

Flirten leicht gemacht

Der ultimative Crashkurs zum erfolgreichen Flirten



Wollen wir nicht ganz tolle Freunde sein?



Meinetwegen...



...aber nur, wenn du mich dafür in Ruhe läßt.



Eine Spielkette zum Thema: Liebe, Freundschaft, Sexualität. Sie kann als Einstieg in eine weiterführende inhaltliche Arbeit mit Jugendlichen genützt werden oder einfach „just for fun“.

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren

Mr. Lover-Lover begrüßt die Teilnehmenden zum Flirtkurs und fragt zu Beginn, ob jemand der Anwesenden schon Erfahrungen mit dem Flirten gemacht hat. Im Kurs für Anfänger und Fortgeschrittene wird auf die verschiedenen Aspekte eingegangen.

Spielgeschichte: Wenn Personen sich zum ersten Mal treffen und nichts voneinander wissen, schauen sie sich erst einmal von oben bis unten an, um einen ersten Eindruck zu bekommen.

SPIEL – 1. TREFFEN

Die Mitspielenden gehen umher und schauen sich gegenseitig „von oben bis unten“ an. Dabei haben sie einen lockeren „Oh la la-Spruch“ auf den Lippen. Die Spielleitung stellt nach einer kurzen Zeit die Frage: „Wer hat die größten Füße?“ Nun entscheidet jede Person spontan, wer die größten Füße hat und legt eine Hand auf dessen Schulter. Diese Aktion muss sehr schnell erfolgen. (Nicht den Herdentrieb anwenden - eine Person geht vor und alle folgen.) Die Spielleitung kontrolliert die ausgewählten Personen und deren Schuhgrößen und löst damit die Frage auf. Anschließend gehen alle wieder nach beschriebener Spielanweisung durch den Raum und es können weitere Fragen gestellt werden:

- Wer hat die kleinsten Ohren?
- Wer hat die meisten Ringe, Ketten und Piercings am Körper?
- Wer ist die jüngste Person im Raum?
- Wer hat den längsten Zeigefinger?
- Wer ist die größte Person im Raum?

SPIELGESCHICHTE

Wichtig ist sicher auch, ohne Worte flirten zu können; mit Blicken und Gesten ausdrücken, was ich dem anderen oder der anderen sagen möchte.

SPIEL – PANTOMIME

Bildet einen Innen- und Außenkreis. Die Spielleitung hat Aussagen vorbereitet und geht nun durch die Gasse der beiden Kreise und zeigt den Mitspielenden des Außenkreises die erste Aussage. Haben alle die Aussage gesehen, besteht die Aufgabe darin, dem Partner/der Partnerin im Innenkreis die Aussage pantomimisch vorzumachen, so dass sie erraten werden kann. Wer zuerst die Lösung hat, ruft: „Stopp!“ und sagt dann die Lösung.

Anschließend dreht sich der Innenkreis im Uhrzeigersinn eine Person weiter. Nun bekommen die Mitspielenden des Innenkreises eine Aussage gezeigt und machen diese dem Außenkreis vor.

Aussagen für das Spiel Pantomime:

- Hey, du siehst echt gut aus!
- Sorry, aber ich kann dich nicht verstehen.
- Kannst du mir deine Handynummer geben?
- Verdammt heiß hier!
- Magst du die Musik hier?
- Tolle Klamotten hast du an!
- Du hast mir auf den ersten Blick gefallen!

SPIELGESCHICHTE

Manchmal passiert es aber auch, dass man hofft bzw. Angst hat: „Hoffentlich guckt er/sie mich nicht an!“ Um solche Situationen besser meistern zu können, hier eine kleine Übung:

SPIEL – DER BLICK

Die MitspielerInnen stellen sich im Kreis auf (bei über 25 Mitspielenden sollte ein zweiter Kreis gemacht werden). Alle senken den Kopf. Die Spielleitung zählt bis drei.

