



Arbeitsbereich Schulkooperative Arbeit / TEO
Tage Ethischer Orientierung

TEO Praxis



Evangelisch-Lutherische
Kirche in Norddeutschland

GLIEDERUNG

	Abkürzungsverzeichnis	7
2.	Vorwort	8
3.	Einleitung– Was ist TEO?	9
4.	Ein Überblick für Eilige	10
5.	Das TEO-(Kurz)Konzept	12
6	TEO und seine Möglichkeiten aus Schu- lischer Sicht	23
7.	Einführung in die Theorie	24
	7.1. „Die wollen doch bloß spielen“	25
	7.2. Gruppenphasen	26
	7.3. Themenzentrierte Interaktion(TZI)	30
	7.4. Prozessebenen	34
	7.5. Reflexionsmodell	36

GLIEDERUNG

8. TEO Praxis	38
8.1. Kennen lernen	39
<i>8.1.1. Namen lernen</i>	
Ball werfen	40
Geschichte meines Namens	41
Mein Name, mein Programm	42
Propaganda	43
Vorhang auf	44
Zeitungsschlagen	45
<i>8.1.2. Kleingruppe</i>	
Kugellager(-Portrait)	46
Lügenportrait	48
Manager-VIP-Spiel	49
Portrait zeichnen	50
Steckbrief/Profil	51
<i>8..1.3. Großgruppe</i>	
Butter schütteln	52
Datenkarussell	53
Obstsalat	54
Vier Ecken/Tischdeckchen	55

GLIEDERUNG

8.	8.2. Warm Ups	56
	Atome	57
	Berg-Zwerg-Riese	58
	Eisbär und Pinguin	59
	Karten hüpfen	60
	Kotzendes Känguruh	61
	Kuhstall	63
	Pferderennen	64
	Whiskeymixer	66
	8.3. Füllspiele	67
	Ampelspiel	68
	Bombe	70
	Evolution	72
	Handklopfer	74
	Hüpfrunde	75
	Insel Keinikeinu	76
	Kissenrennen	77
	Kreuzapotheke	79
	Kotztütenrennen	80
	Ninja	82
	8.4. Kommunikation	83
	Blinder Mathematiker	84
	Schreibgespräch	86
	Tabaluga	89
	Tauschrausch	91
	Wo ist ...?	93

GLIEDERUNG

8.	8.5. Kooperation	96
	Amöbe	97
	Eisscholle	99
	Gordischer Knoten	102
	Heißer Draht	104
	Laufendes A	105
	Lost in space	106
	Momo	109
	Pipeline	111
	Salzsäuresee	113
	Schlitten	115
	Spinnennetz	116
	Tanker im Nebel	118
	Tower of power	120
	Wikinger im Nebel	122
	8.6. Auswertung	124
	Feedback im Allgemeinen	125
	Feedback: Wichtige Regeln	126
	Aquarium	127
	Brief an die Leitung	128
	Daumen	129
	Fünf-Finger-Methode	130
	Koffer, Papierkorb, Ablage	131
	Sätze Personen zuordnen	132
	Stein und Blume	133
	Zielscheibe	134

GLIEDERUNG

7.7. Abschied	135
Abschiedsrakete	136
Jurtenkreis	137
Warmer Rücken	138
Impulse / Kurzgeschichten	139
Beppo Straßenkehrer	140
Die Geschichte vom Grafen,...	143
Die wichtigen Dinge im Leben	144
Gedanken einer Kerze	146
Hundert Euro	147
9. Kerzenrunde	148
Labyrinth– mein Lebensweg	149
Puzzle—Du bist einzigartig	151
Sprung in der Schüssel	153
Steine– Ballast abwerfen	154
Tradition	155
10. Weitere Inspirationen	156
11. Platz für Notizen	157
12. Impressum	159

I. ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

- ⇒ TN : Teilnehmer*innen
- ⇒ SL: Spielleiter*innen, Spielleitung
- ⇒ TEO: Tage Ethischer Orientierung

2. VORWORT

TEO wird 20! Mit zwanzig Jahren ist das Erwachsenenalter erreicht, dennoch ist Frau/Mann noch nicht „fertig“.

Vieles befindet sich noch in Veränderung, im Wachsen!

So kommen immer neue TEO Module hinzu, immer neue Anfragen erreichen uns aus den drei nördlichen Bundesländern, Schleswig-Holstein, Hamburg und Mecklenburg-Vorpommern. (Auch aus anderen Bundesländern ist das Interesse groß!)

Vermehrt entsteht der Wunsch nach einem „eigenen, individuellen“ TEO für die Schulen vor Ort, für die jeweilige Kirchengemeinde. Neben den neuen Formaten, wie *TEO Neuland*, *KlimaTEO*, *TEO lokal* und *TEO Zeitreise* wachsen weitere Angebote schulkooperativer Arbeit, der „Blumenstrauß“ unseres Arbeitsbereiches wird bunter und größer!

Dieses Büchlein - „TEO Praxis“- soll als kleine Grundlage für verschiedene Angebote genutzt werden, als schnelles Nachschlagewerk für Methoden der Gruppenarbeit. Es ersetzt nicht unser bewährtes TEO Training, von unseren Fachkräften werden jeweils Schulungen für alle Beteiligten vor Ort durchgeführt, „TEO Praxis“ ergänzt als kleiner Handwerkskoffer.

Haben Sie Fragen zur schulkooperativen Arbeit? Wünschen Sie sich Unterstützung vor Ort? Rufen Sie mich gerne an- wir können gemeinsam gestalten und wachsen!

Carola Häger-Hoffmann

Diakonin/ Diplom Sozialpädagogin

Leiterin des Arbeitsbereiches Schulkooperative Arbeit/ Tage Ethischer Orientierung

www.teo.nordkirche.de

3. EINLEITUNG– WAS IST TEO?

TEO steht für „Tage Ethischer Orientierung“. In drei- bis viertägigen Veranstaltungen treffen sich Schüler*innen verschiedener Schularten, Altersgruppen und Regionen in Norddeutschland in einem ansprechenden Tagungshaus, um gemeinsam in kleinen Gruppen zu leben und zu lernen. Gemeinsam vorbereitet und verantwortet werden diese Tage durch die Lehrer*innen, Mitarbeitende der kirchlichen Kinder- und Jugendarbeit als außerschulische Kooperationspartner*innen, Studierende der Fach- und Hochschulen und viele Ehrenamtliche aus unterschiedlichsten gesellschaftlichen Bereichen.

Das grundsätzliche Anliegen bei TEO macht sich fest an den alltäglichen Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen und gilt der Entwicklung von Lebenskompetenz und Identität. Ethisches Lernen wird dabei besonders in kleinen, heterogenen Gruppen gefördert, die durch jeweils zwei Leiter*innen begleitet werden.

Lebenshaltungen lassen sich nicht aus dem Netz „downloaden“, sondern werden im lebendigen Gespräch, in der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Werthaltungen und Lebensformen in einer lebendigen Gemeinschaft erworben.

In eigens dafür geplanten Trainingsseminaren erhalten alle beteiligten Akteur*innen die Gelegenheit, lebensweltlich situative Fragestellungen mit methodischen Kompetenzen zu verbinden, das Team kennenzulernen und beziehungsgestütztes Lernen auszuprobieren.

„Res severa verum gaudium“ – das heißt bei TEO: Eine ernste Sache ist ein wahres Vergnügen – es entsteht bei der gemeinsamen Arbeit viel Raum zum Lachen und Nachdenken.

4. EIN ÜBERBLICK FÜR EILIGE

Bildung ist eine gemeinsame Aufgabe der Gesellschaft. Öffentliche, gemeinnützige und private Anbieter von Bildung, Betreuung und Erziehung sind auf dem Weg, das Zusammenspiel der Institutionen, der Eltern und jungen Menschen zu üben. In der schulkooperativen Arbeit wird seit mehr 20 Jahren „zusammengespielt“ – um das Bild des 12. Kinder- und Jugendberichtes der Bundesregierung aufzunehmen. Im Ergebnis gibt es einen Schatz an Erfahrungen, verlässlichen Partner*innen, Kontakten und hilfreichen Strukturen.

Begonnen hat TEO 1999 mit der „lebensrettenden Frage“, wie wir gemeinsam Jugendliche vor einem Unfalltod in Mecklenburg-Vorpommern bewahren könnten. Nach zwei Jahren der Erprobungsphase bestärkte die Verwaltungsvorschrift des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur Mecklenburg-Vorpommern den Ausbau des Gesamtmodells TEO in einzelnen Modulen. Der Impuls des Landesjugendhilfeausschusses aus dem Jahr 2006 spornte zur regionalen Vernetzung und Kooperation an. In Auseinandersetzung mit extremistischen Einstellungen hat sich die Sorge um eine gelebte Demokratie, um die Demokratie als Lebensform zu einem Teil der kooperativen Prozesse rund um TEO entwickelt.

In mehreren Phasen entwickelten sich die einzelnen Module, TEO outdoor schon 1999, TEO lino für die Grundschule und TEO to-to für die wichtige Zeit in der 7. und 8. Klasse. Auch das Modul TEO classic differenzierte sich inhaltlich für die Schüler*innen ab der 9. Klasse aus, dieser Prozess ist nicht abgeschlossen. Im Jahr 2012 wagte TEO den Sprung über die Grenze mit „TEO ODER“ als deutsch-polnisches Format, und mit dem Modul TEO protect privacy (5. - 6. Klasse) kam das Internet als ethischer Lernort in den Blick. Heute - 2019 - können wir 15 verschiedene Module anbieten!

4. EIN ÜBERBLICK FÜR EILIGE

Seit dem Jahr 2007 setzte eine Phase der lokalen Vernetzungen ein, TEO vor Ort sozusagen. Unsere Module TEO Neuland und Klima - TEO ergänzen das Angebot, siehe TEO 2.0. Aktuell arbeiten wir an den Modulen TEO Zeitreise und Klasse(n)TEO.

Die Gründung der Nordkirche war eine der wichtigen Voraussetzungen, die Anliegen von TEO in Schleswig-Holstein und Hamburg zu entfalten, zu transformieren und unter sich wandelnden Voraussetzungen neu zu gestalten. In diesem sich ständig erweiternden Prozess befindet sich der Arbeitsbereich „Schulkooperative Arbeit /TEO“ zurzeit. TEO findet in Kooperation von evangelischer (Nordkirche) und katholischer Kirche (Erzbistum Hamburg) statt.

5. Das TEO (Kurz) Konzept:

Organisation

Seit 2012 ist TEO ein Angebotsformat des Arbeitsbereichs Schulkooperative Arbeit/TEO des Hauptbereichs Schule, Gemeinde und Religionspädagogik, der Evangelisch-Lutherischen Kirche in Norddeutschland (Nordkirche). Durch diese Einbindung ist sie mit wichtigen Bildungs- und Ausbildungsträgern der Nordkirche verbunden. Zudem kooperiert der Arbeitsbereich mit anderen Hauptbereichen und Institutionen der Nordkirche, wie den Evangelischen Akademien, dem Landesjugendpfarramt, der Arbeitsgemeinschaft Evangelische Jugend und den Zentren kirchlicher Dienste.

TEO als Bildungskonzept versteht sich als ökumenisches Kooperationsprojekt und ist mit dem Erzbistum Hamburg freundschaftlich verbunden. Die Standorte befinden sich in Schwerin (mit dem TEO Büro), in Greifswald und Hamburg.

Aufgaben

Der Arbeitsbereich unterstützt junge Menschen bei ihrer individuellen Entfaltung im Sinne des SGB VIII. Ethisches Lernen in Alltagssituationen von Kindern und Jugendlichen findet unter der Berücksichtigung der religiösen Dimension ganzheitlicher Bildung (Wachheit für letzte Fragen) statt.

TEO vermittelt Hilfestellungen für den Erwerb von gemeinsam geteilten Werten innerhalb einer vielfältigen Wertegemeinschaft (von Erwachsenen, Kindern, Jugendlichen). Dabei spielt die Wertschätzung von Heterogenität als Grundlage aller pädagogischen Arbeit (schulartenübergreifend, systemübergreifend, generationenübergreifend) eine wichtige Rolle. Die Förderung von Identitätsentwicklung, Lebenskompetenz und Handlungsfähigkeit ist verbunden mit einer Entwicklung von Werthaltungen für die demokratische Gesellschaft und für das Zusammenleben. Die gemeinsame pädagogische Verantwortung unter der bewussten Bejahung der geistigen, weltanschaulichen und religiösen Vielfalt aller am Kooperationsmodell Mitwirkenden wird eingeübt.

Das Konzept TEO bietet Studierenden aller Fachrichtungen (einschließlich der Gemeindepädagog*innen und Vikar*innen) eine Praktikumsmöglichkeit.

Der Arbeitsbereich unterstützt bei der Vernetzung von Bildungspartnerschaften im Umfeld von Schule, Kirche und Gesellschaft.

Struktur

Die Kooperation von Kirche und Schule mit dem Gesamtkonzept TEO in seinen verschiedenen thematischen Ansätzen geschieht in drei- bis viertägigen Veranstaltungen zum Erwerb von ethischem Orientierungswissen und von Schlüsselkompetenzen im Horizont sinnstiftender Lebensdeutung mit jungen Menschen in allen Schulstufen unterstützt von eigens geschulten Bezugspersonen. Es gilt Schlüsselkompetenzen zu vermitteln und zu erweitern, und so die Voraussetzungen zur Entwicklung persönlicher Beschäftigungspfade unter Überwindung individueller Entwicklungserschwerisse zu verbessern. Dies wird ermöglicht durch zweitägige Vorbereitungsveranstaltungen für jede TEO-Veranstaltung, in denen alle Mitwirkenden durch die Reflexion entwicklungspsychologischer Zusammenhänge, die Aneignung innovativer Methoden, die Vergewisserung der Programmziele und inhaltlichen Schwerpunkte und nicht zuletzt durch die Erhöhung der eigenen Kooperationskompetenzen sich auf die Rolle als Gruppenleitende einstellen. Das Training wird von den Veranstaltungsleitenden durchgeführt. Selbst- und Gruppenevaluation gehören dabei zum elementaren „Handwerkszeug“ im pädagogischen Prozess.

In den Veranstaltungen der Tage Ethischer Orientierung werden die ca. 100 - 120 teilnehmenden Kinder und Jugendlichen regionen-, schularten- und jahrgangsstufenübergreifend in kleinen Gruppen mit maximal 15 Teilnehmenden gemischt.

Jede Gruppe erhält ein Gruppenleitenden-Tandem bestehend aus zwei eigens geschulten Gruppenleitenden aus unterschiedlichen Professionen, wobei ehrenamtliche bzw. nebenamtliche Mitarbeitende häufig die Mehrheit der Mitarbeitenden stellen.

Eine Veranstaltung wird jeweils geleitet von zwei Veranstaltungsleitenden, unterstützt von einem Techniker/ einer Technikerin, der/ die Plenar-Versammlungen absichert und die Fülle des spezifischen pädagogischen Materials bereitstellt und wartet.

Die Veranstaltungsleitenden (TEO Hauptamtliche) sind stetige Ansprechpartner*innen für alle Teilnehmenden, seien es Lehrer*innen, Gruppenleitende oder Schüler*innen. Sie sind für die Plenargestaltung verantwortlich und stehen im direkten Kontakt zu dem TEO Büro in Schwerin. Bei Konflikten, die nicht vor Ort gelöst werden können, ist die Leitung des Arbeitsbereiches einzubeziehen.

Im Nachgang zu jeder Veranstaltung sind die jungen Menschen und ihre Bezugspersonen nach 4 bis 8 Wochen aufgefordert, dem Anliegen der Ergebnissicherung durch vertiefende Kurzveranstaltungen am Schulstandort und vernetzend im Gemeinwesen Rechnung zu tragen.

Standards des Bildungskonzeptes TEO

1. Mehrdimensionaler Bildungsbegriff

Die Leitkategorie schulkooperativer Arbeit ist ein mehrdimensionaler Bildungsbegriff.

Neben den Praxisfeldern christlicher Bildung in Religionsunterricht, gemeindepädagogischem Engagement und den kirchlichen Schulen bewährt sich die Kategorie „Bildung“ auch im Lernfeld schulkooperativer Arbeit (TEO). TEO ist Ausdruck des Bildungsauftrages der Kirchen und der gesellschaftlichen Bildungsinstitutionen.

Der Ansatzpunkt dieser besonderen Bildungsarbeit ist generell. Die Hinwendung zu allen Kindern und Jugendlichen- unabhängig von ihrer (religiösen) Sozialisation korrespondiert mit dem grundlegenden thematischen Ansatz: dem christlichen Menschenbild verpflichtet gilt diese Bildung nicht nur allen, sondern auch dem ganzen Menschen in seinen vielschichtigen Beziehungen zur Welt.

TEO-Arbeit ist inklusiv und lässt sich von der Einsicht leiten, dass umfassende Bildung die Frage nach dem ganzen Menschen im „Horizont sinnstiftender Lebensbedeutungen“ mit einschließt.

Im Mittelpunkt stehen dabei die „... *Anerkennung der Person mit den je eigenen Begabungen, die Respektierung der Freiheit und Unverfügbarkeit sowie die Bejahung von Mitmenschlichkeit.*“¹

Dabei steht die Vision von Bildung und Erziehung im Praxisfeld „Schule und Kirche“ vor Augen, „die Kinder und Jugendliche in alle Dimensionen des Lebens einführt und ihnen neben allen auch zweckbestimmten Leistungsanforderungen den Freiraum offen hält, den sie brauchen, um sich selber entfalten und entwickeln zu können.“²

Bildung im hier vertretenen Sinn gehört zum Wesen des Menschen und setzt auf die Entwicklung von Handlungsfähigkeit im Leben von Kindern und Jugendlichen, die durch die besondere Kommunikationsform „TEO“ befördert werden soll. Dieser weite Begriff der Bildung wird hinsichtlich der Arbeit am dritten Ort und qualifizierender Standards weiter entfaltet.

2. Arbeiten am „dritten Ort“

Schulkooperative Arbeit ist qualifiziert durch die Arbeit am „dritten Ort“. „Sie zielt ...auf vertiefte Kooperation und Kommunikation über die Schule hinaus, und zwar sowohl mit den Bereichen von Pfarrgemeinde und kirchlicher Jugendarbeit als auch mit Einrichtungen der ... Erziehungs- und Sozialhilfe.“³

Der „dritte Ort“ ist als wichtiger Bestandteil in besonderer Weise im 2. Teil des TEO Dreiphasenmodells verankert.

Er definiert sich in folgenden Merkmalen:

Der dritte Ort beschreibt als Lernfeld erster Ordnung für junge Menschen und ihre Bezugspersonen die Gelegenheiten beziehungsstiftender Identität im Grenzbereich von Schule und Kirche. Der dritte Ort orientiert sich am Grundsatz: keine wertorientierende Bildung ohne Beziehung.

In theologischer Perspektive handelt es sich um einen Teil des umfassenden Gemeindeverständnisses das neben den Ortsgemeinden und unzähligen Begegnungen zwischen Christen und Nichtchristen im Alltag auch Gemeinden an dritten Orten einschließt.

Bei TEO kann sich Gemeinde am dritten Ort ereignen. Möglichkeiten *dafür bieten Bildungs- und Ferienstätten in kirchlicher oder anderer freier Trägerschaft als Veranstaltungsorte.*

In systematischer Perspektive geht es um die partnerschaftliche Prozessgestaltung des durch die gemeinsamen Schnittmengen definierten Bildungskonzeptes TEO. Diese neue Arbeits-Plattform ist gekennzeichnet durch die intersubjektiven Möglichkeiten identitätsstiftender Begegnung von Menschen aus unterschiedlichen Bildungs-Institutionen unter zeitlich begrenztem Loslassen systemischer Selbstbezogenheiten. Als Prozess ist die TEO-Arbeit dabei immer auf die Gesamtsysteme der handelnden Partner*innen bezogen.

In praktischer Perspektive wird der 3.Ort zunächst im Hinausgehen aus den vertrauten Räumen, *d.h. aus Schulgebäuden und Gemeinderäumen*, sinnfällig praktiziert (die Klassenfahrt als symbolhafter Ausdruck) – wie bei TEO-Veranstaltungen aller Module üblich und bewährt.

