spiel nicht teilzunehmen. Wenn ihr euch an den Rand setzt und leise den Spielverlauf beobachtet, gibt es beim zweiten Durchgang noch einmal die Möglichkeit mitzumachen. Ist diese Lösung für euch vorstellbar?"

Durchführung
Die GL muss die Regeln, die während des Spieles eingehalten werden müssen, klar vor dem Spiel formulieren. Am besten ist, wenn die Gruppe bei der Regelerstellung und - kontrolle beteiligt ist: „ Ihr kennt nun den Ablauf des Spieles. Wie sollen sich alle SchülerInnen verhalten, damit das Spiel erfolgreich verlaufen kann?" „Das Spiel erfordert absolute Ruhe, wie ihr eben gesagt habt. Es darf nicht geredet werden, um die Spielenden nicht zu stören. Wie können wir erreichen, dass die Regel eingehalten wird?"

Auswertung
Beteiligung und Äußerungen durch T. sind grundsätzlich freiwillig. Die Auswertung beginnt die GL, meistens mit der Frage: „Wie hat euch das Spiel gefallen?" Ob Meldungen erforderlich sind, muss in einer gemeinsam zu erstellenden Regel festgelegt werden. Die Gruppenleitung bewertet die Ant-

worten der T. nicht. **Verändern durch Verstehen** ist die Devise! Es geht nicht darum, dass die T. das sagen, was die GL hören möchte, sondern das, was sie empfunden, erfahren, gehört, erlebt ... haben.

Die Gruppenleitung achtet also darauf,

- dass die T. aussprechen können und nicht unterbrochen werden.
- dass die Reihenfolge eingehalten wird.
- dass ein Themenbezug da ist.
- dass Störungen Vorrang haben.
- dass in der Ich-Form und nicht in der Man-Form gesprochen wird.
- dass die T. sich ansehen, wenn sie zueinander sprechen.
- dass sie immer mal wieder das Gehörte zusammenfasst.
- dass sie die T. nicht „interviewt" und ausfragt.
- dass die T., wenn sie einen anderen T. etwas fragen, den Grund ihrer Frage angeben und nicht versteckte Bewertungen abgeben.
- dass Ruhe bei der Auswertung herrscht.
- dass sie die T. nicht lobt oder bestraft für eine Äußerung.
- dass die T. Äußerungen anderer nicht bewerten oder kommentieren, sondern sagen, was sie dazu fühlen, denken.

Im personzentrierten Sinn heißt Verändern durch Verstehen,

- dass die Gruppenleitung empathisch den Äußerungen eines T. zuhört, nickt, Verständnis signalisiert, wenn sie die Äußerung tatsächlich verstanden hat.
- dass die Gruppenleitung wertschätzend die Äußerungen begleitet.

Beispiel für eine Auswertung zum „Wappenspiel".Beim Wappenspiel malen die T. wie in einem Wappen in der Regel in vier Felder vier Symbole/Zeichnungen/Beschriftungen rein zu Themen wie Freizeit, Berufswunsch, Liebe, Schule, Konflikte usw.:

GL: Wie hat dir das Spiel gefallen?

T1: Am Anfang habe ich gar nicht gewusst, was ich in die Wappen reinmalen soll. Woher soll ich wissen, was mein wichtigstes Ereignis in meinem Leben war.

GL: Es gab sicher einige Ereignisse in deinem Leben, die dir wichtig waren.

T1: Ja. Zuerst wollte ich reinschreiben, wie meine Schwester auf die Welt kam. Und dann ist mir die Kommunion eingefallen. Der Urlaub letztes Jahr auf Mallorca war echt stark. Da war ich beim Tauchen. Geil ei!

GL: ... und jedes Ereignis hat für dich einen besonderen Wert gehabt, so dass du dich gar nicht entscheiden konntest.

