

# Schlüsselmomente: Eine Methode zum Kennenlernen und Kooperieren

## Spielanleitung und Ablauf

Die Methode gliedert sich in zwei Teile. Für beide Teile sollte genügend Zeit zur Verfügung stehen. Eine Spielleitung im üblichen Sinne ist nicht erforderlich. Es ist möglich, Erzähl- und Spielteil zeitlich zu trennen.

### 1. Erzählteil

Die Puzzlestücke befinden sich im Spielbeutel. Jede\*r nimmt mindestens ein Puzzlestück bis alle Teile vergeben sind. Nun sucht jede\*r auf seinen Teilen nach einem Motiv, welches an ein Erlebnis erinnert, das mit der ganzen Gruppe (in Form einer Erzählung) geteilt werden soll.

Nach einer kurzen Bedenkzeit (max. 2 Minuten) beginnt eine Person zu erzählen. Alle anderen hören zu. Ist eine Geschichte zu Ende erzählt, folgt die nächste Person mit ihrer Geschichte. Erzählt werden kann reihum oder querbeet. Sobald jede\*r eine Geschichte erzählen konnte, ist der Erzählteil beendet. Die Puzzleteile verbleiben bei den Erzählenden.

### 2. Spielteil

*(Ob ihr direkt im Anschluss spielt, nach einer Pause oder erst am nächsten Tag, ist von der Dauer des vorangegangenen Erzählteils abhängig.)*

Die Aufgabe der Gruppe ist es, alle Teile zu einem großen Ganzen zusammen zu puzzeln. Dabei sollte jede\*r nur die Puzzleteile berühren und bewegen, die er/sie zuvor gezogen hat. Ist das Puzzle vollständig und richtig gelegt, dürfen sich alle für die erfolgreiche Bewältigung beglückwünschen und für die gehörten Geschichten bedanken.

*(Oft gibt es im Anschluss noch Gesprächsbedarf. Alle Motive sind nun zu sehen. Neue Assoziationen und Erinnerungen steigen auf oder konkrete Fragen zu einer Geschichte wollen noch gestellt werden.)*

## Variationen

- Zeitgrenze: Die Geschichte soll sich z.B. in den letzten 5 Jahren ereignet haben.
- Zukünftiges: Die Geschichte soll ein Wunsch sein, der noch in Erfüllung gehen soll.
- Lügenbaron: Die Zuhörenden sollen erraten, ob eine Geschichte wahr oder gelogen ist.
- Nachbarschaft: Der Nachbar, die Nachbarin bestimmt das Symbol, zu dem eine Geschichte erzählt werden soll.
- Schweigend: Beim Puzzeln kann ein Redeverbot verordnet werden.
- Typisches: Das gewählte Piktogramm stellt etwas Typisches von der erzählenden Person dar, z.B. ein Hobby, eine Leidenschaft, ein Merkmal,...
- Aufmerksamkeit: Ihr habt beim Erzählen darauf geachtet, dass jede\*r nur sein/ihr Puzzleteil sieht? Dann könnt ihr nun das Erinnerungsvermögen der Gruppe prüfen. Dazu werden alle Puzzlestücke eingesammelt und für alle gut sichtbar auf einem Tisch ungeordnet ausgelegt. Nun sollen die Teile wieder den ursprünglichen Besitzern zugeordnet werden, ohne dass diese sich dazu äußern. Jede Zuordnung sollte begründet werden. (z.B. „Auf diesem Puzzlestück ist ein Cuttermesser. Es gehört Anna denn sie hat erzählt, dass sie ihren Freund in einem Teppichladen kennengelernt hat.“)

- Akteure: 2-20

- Erzählzeit: 1 Minute pro Person

- Puzzlezeit: ca. 10-20 Minuten

- 123 Motive

- 25 Puzzleteilen

- Puzzlemaß: 40 x 40 cm