

# Pantomime - Tabu – Memory – Montagsmaler



## Kurzbeschreibung

Die Gruppenmitglieder stellen pantomimisch Begriffe zu HIV/Aids und Solidarität mit HIV-Positiven dar oder umschreiben die Begriffe, ohne sie zu nennen. Die Gruppe muss die Begriffe erraten.

## Themen

Über Sex reden, Fakten zu HIV/Aids, Solidarität mit HIV-positiven

## Methode

Bewegungsspiel

## Alter

ab 12 Jahren

## Zielgruppe

gemischtgeschlechtlich

## Zeit

15 Minuten

## Gruppengröße

ab 4 Personen

## Setting

geschlossene Gruppe

## Materialien

- Begriffsvorschläge
- Variante Tabu: Springseile, Bälle oder Hula-Hoop-Reifen entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden
- Variante Montagsmaler: Tafel, Flip-Chart o.ä.
- Leere Zettel (DIN A5 oder kleiner)
- Stifte

## Ziele

- Sich informieren über Ansteckungswege von HIV und anderen sexuell übertragbaren Infektionen
- Ängste gegenüber HIV-Infizierten abbauen
- Motivieren, sich zu schützen
- Sich verbal und nonverbal ausdrücken

## Anhänge

---

Begriffsvorschläge zu Pantomime - Tabu – Memory - Montagsmaler:

### **Ablauf**

#### Pantomime

Eine Person aus der Gruppe bekommt einen Begriff leise ins Ohr geflüstert. Die Person hat die Aufgabe, den Begriff ohne zu reden nur durch ihre Körpersprache darzustellen. Die Gruppe muss den Begriff innerhalb einer vorgegebenen Zeit erraten. In der Funktion der Gruppenleitung übernehmen Sie die Aufgabe des Schiedsrichters.

Sie können auch 2 Gruppen gegeneinander antreten lassen, indem beide Gruppen zeitgleich versuchen, den Begriff zu erraten. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten erratenen Begriffen.

#### Tabu

Ein Gruppenmitglied umschreibt einen Begriff, ohne ihn zu nennen. Die Gruppe muss den Begriff erraten. Als zusätzliche Schwierigkeit müssen die ratenden Gruppenmitglieder (!) eine vorgegebene Disziplin ausführen: Seilspringen, Hula-Hoop tanzen, Ball hochhalten, Fußball dribbeln, Handstand/ Kerze stehen/Rad fahren. Sie als Übungsleitung wählen die Disziplin aus. Achten Sie darauf, dass der Schwierigkeitsgrad dem Niveau Ihrer Gruppe entspricht. Hat die Gruppe den Begriff erraten, wird ein weiterer Begriff gezogen. Solange die Disziplin ausgeführt wird, darf geraten werden. Dann wechselt die Gruppe, und die zweite Gruppe beschreibt und errät die gezogenen Begriffe. Alternativ raten zwei Gruppenhälften gleichzeitig. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten erratenen Begriffen.

#### Memory

2–3 Personen verlassen den Raum. Die anderen Gruppenmitglieder finden sich in 2er-Paaren zusammen und überlegen sich gemeinsam eine Bewegung, die etwas mit Liebe, Sexualität, Freundschaft, HIV usw. zu tun hat. Für den Fall, dass den Paaren keine Themen einfallen, können Sie als Gruppenleitung Anregungen geben. Themen könnten z.B. sein: Das „erste Mal“, frisch verliebt, Seitensprung, Liebeskummer, Kondom anwenden, Schluss machen, einen HIV-Infizierten trösten, sich mit HIV anstecken, an Aids erkrankt sein, jemanden ausgrenzen oder jemanden integrieren.

Wenn alle Paare eine passende Bewegung gefunden haben, stellen sie sich voneinander getrennt in einem Kreis auf. Die Personen, die den Raum verlassen haben, kommen wieder herein. Ihre Aufgabe ist es nun, die zusammengehörigen Paare anhand ihrer Bewegungen zu finden.

Bei der Suche fordert die erste Person ein Gruppenmitglied auf, seine Bewegung vorzuführen. Dann fordert sie ein zweites Gruppenmitglied auf, seine Bewegung ebenfalls vorzuführen. Passen beide Bewegungen zusammen, stellt sich das Paar an die Seite und die erste Person ist noch einmal dran. Zuvor muss sie noch kurz erraten, um welches Thema es sich bei der Bewegung handelte. Gehörten die beiden nicht zu einem Paar, darf die nächste Person 2 Gruppenmitglieder „aufdecken“.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten gleichen Paare gefunden hat.

#### Montagsmaler

Ein Gruppenmitglied zeichnet den Begriff auf Tafel/ Flip-Chart o.ä. - ohne Worte verwenden zu dürfen. Die anderen Gruppenmitglieder müssen den Begriff erraten.

Sie können auch 2 Gruppen gegeneinander antreten lassen, indem beide Gruppen zeitgleich versuchen, den Begriff zu erraten. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten erratenen Begriffen.

### **Hinweise/Erfahrungen**

Wählen Sie die Begriffe je nach Alter und Entwicklungsstand Ihrer Gruppe aus. Über die Begriffswahl können Sie auch Themenschwerpunkte setzen.

Halten Sie leere Zettel und Stifte bereit, falls Teilnehmende eigene Begriffe darstellen möchten.

## Reflexion

Folgende Fragen und Anregungen können helfen, das reflektierende Gruppengespräch in Gang zu bringen:

- Welche Begriffe/Themen waren schwer, welche leicht darzustellen; welche schwer/ einfach zu erraten?
- Waren die Themen realistisch dargestellt oder wie wäre das im wirklichen Leben? Hierüber miteinander ins Gespräch kommen.
- Eventuell die Begriffe von Pantomime oder Tabu an einer Pinnwand oder auf dem Boden auf Zetteln zu Themengruppen sortieren („clustern“), Oberbegriffe finden und zueinander in Beziehung setzen lassen. Hierüber miteinander inhaltlich ins Gespräch kommen.

## Anhänge

Begriffsvorschläge zu Pantomime - Tabu – Memory - Montagsmaler:

Sich mit Kondom schützen, HIV-positiv (aber nicht krank), „das erste Mal“, Chlamydien, Liebeskummer, Herzklopfen, aidskrank, Flugzeuge im Bauch, Feigwarzen, Filzläuse, Knutschfleck, Seitensprung, jemanden ausgrenzen, jemanden integrieren/ in die Gruppe reinholen, schwul/ lesbisch, gemeinsam einen HIV-Test machen, Ausfluss, rosarote Brille, Anbaggern, Safer Sex, Liebesbrief, „Pille danach“, Traumfrau, Auf Wolke 7 schweben, Blind vor Liebe, jemanden zum Küssen gern haben, Tripper, Schutz, Angst, Virus, Zueinander halten, Ablehnung, Einsamkeit, Liebe