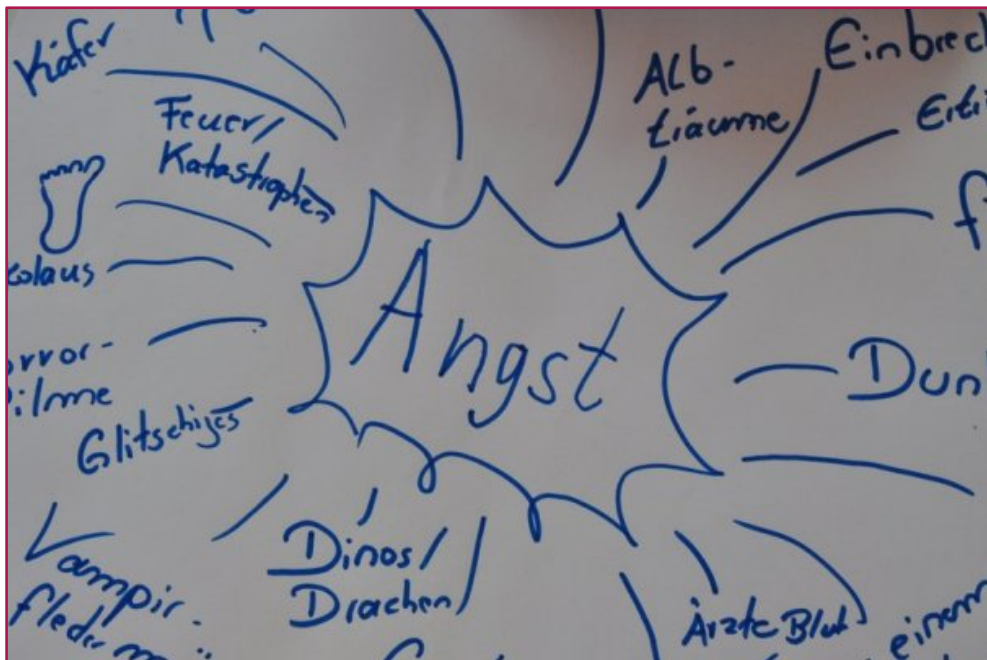


## Unterrichtsmaterial 15

### Besuch bei Elise

Bevor der Film gezeigt wird, überlegt der LuL mit den SuS, wovor man alles Angst haben kann, z.B. vor Hunden oder Spinnen.

Die Antworten werden visualisiert auf einem Whiteboard oder auf einem Flipchart.



Nachdem die Reaktionen gesammelt wurden, zeigt der LuL den Film.

Im Anschluss daran wird das „Klopfspiel“ gemacht. Das Anklopfen spielt im Film ja eine wichtige Rolle.

**Klopfen** ist ein Reaktions- und Geschicklichkeitsspiel für beliebig viele Mitspieler. Das Spielprinzip ist simpel, das Spiel erfordert aber viel Konzentration. Es wird üblicherweise um einen Tisch sitzend gespielt, zur Not geht es auch am Boden. Alle Spieler setzen sich rund um den Tisch auf und legen die Handflächen auf den Tisch. Dabei werden die Arme mit den beiden Nachbarn verschränkt. Aus Sicht eines Spielers liegen also von links nach rechts zuerst die eigene linke Hand, dann die rechte Hand des linken Nachbarn, dann die linke Hand des rechten Nachbarn, dann die eigene rechte Hand.

Ein Mitspieler beginnt zu klopfen, schlägt also einmal mit der Hand auf den Tisch. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter, die jeweils nächste Hand klopft ebenfalls, und so weiter. Wichtig ist dabei aber die Reihenfolge der Hände, nicht die Reihenfolge der Spieler!

Sind alle Spieler mit den Regeln vertraut, so werden folgende (oder ähnliche) Sonderregeln eingeführt:

- Klopft ein Spieler doppelt, dann bedeutet dies einen Richtungswechsel.
- Klopft ein Spieler dreifach, so muss der unmittelbar folgende Spieler einmal aussetzen.

Wer einen Fehler macht, muss die "Fehlerhand" aus dem Spiel nehmen. Fehler können etwa sein:

- mit der falschen Hand zu klopfen
- gar nicht zu klopfen (hierzu hat der Spieler etwa zwei Sekunden Zeit)
- Hand zu früh zum Klopfen heben (wenn man nicht an der Reihe ist, bei einem überraschenden Richtungswechsel oder wenn man aussetzen muss)

Schwierig wird das Spiel vor allem gegen Ende hin. Sind schon viele Spieler (oder deren Hände) ausgeschieden, wird es schwieriger, zu überblicken, wann man selber an die Reihe kommt. Ist man abgelenkt, so übersieht man seinen "Einsatz" leicht.



Nach dem Klopfspiel wird mit den SuS gemeinsam überlegt, was wäre, wenn sie vor der Tür von Elise stehen würden, um ihr eine Freude zu machen. Dazu soll jeder eine kleine Stabfigur von sich selbst basteln. Manche würden Kuchen schenken, Blumen oder auch Bücher.





Im Anschluss wird ein Stuhlkreis gebildet. Dabei darf jeder SuS einmal die Stabfigur von Elise halten → **Unterrichtsmaterial 8.15**. Der jeweilige Sitznachbar klopft dann an und erklärt Elise (und damit der Gruppe), was er sich ausgedacht hatte, um sie glücklich zu machen.