Der 3. Ort ist als regulative Idee ebenfalls dort gegeben, wo durch gemeinsam gestaltete und verantwortete Kooperationen qualifizierte Lernorte außerhalb der genannten Systeme, aber nicht unabhängig von ihnen entstehen, in denen die unter Punkt 3.3 und 3.4 genannten Themen mit jungen Menschen beziehungsreich erschlossen werden können.

3. Induktives Arbeiten

3.1 TEO bringt inhaltlich das zur Sprache, was junge Menschen direkt angeht und situativ verortet werden kann. Thematische Dreh- und Angelpunkte sind die Lebenslagen und Bedürfnisse der Heranwachsenden. *So wird der in der Gesellschaft herrschenden Spannung zwischen theoretischem „Weltwissen“ und praktischem „Lebenswissen“ entgegengewirkt.*⁴ Die inhaltlich- methodische Ausrichtung der schulkooperativen Arbeit ist gekennzeichnet als lebensgeschichtlicher, subjektbezogener und biographieorientierter Ansatz.

3.2 Ausgehend von gemeinsamen Lebenserfahrungen unterbleibt es, deduktiv von unbezweifelbaren Fakten, Lehrsätzen oder unreflektierten Werturteilen auszugehen, die Kindern und Jugendlichen nur zur Vermittlung vorgelegt werden müssten. Damit bliebe ethische Reflexion auf der kognitiven und direktiven Ebene stecken. Mit der Konzentration auf bedrückende, beglückende oder herausfordernde Alltagssituationen (Kontingenzerfahrungen) können einerseits eigene Lebenserfahrungen reflektiert, andererseits geistige und religiöse Traditionen der europäischen Geschichte auf die hinter ihnen liegenden Erfahrungen, Lebenszusammenhänge und Verstehensprozesse hin befragt werden.

3.3 Der induktive Ansatz der schulkooperativen Arbeit wird von allen Kooperationspartnern geteilt. Er hat maßgeblich die Gestaltung von TEO Classic beeinflusst und ist heute für die gemeinsame Konzeption von Inhalten in allen TEO Modulen erkennbar. Das induktive Vorgehen setzt auf Dialog und wird von den beteiligten Partnern als angemessene Form biografieorientierten Lernens favorisiert.

Mit dem induktiven Ansatz orientiert sich auch die Bildungsarbeit mit dem Konzept TEO an der Fundamentalkategorie der Menschenwürde. Bildung auf induktivem Weg widmet sich der Verbindung von Fragestellungen ethischer, sozialer, religiöser, interkultureller, ästhetischer, medienkritischer, ökologischer und geschichtlicher Bildung.

3.4 „Bildung als gesteigerte und über sich selbst aufgeklärte Handlungsfähigkeit“⁵ will das Leben von Kindern und Jugendlichen in der Verbindung von empirischen und sinnstiftenden Horizonten verstehen. Dazu gehören Beziehungsfähigkeit, Identitätsgewissheit, Wachheit für letzte Fragen, Abwehr jeder Unmenschlichkeit und jeden Angriffs auf die Würde des Menschen, Bereitschaft zur Selbstverantwortung und die Verantwortung in der Gesellschaft.⁶ Alle diese Aspekte sind mögliche Themen der TEO-Arbeit, sofern sie induktiv und biografieorientiert entfaltet werden.

4. Inklusives Arbeiten

Schulkooperatives Arbeiten mit dem Modell TEO ist stets inklusiv.

Der inklusive Ansatz wird durch folgende Merkmale definiert:

Systemübergreifendes Arbeiten – Mitarbeitende aus den Systemen Schule und Kirche erarbeiten die Modulprogramme, gestalten Räume der Begegnung während der Trainings, gestalten in gemeinsamer Verantwortung eine Veranstaltung, treffen Verabredungen für die Weiterarbeit in der Region und treten *authentisch und* in erkennbarer Identität vor den Teilnehmenden in Erscheinung. Dies gilt ebenso für Mitwirkende aus den Systemen Familie, Jugendhilfe und Wirtschaft.

Arbeiten in heterogenen Gruppen: Die sozialen „Entmischungen“ in unserem Schulsystem und nicht integrative Arbeitsformen in Schule und Kirche werden durch die Begegnungen von Schülerinnen und Schülern aus allen Schularten, Lehrer*innen, weiteren kirchlichen und schulischen Mitarbeitenden und Ehrenamtlichen aus allen Schichten der Gesellschaft exemplarisch aufgehoben. Dazu gehört auch die Präsenz ganzer, ungeteilter Klassen. TEO gilt allen Schülern und Schülerinnen, unabhängig von ihren geistigen, religiösen, sozialen oder anderen Voraussetzungen. Auf diese Weise üben Kinder und Jugendliche, die unbefangene Begegnung unter gewollter „Missachtung“ dessen, was die sozialen, pädagogischen und theologischen Bedingungen nur zu oft trennen.

Speziell inklusives Arbeiten - Die Inklusion von Kindern und Jugendlichen mit schwierigen Lebensperspektiven und geringen Teilhabechancen sowie körperlicher oder anderer Beeinträchtigungen gehört zu den Standards der TEO-Arbeit.

Kinder und Jugendliche mehrerer Jahrgangsstufen treffen zusammen und unterstützen sich gegenseitig in ihren Lernprozessen. Die hier implizierten gruppendynamischen Möglichkeiten der TEO-Arbeit entfalten sich besonders gut bei Teilnehmendenzahlen von 100- 200 Schülern pro Veranstaltung, differenziert in gemischten Kleingruppen mit maximal 15 Schüler*innen je nach Art des Moduls.

Hierarchieübergreifendes Arbeiten - Kinder und Jugendliche und alle Verantwortlichen erleben sich auf Augenhöhe. Für die Mitarbeitenden aus Schule und Kirche kann dies einen Paradigmenwechsel hinsichtlich ihres professionellen Rollenverständnisses bedeuten.

Sie werden nicht zuerst Inhaber bestimmter Mandate, sondern als Weggefährten auf den Straßen des Lebens erkennbar. Der subjekt- und biographieorientierte Ansatz macht diesen Wechsel zwingend.

Beziehungsdidaktisches Arbeiten – Indem sich Menschen unterschiedlicher sozialer, geistiger, religiöser oder anderer weltanschaulicher Prägung in neuer, oft ungewohnter Weise zueinander mit der Zielsetzung einer gemeinsam zu lösenden Aufgabe verhalten, eröffnen sie die sich selbst verändernde Möglichkeit, das Leben authentisch ins Spiel zu bringen und ethische Orientierung im Prozess gemeinsamen Lernens zu finden. Erst das Netz gelingender Verbindungen aller an TEO Beteiligten lässt den emotionalen und geistigen Rahmen entstehen, in dem TEO als Gelegenheitsstruktur kooperativer Arbeit seine Möglichkeiten entfalten kann.

5. Kooperatives Arbeiten

Das Kriterium der Kooperation, wie es im TEO-Erlass des Bildungsministeriums in Mecklenburg-Vorpommern verankert ist, entfaltet sich als gemeinsam praktizierte Verantwortung auf allen Ebenen prozessualer Gestaltung.

5.1 Die strukturelle Dimension: Vertreter der beteiligten Systeme arbeiten auf allen relevanten Ebenen von der Konzeptionserarbeitung bis zur strukturellen Rahmenverantwortung gestaltend zusammen und stimmen die Kooperationsvorgänge in der Praxis ab.

5.2 Die personelle Dimension: Ehrenamtliche und hauptamtliche Mitarbeitende und Vertreter aller an TEO-Beteiligten aus Schule, Kirche und Gesellschaft wirken zusammen.

5.3 Die finanzielle Dimension: Die kooperative Beteiligung setzt die Verteilung der finanziellen Erfordernisse auf alle Partner voraus. Neben den kirchlichen und den Mitteln des Landes werden gemeinsame Strategien zur Einwerbung von Drittmitteln verabredet und durchgeführt.

5.4 Die praktisch- pädagogische Dimension: Jede Gruppe in einer TEO-Veranstaltung wird von zwei Bezugspersonen in einem Tandem möglichst systemübergreifend unter Berücksichtigung der konsequenten Zusammenarbeit von ehrenamtlichen und hauptamtlichen Mitarbeitern geleitet. Darüber hinaus gilt für die TEO-Arbeit als interaktives Praxisfeld ausdrücklich die Einladung zur Zusammenarbeit mit allen Kräften der Gesellschaft unabhängig von konfessioneller, weltanschaulicher Bindung oder religiöser Prägung.

5.5 Ein verlässliches Werkzeug der Kooperation ist die kontinuierliche Evaluation auf allen Ebenen (Feedback-Kultur, wissenschaftliche Begleitung, konzeptionelle Regelmechanismen, beratende und supervisorische Begleitung der Veranstaltungen und ihrer Leitenden). Sie dient der weiteren Prozessgestaltung und nimmt die Werthaltungen, Einsichten und Erfahrungen aller an TEO-Beteiligten ernst.

1 DBK (Hrsg.), Kommission für Erziehung und Schule, in: Bildung in Freiheit und Verantwortung (= DBK, Bildung), 1993, S. 12.

2 Votum des Theol. Ausschusses der Ev. Kirchen der Union, in: J. Ochel (Hg.), Bildung in evangelischer Verantwortung, Göttingen 2001, S. 49.

3 DBK (Hrsg.), Kommission für Erziehung und Schule, in: Schulpastoral – der Dienst der Kirche an den Menschen im Handlungsfeld Schule (=DBK, Schulpastoral), 1996, S.13.

4 Vgl.: www.dbk.de, Archiv, Pressemitteilungen, 2000/2, Ökumenischer Kongress: Tempi – Bildung im Zeitalter der Beschleunigung, Thesen.

5 R. Preul, Die Evangelische Kirche als Bildungsinstitution, S. 105, in: F. Schweitzer (Hg.), Der Bildungsauftrag des Protestantismus, Gütersloh 2002, 101-123.

6 H.v. Hentig, Bildung. Ein Essay, München-Wien 1996, S. 56.

Einige Leitgedanken bestimmen die kooperative Arbeit:

- ⇒ Partnerschaftliche Wahrnehmung von Verantwortung für Werteerziehung bzw. Wertebildung in Schule und Gesellschaft
- ⇒ Schaffung von Gelegenheiten, ergänzend zum Schulalltag, über Lebens- und Sinnfragen im Zusammenhang auch der religiösen Traditionen unserer Kultur nachzudenken
- ⇒ Ermöglichung von neuen Formen der Begegnung zwischen Schüler*innen, Lehrkräften, Eltern, Mitwirkende aus anderen Institutionen und ehrenamtlichen Menschen
- ⇒ Schaffung einer Praxisplattform für das Einüben kooperativer Arbeitsformen
- ⇒ Erprobung von altersgerechter Auseinandersetzung mit Lebensthemen in heterogenen Gruppen
(schulartenübergreifend, verschiedene lebensweltliche, persönliche Sozialisationsformen von Schüler*innen) unter Leitung von jeweils 2 Gruppenleiter*innen
- ⇒ Einübung von generationsübergreifender Erziehungspartnerschaft
- ⇒ Angebot von Entlastungsmöglichkeiten gerade für Lehrer*innen in besonderen Anforderungssituationen
- ⇒ Ermöglichung unterschiedlichster Hilfestellungen bei persönlichen Sinnfragen
- ⇒ Qualifizierte Klassenfahrt
- ⇒ Lernen am anderen Ort
- ⇒ Projektwoche

6. TEO UND SEINE MÖGLICHKEITEN AUS SCHULISCHER SICHT

- ⇒ Möglichkeit mehrtägiger Bildung
- ⇒ Studienfahrt (Sek II)
- ⇒ kontinuierlicher Baustein für die Schulentwicklung
- ⇒ Praxisfeld für Referendar*innen aller Fächer (siehe Punkt 6)
- ⇒ Fortbildungsangebot für Lehrer*innen und Sozialpädagog*innen (z.B. Lernen in Gruppen, Methodenkompetenzen, kooperative Bildungsprozesse gestalten)
- ⇒ TEO als Brücke zwischen Schule und außerschulischen Kooperationspartner*innen und Eltern gemäß § 40, Schulgesetz MV
- ⇒ §3 Schulgesetz Schleswig-Holstein: Die Schulen sollen eine Öffnung gegenüber ihrem Umfeld anstreben, insbesondere durch Zusammenarbeit mit den Trägern der Kindertageseinrichtungen und der Jugendhilfe, Jugendverbänden sowie mit anderen Institutionen im sozialen Umfeld von Kindern und Jugendlichen
- ⇒ § 51 Schulgesetz Hamburg bietet Schulen die Möglichkeit mit Einrichtungen zu kooperieren
- ⇒ Praktisches Übungsfeld für inklusive Methodik und Gestaltung von Heterogenität
- ⇒ Praktikumsangebot für die Studiengänge des Lehramtes, der Vermittlungswissenschaften, Religionspädagogik und Theologie
- ⇒ TEO als ein beispielhaftes Modell schulkooperativer Arbeit

7. EINFÜHRUNG IN DIETHEORIE

Diese Einführung gibt einen Überblick, über die theoretischen Modelle, an denen sich die Arbeit mit Gruppen bei TEO orientiert. Sie kann helfen, ein Verständnis im Umgang mit TEO-Gruppen zu entwickeln.

7.1. „DIE WOLLEN DOCH BLOß SPIELEN..“

Viele Methoden und Übungen, die im Laufe unserer Veranstaltungen Verwendung finden, haben einen spielerischen Charakter.

Damit jedoch die Funktion dessen und unsere Intention hinter der Nutzung dieser Methoden deutlich wird, wollen wir im Folgenden eine kurze Einleitung zu unserem Verständnis und den theoretischen Grundlagen, auf welchen jenes basiert, geben.

Der Reformpädagoge und Philosoph John Dewey hat in seinen Theorien schon Anfang des 20. Jahrhunderts ausgeführt, dass ein Spiel nicht zum Zeitvertreib oder zur Erholung dient, sondern bei jedem einzelnen Spiel immer eine soziale und kognitive Funktion vorhanden ist. Dies basiert auf seinem Ansatz, dass das Denken eines Menschen dem Tun entspringt. Somit dient nach Dewey ein Spiel dem Beginn eines Lern- bzw. Denkprozesses.

Für uns bedeutet dies, dass jede Methode, die in dieser Sammlung vorhanden ist, einen spielerischen Charakter besitzt, jedoch immer ein Ziel mit jeder einzelnen von ihnen verfolgt werden kann.

Zur besseren Orientierung befindet sich auf jedem Deckblatt für die unterschiedlichen Methodenkategorien eine kurze Beschreibung des Ziels der angebotenen Inhalte.

7.2. GRUPPENPHASEN

TEO- Gruppen sind formelle Gruppen. Sie sind gekennzeichnet durch Unfreiwilligkeit (Schule, Klassenfahrt), äußere Formgebung (Aufteilung in Kleingruppen) und einem vorgegebenen Inhalt (Thema der Veranstaltung).

Im Moment der formellen Gruppenbildung beginnt die Kommunikation und Prozesse innerhalb der Gruppe werden in Gang gesetzt.

Gruppen durchlaufen verschiedene Entwicklungsphasen.

Nach Bernstein / Lowy lassen sich Prozesse innerhalb der Gruppe, fünf Phasen zuordnen. Dieses Modell gibt Aufschluss darüber, in welcher Entwicklungsphase die Gruppe sich gerade befindet. Dabei ist zu beachten, dass die Phasen nicht gradlinig verlaufen. Während TN A sich schon in Phase 2 befindet, ist TN C noch in Phase I. Das bedeutet, die TN der Gruppe bestimmen die Entwicklungsgeschwindigkeit und diese bestimmt unsere Arbeitsweise.

Wir unterscheiden folgende Phasen, in denen sich Gruppen befinden:

- I. **Orientierungsphase (Forming)** – beschreibt das Ankommen der Gruppe

Verhalten der Gruppe	Verhalten der Leitung
Unsicherheit Angst Neugier Distanz Interesse	Struktur geben Kennen lernen ermöglichen Grenzen setzen Selbstbewusstsein stärken

7.2. GRUPPENPHASEN

2. **Machtkampfphase (Storming)** –
die TN finden ihre Rolle innerhalb der Gruppe

Verhalten der Gruppe	Verhalten der Leitung
Testen der Leitung Rollenfindung der TN Ausgrenzung einzelner TN Konflikte treten auf	Regeln aushandeln vermitteln Konsequenzen aufzeigen Vorbildfunktion

3. **Vertautheitsphase (Norming)**-
die Rollenverteilung ist beendet und die TN identifizieren sich
als Gruppe

Verhalten der Gruppe	Verhalten der Leitung
„Wir“ Gefühl Abgrenzung zu anderen Gruppen Finden gemeinsamer Sprache, Symbole Regeln werden ein- gehalten Rollen festigen sich Konflikte werden gelöst	Themen der Gruppe wahr- nehmen Freiräume schaffen Kompetenzen stärken Aufgaben abgeben Gefühle klären helfen sich zurück nehmen

7.2. GRUPPENPHASEN

4. Differenzierungsphase (Performing) –

Die Gruppe weiß um die einzelnen Fähigkeiten der TN und ist in dieser Phase am Produktivsten

Verhalten der Gruppe	Verhalten der Leitung
Gute Kommunikation Gegenseitige Unterstützung Öffnung der Gruppe für Neue möglich Zielorientiertes, selbständiges Arbeiten Hohe Produktivität	beratend helfend impulsgebend tritt in den Hintergrund

5. Abschlussphase (Adjourning) -

die Gruppe ist im Begriff sich aufzulösen, was verschiedene emotionale Reaktionen auslösen kann

Verhalten der Gruppe	Verhalten der Leitung
Langeweile Glorifizierung der Vergangenheit Klammern Rückfall in Phase 1/2 Tränen fließen	Rückschau Auswertung Abschlussfest Verabschiedung

7.2. GRUPPENPHASEN

Für die Arbeit mit Gruppen sind besonders die Prozesse in den Phasen 1-3 wichtig. Sie legen den Grundstein für die Arbeit zum eigentlichen Thema (Inhalt des Programmes). Die TN selbst sind dann die Experten und finden gemeinsam Antworten und Lösungen zum aktuellen Thema.

Quellen: (Stand Feb.2019)

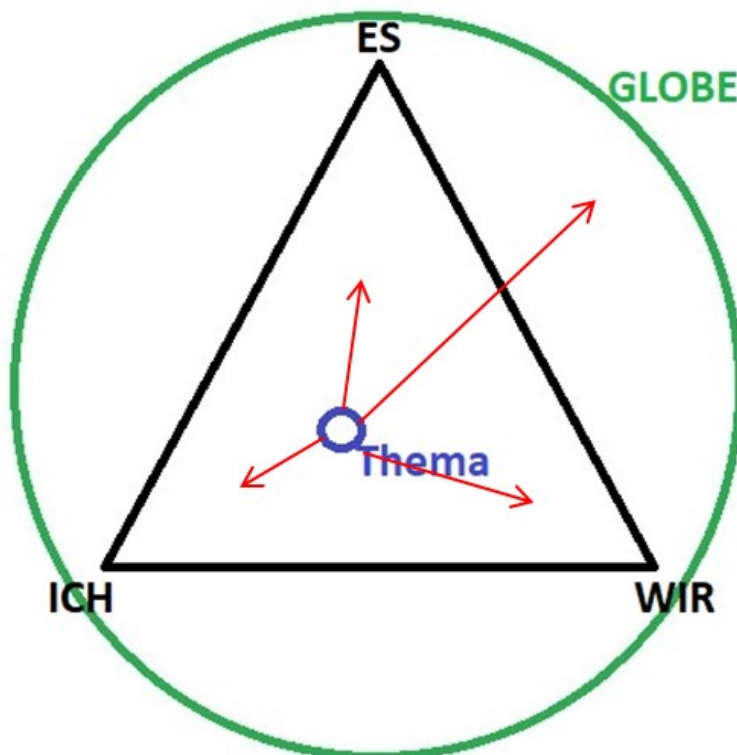
<https://www.kjr-pi.de/uploads/Material%20JuLeiCa/Gruppenphasen.pdf>

https://www.freies-gymnasium-borsdorf.de/fileadmin/user_upload/Unterrichtsmaterial/MT/Die_Gruppe.pdf

7.3. THEMENZENTRIERTE INTERAKTION (TZI)

Bei der Arbeit mit Gruppen hat sich das TZI-Modell nach Ruth Cohn bewährt. Das Dreieck im Kreis versinnbildlicht die Gleichwertigkeit von vier Faktoren, die in der Arbeit mit Gruppen zu berücksichtigen sind und ihren Einfluss auf das aktuelle Geschehen.

