**„Lizenz zur Neugierde“**

**Ziel des Spiels:** Das eigene Image in der Gruppe kennen lernen - Selbstbild und Fremdwahrnehmung

**Zeit:** pro Person ca. 15 Minuten

**Gruppengröße:**

**Platz:** Schleichtiere, ein Tisch und vier Stühle

**Material:** Schleichtiere

**Vorbereitung:** Schleichtiere aufbauen

**Spielregeln:**

* Ein\*e Teilnehmer\*in sucht sich aus der Menge drei Tiere aus, die seine/ihre persönlichen Eigenschaften/ Charaktereigenschaften symbolisieren und stellt diese vor sich auf den Tisch. Die Spielleitung bespricht, warum welche Tiere ausgewählt wurden und für welche Eigenschaft diese stehen.
* Der/die Teilnehmer\*in verlässt den Raum. Drei weitere Teilnehmer\*innen suchen jeweils ein Tier aus, das ihres Erachtens zur/zum Teilnehmer\*in passt und setzen sich an den Tisch. Die Spielleitung fragt nach, warum diese Tiere ausgewählt wurden (es sollte mindestens eine gute Eigenschaft dabei sein). Die Anweisung an die Teilnehmer\*innen, es genauso zu erzählen. Dann werden die Tiere ausgetauscht, so dass nicht auf die Teilnehmer\*innen geschlossen werden kann.
* Teilnehmer\*in kommt herein, setzt sich dazu, beschreibt, welche Eigen-schaften die jeweiligen Tiere haben und soll herausfinden, wer welches Tier ausgesucht hat. Wenn alle Tiere wieder richtig stehen, sagen die Mitspieler\*innen, warum sie das jeweilige Tier ausgewählt haben.

**Transfer:** Wenn Schüler\*in mit der Auswahl nicht einverstanden ist, muss er/sie überlegen, was er/sie tun kann, um anders wahrgenommen zu werden. Dann kann beispielsweise in einer Woche überprüft werden, ob sich etwas verändert hat.