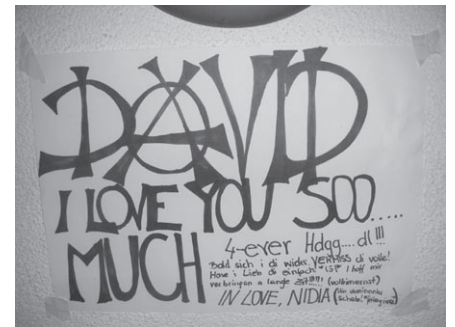
Bei drei heben alle den Kopf und schauen nur eine bestimmte Person an. Treffen sich zwei Blicke, fangen beide an zu schreien und treten aus dem Kreis. Die im Kreis Stehenden rücken näher zusammen und das Spiel beginnt von neuem. Das Spiel ist beendet, wenn eine oder zwei Personen übrig bleiben.

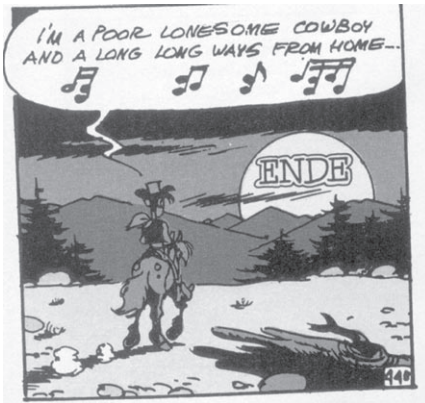
SPIELGESCHICHTE

Nach dem ersten Blick möchten wir natürlich noch mehr von der Person erfahren.

SPIEL – SINGLEFRAU SUCHT SINGLEMANN

Es werden jeweils 10 Fotos von jungen Frauen und Männern getrennt aufgehängt (Fotos aus Zeitschriften etc.). Darunter hängt man ein weißes Blatt Papier. Der Gruppe wird bekannt gegeben, dass sie MitarbeiterInnen eines Vermittlungsinstituts sind.





Was normalerweise ein Computer in diesem Institut leistet – geeignete Paare zusammenstellen – muss heute durch sie erledigt werden, da die Computer abgestürzt sind. Aufgrund der vorhandenen Menschenkenntnis und dem Einfühlungsvermögen eines jeden Einzelnen dürfte dies aber kein Problem sein. Ausgestattet mit einem Stift besteht der erste Arbeitsschritt darin, sich einen ersten Eindruck über die eingegangenen Bewerbungen zu machen. Dazu werden Fragen gestellt und die MitspielerInnen sollen sich für jeweils einen Mann und eine Frau entscheiden und Punkte beim jeweiligen Bild machen.

- a) Wen kann ich mir gut als FreundIn vorstellen?
- b) Wem würdest du deine zwei Kinder für einen Nachmittag anvertrauen?
- c) Welche Person hat für mich eine erotische Ausstrahlung?
- d) Mit welcher Person könnte man Pferde stehlen?

Weitere Fragen soll die Gruppe finden.

Die Gruppen müssen nun jeweils ein Paar aus den Bewerbungen zusammenstellen, von dem sie meinen, dass hier eine engere Freundschaft (Liebesbeziehung) entstehen könnte.

Inhalte, die im anschließenden Gespräch thematisiert werden können: Nach welchen Äußerlichkeiten beurteile ich Menschen? Welche Bedeutung hat der erste Eindruck eines Menschen auf mich? Welche Aspekte sind dir für eine Beziehung wichtig?

SPIELGESCHICHTE

Flirten ist etwas Schönes und wenn es gefunkt hat, gibt es ein wohliges und kribbelndes Gefühl in der Magengegend. Entspannung tritt ein und Glückshormone werden freigesetzt.

Zum Abschluss unserer Trainingseinheit ist es uns wichtig, dass alle entspannt und mit gutem Gefühl nach Hause gehen können.

SPIEL – MASSAGE

Dazu wird ein Innen- und ein Außenkreis gebildet. Die Hälfte der Gruppe (z.B. die Mädchen) setzt sich auf Stühlen in den Innenkreis. Die restlichen Gruppenmitglieder stellen sich jeweils hinter eine Person. Nach Anweisung der Spielleitung findet nun eine Rückenmassage statt. Nach ca. 1 Minute dreht sich der Außenkreis um eine Person im Uhrzeigersinn weiter. Sind alle an ihrem Ausgangspunkt wieder angelangt, werden die Plätze getauscht und eine zweite Massagerunde findet statt. *Hermine Feurstein*

Eine Spielidee nach Ralf Brinkhoff:
www.spielaktionen.de
 Aus: Gruppe & Spiel - Zeitschrift
 für kreative Gruppenarbeit