Das Dreieck bilden die Punkte ICH, WIR und ES, wobei diese in einer Wechselbeziehung zueinander stehen. Das **ICH** beschreibt jede beteiligte Person mit deren Anliegen, Ihren Sorgen, Nöten, Ängsten, Fertig- und Fähigkeiten. Das **WIR** umfasst die Prozesse in der Gruppe, die Beziehungen untereinander und die Interessen der TN. Das **ES** gibt das Anliegen wieder, weshalb sich die Gruppe zusammengefunden hat und aus ihr leiten sich Themen, Aufgaben und Lernstoff ab. Eingerahmt wird das Dreieck durch den **Globe**, dieser beschreibt das Umfeld in dem die Gruppe sich befindet und dieses beeinflusst. Dazu gehören z.B. Wetter, Unterkunft, Essen, Geräusche, Umfeld (soziales, kulturelles, politisches), Zeit, usw.



7.3. THEMENZENTRIERTE INTERAKTION (TZI)

Das **Thema** bestimmt den Fokus, was gerade aktuell in der Gruppe dran ist. Das Thema ist ständig in Bewegung, da es von den vier Faktoren beeinflusst wird. Es kann für jeden TN ein anderes sein und je nach Position bestimmt es die Arbeitsweise. Ist z.B. das Thema sehr stark zur Gruppe hin verschoben, so sagt dies folgendes aus: Die Gruppe ist gerade mit sich selbst beschäftigt. Der Focus liegt beim WIR. Es bleibt kein Platz für die Bedürfnisse einzelner (ICH). Das Anliegen (ES) wurde aus den Augen verloren und ist nicht wichtig. Eventuell gibt es ein Problem, welches erst geklärt werden muss.

Nutzt man dieses Modell für die Arbeit mit Gruppen, so sind drei Postulate (Punkte) wegweisend.

- ⇒ *Sei Chairperson deiner selbst.*
Nimm dich selbst, andere und die Umwelt in den Möglichkeiten und Grenzen wahr und nutze jede Situation als ein Angebot für die eigene Entscheidung.
- ⇒ *Störungen haben (nehmen sich) Vorrang.*
- ⇒ *Verantworte dein Tun und Lassen – persönlich und gesellschaftlich!*

7.3. THEMENZENTRIERTE INTERAKTION (TZI)

Zusätzlich gibt es Regeln, welche die Interaktionen innerhalb der Gruppe günstig beeinflussen können.

1. *Vertritt dich selbst in deinen Aussagen; sprich per „Ich“ und nicht per „Wir“ oder per „Man“.* Diese Formen lassen auf ein „Verstecken“ hinter der Gruppe oder einer öffentlichen Meinung schließen. Hinzu kommt, dass es durch eine derartige Kommunikation leichtfällt, Hypothesen entgegen ihrer Natur als Tatsache darzustellen.
2. *Wenn du eine Frage stellst, sage, warum du fragst und was deine Frage für dich bedeutet. Sage dich selbst aus und vermeide das Interview* „Echte Fragen verlangen Informationen, die nötig sind, um etwas zu verstehen oder Prozesse weiterzuführen. Authentische Informationsfragen werden durch die Gründe für die Informationswünsche persönlicher und klarer.“
3. *Sei authentisch und selektiv in deinen Kommunikationen. Mache dir bewusst, was du denkst und fühlst, und wähle, was du sagst und tust.*
4. *Halte dich mit Interpretationen von anderen so lange wie möglich zurück. Sprich stattdessen deine persönlichen Reaktionen aus.*
5. *Sei zurückhaltend mit Verallgemeinerungen.* Verallgemeinerungen unterbrechen den Gruppenprozess. Sie dienen dem Gesprächsverlauf nur, wenn sie einen Themenbereich zusammenfassend abschließen und zu einem neuen Thema überleiten.

7.3. THEMENZENTRIERTE INTERAKTION (TZI)

6. *Wenn du etwas über das Benehmen oder die Charakteristik eines anderen Teilnehmers aussagst, sage auch, was es dir bedeutet, dass er so ist, wie er ist (d. h., wie du ihn siehst.)*
7. *Seitengespräche haben Vorrang. Sie stören und sind meist wichtig. Sie würden nicht geschehen, wenn sie nicht wichtig wären. Auch wenn Seitengespräche vordergründig stören, sind sie meist wichtig für die tieferen Ebenen der Kommunikation. Sie können neue Anregungen bringen, Unklarheiten herausstellen, Missverständnisse verdeutlichen oder auf eine gestörte Interaktion (Beziehung) hinweisen.*
8. *Nur einer spricht zur selben Zeit. Niemand kann mehr als einer Äußerung zur selben Zeit zuhören. Und einander Zuhören signalisiert das konzentrierte Interesse füreinander, das Gruppen zusammenhalten lässt.*
9. *Wenn mehr als einer zur selben Zeit sprechen will, verständigt euch in Stichworten, worüber ihr zu sprechen beabsichtigt. So werden alle Anliegen kurz beleuchtet, bevor die Gruppenaktion weitergeht.*
10. *Beachte die Körpersignale! Beobachte eigene und fremde Körpersignale.*

Quelle: Cohn, Ruth C.: Von der Psychoanalyse zur Themenzentrierten Interaktion.
– Stuttgart: Klett-Cotta, 1994

7.4. PROZESSEBENEN

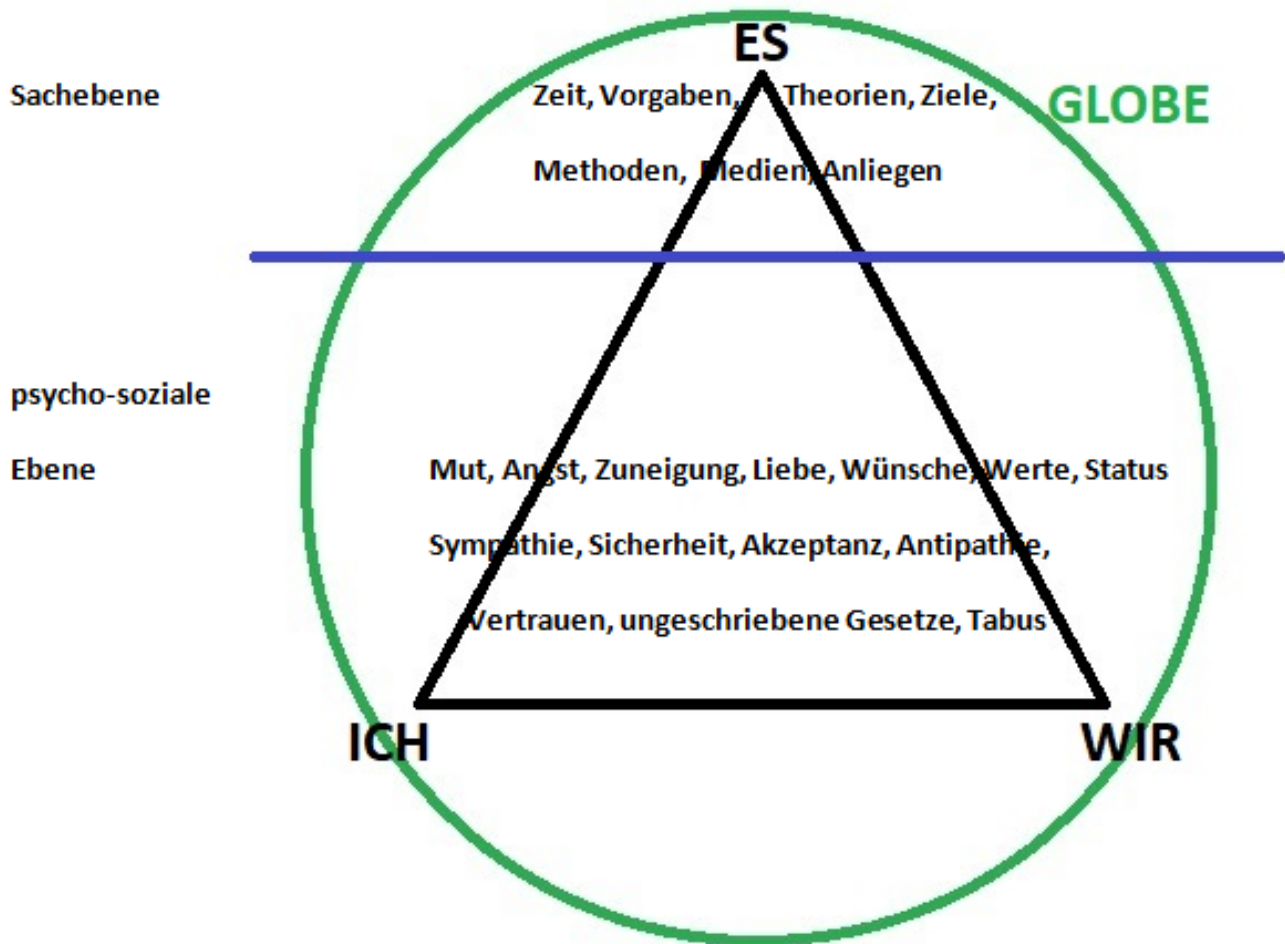
Prozesse innerhalb von Gruppen finden auf zwei verschiedenen Ebenen statt. Die Sachebene beschreibt die Arbeit zum Anliegen und die psycho-soziale Ebene die Dynamiken in der Gruppe. Mithilfe eines Eisbergmodells lässt sich veranschaulichen, wie diese beiden Ebenen in Beziehung zueinander stehen.

Die Sachebene nimmt dabei nur einen kleinen Teil ein. Sie ist über der Wasseroberfläche sichtbar, gibt an welches Anliegen wir verfolgen und wie wir dieses umsetzen.

Die psycho-soziale Ebene ist unter der Wasseroberfläche angesiedelt. Sie ist auf den ersten Blick nicht zu erkennen, nimmt jedoch einen beträchtlichen Teil ein. Hier findet Beziehungsarbeit statt. Es geht um Macht, Angst, Vertrauen, Sicherheit usw. Die Rollen innerhalb der Gruppe werden verteilt. Wir befinden uns hier z.B. in den Gruppenphasen 1 (Forming) und 2 (Storming).

Das Modell besagt nun, dass Störungen in der psychosozialen Ebene die Arbeit in der Sachebene beeinflussen. Wenn also die Gruppe den Übergang in die 3. Gruppenphase (Norming) nicht vollzieht, ist die Arbeit in der Sachebene nicht möglich. D.h. der Eisberg ist nicht stabil genug und würde kippen, bei dem Versuch auf der Sachebene zu arbeiten.

7.4. PROZESSEBENEN



Dies bedeutet bei TEO für die Arbeit mit Gruppen, immer den Blick auf die psycho-soziale Ebene zu haben, bevor in die Sachebene gewechselt wird.

7.5. REFLEXIONSMODELL NACH M. RUTKOWSKI

Reflexion ist der rückblickenden Austausch von beobachtbaren Dingen und eine Deutung dieser Wahrnehmungen. Sie findet sowohl auf Gruppenebene als auch auf individueller Ebene statt. Reflexionen sind daher ein wesentlicher Bestandteil in der Arbeit mit Gruppen. Es ist nicht immer einfach die richtigen Fragen und/oder Methoden für die Reflexion auszuwählen. Das Reflexions-Parameter-Modell nach Mart Rutkowski soll dabei als Hilfe dienen. Entscheidende Kriterien sind hier die **Dynamik innerhalb der Gruppe** und ihre **emotionale Dichte**. Die Dynamik ist entscheidend für die Auswahl der Methode. Die emotionale Dichte hingegen bestimmt die Fragestellung.

Folgendes Beispiel dient als Veranschaulichung:

Die Gruppe löst eine Aufgabe. Während der Durchführung gibt es viele unterschiedliche Situationen an denen alle beteiligt sind und welche unterschiedliche emotionale Reaktionen unter den TN auslösen. D.h. hier fand ein Prozess mit hoher Dynamik und hoher emotionaler Dichte statt. Die Offene Frage gibt allen TN Raum, über ihre persönlichen Gedanken zu sprechen. Die strukturierende Methode ordnet diese Gedanken den Situationen zu, so dass hier kein Chaos entsteht.

7.5. REFLEXIONSMODELL

<i>viel Dynamik</i>	Methoden: stark strukturierend Fragen: eng fokussierend	Methoden: stark strukturierend Fragen: offener Fokus
<i>wenig Dynamik</i>	Methoden: wenig strukturierend Fragen: eng fokussierend	Methoden: wenig strukturierend Fragen: offener Fokus
	<i>wenig emotionale Dichte</i>	<i>viel emotionale Dichte</i>

Quelle: Mart Rutkowski (2010), Der Blick in den See, Ziel Verlag, S.49 ff

8. TEO PRAXIS

7.1. KENNENLERNEN

Das Kennenlernen untereinander, dient als elementare Grundlage für das weitere zielgerichtete Arbeiten. Dabei steht natürlich besonders der spielerische Umgang miteinander im Fokus. Die nachfolgenden Methoden sind sehr gut dazu geeignet, den TN ein entspanntes Ankommen zu sichern und eine anfängliche Orientierung zu bieten.

BALL WERFEN



5-10 Minuten



Bälle



aktivierend



-



ab 10 TN



BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Alle TN stehen im Kreis. Der*die Erste nennt seinen Namen und reicht einen Ball nach rechts weiter. Der*die Nächste nennt seinen*ihren Namen, reicht den Ball weiter usw. bis der Ball wieder am Anfang ist. Nun nennt der*die Erste den Namen eines*r Anderen und wirft diesem*r den Ball zu. Der*diejenige macht es genauso bis jede*r TN den Ball einmal hatte. Dabei merken sich die TN, wem sie den Ball zugeworfen haben. Der Ball wird nun in der gleichen Reihenfolge herumgeworfen, wobei immer erst laut der Name der Person gerufen wird. Die Schwierigkeit wird erhöht indem mehr Bälle hinzukommen und auch die Richtung gewechselt werden kann.

- ⇒ Variante 1: Jeder Ball hat eine andere Reihenfolge, welche zeitgleich mit den anderen ausgeführt wird.
- ⇒ Variante 2: Jeder Ball bekommt eine eigene „Eigenschaft“ wie z.B. Hobby, Wohnort, Alter o.ä.

GESCHICHTE MEINES NAMENS



5-10 Minuten
(je nach TN-Zahl)



-



ruhig



-



ab 2 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Hier geht es darum, den eigenen Vor- und Nachnamen zu nennen und in kurzer Form zu beschreiben, was dieser Name (für sich selbst) bedeutet, welche Kindheitserinnerungen sich damit verbinden, ob man ihn mag oder nicht usw.

Die*der SL ist Teil der Vorstellungsrunde. Es ist günstig, wenn sie*er mit der Vorstellung beginnt, um Anregungen zu schaffen für das, was andere Teilnehmer*innen nach ihr*ihm sagen können. Auch hier fungiert sie*er gewissermaßen als Modell. Da die TN über ihre Vorstellung "Bilder" zu ihrem Namen liefern, fällt es den anderen leichter sich die Namen zu merken.



MEIN NAME, MEIN PROGRAMM



20 Minuten



Blätter, Stifte



ruhig



-



ab 5 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG



Alle TN werden eingeladen auf ein Blatt den eigenen Namen zu schreiben, untereinander, in Blockbuchstaben, wie bei einem Kreuzworträtsel.

Angeregt und angefangen durch die jeweiligen Buchstaben seines*ihres Namens sucht jede*r Worte oder kleine Wortgruppen, die etwas Typisches oder Charakteristisches über ihn*sie aussagen. Diese Worte schreibt er*sie waagrecht zu den jeweiligen Buchstaben,

z.B. E cht sein
 G rantig
 O der
 N ein zum Unsinn und Wahnsinn.

Dann stellen die TN ihre Blätter der Gruppe vor und können die Wörter noch ausführen bzw. ihnen Gedankengänge hinzufügen.

PROPAGANDA



10 Minuten



Gegenstand zum
Herumreichen



ruhig



-



ab 10 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Alle TN sitzen in einem Kreis. Ein*e TN hält einen Gegenstand in der Hand und überlegt sich eine neue Bezeichnung für diesen. Dafür sagt er*sie: „Mein Name ist ... und ich denke dieser Gegenstand ist ein ...(Haus, Nebel, grün, rund, etc.)“. Dann übergibt er*sie ihn an den nächsten TN in der Runde. Dieser wiederholt das Gesagte. Anschließend sagt diese*r seinen*ihren Namen, die neue Bezeichnung des Gegenstandes und gibt ihn weiter an den*die nächste*n TN. Das Prinzip gleicht dem von „Ich packe meinen Koffer“. Wenn alle dran waren, endet das Spiel.



VORHANG AUF



10-20 Minuten



große, blickdichte
Decke



wechselhaft



-



ab 15 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Es werden zwei Gruppen gebildet. Jede Gruppe versammelt sich auf einer Seite einer aufgespannten, blickdichten Decke. Jede Gruppe bestimmt eine*n TN, welche*r sich vor die Decke setzt. Sind beide Gruppen fertig, wird die Decke fallen gelassen und die beiden TN müssen so schnell wie möglich den Namen der*des Anderen sagen. Wer zuletzt den Namen gesagt hat, hat verloren und geht zu der gegenüberliegenden Gruppe. Das Spiel endet, wenn alle, bis auf eine*n TN, auf einer Seite der Decke sind.



ZEITUNGSSCHLAGEN



5-10 Minuten



aktivierend



ab 10 TN



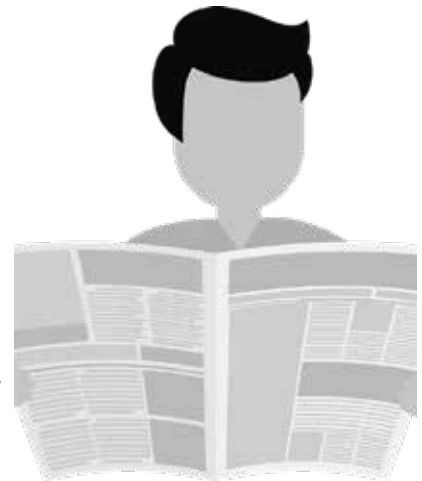
Eine Zeitung oder zusammengerolltes Papier



Es sollte darauf geachtet werden, dass die Zeitung lediglich zum Berühren und nicht zum Schlagen gedacht ist.

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Alle TN stehen im Kreis. Der*die SL steht in der Mitte und hat eine zusammengerollte Zeitung/Blatt in der Hand. Ein*e TN sagt den Namen einer Person aus dem Kreis und der*die SL versucht diese Person abzuschlagen. Die angesprochene Person sagt einen anderen Namen aus der Gruppe und der*die SL versucht nun diese Person abzuschlagen. Wurde eine Person zur rechten Zeit abgeschlagen, wechselt sie den Platz mit dem*der SL und diese*r darf nun einen Namen sagen.



KUGELLAGER(-PORTRAIT)



30 Minuten



Klemmbretter, Papier,
Stifte



ruhig



Es muss eine gerade
Anzahl an TN sein



ab 10 TN

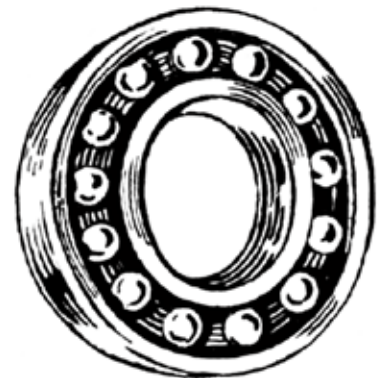
BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Es wird abwechselnd 1, 2 abgezählt.

Die Gruppe TN 1 bilden einen inneren Stuhlkreis mit dem Gesicht nach außen und einem Klemmbrett, welches sie vor sich halten. Die Gruppe TN 2 bildet einen Kreis um die anderen TN 1 herum, sodass jede*r eine*n Partner*in hat und diese*n anschaut.

Die TN 2 bekommen einen Stift und die Aufgabe, den*die vor ihnen sitzende*n TN 1 zu malen. Die TN 2 rücken, auf Zeichen des*der SL (nach ca. 30 Sekunden), einen Platz nach links weiter.

Sind sie eine Runde herum, wechseln alle TN 2 mit den TN 1 den Platz und es beginnt von vorn.



