**„Hai - So - Ko“**

**Innere \*r Schiedsrichter\*in**

**Ziel des Spiels:** Interferenzspiel – eindeutige Impulse setzen

**Zeit:** 10 – 15 Minuten

**Gruppengröße:** 15 – 30 Personen

**Platz:** ausreichend Platz um sich im Kreis aufzustellen

**Material:** nicht erforderlich

**Vorbereitung:** keine

**Spielregeln:**

* Die Gruppe steht im Kreis und hat die Aufgabe,

** "Hai" - Schlag auf Brust (Handfläche parallel zum Boden). Die Richtung der Hand entscheidet, ob der linke oder der rechte Nachbar dran ist.**

** Dieser fährt fort mit "So" - imaginärer Schlag über Kopf. Auch hier entscheidet die Richtung, ob der linke oder rechte Nachbar weitermacht.**

** Dieser fährt fort mit "Ko" - deutliche Geste zu einem beliebigen Mitspieler innerhalb des Kreises. Wer einen Fehler macht scheidet aus.**

**Transfer** Ein Interferenzspiel, in dem die Eindeutigkeit von Impulsen

Eindeutigkeit/Impulse (Lehrer\*innenverhalten - Wirkung)