T1: Ich hab dann die Geburt von meiner Schwester reingeschrieben, äh, halt so einen Säugling reingemalt. aber jetzt finde ich, dass der Urlaub mir besser gefallen hat, das Tauchen und so und außerdem waren wir fast jeden zweiten Tag bei McDonald. Mein Papa hat da endlich mal für mich Zeit gehabt.

T2: Das mit dem Baby hat der doch bloß von mir abgeschrieben. Dem fällt doch nie selber was ein.

GL: Du hast mir jetzt erzählt, dass T1 von selber nicht auf die Idee mit dem Baby gekommen ist. Ich kann das nicht beurteilen. Sag's doch dem T1 bitte noch einmal.

T2: T1, du hast das mit dem Baby bei mir abgeschrieben, gib's zu!

T1: Quatsch, ich hab doch selber 'ne Schwester. Ich habe nur bei dir gesehen, dass du ein

Baby malst und dann hab ich auch ein Baby gemalt statt geschrieben. Eigentlich find ich jetzt aber, dass das mit dem Urlaub wichtiger war.

GL: T2, ist das in Ordnung so für dich?

T2: Ja, schon, das hätte er aber ja gleich sagen können.

GL: Wie ging es denn den anderen beim Erstellen der Wappen?

T3: Ich habe bloß das reingeschrieben. was ich nicht kann.

GL: Du hast also die Aufgabe für dich anders gesehen: das, was dir nicht gelungen ist, was vielleicht deiner Meinung nach alles unwichtig ist.

T3: Bei mir ist alles unwichtig. Das ganze Spiel ist doch blöd.

GL: Du hast das Spiel blöd gefunden ... das mit dem, was du gut kannst, was dir wichtig ist.

T3: Was soll ich da schon reinschreiben?

GL: Du hast drüber nachgedacht, was du gut kannst, und dann sind dir lauter Sachen eingefallen, die du nicht so gut kannst.

T3: Das ist doch auch blöd, nur die guten Sachen reinzuschreiben. Da lerne ich doch gar nichts. Es ist doch besser, über das nachzudenken, was ich nicht kann.

G: Das ist so in deinen Gedanken drin, so die Fehler zu sehen, das was du alles nicht kannst, damit du besser wirst.

T3: Ich bin ja eh' bloß in Mathe gut. Im Diktat schreib ich immer wieder schlechte Noten.

GL: Da starrst du dann auf deine Noten in Deutsch wie eine Maus auf die Schlange und die guten Noten in Mathe sind ganz weit weg, so als ob sie sich verkriechen, wenn du an Deutsch denkst.

T3: Dann hätte ich ja auch meine guten Noten in Mathe ins Wappen reinschreiben können?

GL: Klar!

T4: Ich finde, wenn man in einem Fach schlecht ist, tröstet einen das mit den guten Noten im anderen.

GL: Was hast du denn in dein Wappen gemalt?

T4: Ich hab mir gedacht, dass ich nur das reinmale, was ich wirklich gut kann. Und zum Schluss habe ich noch das gemalt, was ich besser können will.

GL: Das sind Inlineskater in deinem Wappen?

T4: Ja, die habe ich jetzt zum Geburtstag bekommen. Ich hab sie mir so gewünscht. Aber das ist ganz schön schwer. Ich fahre jetzt seit drei Tagen. Das mit dem Bremsen kann ich noch nicht.

.....

Umgang mit Störungen während eines Spiels

Störungen geben immer einen Hinweis darauf, das was nicht „passt": Angst vorm Spiel, sich abgelehnt von anderen fühlen, Unsicherheit beim Spiel usw. Störungen sollten von der GL angesprochen werden: „Irgendwas stört dich, T., hält dich vom Spielen ab?" Sinnvoll ist auch, wenn die anderen T. diesen T. darauf ansprechen. Hört das Störverhalten nicht auf, ist es ratsam, den T. nach einer Kurzerklärung vom Spiel auszuschließen.

Günther Schmidt-Falck