KUGELLAGER(-PORTRAIT)

Variation:

Jede*r TN 2 bekommt eine Frage, auf die der*die TN 1 der*die ihm*ihr gegenübersteht antworten soll. Diese könnten z.B. sein:

- Wo kommst du her?
- Was magst du gerne?
- Was magst du nicht?
- Was ist dein Lieblingsessen?
- Was ist das verrückteste was dir je passiert ist?
- Wie bist du hier hergekommen?
- Worüber kannst du lachen?

LÜGENPORTRAIT



30 Minuten



Papier, Stifte



ruhig



Es muss eine gerade
Anzahl an TN sein

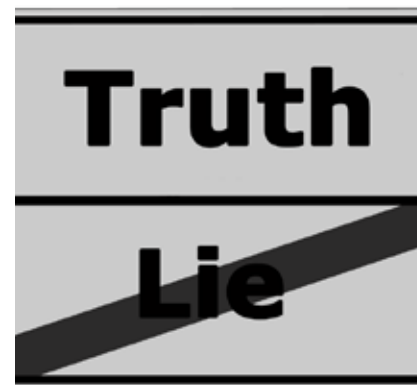


ab 4 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Paare interviewen sich gegenseitig über Namen, Wohnort, Arbeit, Alter, Familie, Tiere, Hobby, Reisen, Bekanntschaften, Vorlieben, Pläne, besondere Merkmale...

Dann stellen sich die Paare gegenseitig vor. Bei der Vorstellung wird eine Unwahrheit mit eingebaut. Die Gruppe hat dann die Aufgabe diese herauszufinden.



MANAGER - VIP SPIEL



30 Minuten



-



ruhig



Auf den Inhalt der
Fragen achten.



ab 10 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Es werden Gruppen aus jeweils 3 TN gebildet. Diese erzählen sich untereinander so viel wie möglich von sich selbst. Im Anschluss werden zwei von ihnen zu Managern und eine*r zum VIP. Der*die VIP darf nichts sagen. Nur die Manager dürfen reden. Die Gruppe stellt nun Fragen an den*die VIP über sein*ihr Leben (Familie, Hobby, Tiere, Kinder Musik.....) und die Manager antworten. Wenn sie etwas nicht wissen, dürfen sie sich auch Antworten ausdenken. Im Anschluss wird gewechselt.



Natürlich kann der VIP auch einige Antworten wieder richtig stellen, sollten die Manager da etwas durcheinander gebracht haben.

PORTRAIT ZEICHNEN



10 Minuten



Papier, Stifte,
Klemmbretter



ruhig



Es muss eine gerade
Anzahl an TN sein



ab 10 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Es werden Paare gebildet, welche jeweils mit einem Klemmbrett, einem Stift und zwei Blättern Papier ausgestattet werden. TN 1 nimmt den Stift, TN 2 klemmt ein Papier auf das Klemmbrett und hält es in seine Richtung. TN 1 zeichnet nun ein Selbstportrait ohne dieses zu sehen. Der*die SL sagt dabei an, welches Merkmal als nächstes gezeichnet wird. Demnach, die Augen, die Ohren, die Nase, der Mund, die Gesichtsform, der Hals, die Haare und besondere Merkmale wie Schmuck oder eine Brille. Diese Merkmale sollen durcheinander genannt werden, sodass die Orientierung auf dem Blatt etwas verloren geht. Wenn der Name unter der Zeichnung vermerkt ist, kann aufgelöst und gezeigt werden. Danach tauschen die beiden.



STECKBRIEF/PROFIL



45 Minuten



Papier, Stifte, Kleber,
Scheren



ruhig



Es muss eine gerade
Anzahl an TN sein



ab 10 TN



BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Gruppen von jeweils drei TN werden gebildet. Jede Gruppe bekommt drei Blätter (A4 oder A3), bsich für ca. 20-30 min zurück und interviewen sich gegenseitig: A interviewt B, B interviewt C, C interviewt A. Jeder fertigt dann über seine*n Interviewpartner*in einen Steckbrief an mit allen wichtigen und auch unwichtigen Informationen. Dieser kann auch kreativ beklebt oder gestaltet werden mit allen möglichen Materialien. Dann stellt jede*r den*die Andere*n in der Großgruppe vor und alle Steckbriefe können danach in den Raum gehängt werden.

Variante:

Es kann auch ein Facebookprofil erstellt werden. Punkte hierbei können sein: Meine Freunde, Meine Gruppen, Was ich mag, Wo ich schon einmal war, etc.

BUTTER SCHÜTTELN



5- 10 Minuten



ruhig



ab 10 TN



Schraubglas, Sahne
(mind. 30% Fett),
Salzcracker



-

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Ein*e TN erhält ein Schraubglas mit Sahne und soll es schütteln und dabei Fragen, die im Vorfeld gestellt wurden, beantworten (z.B. Wie heißt du? Wo kommst du her? Was machst du am liebsten in deiner Freizeit? Was erwartest du von den nächsten Tagen?). Dann wird es an den*die nächste*n TN weiter gereicht und diese*r soll die Fragen beantworten und dabei das Glas schütteln. Dies wird solange fortgeführt, bis jede*r TN an der Reihe war und aus der Sahne Butter geworden ist. Diese kann im Anschluss gemeinsam verzehrt werden (Salzcracker sind zu empfehlen).



DATENKARUSSELL



10 Minuten



Stühle



aktivierend



-



ab 10 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Jede*r TN stellt seinen*ihren Stuhl in eine Reihe nebeneinander und sich selbst darauf. Nun gibt der*die SL Kriterien vor, nach denen sich geordnet werden soll, z.B. nach Alter, nach Geburtsmonat, nach Schuhgröße, usw.

Die TN sollen sich dementsprechend in einer Reihe sortieren, ohne den Boden zu berühren.

Variation:

Dies kann auch ohne zu sprechen durchgeführt werden, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.



OBSTSALAT



10 Minuten



vorbereitete Karten
mit Obstsorten



aktivierend



-



ab 10 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

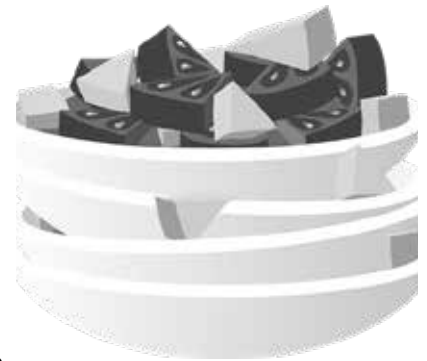
Die TN sitzen in einem Kreis auf Stühlen.

Ein*e TN – er*sie hat keinen Stuhl - steht in der Mitte des Kreises. Die TN bekommen Obstnamen (Apfel, Birne, Banane, Kirsche, etc.) verliehen.

Je mehr TN, desto mehr verschiedene Typen kann es geben. Pro Sorte sollte es aber zumindest

drei TN geben. Auch der*die TN in der Mitte bekommt einen Sortennamen. Der*die TN in der Mitte darf nun eine der Sorten nennen. Daraufhin müssen die TN mit dem betroffenen Namen

Plätze tauschen. Der*die TN der Mitte darf natürlich ebenfalls versuchen, einen Platz zu ergattern. Wer übrig bleibt, ist nächste*r TN in der Mitte. Bei dem Wort Obstsalat tauschen alle die Plätze.



VIER ECKEN/TISCHDECKCHEN



20-30 Minuten



Große Blätter, Stifte



ruhig



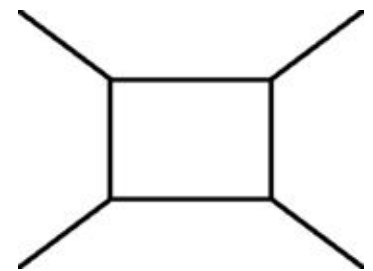
-



ab 10 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Die Gruppe wird in Vierer-Gruppen eingeteilt. Pro Vierer-Gruppe wird auf einem Tisch ein großes Blatt Papier ausgelegt. In der Mitte des Blattes steht eine Frage oder Aussage. Um den Tisch sind 4 Stühle gestellt, auf denen die 4 TN Platz nehmen. Nun sollen sie alles, was ihnen zu der Frage/Aussage einfällt in ihre Ecke des Blattes aufschreiben. Nach einer vom*von der SL bestimmten Zeit, werden die Blätter gedreht, sodass die TN den anderen Ecken etwas hinzufügen können. Im Anschluss werden die aufgeschriebenen Ergebnisse, dem Rest der Gruppe, präsentiert.



8.2. WARM UPS

Mit Hilfe sogenannter „Warm ups“ oder „Icebreaker“ können Hemmungen innerhalb der Gruppe abgebaut und das Vertrauen zwischen den TN gestärkt werden. „Warm ups“ können den Einstieg in eine Einheit erleichtern und die Stimmung auflockern.

ATOME



5-10 Minuten



schnell



ab etwa 20 TN



-



-

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Die TN bewegen sich über die Spielfläche, sie sind freie Atome. Der*die SL ruft nun eine Atomanzahl. Genau diese Anzahl an Atomen muss sich nun zu Molekülen verbinden. Die Moleküle dürfen jeweils nur genau so groß sein - kleiner oder größer gilt nicht.



TN, die dabei übrig bleiben, scheiden aus, erhalten einen Strafpunkt oder müssen einen Pfand abgeben (je nach Spielzweck).

Anschließend startet die nächste Runde.

Nach ein paar Runden kann das Spiel auch beendet werden, wobei die aktuellen "Moleküle" als Gruppen für weitere Aktionen zusammen bleiben.

BERG-ZWERG-RIESE



ca. 10 Minuten



schnell



ca. 10 TN



-



-

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Man legt eine*n Fänger*in fest. Diese*r versucht nun alle TN zu fangen und sie dadurch in einen Berg, einen Zwerg oder einen Riesen zu verwandeln. Über die Verwandlung entscheidet der*die Fänger*in. Sobald man angeschlagen wurde, darf man nicht mehr weiterlaufen.



Wird man in einen Berg verwandelt stellt man sich breitbeinig hin und deutet mit den Armen über den Kopf die Bergspitze an, der Zwerg hockt sich ganz klein und rund auf den Boden und der Riese steht mit den Beinen zusammen und streckt seine Arme seitlich nach oben (wie beim Hampelmann).

Wenn der Fänger es schafft alle TN zu verwandeln hat er*sie gewonnen. Doch die TN können sich gegenseitig retten, indem sie beim Berg durch die Beine krabbeln, beim Zwerg über den klein gemachten und gebeugten Rücken hüpfen und um den Riesen einmal herum laufen. Dann sind die TN wieder befreit und können wieder mitspielen. Schafft der*die Fänger*in es nicht alle zu fangen, gewinnen die Mitspieler*innen das Spiel.

EISBÄR UND PINGUIN



10-15 Minuten



schnell



ab 10 TN



BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Die TN stellen sich im Kreis auf, allerdings immer zu zweit hintereinander. Zusätzlich gibt es eine*n Fänger*in (*Eisbär*) und eine*n zu Jagende*n (*Pinguin*). Der Eisbär versucht natürlich den Pinguin zu fangen. Beide geben entsprechende Geräusche von sich und bewegen sich entsprechend (Eisbär mit bedrohlich erhobenen Fangarmen, der Pinguin watschelt). Der Pinguin ist durch den typischen Pinguin-Watschelgang natürlich langsamer und dadurch im Nachteil. Er kann sich also schützen, indem er sich hinten an einer der Zweiergruppen anstellt. Er kann dann dort stehen bleiben, im Gegenzug muss aber der Vorderste dieser Gruppe weiterlaufen. Er wird dadurch zum Eisbär; der bisherige Eisbär hingegen wird zum Pinguin und damit zum Gejagten. Man muss nicht unbedingt im Kreis stehen, die Zweiergruppen können auch wild verteilt im Raum stehen.



Dieses Spiel kann auch mit den Figuren Gorilla– Storch oder Hase und Jäger gespielt werden.

KARTEN HÜPFEN



Ca. 10 Minuten



schnell



ab 10 TN



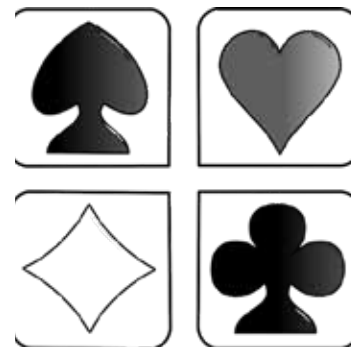
Stuhlkreis,
Spielkartenset



Das Spiel kann nur
gespielt werden, wenn
die TN keine Scheu
vor Körperkontakt
haben.

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Die*der SL zeigt jedem*jeder TN eine Karte, von der sich der*die TN die Spielfarbe (Karo, Herz, Pik oder Kreuz) merken muss. Nun zieht die*der SL der Reihe nach Karten und nennt laut die Spielfarbe. Jede*r TN mit entsprechender Farbe rutscht einen Platz weiter. Wenn der nächste Platz besetzt ist, setzt der TN sich auf den Schoß des*r Anderen.



KOTZENDES KÄNGURUH



ca. 10 Minuten



schnell



beliebig



BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Alle TN bilden einen Kreis. Ein*e Freiwillige*r steht in der Mitte. Da will er*sie nicht bleiben. Er*sie zeigt darum deutlich auf einen der Mitspieler*innen und nennt eine der Spielfiguren. Die Figuren werden immer zu dritt ausgeführt. Die Person, auf die gezeigt wurde, stellt den Mittelteil der Figur dar. Spieler*in links und Spieler*in rechts ergänzen die "Performance". Macht eine*r der drei Spieler*innen bei der Darstellung der gewünschten Figur einen Fehler, muss er*sie in die Mitte.



KOTZENDES KÄNGURUH

- **Mixer:** Der*die *TN Mitte* stellt mit seinen Armen, die er*sie zur Seite ausbreitet, die Halterung für zwei Rührstäbe dar, *TN Links* und *TN Rechts* drehen sich, wie Rührstäbe in dieser Halterung.
- **Waschmaschine:** *TN Links* und *TN Rechts* formen ihre Arme zu einer Waschtrommel. *TN Mitte* steckt den Kopf hinein und schleudert den Kopf im Kreis - ganz wie Socken im Hauptwaschgang.
- **Dönerbude:** *TN Mitte* stellt den Dönerspieß dar. Er*sie dreht sich flott um die eigene Achse. *TN Links* ist die Dönerspießhalterung. Er*sie hält den Finger auf den Kopf der mittleren Person. *TN Rechts* schabt Streifen aus dem Döner.
- **Kotzendes Känguruh:** *TN Mitte* hält die Arme wie ein Känguruh seinen Beutel vor dem Bauch. *TN Links* und *TN Rechts* übergeben sich geräuschvoll in den Beutel.
- **Toaster:** *TN Links* und *TN Rechts* reichen sich die Hände und formen den Schlitz eines Toasters. *TN Mitte* springt wie ein heißes Toastbrot auf und ab.
- **Oh James:** James steht in der Mitte und macht ein sehr cooles Posing. *TN Links* und *TN Rechts* fallen vor ihm auf die Knie und seufzen hingerissen "Oh James!".

KUHSTALL



Ca. 15 Minuten



schnell



ab 10 TN



-



-

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Zwei TN bauen mit ihren Händen ein Haus, welches als Stall dient. In jedem Stall befindet sich ein*e weitere*r TN und fungiert als Kuh. Ein*e TN bleibt übrig und gibt aus der Mitte heraus Kommandos.



„Kuh“ bedeutet, dass sich alle Kühe einen neuen Stall suchen müssen.

„Stall“ bedeutet, dass alle Ställe (ihre Zusammensetzung und Position) wechseln müssen.

Und „Kuhstall“ bedeutet, dass alle ihren Platz beliebig wechseln müssen.

PFERDERENNEN



5—10 Minuten



schnell



beliebig



-



-

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Der*die SL beschreibt ein Pferderennen, die TN stellen die Pferde dar. Sie stehen im Kreis, eng beieinander. Der*die SL ist Teil des Kreises. Es beginnt mit einem langsamen Klopfen auf den Oberschenkel, durch das die "Pferde aus dem Stall marschieren".



Anschließend wird die Strecke besichtigt. Dabei wird gemütlich weiter auf die Oberschenkel geklopft, bis der*die SL sagt "wir kommen nun zu". Dann wird je nach gerade besichtigter Situation gehandelt. Es kann dabei aus folgenden Möglichkeiten ausgewählt werden:

- Rechtskurve: Alle Pferde lehnen sich nach rechts
- Linkskurve: Alle Pferde lehnen sich nach links
- Links-Rechts-Kombination: Enge Abfolge von Links- und Rechtskurve
- Hindernis: Die Pferde springen über das Hindernis und werfen dabei die Arme hoch
- Doppel(Dreifach)-Hindernis: Zwei (oder drei) Sprünge direkt hintereinander.

PFERDERENNEN

- Wassergraben: Durch Klopfen auf den Mund wird das Plätschern des Wassers imitiert
- Holzbrücke: Diese wird durch Schlagen auf die Brust angedeutet
- Tribüne mit kreischenden Fans: Euphorisches Kreischen und Klatschen
- Tribüne mit brüllenden Fans Anfeuerungsrufe und dazu passende Handbewegungen
- Queen: Alle halten inne und nur die rechte Hand vollführt eine drehende Wink-Bewegung.

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, weitere Figuren können erfunden werden.

Nach der Besichtigung geht es zum Start. Anschließend startet das Rennen, der gleiche Parcours wird nochmals mit doppelter Geschwindigkeit durchlaufen. Zusätzlich gibt es am Ende zwei weitere Figuren:

- Zielsprint: viel schnelleres Klatschen
- Siegerfoto: Grinsen und Victory-Zeichen (Sieges-Zeichen mit ausgestrecktem Zeige- und Mittelfinger)

All dies kann von dem*der SL in eine spannende Geschichte verpackt werden.

WHISKEYMIXER



ca. 5 Minuten



schnell



Versprecher sind bei diesem Spiel explizit erlaubt.



5-15 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Alle TN stellen sich im Kreis auf. Im Uhrzeigersinn wird das Wort "Whiskeymixer" möglichst schnell herum gegeben.

Sagt TN "Messwechsel", wird die Richtung gewechselt und das Wort "Wachsmaske" wird entgegen dem Uhrzeigersinn weitergegeben.

Das A und O des Spiels ist dabei Geschwindigkeit: Zögert TN oder fängt an zu lachen, muss er*sie einmal um den Kreis laufen.

Die SL kann je nach Situation immer wieder neue Impulse in alle Richtungen starten.
mehr Impulse = mehr Verwirrung = mehr Spaß



8.3. FÜLLSPIELE

Am Ende einer Einheit kann gelegentlich noch etwas Zeit übrig sein bis zum nächsten Programmpunkt. Diese kann mit solchen kleinen Spielen gut gefüllt werden, ohne, dass Langeweile aufkommt.

AMPELSPIEL



20 - 30 Minuten



Moderationskarten in
Rot, Gelb, Grün (pro
Gruppe, Schieds-
richter, SL 1x)



aktivierend



s. Beschreibung



max. 30-40 TN
(Übersicht-
lichkeit)

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Ziel: Spaß, Konzentration, Wettkampf

Die Gruppe wird in zwei bis drei Kleingruppen aufgeteilt, je nach Gruppengröße. Im Idealfall befinden sich in jeder Kleingruppe 8 – 13 Personen.

Wie in einem Bus stellt jede Kleingruppe ihre Stühle hintereinander.



Nun sollen in jeder Kleingruppe Signale durchgegeben werden, die es ermöglichen, eine Farbe zu erklären, ohne dass dabei gesprochen wird. Ziel soll es sein, dass die jeweils hinterste Person einer Kleingruppe zum*r Schiedsrichter*in schaut, der*die hinten eine Farbkarte hochhält und das entsprechende Signal so schnell wie möglich an seine Gruppe weitergibt. Diese gibt das Signal weiter von hinten nach vorne durch, sodass am Ende die vorderste Person der Kleingruppe als erstes die passende Farbkarte hochhalten kann. Häufig macht es Sinn, die Signale vorher selbst festzulegen.

AMPELSPIEL

Rot: Dem Vordermann auf die rechte Schulter tippen.

Grün: Dem Vordermann auf die linke Schulter tippen.

Gelb: Dem Vordermann entweder leicht auf den Hinterkopf oder (bei lebendigeren Gruppen ratsam) mit dem Zeigefinger zwischen die Schulterblätter tippen.

