

Kurzbeschreibung:

Zu Beginn einer Veranstaltung oder Arbeitsphase wettet die Spielleitung, etwas scheinbar Unmögliches zu vollbringen oder gibt ein Rätsel auf. Die Erkenntnis, dass es für alles eine Lösung geben kann, motiviert die Teilnehmenden, ihre Probleme und Fragestellungen kreativ und offen anzugehen.

Altersgruppe	ab 6 Jahre
Gruppengröße	4 - 30 Personen
Dauer	ca. 10 Minuten
Ort	drinnen und draußen
Vorbereitungsaufwand	kein
Materialbedarf	je nach Wette
Ziele	(Problem-) Lösungen finden und sammeln Aktivierung bei Lustlosigkeit, anwärmen und einstimmen (thematisches Warming-up) Denkschablonen aufbrechen, Förderung und Anregung der Kreativität/Fantasie Förderung und Entwicklung der Zusammenarbeit/Kooperation

Durchführung:

1. Diese Methode eignet sich sowohl zum Einsatz bei Beginn einer Veranstaltung oder auch in einer Arbeitsphase, wenn es darum geht, ein Problem, das scheinbar unlösbar oder schwierig zu sein scheint, anzugehen.
2. Die Moderation tritt vor die Gruppe und schlägt eine Wette vor. Wichtig ist, dass der Wettgegenstand zunächst unmöglich erscheint.
3. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer wetten nun dagegen oder versuchen das Rätsel zu lösen. Gelingt es ihnen?
4. Entweder wird die Lösung von den Teilnehmern gefunden oder die Moderation verrät sie (nach nicht allzu langer Zeit!).
5. Nach der Auflösung folgt ein kurzes Gespräch. Was hat das Rätsel mit unserem Problem zu tun? Zeigt es, dass es oft Lösungen gibt, die man zunächst gar nicht erkennt oder vermutet? Gibt es nicht für alles eine Lösung? usw.

Hinweise für Durchführung:

- Die Rätsel müssen sorgfältig und der Altersgruppe angemessen ausgewählt werden.
- Es empfiehlt sich vor Beginn des Lösens, dass diejenigen aus der Gruppe, die das Rätsel oder die Wette und deren Lösung bereits kennen, nichts verraten.

Pädagogische Hinweise:

- Es gibt unterschiedliche Verfahren zur Durchführung. Zum einen kann in einer offenen Diskussion nach der Lösung gesucht werden (Hier geht es dann vor allem um Kommunikation und Kooperation). Zum anderen kann die Moderation die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bitten, mit der Lösung zu ihnen zu kommen und sie ihnen ins Ohr zu flüstern (Bei dieser Lösung arbeitet jeder für sich. Das Spiel gewinnt an Konkurrenzcharakter und jeder sucht für sich, was verbal Schwächeren entgegenkommt).