

## Methodenblatt

<b>Name der Methode</b> Grimassen-Memory
<b>Ziele</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Energizer, Icebreaker</li><li>- Systematisierung</li></ul>
<b>Zielgruppe</b> Alle Gruppen
<b>Anzahl der Teilnehmenden</b> 10 bis 30 Teilnehmende.
<b>Dauer</b> 5 bis 10 Minuten.
<b>Material</b> Kein Material.
<b>Technisches</b> <p>Es ist ratsam, das Spiel mit einem Computer und in Galerieansicht zu spielen, da die Teilnehmenden sich sehen sollten.</p> <p>Eine Person aus dem Team sollte in der Lage sein, Breakout-Rooms zu erstellen, oder eine weitere Kommunikationsplattform mit Teilnehmenden zu haben.</p>
<b>Ablauf</b> <p>Um die Teilnehmenden aufzuwärmen, kann die Spielleitung zu Beginn alle bitten, auf drei ihre hässlichste Grimasse zu schneiden und für mindestens drei Sekunden in die Kamera zu zeigen.</p> <p>Dann stellt die Spielleitung die Spielregeln vor. Zuerst fragt sie zwei Personen um Erlaubnis, sie in einen Breakout-Room zu schicken (oder sich in einen anderen echten Raum zu begeben, bis sie über eine andere Kommunikationsplattform zurückgerufen werden).</p> <p>Dann bildet die Gruppe Paare. Jedes Paar muss sich auf die gleiche Grimasse einigen. Wenn es zum Beispiel 10 Teilnehmende gibt, gibt es 5 Paare und 5 Paar Grimassen, also eine Grimasse pro Paar.</p> <p>Wenn alle soweit sind, nehmen die Teilnehmenden einen neutralen Gesichtsausdruck ein. Dann kann die Spielleitung die zwei Teilnehmenden aus dem Breakout-Room zurückholen.</p> <p>Diese Teilnehmenden müssen dann die Paare finden, wie in einem traditionellen Memory-Spiel. Sie rufen dazu abwechselnd die Teilnehmenden beim Namen; wenn sie gerufen werden, ziehen die Teilnehmenden einige Sekunden lang ihre Grimasse, bis die beiden ratenden Teilnehmenden alle Paare identifiziert haben.</p> <p>Je größer die Gruppe ist, desto schwieriger wird es.</p>

**Varianten**

Die Teilnehmenden können ihre Grimassen mit Geräuschen untermalen, wodurch es bei einer großen Gruppe etwas einfacher wird.