Der*die SL steht während des Spiels vorne und entscheidet – in kniffligen Situationen in Abstimmung mit dem*der Schiedsrichter*in – welche Gruppe zuerst die passende Farbkarte hochgehalten hat.

Die Kleingruppe, welche in dieser Position ist, darf einmal durchtauschen. Das bedeutet, die Person, die bisher vorne saß, geht nun ganz nach hinten und alle anderen rücken einen Platz weiter vor.

Gewonnen hat die Kleingruppe, bei der zuerst wieder die Person vorne sitzt, die dort auch zu Beginn des Spiels gesessen hat.

Hinweis:

Man muss abwägen, welches Signal man für Gelb wählt. Je nach Gruppe kann es dazu führen, dass schmerz sensible TN

Schmerzen bekommen wenn man sich für das Signal am Hinterkopf entscheidet. Wenn die Kleingruppe sehr lebhaft erscheint, lieber das Signal zwischen den Schulterblättern wählen.

Variation:

Man kann die Kleingruppen als Kommunikationsübung auch ihre eigenen Signale wählen lassen. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass niemand aus anderen Kleingruppen das Signal bei anderen erraten kann und somit tatsächlich darauf angewiesen ist, auf das Signal der eigenen Gruppe zu warten.

BOMBE



20 Minuten



Tennisball



aktivierend



-



beliebig

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Ziel: Spaß, Konzentration

Alle TN stellen sich in einem Kreis auf. Ein*e Freiwillige*r setzt sich mit geschlossenen Augen in der Mitte des Kreises auf den Boden.

Diese Person hat die Aufgabe, immer wieder aufs Neue von 20 an runterzuzählen bis 0. Die einzigen Worte, die von dieser Person dabei jedoch gesagt werden sind „20“, „Achtung“ bei 5 und „Bombe“ bei 0. Das Tempo des Zählens sollte jede Runde variiert werden.

Währenddessen geben alle anderen TN im Außenkreis einen Tennisball in eine Richtung weiter. Die Person, die den Ball in der Hand hält, wenn die zählende Person „Bombe“ sagt, ist ausgeschieden und muss sich – im Kreis bleibend – mit ausgestreckten Beinen auf den Boden setzen.



BOMBE

Nun müssen die beiden Personen rechts und links der ausgeschiedenen Person den Ball an die jeweils nächste Person neben der ausgeschiedenen weitergeben.

Und dies geschieht immer nur, indem man mit beiden Füßen über die Beine der ausgeschiedenen Person hinübersteigt, den Ball der anderen Person direkt übergibt und wieder zurückgeht.

Sobald mehrere TN zwischen Zweien ausgeschieden sind, müssen die Personen rechts und links davon jeweils über alle Beinpaare einzeln hinübersteigen, um den Ball weitergeben zu können.

Das Spiel ist zu Ende, sobald nur noch ein*e TN „überlebt“ hat.

Hinweis:

Die TN immer wieder dazu auffordern, ihre Beine nah beieinander und gerade ausgestreckt zu halten. Das sorgt dafür, dass weder sie verletzt werden, noch die Personen, die hinübersteigen, sich verletzen können.

Ebenso dazu auffordern, möglichst still zu sein, sodass die zählende Person nicht mitbekommt, wo sich der Ball befindet und wo gerade jemand ausgeschieden ist. Nur so kann das Zähltempo unabhängig vom Spielgeschehen gewählt werden.

Variation:

Eine Schwierigkeit kann von dem*der SL hinzugefügt werden, indem diese*r einen „Richtungswechsel“ ausruft, während der Ball herumgegeben wird.

EVOLUTION



10-15 Minuten



Ein Plakat mit den Evolutionsstufen



aktivierend



-



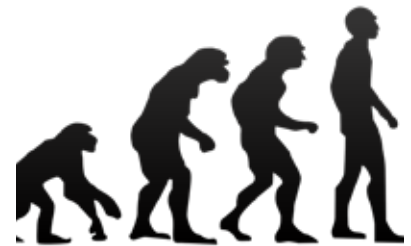
beliebig

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Ziel: Aktivierung, Kontakt, Spaß

Nach dem Muster des Spiels „Schnick-Schnack-Schnuck“ steigen die Gewinner*innen in der Evolutionsstufe auf, die Verlierer*innen ab.

Gewonnen haben alle, die es auf die Stufe des Menschen geschafft haben.



Alle TN beginnen als Amöbe, gehen auf eine*n Mitspieler*in zu und knobeln: Schere gewinnt gegen Papier, Papier gewinnt gegen Stein und Stein gewinnt gegen Schere. Andere Figuren sind nicht erlaubt. Der*die Gewinner*in steigt eine Evolutionsstufe auf und wird zum Frosch, der*die Verlierer*in bleibt Amöbe. Die Spielpartner trennen sich und suchen durch die entsprechenden Laute und Bewegungen neue Gegner*innen, die sich ebenfalls in ihrer jeweiligen Evolutionsstufe befinden. So steigen Gewinner*innen immer auf und Verlierer*innen immer ab, wobei Amöben nicht absteigen können, sondern Amöben bleiben.

EVOLUTION

Wer sich bis zur Stufe des Menschen geknobelt hat, hat „gewonnen“ und setzt sich an den Rand. Ende des Spiels ist, wenn nur noch etwa vier bis acht TN in der Evolution stecken geblieben sind und kein wirkliches Vorankommen mehr ersichtlich ist.

Evolutionsstufen:

- ⇒ Amöbe: Hände und Beine schlackern und „Blibb, blibb“ rufen
- ⇒ Frosch: Hüpfen und quaken
- ⇒ Hund: Hände abknicken, Bein heben, Zunge hängen lassen, schnüffeln und „Wuff, wuff“ rufen
- ⇒ Affe: unter dem Arm und am Kopf kratzen und „uhuhuh“ rufen
- ⇒ Neandertaler: imaginäre Keule schwingen, den Mitspielern auf die Schulter fassen und „eyyy“ rufen
- ⇒ Mensch: laut „Yeaah!“ rufen und an den Rand setzen.

Variation:

Die Tiere sind beliebig austauschbar und mit Geräuschen und Bewegungen zu versehen. Wichtig ist nur, dass sie der evolutionären Logik nach geordnet sind.

HANDKLOPPER



10-15 Minuten



aktivierend



beliebig



Tisch
ggf. kann es auch auf
dem Fußboden
gespielt werden



-

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Ziel: Aktivierung, Schnelligkeit, Konzentration

Alle TN sitzen um einen oder mehrere Tische. Alle legen ihre Hände mit der Handfläche nach unten auf den Tisch und zwar so, dass die linke mit der rechten Hand des linken Nachbarn und die rechte mit der linken Hand des rechten Nachbarn überkreuzt ist. So hat jeder zwei Hände zwischen seinen. Der*die SL startet nun, indem er*sie mit der Handfläche auf den Tisch klopft und eine Richtung vorgibt. Nun muss immer eine Hand nach der anderen klopfen, wie eine Art Laola auf dem Tisch. Wird zweimal geklopft, so ändert sich die Richtung. Klopft ein TN mit einer Hand falsch, so muss er*sie diese Hand herausnehmen. Das Spiel endet mit den letzten beiden, die übrig bleiben.



HÜPFRUNDE



15 Minuten



-



aktivierend

Eine freie Fläche für
einen Kreis im Stehen

beliebig

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Die TN stellen sich in einen großen Kreis. Ein TN beginnt und hüpfert ein Mal hoch. Nun muss der Reihe nach jede*r einmal hoch springen.

Sobald die Reihe wieder beim Start-TN angekommen ist, beginnt nahtlos die nächste Runde.

Jetzt müssen jedoch immer die nächsten zwei

Personen gleichzeitig hüpfen (Blickkontakt ist sehr

hilfreich). Auch dies setzt sich so lange fort, bis jeder TN einmal gehüpft ist. Wichtig ist, dass jeder einmal als Paar gesprungen ist.

Bei einer ungeraden Gruppe muss also der*die erste TN ein

zweites Mal in dieser Runde hüpfen. Die nächste Runde beginnt

hinter dem TN der*die als letztes im Paar gehüpft ist. In der nächs-

ten Runde hüpfen nun immer drei Personen. Sobald ein oder meh-

re Person zum falschen Zeitpunkt hüpfen, beginnt das Spiel von vorne.



Ziel ist es, dass am Ende alle TN gemeinsam hüpfen.

INSEL KEINIKEINU



10 Minuten



-



aktivierend



beliebig

Der Name der Insel sollte in einem Fluss gesprochen werden und keine Betonung auf „Kein“ liegen. So wird es für die TN schwerer, vom Namen der Insel auf die Lösung zu schließen.

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Los geht es mit einer Einleitung eines*r SL: „Wir fahren zusammen auf eine Insel. Die heißt Keinikeinu. Nun wollen wir überlegen, was denn alles in unseren Koffer muss!“



Die TN zählen nach und nach verschiedene Dinge auf, die sie mitnehmen wollen. Wenn sie beispielsweise eine Hose vorschlagen, darf diese mitgenommen werden. Ein Handtuch dagegen ist verboten.

Der*die SL muss bei jedem Gegenstand prüfen, ob dieser mitgenommen werden darf. Kriterium ist letzten Endes, dass alle Gegenstände, die mitgenommen werden sollen, weder ein I noch ein U enthalten dürfen (Insel „Kein I Kein U“).

Die TN müssen durch die Antworten des*der SL herausfinden, nach welchen Kriterien die Gegenstände ausgewählt werden, die tatsächlich in den Koffer nach Keinikeinu dürfen.

Das Spiel ist beendet, sobald alle TN auf die Lösung gekommen sind oder sobald vorher schon die Motivation, eine Lösung zu finden, stark nachlässt.

KISSENRENNEN



10 Minuten



Zwei Kopfkissen in verschiedenen Farben



schnell



-



beliebig

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Ziel: Aktivierung, Schnelligkeit, Wettkampf

Das Spiel kann im Stehen oder im Stuhlkreis sitzend gespielt werden. Die Zahl der TN muss gerade sein, sodass ggf. der*die SL dies ausgleicht. Jetzt wird reihum auf zwei abgezählt. Jede Mannschaft erhält ein Kopfkissen. Die Startpositionen von Mannschaft 1 und 2 liegen sich im Kreis gegenüber. Die Kopfkissen müssen auf ein Startsignal hin von Einsern zu Einsern und von Zweiern zu Zweiern der Reihe nach im Uhrzeigersinn schnell weitergegeben werden.



Gewonnen hat die Mannschaft, die als erstes mit ihrem Kissen das Kopfkissen der gegnerischen Mannschaft eingeholt hat. Die Weitergabe des Kissens darf nicht behindert werden. Ebenso wenig darf das Kissen dem*r nächsten seiner Gruppe zugeworfen oder über den Boden weitergereicht werden.

KISSENRENNEN

Variation:

- ⇒ Mit Richtungswechsel: Hin und wieder ruft der*die SL „Richtungswechsel“. Daraufhin müssen die Kissen sofort in die andere Richtung weitergegeben werden. Um Ungerechtigkeit zu vermeiden, sollte diese Aufgabe nur von dem*der SL außerhalb des Kreises übernommen werden.
- ⇒ Mit Handicap: Alle dürfen nur noch die linke oder nur noch die rechte Hand benutzen.

KREUZAPOTHEKE



10-15 Minuten



-



aktivierend



-



beliebig

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Ziel: Spaß, Konzentration

Alle TN sitzen zusammen in einem Kreis.

Der*die SL beginnt das Spiel mit „Ich kaufe mir in der Kreuzapotheke und ich bekomme es.“

Nun müssen alle TN der Reihe nach immer einen beliebigen Gegenstand oder ein beliebiges Medikament nennen und der*die SL entscheidet darüber „Du bekommst es.“ oder „Du bekommst es nicht.“

Dieses Spiel geht so lange, bis alle TN die Lösung des Spiels erraten haben oder die Motivation, diese herauszufinden stark sinkt.

Die Crux beim Einkauf in der Kreuzapotheke: Alle TN, die ihre Beine überschlagen oder überkreuzt haben, bekommen, was sie kaufen möchten. Wer anders sitzt, bekommt seine Gegenstände nicht.



KOTZTÜTENRENNEN



15-20 Minuten

Butterbrotpapier-
tüten, 1 Papierkorb/
Gruppe

schnell

Drinne und draußen
möglichst, kein Beton-
boden!

beliebig

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

**Ziel: Aktivierung, Schnelligkeit,
Wettkampf**

Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen unterteilt, die sich jeweils in eine Reihe aufstellen müssen, einander gegenüber und so zugewandt, als würden sie ein Spalier bilden.

Jede*r TN bekommt eine Butterbrotpapiertüte ausgeteilt, die er*sie vor sich auf dem Boden platzieren muss.

Auf Kommando beginnt das Spiel mit den Ersten in der Reihe. Diese müssen ihre Butterbrotpapiertüten aufnehmen, aufblasen, zum Platzen bringen und, sobald dies gelungen ist, loslaufen. Ziel ist es, die Tüte in den Papierkorb der eigenen Gruppe zu schmeißen, diesen wie eine Wendeboje zu umkreisen und zur Gruppe zurückzukehren. Dafür muss die erste Person einmal innen durch das Spalier durchlaufen, auf der anderen Seite seiner eigenen Gruppe wieder zurück an den eigenen Platz gelangen.



KOTZTÜTENRENNEN

Sobald die erste Person an ihrem Platz angelangt ist, kann die zweite Person der Gruppe loslaufen.

Gewonnen hat die Gruppe, bei der alle TN zuerst ihre Tüten haben platzen lassen, sie im Papierkorb entsorgt haben und wieder nach der Runde an der Gruppe vorbei zurück an ihrem Platz sind.

Hinweise:

- ⇒ Es ist verboten, die andere Gruppe auf irgendeine Art und Weise zu behindern.
- ⇒ Das Spalier muss genug Platz lassen, dass beide TN im Zweifel gleichzeitig ungehindert nebeneinander an ihren jeweiligen Gruppen vorbeirennen können.
- ⇒ Bitte keinen Platz mit Betonboden wählen, falls ein*e TN beim schnellen Umrunden des Papierkorbs oder der eigenen Gruppe ausrutscht.

NINJA



15 Minuten



-



aktivierend



-



beliebig



BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Ziel: Koordination, Geschicklichkeit, Auflockerung, Rollenspiel

Die TN schlüpfen in die Rolle von Ninjas. Die Gruppe hält zunächst im Kreis stehend ihre an den Handflächen zusammengelegten Hände in die Mitte, bis einer der TN „Ninja“ ruft und die TN einen Schritt zurückgehen und ihre Kampfpositionen einnehmen.

Die TN versuchen nun nacheinander im Uhrzeigersinn TN ihrer Wahl am Unterarm (wenn man es schwieriger machen will an der Hand) zu berühren und ihn so auszuschalten. Dabei dürfen die TN allerdings nur einen Schritt und eine fließende Bewegung – eben wie ein Ninja – vollziehen.

Die angegriffene Person darf sich nicht von seiner Position, bewegen, ansonsten allerdings jede Bewegung vollziehen, um dem Angriff zu entgehen. Nach dem Angriff verbleiben die beiden Ninjas in ihren Positionen, bis sie wieder an der Reihe sind bzw. ausweichen müssen. Das Spiel endet, wenn alle Ninjas bis auf einen ausgeschaltet sind.

8.4. KOMMUNIKATION

Kommunikation geschieht immer und überall, aber ist auch immer und überall voller Tücken. Diese Methoden dienen dazu, sich der eigenen Form von Kommunikation in unterschiedlichsten Situationen spielerisch bewusst zu werden und diese zu reflektieren.

BLINDER MATHEMATIKER



15 – 60 Minuten



pro TN | Augenbinde,
Seil (ca 20m)



aktivierend



Um die TN an das Blind-Sein zu gewöhnen, eignen sich Methoden wie ein Vertrauensspaziergang (ein Seher führt einen Blinden für eine gewisse Zeit durch die Gegend, später wird getauscht).

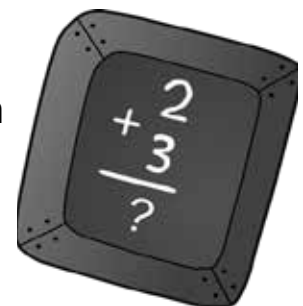


10-15 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

**Ziel: Kooperation, Kommunikation,
Reflexion von Kommunikationsmustern**

Allen TN werden die Augen verbunden. Ein etwa zwanzig Meter langes Seil wird an den Enden miteinander verknotet. Alle TN greifen das Seil.



Aufgabe ist es, das Seil in eine quadratische Form zu bringen. Dabei darf niemand das Seil loslassen. Es dürfen sich einzelne Personen aber am Seil entlang bewegen.

Zum Aufwärmen kann die Aufgabe heißen: „Bildet einen Kreis.“

Ein*e Beobachter*in kann sich notieren, wer welche Rolle übernommen hat, wer sabotiert hat, oder von wem Vorschläge zum Verfahren angenommen wurden und von wem nicht.

BLINDER MATHEMATIKER

Variation:

- ⇒ Stumm – es soll zusätzlich auch nicht gesprochen werden.
- ⇒ Andere Formen – es sollen anschließend komplexere Formen gebildet werden: Stern, Haus, Sichelmond...

Reflexionsfragen:

- ⇒ Was waren die größten Schwierigkeiten während der Übung?
- ⇒ Wer hat die Übung koordiniert?
- ⇒ Welche Arten von Kommunikation waren vorhanden?
Welche waren nicht möglich?
- ⇒ Welche Gefühle oder Befindlichkeiten löste die Situation in den einzelnen Rollen aus?
- ⇒ Welche Unterschiede gab es zu sonstigen Entscheidungsfindungen in der Gruppe?
- ⇒ Was hat die Übung mit dem Alltag in eurer Klasse zu tun?
- ⇒ Wenn ihr die Lösung der Aufgabe in Phasen unterteilt, welche wären das?

SCHREIBGESPRÄCH



30 Minuten



Pro Fragestellung: 1x Flipchart; 1x Tisch, Flipchartmarker



ruhig



-



beliebig

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG



Ziel: Austausch, andere Form von Diskussion & Kommunikation erproben

Diese Methode ist von Vorteil, um althergebrachte Diskussionsmuster aufzubrechen und auch besonders TN einzubinden, die sonst eher ruhig und zurückgezogen sind.

Im Vorfeld muss pro Frage/ Diskussionspunkt ein Flipchart mit der entsprechenden Fragestellung vorbereitet und auf einem Tisch ausgelegt werden mit einer passenden Anzahl an Flipchartmarkern dazu.

Hier muss darauf geachtet werden, dass für jede*n TN ein Stift bereit liegt.

Die TN verteilen sich in möglichst gleich großen Kleingruppen an den Tischen und bekommen die Aufgabe, sich ganz für sich und ohne zu reden der Fragestellung zu widmen.

SCHREIBGESPRÄCH

Man sollte zunächst ein paar Minuten Zeit geben, die die TN nutzen können, um sich Gedanken zur Fragestellung zu machen, bevor sie anfangen, diese zu kommentieren.

Nachdem jede*r TN seine eigenen Gedanken zum Thema auf dem Flipchart verschriftlicht hat, werden die Aussagen der anderen Gruppenmitglieder ins Auge gefasst. Diese können eine Zeit lang kommentiert werden, dies erfolgt jedoch auch ausschließlich auf schriftlichem Wege.

Dazu dürfen die TN ihren eigenen Tisch umrunden, um im Zweifel einen besseren Blick auf die anderen Aussagen zu haben.

(Dieser Abschnitt kann auch gut für eine einzelne besonders kleine Gruppe genutzt werden – hier erfolgt dann die Arbeit an einem einzelnen Plakat und der Austausch und das Kommentieren der anderen Aussagen werden intensiver in den Fokus genommen, als wenn mehrere Plakate bearbeitet werden müssen.)

Sobald der*die SL merkt, dass scheinbar alle TN einer Kleingruppe mit der Betrachtung ihres Plakats fertig sind – das ist meist gut am Geräuschpegel auszumachen – werden die Kleingruppen aufgefordert, im Uhrzeigersinn zum nächsten Plakat zu wechseln.

Hier wird nach dem gleichen Prinzip wieder die Frage zuerst für sich selbst in den Fokus genommen und im Nachgang all das kommentiert und betrachtet, was andere zur gleichen Frage notiert haben.

