



Strippenzieher

Dynamisch-kreatives Interaktions-Zeichenspiel für Drinnen und Draußen.

Ziele

- gemeinsam eine Aufgabe lösen
- Kooperations- und Teamfähigkeit stärken

Rahmenbedingungen

Zeit	10-50 Minuten
Gruppengröße	2-20 Personen
Material	1 „Strippenzieher“ (Spiel der Karl-Schubert-Gemeinschaft e.V.), farbige Schnüre, Stifte, Papier oder Kreide
Raum	drinnen oder draußen, je nach Gruppengröße

Ablauf der Übung

Der „Strippenzieher“ gleicht vom ersten Eindruck einem Kreisel. Er besteht aus einer vertikalen kurzen Holzstange, die am unteren Ende mit einer Nut versehen ist, um dort einen Malstift mit Klettband zu befestigen. Diese vertikale Stange ist ungefähr in der Mitte durch eine horizontale Lochplatte unterbrochen. Die Schnüre müssen in die Löcher der Platte eingefädelt und befestigt werden. Sie sollten gleichmäßig in alle Richtungen verteilt angebracht werden. So ist es möglich, dass durch die Schnüre die Platte bewegt wird und – da der Stift vertikal von der Platte abgeht – sich der Stift in Bewegung setzt und malt. Jede_r Spieler_in erhält eine Schnur. So ausgerüstet können die Teilnehmer_innen nun gemeinsam etwas zeichnen. Dabei sind beliebige Varianten denkbar:



- Im ersten Schritt können beliebige Vorlagen aus Malbüchern zum Ausmalen genutzt werden. Je größer die Vorlagen sind, desto leichter ist das Zeichnen.
- Es können dann Motive vorgegeben werden, z.B. Blume, Haus, Sonne etc.
- Die Gruppe kann auch eine Zeichenaufgabe wie Harmonie, Konflikt etc. bekommen.
- Es wird kein Thema vorgegeben. Das Ergebnis wird ausgewertet: wer hat das Motiv vorgeschlagen? Wem wurde nicht zugehört? Wer hat Ansagen gemacht?
- Es werden 2–3 Gruppen gebildet. Jede dieser Gruppen erhält eine geheime Aufgabe. Alle Gruppen müssen sich dann gleichmäßig um den Strippenzieher verteilen, um alle Aufgaben zu zeichnen. (Aufgabe für 2 Gruppen z.B.: Autokarosserie und Autoräder. Aufgabe für 3 Gruppen z.B.: Blüte, Stängel, Blätter) Welche Gruppe hat sich durchgesetzt? Wurde das gemeinsame Ziel erreicht, nämlich ein Auto bzw. eine Blume zu zeichnen?
- Es wird eine doppeldeutige Aufgabe gestellt (z.B. „Zeichnet ein Blatt, einen Hahn“) ohne weitere Erläuterung. Welche Missverständnisse traten dabei auf und wie wurden sie gelöst?

Bei allen Varianten kann vorgegeben werden, ob dabei gesprochen werden darf oder nicht.

Quelle

„Strippenzieher“, Spiel der Karl-Schubert-Gemeinschaft



Material-Anhang

„Mammut-Strippenzieher“ der Karl-Schubert-Gemeinschaft e.V.



© des Bildes: Karl-Schubert-Gemeinschaft e.V., Bildquelle: http://shop.ksg-ev.eu/images/product_images/info_images/132_0.jpg