

## Rätselspiel »Wer entführte den Grünen Giftzweig?«

### 1. MATERIALIEN

- 22 Spielkarten
- 2-3 Eddings
- 1 Plakatkarton oder Papier Größe DIN A1 bzw. DIN A2
- Ein Umhängeschild »FBI-Computer« (letzte Karte – nicht für Konfis auslegen, sondern mit einem Kreppstreifen am Pullover der spielleitenden Person befestigen!)

### 2. SPIELAUFBAU:

- *Teilnehmende: Es stehen insgesamt 22 Spielkarten zur Verfügung. Ist Ihre KU-Gruppe größer, empfiehlt es sich, die Gruppe zu teilen und in zwei Teams zu spielen. (Erfahrung: optimale Gruppengröße für dieses Spiel sind 8-10 Teilnehmer). Diese Teams können untereinander Informationen austauschen. Ist die Gruppe kleiner, müssen einige mehrere Karten nehmen.*
- *Alle Spieler\*innen sitzen an einem Tischblock (Tische zusammenstellen – kein Tischkreis!).*
- *Auf dem Tisch liegen bereits die Eddings sowie das Papier bzw. die Plakatkartons.*
- *Nach einer kurzen Einführung durch die Spielleitenden (s.u. unter Spielverlauf) werden die Spielkarten in die Mitte des Tisches gelegt.*

### 3. SPIELVERLAUF:

- *Die Spielleitenden beginnen mit einer kurzen Einführung, die die Spielwelt für die Spieler\*innen kreiert. Etwa so:*

*»Ihr seid eine Spezialeinheit des FBI in Washington. Der Präsident hat euch zu einem Team zusammengestellt, weil ihr die besten Agentinnen und Agenten des FBI seid. Eure Aufgabe ist schwierig: Ihr sollt einen Diebstahl im Museum aufklären.*

*Vor einer Woche ist ein wertvolles Artefakt aus dem Museum der Dorianer-Insel gestohlen worden. Seitdem haben Hunderte von Polizisten und anderen FBI-Agentinnen alle Hinweise auf den Dieb gesammelt. Diese Hinweise stehen auf diesen Karten. Alles, was ihr zur Klärung des Falles braucht, steht hier drauf. Ihr müsst nichts dazu dichten! Ihr braucht keine weiteren Informationen.*

*Ich gebe euch noch einen Tipp:*

*Vielleicht könnt ihr nicht herausfinden, wer von den Personen auf diesen Karten das Artefakt gestohlen hat. Aber ihr könnt bestimmt herausfinden, wer es nicht gewesen sein kann. Und wer dann übrig bleibt, ...«*

*Die Spielleitenden geben noch Hinweise auf Papier und Eddings, die das Sammeln der Informationen leichter machen. Sie erkundigen sich nach eventuellen Rückfragen.*

- *Je nach Einschätzung der »Spielintelligenz« der Gruppe können Spielleitende noch folgende Information geben: »Vielleicht geratet ihr einmal in eine Sackgasse und wisst nicht weiter. Dann könnt ihr den FBI-Computer befragen (Umhängeschild hochhalten). Der ist dort hinten in der Ecke (wo einer bzw. eine der Spielleitenden sitzen wird) installiert. Der Computer hat allerdings manchmal Probleme: Er stürzt ab oder redet einfach Quatsch. Übrigens kann er nicht auf Fragen reagieren, die mit Ja oder Nein beantwortet werden müssen.«*

- Die Spielenden lösen das Rätsel. Die Spielleitenden halten sich stark zurück. Sie bleiben in der größtmöglichen Entfernung vom Spieltisch sitzen, ohne sich miteinander zu unterhalten oder die Gruppe mit den Augen zu beobachten. In kritischen Phasen nimmt einer bzw. eine eventuell Kontakt auf, um Ermutigungen an die Gruppe zu geben.
- Kommt die Gruppe zu einer gemeinsamen Lösung, so ist diese auf jeden Fall als richtig anzuerkennen – ganz gleich, ob sie objektiv richtig ist oder nicht. Die »richtige« Lösung lautet übrigens »Tom Kruse«, weil alle anderen Personen ausgeschlossen werden können.
- Nachdem die richtige Lösung zum Rätselspiel gefeiert worden ist, beginnt die Auswertung. Im Stuhlkreis liegen längs gehäuftete DIN-A4-Blätter (ca. 30) sowie Eddings. Der/die Unterrichtende bittet die Konfis sich zu erinnern: »Was war bei der Suche nach der Lösung ein für eure Gruppe typisches Handeln? Bitte sammelt Verben, die ein solches für euch typisches Handeln beschreiben.«  
Um der Gruppe zu helfen, dieser Frage auf die Spur zu kommen, kann der/die Unterrichtende auch einige Beispiele vorgeben; z.B.: diskutieren, unterbrechen, lachen, korrigieren, Infos sammeln, bewerten, zuhören, auslachen, sich konzentrieren, kritisieren, leiten usw.
- Die Konfis sammeln ihre Ideen. Jede Idee wird vor dem Aufschreiben auf einer Karte vorgestellt und kurz begründet. Der Rest der Gruppe muss sich irgendwie darauf einigen, ob dieses Handeln in die Kategorie »Typisch für uns« fällt. Nur dann wird das Wort aufgeschrieben.
- Sind alle Wörter gesammelt, wird die Gruppe gebeten, drei Cluster zu bilden:
  - a) »Diese Wörter beschreiben ein Handeln, das uns bei der Lösungsfindung geholfen hat ...« (Bsp.: Infos sammeln ...)
  - b) »Diese Wörter beschreiben ein Handeln, das uns bei der Lösungsfindung eher NICHT geholfen hat ...« (Bsp.: runtermachen ...)
  - c) »Diese Wörter beschreiben ein Handeln, bei dem es mal so und mal so war – je nach Situation ...« (Bsp.: unterbrechen ...)
- Sind die drei Cluster gebildet, teilt sich die KU-Gruppe in drei AGs; jede AG erhält einen Verbencluster verbunden mit der Aufgabe, aus diesen Verben drei bis fünf Regeln zu bilden zum Thema »Regeln für gutes Arbeiten in unserer Gruppe«; Bsp.: »Wir sammeln erst mal alle verfügbaren Infos, bevor wir groß rumdiskutieren.«
- Jede AG bringt ihre Regelvorschläge ins Plenum ein. Das Plenum ergänzt, präzisiert oder korrigiert sie. Ist die Regel beschlossene Sache, wird sie auf einem großen Metaplan-Wand-Papier aufgeschrieben. So entsteht nach und nach der Gruppenkontrakt für gutes Arbeiten. Sind alle Regeln festgehalten, wird der Kontrakt abgeschlossen, indem alle auf dem Kontraktpapier unterschreiben (außer den Unterrichtenden!).
- Wie wird mit dem Kontrakt gearbeitet? Alle (auch die Unterrichtenden) haben die Möglichkeit und das Recht, auf den Kontrakt zu verweisen, wenn die Arbeit in der Gruppe stockt. Er ist eine Ressource, um kurz zu überprüfen: Woran hakt's gerade?
- Der Kontrakt ist prinzipiell offen für Veränderungen und Ergänzungen. Voraussetzung ist ein Konsensbildungsprozess in der Gruppe.

Einfach mal ausprobieren! Schon das Erstellen des Kontraktes verändert den Arbeitsmodus in der Gruppe.