Das Prinzip wird so lange fortgesetzt, bis jede Kleingruppe bei jedem Plakat war und zu jedem Thema Stellung beziehen konnte.

SCHREIBGESPRÄCH

Auswertung:

Im Anschluss werden die Ergebnisse gemeinsam betrachtet. Die Methode eignet sich gut, um thematisch in ein Thema einzusteigen und sich auf eine etwas andere Art und Weise mit verschiedenen Ansätzen und Meinungen zu einem Thema auseinanderzusetzen.

Hierbei sollte die Möglichkeit gegeben werden, auch Nachfragen zu Aussagen und Antworten zu ermöglichen. Oftmals kann es passieren, dass Aussagen in schriftlicher Form anders aufgefasst werden und dann nochmal einer mündlichen Klärung bedürfen.

Gleichermaßen kann die Methode jedoch auch gut als Reflexionsmethode zum Abschluss einer thematischen Einheit verwendet werden.

Hier sollte im Nachgang daran die Runde mit allen TN genutzt werden, um die Antworten durchzugehen und gegebenenfalls Nachfragen anstellen zu können.

TABALUGA



60-90 Minuten



schnell



beliebig



Kreppband, Klemmbrett, 1 DIN A4-Blatt, Stift



-

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

**Ziel: Kommunikation fördern,
Konzentration, Kooperation**

Ähnlich dem Abschlusspiel der Tabalugashow wird für diese Methode ein Raster von 6x6 Kästchen mit Kreppband auf den Boden geklebt. Der*die SL denkt sich nach Vorgabe von Start- und Zielseite einen Weg durch das Feld aus, den er*sie auf ihrem Papier notiert.

Die TN betreten einzeln den Raum und müssen sich einen Weg durch das Raster suchen. Je nach Schwierigkeitsgrad kann der Start gezeigt oder verschwiegen werden.

Die TN dürfen so lange Feld für Feld weiter laufen, wie sie richtig liegen. Jede*r TN muss für sich entscheiden, ob sie im nächsten Schritt ein Feld vor, ein Feld nach links oder ein Feld nach rechts gehen möchte. Zurück ist nicht möglich.



TABALUGA

Sobald ein*e TN einen Fehler begeht und ein falsches Feld betritt, muss er*sie den Raum verlassen und zu den anderen TN zurückkehren. Nacheinander betreten alle TN den Raum. Es muss zuerst jede*r einzelne TN im Raum gewesen sein, bevor der*die erste TN wieder zurückkehren darf.

Vor dem Raum sollen die TN miteinander in Kontakt sein und sich über das Raster austauschen beziehungsweise auch ihre Fortschritte einander erklären. Jedoch sind keinerlei Hilfsmittel wie Smartphone oder Papier und Stift erlaubt. Beide Regeln fördern die Kommunikation in der Gruppe maßgeblich. Jede*r TN wird zu einer wichtigen Person und jede*r hört ihm*ihr zu.

Sobald die erste Person den kompletten Weg durch das Raster geschafft hat, bleibt diese im Raum und die nächste Person wird hineingeholt. Nun müssen alle TN mit dem, was sie vom richtigen Weg kennen, auskommen. Vertut sich eine Person jedoch in diesem Fall, muss sie den Raum genauso wieder verlassen, wie vorher auch.

Variation:

- ⇒ Es darf auch nach hinten gegangen werden.
- ⇒ Es darf diagonal gegangen werden.

Reflexionsfragen:

- ⇒ Was hat gut funktioniert?
- ⇒ Was hat nicht so gut funktioniert?
- ⇒ Wie habt ihr es geschafft, euch auszutauschen?
- ⇒ Wie war es für euch, nur mündlich miteinander zu kommunizieren?
- ⇒ Wie hat der Austausch untereinander funktioniert?

TAUSCHRAUSCH



60 Minuten



aktivierend



beliebig



Kleingruppen mit jeweils 5
TN brauchen pro Gruppe 1
Apfel oder 1 Ei, Zettel, Stift
& Klemmbrett für ein
Protokoll



-



BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Ziel: mit fremden Menschen kommunizieren,
Verhandlungsgeschick und Kreativität trainieren,
respektvollen Umgang trainieren, Selbstbewusstsein
durch unbekannte Situationen fördern

Die Gruppen bekommen den Auftrag, Menschen außerhalb des Veranstaltungsortes zu finden, die bereit sind, für ihren Apfel etwas anderes einzutauschen. Der eingetauschte Gegenstand soll wiederum gegen etwas anderes getauscht werden. Das Tauschen läuft so lange, bis die Zeit um ist. Jeder Tausch wird von der Gruppe protokolliert und von beiden Tauschpartnern unterschrieben.

Am Ende sollen die getauschten Gegenstände im Plenum präsentiert und die Erlebnisse der Gruppe kurz geschildert werden. Es geht nicht um Konkurrenz oder Wertung.

Das Ziel der Übung ist, dass die Schüler*innen erfahren, was man zurückbekommt, wenn man höflich und respektvoll mit Menschen umgeht und um Hilfe anfragt.

TAUSCHRAUSCH

Variation:

Oft kommen die Jugendlichen mit mehreren Gegenständen zurück, deren Wert man schätzen kann. Dann hat die Gruppe gewonnen, die den größten Wert ertauscht hat.

Es kann auch die beste Geschichte, der witzigste Tausch, die lustigste Reaktion eines Tauschpartners präsentiert werden.

Reflexionsfragen:

- ⇒ Was waren die größten Schwierigkeiten während der Übung?
- ⇒ Was ist euch leicht gefallen?
- ⇒ Wie habt ihr die Menschen angesprochen?
- ⇒ Wer konnte am besten auf fremde Menschen zugehen, wem war das eher unangenehm?
- ⇒ Wie haben die Menschen auf euch reagiert?
- ⇒ Wie sollte man sich verhalten, um bei anderen Personen vertrauensvoll zu wirken?
- ⇒ Gab es Personen, die ihr lieber nicht angesprochen habt? Warum war das so?

WO IST ...?



20– 30 Minuten



Plastikhuhn, Seil



schnell



-



beliebig

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Ziel: Reaktion, Kooperation, Kommunikation stärken und Absprachen in der Gruppe treffen lernen



Ein*e SL steht an der einen Seite des Platzes/ Raumes. Alle anderen stehen auf der anderen Seite hinter einem Seil, das eine Querlinie bildet. Vor dem*r SL liegt bspw. ein Huhn auf dem Boden. Die Gruppe hat die Aufgabe, das Huhn hinter ihre Linie zu bringen.

Der*die SL dreht sich mit dem Rücken zu den anderen und ruft dabei „Wo ist das Huhn?“. Nach dem Wort „Huhn“ steht er wieder mit dem Gesicht zur Gruppe. Währenddessen versuchen die anderen, sich in seine Richtung zu bewegen ohne von ihm*ihr erwischt zu werden. Bewegt sich jemand aus der Gruppe, während der*die SL zu ihnen schaut, wird er*sie vom*von der SL aufgerufen und die gesamte Gruppe muss wieder hinter die Linie.

WO IST ...?

Gelingt es einem*r der Spieler*innen das Huhn zu schnappen, macht er*sie sich auf den Rückweg. Der*die SL, der*die bemerkt, dass das Huhn nicht mehr auf dem Boden liegt, darf nun raten, welche*r Spieler*in das Huhn gerade in den Händen hält. Pro Runde darf eine Person benannt werden. Der*die SL ruft den Namen des TN und diese*r muss seine Hände in die Luft halten. Hat er*sie das Huhn, muss die Gruppe von vorne beginnen. Hat er*sie es nicht, geht das Spiel weiter.

Es ist nicht erlaubt, das Huhn unter der Kleidung zu verstecken, es zu werfen oder mit mehreren Personen gemeinsam zu halten. Sobald die Gruppe mit dem Huhn die Linie erreicht hat, hat sie gewonnen und das Spiel ist beendet.

Tipp:

Die Gruppe muss darauf kommen, dass es für die Lösung der Methode zwingend notwendig ist, zu kooperieren. Wenn einzelne TN versuchen, das Huhn alleine zu nehmen und nach hinten zu tragen, wird es scheitern.

Es ist ratsam, der Gruppe eine Planungszeit nach den ersten ein bis zwei Versuchen einzuräumen. Wenn sie alleine keinen besseren Lösungsansatz finden, können hier auch kleine Hinweise und hilfestellende Fragen der*des SL ratsam sein.

WO IST ...?

Reflexionsfragen:

- ⇒ Was waren die größten Schwierigkeiten während der Übung?
- ⇒ Was ist euch leicht gefallen?
- ⇒ Woran habt ihr erkannt, was ihr ändern müsst um zu gewinnen?
- ⇒ Wie habt ihr die Planungszeit genutzt?
- ⇒ Was hat euch geholfen, das Huhn zu gewinnen?

8.5. KOOPERATION

Das gemeinsame Lösen von Aufgaben hilft der Gruppe sich weiter zu entwickeln. Sie lernt komplexe Probleme zu analysieren, Lösungsstrategien zu entwickeln und sich selbst zu reflektieren. Sie wird sich ihrer Stärken und Schwächen bewusst, Vertrauen wird gestärkt und Gemeinschaft entsteht.

AMÖBE



15-30 Minuten



1 Seil, Augenbinden



aktivierend

ausreichend Platz zum
Laufen

10-20 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Alle bis auf einen von der Gruppe gewählten TN bekommen die Augen verbunden. Die TN stellen sich möglichst dicht zusammen und werden als Gruppe mit dem Seil umschlungen. Nun muss die Gruppe ein bestimmtes Ziel erreichen. Der Schwierigkeitsgrad kann durch eine bestimmte Anordnung der TN und die zu laufende Wegstrecke variiert werden.



(Beispiel: Der/die Sehende steht in der Mitte der Gruppe. Gestartet wird draußen und das Ziel ist der Gruppenraum)

Folgendes ist zu beachten:

1. Nur der/die Sehende, kann reden. Die anderen sind stumm
2. Der/die Sehende gibt Anweisungen und achtet auf Gefahren für die Gruppe

AMÖBE

Hinweis:

Es ist darauf zu achten, dass die TN das Seil festhalten um Verletzungen zu vermeiden. Dieses auch nicht zu eng um die Gruppe binden. Der*die SL achtet bei der Durchführung auf Gefahren und schützt die Gruppe. Beispiel: Die Gruppe läuft an einem Laternenpfahl vorbei. Der*die SL steht direkt am Laternenpfahl, so dass die Gruppe gegen den*die SL laufen würde und nicht gegen den Pfahl.

Reflexionsfragen:

- ⇒ Wie wurde die sehende Person ausgewählt?
- ⇒ Wie kamt ihr mit der Situation zurecht, nicht sehen zu können?
- ⇒ Als Sehende*r hat man eine große Verantwortung. Wie hat sich das auf dein Handeln ausgewirkt?

EISSCHOLLE



30-90 Minuten



aktivierend



ab 10 TN



Eisschollen
(Teppichfliesen, kleine
Holzbretter, Stühle),
Seil



-

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Der*die SL verteilt Eisschollen entsprechend der Anzahl der TN. Dabei ist darauf zu achten, dass nur wenige nah beieinander liegen. Das Seil markiert die rettende Insel.



Die TN verteilen sich auf den Eisschollen. Ziel der Gruppe ist es, dass alle TN wohlbehalten zur Insel kommen. Folgendes ist dabei zu beachten.

- ⇒ Eisschollen können nur bewegt werden, wenn sich keiner auf ihnen befindet.
- ⇒ Fällt jemand ins Wasser, also berührt den Boden, so beginnen alle von vorne.
- ⇒ Eisschollen zu denen kein Kontakt besteht, werden zum Spielball des Eisbären (die SL) und gelten damit als verloren.

EISSCHOLLE

Varianten:

- A. Einige TN erhalten Sonderrollen.
- ⇒ Du bist blind.
 - ⇒ Du hast keine Arme.
 - ⇒ Du machst immer das Gegenteil von dem was man dir sagt.
 - ⇒ Du bist vor schock erstarrt und kannst dich nicht von allein Bewegen.
 - ⇒ Du hast nur ein Bein.
 - ⇒ Du bist panisch und rufst immer „Wir werden alle sterben“.
 - ⇒ Du hast deine Mutter verloren und rufst nach ihr, denn ohne sie bewegst du dich nicht vom Fleck.
 - ⇒ Du musst unbedingt zu deinem Kind.
 - ⇒ Du kannst nicht sprechen.
 - ⇒ Usw.
- B. Die Gruppe muss noch Gegenstände einsammeln und mit auf die Insel bringen. Diese werden benannt und wurden im Vorfeld von dem*der SL im Spielfeld platziert (versteckt).
- C. Die Gruppe muss einen Fluss überqueren und hat Schollen dabei. Allerdings 2-4 weniger als die Anzahl der TN. Es gelten die gleichen Regeln. Bei der 3. Regel wird aus dem Eisbär der reißende Fluss, welcher die Schollen mitnimmt.

EISSCHOLLE

Hinweis:

Variante a) und b) können auch miteinander kombiniert werden.

Der*die SL achtet auf die Sicherheit (Sturzgefahr bei Stühlen, Rutschgefahr bei Teppichfliesen). Durch das Einsetzen der Sonderrollen, lassen sich bestimmte TN „ausschalten“. Z.B. TN die immer reden sind plötzlich stumm, aktive TN sind nun blind oder erstarrt. Das ermöglicht anderen TN diese Rollen auszufüllen.

Reflexionsfragen:

- ⇒ Wie gestaltete sich der Rettungsprozess?
- ⇒ Haben alle aktiv mitgeholfen?
- ⇒ Gab es TN die nur an ihre eigene Rettung gedacht haben?
- ⇒ Wie wurde miteinander kommuniziert?
- ⇒ Du hattest eine Sonderrolle, wie erging es dir dabei?
- ⇒ Welche Schwierigkeiten ergaben sich durch die Sonderrollen?
Wie habt ihr diese gelöst?

GORDISCHER KNOTEN



20 Minuten



-



aktivierend



Hier kommt es zu sehr starker körperliche Nähe. Die Gruppe sollte dafür auch bereit sein.



12-20 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG



Stellt euch Schulter an Schulter im Kreis auf und streckt die Hände in die Mitte, schließt die Augen. Lauft jetzt langsam in das Zentrum des Kreises. Nun greift jede/r nach 2 Händen. Versucht nun den entstandenen Knoten zu entwirren.

Dabei gelten folgende Regeln:

- ⇒ Während der Entwirrung dürft ihr die Hände der TN nicht loslassen
- ⇒ nur wenn jedes andere Hilfsmittel versagt, darf „Knotenhilfe“ (kurze Trennung der Hände) geleistet werden.

GORDISCHER KNOTEN

Variante:

Ein oder zwei TN gehen vor die Tür. Die anderen bilden einen Kreis fassen sich an den Händen und fangen an, sich selbst zu verknoten. Während der „Verwirrung“ bitte die Hände nicht lösen! Die zwei TN versuchen nun, den Knoten zu entwirren.

Reflexionsfragen:

- ⇒ Wie gestaltete sich die Kommunikation während des Entknotens?
- ⇒ Wie habt ihr die Nähe zueinander wahrgenommen?
- ⇒ Fühlte sich jede*r wohl dabei?

HEIßER DRAHT



30-60 Minuten



1 Seil



aktivierend



Sturzgefahr und ein
Klettern über den
Rücken einzelner TN
ist zu unterbinden
(Verletzungsgefahr der
Wirbelsäule)



10-20 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Die ganze Gruppe muss über das Seil, welches von dem*der SL in Hüfthöhe gehalten wird. Folgendes ist dabei zu beachten:

- ⇒ Das Seil darf nicht berührt werden
- ⇒ Die Gruppe darf den Kontakt untereinander nicht verlieren.
- ⇒ Werden Regel 1 oder 2 gebrochen so startet die Gruppe neu

Hinweis: Es empfiehlt sich ein weicher Untergrund. Das kann draußen eine Rasenfläche sein. Drinnen kann dies ein Teppich sein oder falls vorhanden können Turnmatten genutzt werden.

Reflexionsfragen:

- ⇒ Wie wurde eine Lösung für die Durchführung gefunden?
- ⇒ Fühlten sich alle Sicher während der Durchführung?
- ⇒ Wie wurde miteinander kommuniziert?
- ⇒ Haben alle Mitgeholfen die Aufgabe zu erledigen?
- ⇒ Was war bei der Durchführung wichtig?

LAUFENDES A



20-45 Minuten



aktivierend



9-15 TN



Laufendes A
(im TEO Bestand)



Muss im Freien durch-
geführt werden



BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Auf dem Boden liegt ein Holzgestell in Form eines „A“s mit vier Seilen. Aufgabe der Gruppe ist es, dieses gemeinsam aufzurichten und mit dem „A“ einen vorgegebenen Weg zu gehen. Wobei sich ein*e TN in die Mitte auf dem Querbalken des „A“s befindet.

Folgende Regeln gelten für die Gruppe:

- ⇒ Nur die Person im „A“ darf dieses berühren.
- ⇒ Alle anderen TN haben nur über die Seile Kontakt zum „A“.
- ⇒ Die Person im „A“ darf den Boden nicht berühren
- ⇒ Wird eine der Regeln verletzt, so startet die Gruppe von vorne.

Reflexionsfragen:

- ⇒ Wie gestaltet sich der Prozess der Lösungsfindung?
- ⇒ Wie wurde die Person für das „A“ gefunden?
- ⇒ Wie wurde miteinander Kommuniziert?
- ⇒ Waren alle am Lösungsprozess beteiligt?
- ⇒ Hast du dich im „A“ sicher gefühlt?

LOST IN SPACE



30-60 Minuten



Seil, 5 Gegenstände



aktivierend



draußen



10-20 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Vorbereitung:

Mit dem Seil wird ein Kreis gelegt, in dem die TN Platz haben. Dieser Kreis ist das Raumschiff. Die Gegenstände werden im Umkreis um das Raumschiff verteilt. Die Gegenstände können sichtbar oder versteckt platziert werden. Mindestabstand zum Raumschiff in **großen Schritten** entspricht gleich die Anzahl der TN mal zwei plus fünf (bei zehn TN sind das $10 \times 2 = 20$ und dann $20 + 5 = 25$ Schritte). Da die Gruppe schnell auf die Idee kommt, ihre Suchkette durch Zuhilfenahme von Jacken, Gürteln, Tüchern... zu verlängern, können auch kleine Gruppen schnell eine von 20 bis 40 Metern bilden. Je weiter daher ein Gegenstand vom Raumschiff entfernt ist, umso schwieriger wird es für die Gruppe ihn zu erreichen.



LOST IN SPACE

Die Gruppe befindet sich in ihrem Raumschiff, welches ohne Antrieb im Weltall treibt. Ursache dafür ist ein Unfall, der dafür gesorgt hat, dass fünf wichtige Teile sich vom Raumschiff gelöst haben und nun im All treiben. Damit das Raumschiff weiterfliegen kann, müssen diese Gegenstände im All lokalisiert und eingesammelt werden. Dabei ist folgendes zu beachten:

1. Die TN müssen immer Kontakt zum Raumschiff haben
2. Die TN haben nur 60 Sekunden Luft außerhalb des Raumschiffes (Veraltete Raumanzüge). Nach 60 Sekunden treten Komplikationen durch Sauerstoffmangel auf. Diese sind Sehverlust, Sprachverlust, Taubheit in Armen/Beinen.
3. Außerhalb des Raumschiffes können die TN nicht miteinander kommunizieren (Veraltete Raumanzüge). Wer dies doch macht, verbraucht mehr Sauerstoff und es kommt zu Komplikationen (siehe 2.).
4. Reißt der Kontakt für einen Teil der Gruppe zum Raumschiff ab, so hat der andere Teil der Gruppe nach Rückkehr zum Raumschiff 30 Sekunden Zeit die anderen zu retten. Die Gruppe die den Kontakt zum Raumschiff verloren hat, erleidet Komplikationen durch Sauerstoffmangel (siehe 2.)
5. Da im All alles in Bewegung ist, können Gegenstände, im Laufe der Zeit, sich weiter vom Raumschiff entfernen (diese Regel ist hilfreich, wenn man bemerkt, dass die Gegenstände sich zu dicht am Raumschiff befinden).

LOST IN SPACE

Hinweis:

Der*die SL sollte für sich selbst die Zeit stoppen, um zu überprüfen ob die Gruppe die Zeitangaben einhält. Die Gruppe ist für ihre eigene Zeit selbst verantwortlich. In den kalten Jahreszeiten tragen die TN mehr Kleidung und können daher ihre Suchkette wesentlich länger werden lassen, als in den warmen Jahreszeiten. Auftretende Komplikationen (siehe 2.) können sich während des Spielverlaufs regenerieren (Augenlicht kehrt wieder zurück....).

Reflexionsfragen:

- ⇒ Wie gestaltete sich der Prozess der Lösungsfindung?
- ⇒ Wie wurde miteinander kommuniziert?
- ⇒ Wurden alle gehört?
- ⇒ Welche Rollen (aktiv/passiv) wurden eingenommen?
- ⇒ Einige TN hatten Komplikationen (siehe 2.).
Wie ging es euch damit? Wie hat sich das auf euer Mitwirken ausgewirkt?

MOMO



20-60 Minuten



aktivierend



ab 12 TN

2 Handspiegel, diverse
Gegenständedraußen, drinnen
(langer Flur,
Turnhalle)

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Es können Gegenstände ausgewählt werden, die thematisch in die Zeitreise passen. Diese werden dann im Spielfeld (Zeittunnel) verteilt.

Die Gruppe macht eine Zeitreise und soll dabei verlorengegaubte Gegenstände einsammeln. Dazu begibt sie sich in einen Zeittunnel. In diesem Tunnel gelten besondere Regeln, die für das Überleben der Gruppe wichtig sind:

1. Im Tunnel kann man sich nur rückwärts bewegen.
2. Die Gruppen kann nur geschlossen in den Tunnel hineingehen, wobei dies nur hintereinander möglich ist.
3. Die TN dürfen nicht nach hinten schauen, da sie sonst durch die Zeit verrückt werden. Ein Blick nach hinten ist nur über die Spiegel möglich.
4. Im Zeittunnel kann nicht miteinander gesprochen werden, da die Gruppen sich ja rückwärts durch die Zeit bewegt und das gesagt dann erst in der Zukunft zu hören ist. Das würde euch verrückt machen?



MOMO

5. Sind alle Gegenstände eingesammelt, so begibt sich die Gruppe schnell wieder in die Zukunft, um nicht im Zeittunnel gefangen zu bleiben.
6. Bei Regelverstoß gibt es einen Neustart. Bei Verstoß gegen 3. und 4. verlieren die TN ihre Sehkraft, Sprache, usw.

Variante

Im Zeittunnel gibt es noch Hindernisse, welche die Gruppe überwinden muss (Tisch, gespannt Schnur, Bänke, usw.)

Hinweis:

Bevor die Gruppe in den Tunnel eintritt kann sie natürlich miteinander reden und Absprachen treffen. Wenn die Möglichkeit besteht, dann wird der Zeittunnel durch die Öffnung einer Tür aktiviert. Durch diese tritt dann die Gruppe in den Tunnel und kann sich auch jetzt erst nach den Gegenständen umsehen. Die Gegenstände können Symbole sein für Absprachen welche die Gruppe bereits getroffen hat, um sie wieder ins Bewusstsein zu rufen. Sie können auch für Fähig- und Fertigkeiten der Gruppe stehen, die für den neuen Tag gebraucht werden.

Reflexionsfragen:

- ⇒ Welche Absprachen wurden getroffen und wie kamen diese zustande?
- ⇒ Konnten sich alle am Lösungsprozess beteiligen?
- ⇒ Welche TN haben sich besonders stark eingebracht?
- ⇒ Die Gegenstände stehen ja symbolisch für..... Was könnt ihr darüber sagen?

PIPELINE



15-45 Minuten



aktivierend



ab 9 TN

verschieden lange
Rohre, kleine Bälle
(Murmeln), Eimer

-



BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Je nach Gruppengröße, werden entsprechend viel Rohre bereit gelegt (pro TN ein Rohr, pro Rohr 2 TN...). Die Bälle Murmeln sollten problemlos durch die Rohre rollen können.

Die TN erhalten die Aufgabe, einen Ball oder mehrere zu einem Eimer zu transportieren. Dies geschieht indem sie diese durch die Rohre auf Reisen schickt. Mithilfe der Rohre sollen sie den Weg bis zum Eimer überbrücken. Dabei ist der Weg länger als die Rohre aneinander gelegt.

Folgendes ist zu beachten:

- ⇒ Der Ball darf nicht herunterfallen.
- ⇒ Die TN dürfen nur die Rohre berühren.
- ⇒ Wird gegen diese Regeln verstoßen, startet die Gruppe am Ausgangspunkt erneut

PIPELINE

Variationen:

- ⇒ Für kleine Räume kann sich die Gruppe auch in einen Kreis stellen und den Ball durch diesen wandern lassen.
- ⇒ Die Gruppe kann auf Ihrem Weg auf Hindernisse treffen, über die sie hinüber und unter durch muss.

Reflexionsfragen:

- ⇒ Wie wurde miteinander kommuniziert?
- ⇒ Gab es Schwierigkeiten und wenn ja welche?
- ⇒ Was sind wichtige Kriterien für die erfolgreiche Durchführung des Transportes? (Konzentration, Schnelligkeit, usw.)

SALZSÄURESEE



30-60 Minuten



aktivierend



ab 15 TN



2 lange Seile, Hula-Hoop-Reifen, kleiner Gegenstand



Ein weicher Untergrund sollte draußen gewählt werden.

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Vorbereitung:

Um einen Hula-Hoop-Reifen wird in einem Abstand von ca. 4 Meter ein Kreis mit einem Seil gebildet. (Die TN sollten es nicht schaffen in/aus den/dem Reifen zu springen). Im Reifen wird ein kleiner Gegenstand gelegt.

Beschreibung: In einem Hula-Hoop-Reifen liegt ein „Schatz“, den es zu erreichen gilt. Um den Hula-Hoop-Reifen bildet ein Seil den Salzsäuresee. Alles was ihn berührt, verätzt (einzige Ausnahme ist die feste Insel – der Hula-Hoop-Reifen). Als Hilfsmittel steht den TN ein langes Seil zur Verfügung. Die TN haben nun die Aufgabe, den Gegenstand von der Insel zu holen, wobei folgende Regeln gelten:

- ⇒ Der See darf von den TN nicht berührt werden.
- ⇒ Das Seil darf den See nicht berühren.
- ⇒ Das Seil ist das einzige Hilfsmittel. Bäume, Zäune, Pfosten... sind nicht erlaubt.
- ⇒ Am Ende müssen alle TN und der Schatz sich außerhalb des Sees befinden.



SALZSÄURESEE

Hinweis:

Es ist ein weicher Untergrund zu wählen, dazu eignet sich eine große Rasenfläche. Als Seil für die Gruppe eignet sich am besten ein Kletterseil (oder stärker). Dieses muss lang genug sein (min. 12 Meter), um über den gesamten See gespannt zu werden und noch ausreichend Länge zum Festhalten außerhalb des Sees bieten. In Ausnahmefällen, wenn der*die SL das Gefühl hat, der Gruppe fehlt nach mehreren Versuchen nur die Kraft um ihre Idee umzusetzen, so kann sie als stummes agierendes Mitglied die Gruppe unterstützen.

Reflexionsfragen:

- ⇒ Was war bei der Durchführung wichtig?
- ⇒ Wie gestaltete sich der Prozess der Lösungsfindung?
- ⇒ Waren alle an der Durchführung beteiligt?
- ⇒ Wenn sich eine Person an das Seil gehängt hat, wie wurde diese erwählt?
- ⇒ Wie gestaltete sich die Kommunikation?

SCHLITTEN



10-30 Minuten



aktivierend



ab 6-16 TN



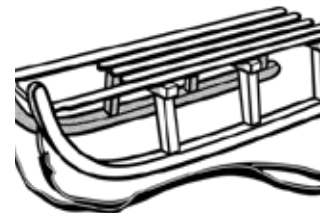
Zwei Europaletten,
ein Seil



Vorsicht Sturzgefahr,
daher die Schlitten
nur auf Sand- oder
Rasenflächen einsetzen,
um Verletzungen
zu vermeiden.

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

An die Europaletten wird ein Seil geknotet. Mit diesem kann die Palette gezogen werden.



Die Gruppe wird je nach Größe in zwei Kleingruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt einen Schlitten.

Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, diesen mitsamt der Gruppe eine vorgegebene Strecke zurückzulegen. Dabei gilt:

- ⇒ Ein*e TN zieht den Schlitten.
- ⇒ Die anderen TN stehen auf dem Schlitten und dürfen diesen nicht verlassen.

Variante: Beide Gruppen treten gegeneinander an. Gewonnen hat die Gruppe, die die Strecke zuerst zurückgelegt hat.

Reflexionsfragen:

- ⇒ Wie seid ihr auf die Lösung gekommen?
- ⇒ Worauf musstet ihr bei der Durchführung besonders Acht geben?
- ⇒ Wie habt ihr das umgesetzt?

SPINNENNETZ



20-60 Minuten



aktivierend



ab 9 TN



dünnes Seil (oder
Wolle, Paketschnur)
oder vorgefertigtes
Spinnennetz



s. Beschreibung

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG



Vorbereitung: Der*die SL spannt zwischen zwei Bäumen aus Seilen ein "Spinnennetz" auf, welches so viele Öffnungen hat, gleich der Anzahl der TN der Gruppe. Die Öffnungen sollten so groß sein, dass ein*e TN auch hindurch passt. Die Öffnungen des Spinnennetzes können jedoch unterschiedlich groß sein.

Die Gruppe bekommt die Aufgabe von der einen Seite des Netzes zur anderen zu gelangen. Dabei gelten folgende Regeln:

- ⇒ Niemand darf das Netz berühren.
- ⇒ Jede Netzöffnung darf nur einmal benutzt werden.
- ⇒ Man kann nur durch das Netz auf die andere Seite gelangen.
- ⇒ Wird eine Regel verletzt, so startet die Gruppe von vorn.
- ⇒ Bei Berührungen mit dem Netz bekommt diejenige Person ein Handicap z.B. Sprachverlust, Sehverlust, ein Bein.....(dies ist eine „Kann“ Regel, sie empfiehlt sich bei starken Gruppen, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen)

SPINNENNETZ

Hinweis:

Der*die SL hat darauf zu achten, dass sie sofort Hilfe leisten kann, wenn eine Person, durch die Gruppe, durch das Netz getragen wird.

Die getragene Person macht sich immer steif wie ein Brett.

TN mit (kurzen) Röcken, ziehen sich am besten noch eine Hose drunter bzw. sollten nicht getragen werden.

Reflexionsfragen:

- ⇒ Wie gestaltete sich der Prozess der Lösungsfindung?
- ⇒ Waren alle daran beteiligt?
- ⇒ Wie wurde miteinander kommuniziert?
- ⇒ Haben sich die TN, die getragen wurden sicher gefühlt?
Warum?

TANKER IM NEBEL



20-50 Minuten



Augenbinden



aktivierend



s. Beschreibung



12-16 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG



Die TN bekommen die Aufgabe einen Tanker zu bilden der von einem*r Kapitän*in gesteuert wird. Der Tanker wird gebildet, indem sich alle hintereinander aufstellen und Kontakt zum*zur Vordermann*frau halten. Der*die Kapitän*in steht am Ende. Bis auf den*die Kapitän*in bekommen alle die Augen verbunden. Nun gilt es den Tanker auf einem durch die SL vorgegebenen Weg zu manövrieren. Dabei gilt:

- ⇒ Es darf nicht gesprochen werden, denn ein Tanker versteht keine Sprache.
- ⇒ Der*die Kapitän*in sieht als einzige und steuert den Tanker.
- ⇒ Die Gruppe kann sich vorher absprechen.

Hinweis:

Der*die SL spielt die Lotsen und passt darauf auf, dass der Tanker nirgends kollidiert, indem sie bei Gefahren (z.B. Baum, Zaun, usw.) eine menschliche Sperre bilden.

TANKER IM NEBEL

Reflexionsfragen:

- ⇒ Wie gestalteten sich die Absprachen?
- ⇒ Wie wurde der*die Kapitän*in gewählt?
- ⇒ Habt ihr euch sicher gefühlt (ja/nein) und warum?
- ⇒ Habt ihr dem*der Kapitän*in vertraut?
- ⇒ Wie haben die TN ihre Position innerhalb des Tankers erlebt und wie ging es ihnen dabei?
- ⇒ Wie erging es dir beim Lenken des Tankers?

TOWER OF POWER



15-45 Minuten

Tower of Power
(im TEO Bestand)

aktivierend



s. Beschreibung



10-16 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Vorbereitung:

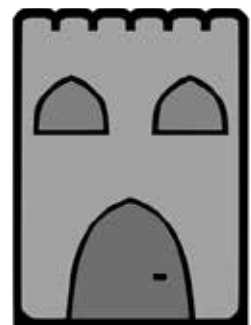
Tower of Power auspacken, Schnüre entknoten und alles bereitstellen.

An einer Hebeeinrichtung befinden sich Schnüre.

Jede*r TN nimmt (je nach Gruppengröße)

mindestens eine davon am Ende in die Hand. Die Gruppe hat nun die Aufgabe, die bereitstehenden Holzklötze mithilfe der Hebeeinrichtung übereinander zu stapeln. Dabei gilt folgendes:

1. Die TN dürfen nur die Schnüre am Ende anfassen.
2. Alle Holzklötze müssen aufeinander gestellt werden.
3. Fällt der Turm, fängt die Gruppe von vorne an.
4. Umgefallene Klötzer können durch die Spielleitung wieder



TOWER OF POWER

Variante:

Die TN dürfen bei der Aktion nicht miteinander reden.

Hinweis:

Regel Nummer 4 wird erst spät eingeführt, damit die Gruppe nicht das Gefühl

Reflexionsfragen:

- ⇒ Wie wurde eine Lösung gefunden?
- ⇒ Gab es TN, welche die Führung übernommen haben?
- ⇒ Wurden diese von der Gruppe bestimmt, gewählt...?
- ⇒ Wie gestaltete sich die Kommunikation während der Durchführung?
- ⇒ Wie wurde kommuniziert als niemand reden durfte?
- ⇒ bekommt egal was sie macht die SL stellt die Klötzer ja wieder hin.

WIKINGER IM NEBEL



45-90 Minuten



Augenbinden



aktivierend



s. Beschreibung



Ab 9 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG



Der*die SL sucht einen geeigneten Ort, von dem aus die Gruppe blind zurück zum Gruppenraum laufen kann.

Die TN werden zu Wikingern, die außerhalb ihres Dorfes, an einem heiligen Ort eine Ratsversammlung abhalten. Ein plötzlich einsetzender Sturm wirbelt die Gruppe auseinander und der darauf aufkommende Nebel nimmt allen die Sicht. Trotzdem wollen die Wikinger es Wagen den Weg zurück ins Dorf zu finden. Den TN werden die Augen verbunden. Anschließend werden sie im Gelände verteilt. Nachdem dies geschehen ist, besteht die Aufgabe der Gruppe darin, sich zu finden und mit allen zurück zum Dorf (Gruppenraum) zu gehen. Es gelten folgende Regeln:

1. In der Sturmphase (verteilen der TN im Gelände) können die TN aufgrund des sehr starken Windes nichts sehen und nicht sprechen.
2. Nach dem Sturm kommt der Nebel. Sprechen ist jetzt wieder erlaubt.

WIKINGER IM NEBEL

3. Die Gruppe geht geschlossen zurück.
4. Die Wikinger haben Gottvertrauen und wissen, dass sie von Ihren „Göttern“ (die SL) vor Gefahren geschützt werden und sie ihnen helfen nicht vom rechten Weg abzukommen.

Hinweis:

Da alle TN nichts sehen können, ist der*die SL besonders gefordert, um die Gruppe vor Gefahren zu bewahren. Dies geschieht als menschliches Schild um Kollisionen zu vermeiden oder durch leichte „Schubser“ um die Gruppe in eine andere Richtung zu lenken. Es kann vorkommen, dass die Gruppe auseinanderbricht und getrennt ihren Weg fortsetzt. Hier ist besondere Vorsicht geboten.

Der Weg, den die Gruppe zu gehen hat, sollte abwechslungsreich sein. Ein gepflasterter gerade verlaufender Fußweg ist keine große Herausforderung für eine Gruppe.

Reflexionsfragen:

- ⇒ Was war das für ein Gefühl diesen Weg blind zu laufen?
- ⇒ Wer fühlte sich sicher, nicht sicher? Warum?
- ⇒ Welche Schwierigkeiten hattest du?
- ⇒ TN X ist vorweggegangen. Wie groß war euer Vertrauen, das er den Weg zurück findet?
- ⇒ Hast du den Druck der Verantwortung für die Gruppe gespürt?
- ⇒ Wie war das für dich ganz vorne (in der Mitte, am Ende) zu gehen?
- ⇒ Wie habt ihr miteinander kommuniziert?
- ⇒ Wurde jeder gehört?
- ⇒ Eure Gruppe ist auseinandergebrochen. Was passierte dann?

8.6. AUSWERTUNG

Gruppengeschehen, bzw. Ereignisse innerhalb der Gruppe werden reflektiert, d.h. Überlegungen, Betrachtungen, Meinungen, Gefühle der Gruppenmitglieder werden ausgetauscht und überdacht.

FEEDBACK IM ALLGEMEINEN

„Feedback“ ist eine Rückmeldung innerhalb einer Gruppe und kann geschehen

- ⇒ in formalisierter Form (z.B. mit Fragebogen mit oder ohne Namen)
- ⇒ in offener, spontaner Form.

Das kann auch mitten im Programm, oder während mehrerer Tage, oder immer mal wieder geschehen:

- ⇒ Was haben wir getan und erreicht?
- ⇒ Womit haben wir uns beschäftigt?
- ⇒ Wie steht jeder Einzelne dazu?
- ⇒ Was hätten wir besser/anders machen können?

Jede*r TN kann freiwillig sprechen. Der*die Sprecher*in darf dabei nicht bewertet oder kritisiert werden (siehe z.B. Methode „Blitzlicht“)! Die Äußerungen bleiben im Raum stehen. Sie können von jedem überdacht werden. Eine Aussprache kann danach erfolgen.

FEEDBACK : WICHTIGE REGELN

Für den*die, der*die Rückmeldung gibt:

- ⇒ Sei dir bewusst, dass du deine Erfahrungen mitteilst und nicht eine objektive Gegebenheit!
- ⇒ Sei möglichst konkret und beziehe Dich auf die Situation, die aktuell ist.
- ⇒ Lass andere Wahrnehmungen und Erfahrungen neben deinen zu.
- ⇒ Bewerte und interpretiere nicht, sondern teile deine Wahrnehmung und dein Erleben mit.
- ⇒ Sei offen und ehrlich, überlege auch, wann du wem wie viel sagen willst.

Für den*die, der*die Rückmeldung erhält:

- ⇒ Hör zu und frage evtl. nach, bis du wirklich verstanden hast, was der andere dir sagen will.
- ⇒ Lasse die Botschaft des anderen auf dich wirken und argumentiere und verteidige nicht.
- ⇒ Erst danach sage unter Umständen deine Gedanken, deine Sicht der Situation, und überlege, was du mit dem Gehörten tun willst.

AQUARIUM



15-20 Minuten



Großes Papier, Stifte



wechselhaft



-



ab 10 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Der*die SL beschriften große Plakate mit Fragen/Themen, wie z.B. Durchführung.

Der*die SL beschreibt die Grundidee:

Alle TN sind Fische in einem großen Aquarium.

In verschiedenen Ecken des Raums hängen große Plakate. Die TN können nun in eine gewünschte Ecke „schwimmen“ und dort mit anderen

zusammen „blubbern“ was ihnen zu der Thematik/den Fragen einfällt. Sie können sich dabei frei im Raum bewegen und sich nach und nach alle Plakate anschauen und mit unterschiedlichen Personen sprechen.



BRIEF AN DIE LEITUNG



20 Minuten



Papier, Stifte



ruhig



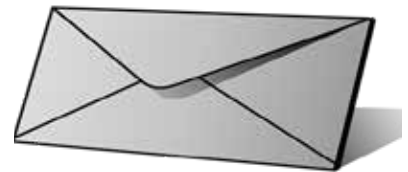
-



ab 10 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Die TN haben die Gelegenheit, in einem Brief an den*die SL, ihre Eindrücke, Meinungen und Wünsche mitzuteilen. Dafür bekommt jede*r ein Blatt Papier und einen Stift. Wenn alle fertig sind, können die Zettel zusammengefaltet und an den*die SL übergeben werden. Der Brief kann unterschrieben oder auch anonym übergeben werden.



Dies gilt als direktes Einzel- Feedback in schriftlicher Form und wird nicht in einer Großgruppe gemeinsam ausgewertet.

DAUMEN



5 Minuten



-



ruhig



-



ab 10 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Der*die SL tätigt Aussagen, wie z.B. „Wir haben heute sehr gut zusammengearbeitet.“

Die TN sollen nun mit hochgestreckten Daumen oder überkreuzten Armen anzeigen, ob sie dieser Aussage zustimmen oder sie ablehnen.



Im Anschluss kann der*die SL Fragen, nach dem Grund stellen. Diese Methode ist jedoch eher für eine kurze Übersicht der Stimmungen vorteilhaft.

Variation: Es kann auch die derzeitige, allgemeine Befindlichkeit, anhand der Daumenstellung abgefragt werden. Eignet sich nach einer Pause oder am Anfang. (Nach oben – gut, nach unten – schlecht)

FÜNF-FINGER-METHODE



15-20 Minuten

vorbereitetes Blatt
mit Zeichnung

ruhig



-



ab 5 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Vorbereitung:

Der*die SL malt einen Umkreis um die eigene Hand und beschriftet jeden einzelnen Finger wie folgt:

- ⇒ Daumen: Das fand ich gut.
- ⇒ Zeigefinger: Darauf möchte ich hinweisen.
- ⇒ Mittelfinger: Das fand ich nicht gut.
- ⇒ Ringfinger: Das war mein Highlight/besonderes Erlebnis.
- ⇒ Kleiner Finger: Etwas Kleines zum Schluss oder das kam mir zu kurz.



Das Blatt wird gut sichtbar im Raum aufgehängt. Nun soll jede*r TN seine Auswertung anhand dieser Vorgaben ausführen. Jede*r TN soll dabei seine Antwort zu den gestellten Fragen schildern.

Variation: In der Vorbereitung können die Fragen auch nur an der eigenen Hand vorgestellt werden und nicht aufgeschrieben.

KOFFER, PAPIERKORB, ABLAGE



10 Minuten



ruhig



ab 5 TN



Moderationskarten,
Stifte, vorbereitete
Karten (Koffer, Papier-
korb, Ablage) oder
Gegenstände



-

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Mit Hilfe der Symbole können die TN Rückmeldung zur Veranstaltung geben.

Koffer: Was habe ich mitgenommen, gelernt, was war neu und interessant, was hat Spaß gemacht?

Papierkorb: Was war nicht gut am Projekt, was war langweilig und uninteressant?

Ablage: Welche Fragen habe ich noch? Was ist mir noch unklar? Was kann ich für mich noch nicht einordnen?

Dabei wird den TN Zeit gegeben ihre Gedanken auf Karten zu notieren und diese danach in der Großgruppe vorzustellen und dem jeweiligen Symbol zuzuordnen.



SÄTZE PERSONEN ZUORDNEN



10-20 Minuten

Moderationskarten,
Stifte

wechselhaft



-



ab 10 TN

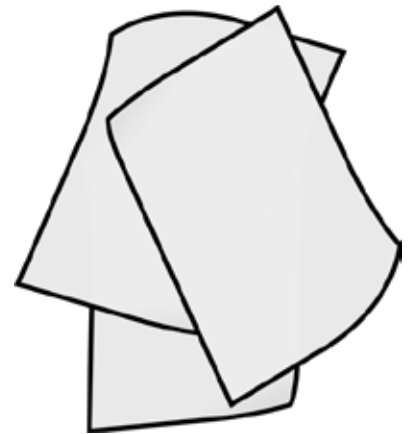
BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Vorbereitung:

Der*die SL schreibt Sätze auf verschiedene Moderationskarten, z.B. „Ich bin immer sehr motiviert“, „Ich halte mich lieber zurück“, „Ich achte sehr auf meine Mitmenschen“.

Der*die SL legt eine Moderationskarte mit einem Satz in die Mitte und alle TN sollen darüber bestimmen, zu welcher Person diese Aussage am besten passt und warum.

Diese*r TN kann im Anschluss dann gefragt werden, ob sie die Einschätzung teilt oder nicht.



STEIN UND BLUME



5-10 Minuten

Gegenstände zur
Versinnbildlichung

ruhig



-



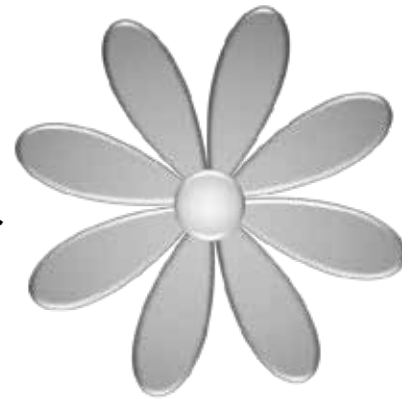
ab 5 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Der*die SL hat einen Stein und eine Blume in der Hand. Dabei steht die Blume für eine positive Sicht und der Stein für eine negative.

Sie können z.B. die Aussagen symbolisieren:

Blume: „Das hat mich aufblühen lassen“, „Das hat mir gut gefallen“, „...“



Stein: „Das hat mich heruntergezogen“, „Das liegt mir noch schwer im Magen“, „...“

Reih um sagt nun jede*r TN, was ihm*ihr dazu, in Hinblick auf den gemeinten Zeitraum, einfällt.

Variation: Es können auch andere Gegenstände als Symbole verwendet werden, wie beispielsweise eine Herzfigur oder ein Foto.

ZIELSCHEIBE



5 Minuten

Großes Papier,
Klebeunkte

ruhig



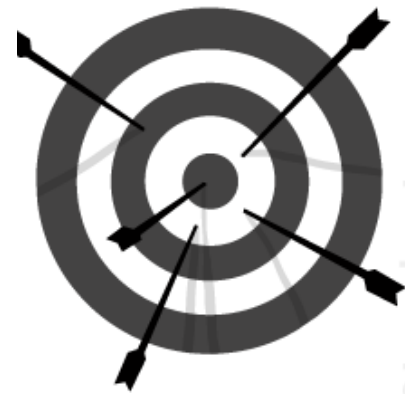
-



ab 10 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Der*die SL malt auf ein großes Papier eine Zielscheibe. Es wird eine grundsätzliche Frage gestellt und in jedes Segment (Tortenstück) ein Themenbereich angesiedelt.



z.B. „Wie zufrieden war ich mit ...“

„...der Tagesgestaltung“

„...der Zusammenarbeit im Team“

„... der eigenen Motivation“

Jede*r TN bekommt gemäß der Anzahl der Segmente Klebeunkte und soll diese nun verteilen. Dabei gilt, je weiter weg von der Mitte, desto negativer ist die Wahrnehmung. Im Anschluss kann über das Gesamtergebnis gesprochen werden und die Option einer zusätzlichen freiwilligen, mündlichen Rückmeldung freigestellt werden.

8.7. ABSCHIED

Eine gemeinsam verbrachte Zeit mit zahlreichen Themen, Erlebnissen und den unterschiedlichen Beziehungen zwischen den TN hat einen Gruppenprozess in Gang gebracht, den es nun mit Hilfe eines kurzen Rituals zu verabschieden gilt.

ABSCHIEDSRAKETE



1 Minute



-



schnell



-



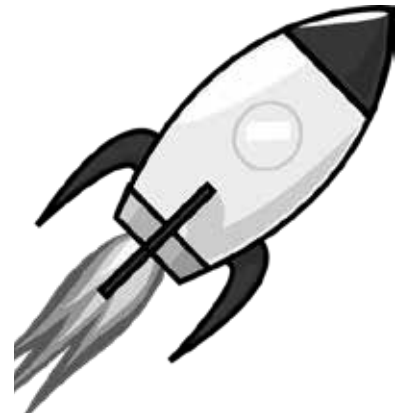
alle TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Um alle nochmal beisammen zu haben, bildet sich ein Kreis aus allen TN, die sich an den Händen halten.

Es wird von 10 aus runtergezählt und währenddessen Richtung Mitte zusammen gerückt. Wenn man bei 0 angekommen ist rufen alle :

“Und tschüss“ und die Wege trennen sich.



JURTENKREIS



5 Minuten



-



aktivierend



-



10-24 TN

BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Zu Beginn des Spiels sollten die TN auf die gemeinsame Aufgabe eingestimmt und Ruhe eingekehrt sein, denn die Aufgabe erfordert Konzentration.



Der*die SL sollte sich am Spiel beteiligen.
Eine gerade Anzahl von TN bildet einen Kreis.
Alle stehen mit dem Gesicht zur Kreismitte.
Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zählen ab:
"1", "2", "1", "2" usw.

Alle stehen sehr dicht nebeneinander (Schulter an Schulter, Füße stehen dicht zusammen) und fassen sich dann an den Händen.
Gleichzeitig lassen sich alle "1"er langsam mit geradem Körper nach vorne, alle "2"er mit geradem Körper langsam nach hinten fallen. Dadurch entsteht ein straffgespannter Zick-Zack-Kreis.

WARMER RÜCKEN



Ca. 30 Minuten



Din A3 Papier, Stifte,
Kreppklebeband



ruhig

Die SL schreibt allen
TN etwas auf den
Zettel.



10 - 30 TN



BESCHREIBUNG / DURCHFÜHRUNG

Alle TN heften sich gegenseitig einen Din A3 Zettel auf den Rücken.

Die TN gehen durch den Raum (Musik!) und schreiben sich gegenseitig positive Aussagen und Wünsche, die sie dem*der Anderen mit auf den Weg geben wollen, auf den Rücken. Dies geschieht anonym. Anschließend werden die Zettel zusammengefaltet und jede*r nimmt seinen mit nach Hause. Dort kann er dann ausgepackt und gelesen werden.



9. IMPULSE / KURZGESCHICHTEN

Sich auf sich besinnen, kurz inne halten im meist so belebten Alltag. Ankommen und zur Ruhe kommen und sich mit sich beschäftigen, zurück blicken und nach vorn sehen. All das ist bei TEO Veranstaltungen möglich.

Anbei befindet sich eine kurze Sammlung von Textvorlagen oder Vorschlägen zur möglichen Verwendung in den Plena, als Einstieg in der Kleingruppe oder bei den Nachtgedanken.

„BEPPO STRAßENKEHRER“

Wenn jemand auch sehr viele Freunde hat, so gibt es darunter doch immer einige wenige, die einem ganz besonders nahestehen und die einhatte zwei allerbeste Freunde, die beide jeden Tag zu ihr kamen und alles mit ihr teilten, was sie hatten. Der eine war jung, und der andere war alt. Und Momo hätte nicht sagen können, welchen von beiden sie lieber hatte.

Der Alte hieß Beppo Straßenkehrer. In Wirklichkeit hatte er wohl einen anderen Namen, aber da er von Beruf Straßenkehrer war und alle ihn deshalb so nannten, nannte er sich selbst auch so. Beppo Straßenkehrer wohnte in der Nähe des Amphitheaters in einer Hütte, die er sich aus Ziegelsteinen, Wellblechstücken und Dachpappe selbst zusammengebaut hatte. Er war ungewöhnlich klein und ging obendrein immer ein bisschen gebückt, so dass er Momo nur wenig überragte. Seinen großen Kopf, auf dem ein kurzer weißer Haarschopf in die Höhe stand, hielt er stets etwas schräg, und auf der Nase trug er eine kleine Brille. Manche Leute waren der Ansicht, Beppo Straßenkehrer sei nicht ganz richtig im Kopf. Das kam daher, dass er auf Fragen nur freundlich lächelte und keine Antwort gab. Er dachte nach. Und wenn er eine Antwort nicht nötig fand, schwieg er. Wenn er aber eine für nötig hielt, dann dachte er über diese Antwort nach. Manchmal dauerte es zwei Stunden, mitunter aber auch einen ganzen Tag, bis er etwas erwiderte. Inzwischen hatte der andere natürlich vergessen, was er gefragt hatte, und Beppos Worte kamen ihm wunderlich vor.

Nur Momo konnte so lange warten und verstand, was er sagte. Sie wusste, dass er sich so viel Zeit nahm, um niemals etwas Unwahres zu sagen. Denn nach seiner Meinung kam alles Unglück der Welt von den vielen Lügen, den absichtlichen, aber auch den unabsichtlichen, die nur aus Eile oder Ungenauigkeit entstehen.

„BEPPO STRAßENKEHRER“

Er fuhr jeden Morgen lange vor Tagesanbruch mit seinem alten, quietschenden Fahrrad in die Stadt zu einem großen Gebäude. Dort wartete er in einem Hof zusammen mit seinen Kollegen, bis man ihm einen Besen und einen Karren gab und ihm eine bestimmte Straße zuwies, die er kehren sollte.

Beppo liebte diese Stunden vor Tagesanbruch, wenn die Stadt noch schlief. Und er tat seine Arbeit gern und gründlich. Er wusste, es war eine sehr notwendige Arbeit.

Wenn er so die Straßen kehrte, tat er es langsam, aber stetig: Bei jedem Schritt einen Atemzug und bei jedem Atemzug einen Besenstrich. Dazwischen blieb er manchmal ein Weilchen stehen und blickte nachdenklich vor sich hin. Und dann ging es wieder weiter: Schritt - Atemzug - Besenstrich.

Während er sich so dahinbewegte, vor sich die schmutzige Straße und hinter sich die saubere, kamen ihm oft große Gedanken. Aber es waren Gedanken ohne Worte, Gedanken, die sich so schwer mitteilen ließen wie ein bestimmter Duft, an den man sich nur gerade eben noch erinnert, oder wie eine Farbe, von der man geträumt hat. Nach der Arbeit, wenn er bei Momo saß, erklärte er ihr seine großen Gedanken. Und da sie auf ihre besondere Art zuhörte, löste sich seine Zunge, und er fand die richtigen Worte. "Siehst du, Momo", sagte er dann zum Beispiel, "es ist so: Manchmal hat man eine sehr lange Straße vor sich. Man denkt, die ist so schrecklich lang; das kann man niemals schaffen, denkt man."

„BEPPO STRAßENKEHRER“

Er blickte eine Weile schweigend vor sich hin, dann fuhr er fort: "Und dann fängt man an, sich zu beeilen. Und man eilt sich immer mehr. Jedes Mal, wenn man aufblickt, sieht man, dass es gar nicht weniger wird, was noch vor einem liegt. Und man strengt sich noch mehr an, man kriegt es mit der Angst, und zum Schluss ist man ganz außer Puste und kann nicht mehr. Und die Straße liegt immer noch vor einem. So darf man es nicht machen."

Er dachte einige Zeit nach. Dann sprach er weiter: "Man darf nie an die ganze Straße auf einmal denken, verstehst du? Man muss nur an den nächsten Schritt denken, an den nächsten Atemzug, an den nächsten Besenstrich. Und immer wieder nur an den nächsten." Wieder hielt er inne und überlegte, ehe er hinzufügte: "Dann macht es Freude; das ist wichtig, dann macht man seine Sache gut. Und so soll es sein."

Und abermals nach einer langen Pause fuhr er fort: "Auf einmal merkt man, dass man Schritt für Schritt die ganze Straße gemacht hat. Man hat gar nicht gemerkt wie, und man ist nicht außer Puste." Er nickte vor sich hin und sagte abschließend: "Das ist wichtig."

„DIE GESCHICHTE VOM GRAFEN, DER SEHR ALT WURDE“

„Er verließ niemals das Haus, ohne sich zuvor eine Hand voll Bohnen einzustecken. Er tat dies nicht etwa, um die Bohnen zu kauen. Nein, er nahm sie mit, um die schönen Momente des Tages bewusster wahrzunehmen und sie besser zählen zu können...

Jede gute Kleinigkeit, die er tagsüber erlebte – einen fröhlichen Plausch auf der Straße, das Lachen seiner Frau, ein köstliches Mahl, eine feine Zigarre, einen schattigen Platz in der Mittagshitze, ein Glas guten Weins, der Duft einer Rose – für alles, was die Sinne erfreute, ließ er eine Bohne von der rechten in die linke Jackentasche wandern. Manchmal waren es gleich zwei oder drei.

Abends saß er dann zu Hause und zählte die Bohnen aus der linken Tasche. Er zelebrierte diese Minuten: so führte er sich vor Augen, wie viel Schönes ihm an diesem Tag widerfahren war und freute sich. Und sogar an einen Abend, an dem er bloß eine Bohne zählte, war der Tag gelungen und es hatte sich zu leben gelohnt.“

Mögliche Fragestellungen:

- ⇒ Vom Aufstehen heute morgen bis jetzt: Was ist alles passiert? Wem bist du begegnet und wie war das?
- ⇒ Für was oder wen möchtest Du nun einfach mal ‚Danke‘ sagen
- ⇒ Für was oder wen möchtest Du aber auch ‚bitten‘?

Auch als Morgenandacht möglich, dann werden Bohnen verteilt, die über den Tag bei schönen Momenten von der einen in die andere Hosentasche gepackt werden können. Kann abends wieder aufgegriffen werden, eventuell zusammen mit dem Text „25 kleine Freuden“.

„DIE WICHTIGEN DINGE IM LEBEN“

Eines Tages hält ein Zeitmanagementexperte vor einer Gruppe leitender Angestellten einen Vortrag. Er will den Teilnehmenden eine wichtige Sache mit Hilfe einer Darbietung vor Augen führen, die sie nicht mehr vergessen sollen.

Als er vor der Gruppe dieser qualifizierten angehenden Abteilungsleitenden steht, sagt er: *„Es ist Zeit für ein Rätsel!“*.

Er nimmt ein großes leeres Glasgefäß mit großer Öffnung und stellt es vor sich auf den Tisch. Dann legt er zwölf faustgroße Steine vorsichtig einzeln hinein.

Als er es mit den Steinen bis oben gefüllt hat und kein Platz mehr für einen weiteren Stein ist, fragt er, ob das Gefäß nun wohl voll sei. Alle sagen: *„Ja!“*

Er fragt: *„Wirklich“?*, greift unter den Tisch und holt einen Topf mit Kieselsteinen hervor. Einige davon kippt er in das Gefäß und schüttelt dieses so, dass sich die Kieselsteine in die Lücken zwischen den großen Steinen absetzen.

Er fragt die Gruppe erneut: *„Ist die Vase nun voll?“*

Nun ahnen die Teilnehmer etwas, und jemand antwortet:

„Wahrscheinlich nicht!“

„Gut“, antwortet er. Er greift wieder unter den Tisch und bringt einen Topf mit Sand hervor. Er schüttet Sand in das Gefäß, und wiederum sucht sich der Sand den Weg in die Lücken zwischen den großen Steinen und den Kieselsteinen.

Dann seine erneute Frage: *„Ist die Vase jetzt voll?““*

„Nein“, rufen die Kursteilnehmenden.

Jetzt nimmt er einen mit Wasser gefüllten Krug, und gießt die Vase bis zum Rand voll. Nun schaut er die Kursteilnehmenden an und fragt sie:

„Was ist wohl der Sinn meiner Vorstellung?“

„DIE WICHTIGEN DINGE IM LEBEN“

Eine Person hebt die Hand und sagt: „Es bedeutet, dass egal, wie voll auch dein Terminkalender ist, wenn du es wirklich versuchst, kannst du noch einen Termin dazwischen schieben.“

„Nein“, antwortet der Dozent, „das ist nicht der Punkt.“

Die Moral der Vorstellung heißt vielmehr: „Wenn ihr nicht zuerst mit den großen Steinen das Gefäß füllt, könnt ihr sie später nicht mehr hineinsetzen. - Was sind die großen Steine in eurem Leben?

Eure Kinder; Personen, die ihr liebt; eure Träume Dinge zu tun, die ihr liebt; Zeit für euch selbst zu haben; es ist eure Gesundheit; eure Lebenspartner.

Denkt immer daran, diese großen Steine zuerst in euer Leben zu bringen, sonst bekommt ihr sie nicht mehr unter. Wer zuerst mit den unwichtigen Dingen beginnt (Kieselsteine, Sand), füllt sein Leben mit kleinen Dingen, beschäftigt sich mit Sachen, die keinen Wert haben und wird nie die wertvolle Zeit haben, für die großen und wichtigen Dinge (eben die großen Steine).“

Impuls:

- ⇒ Diese Geschichte kann mit vorhandenen Materialien auch als Anspiel verdeutlicht werden.
- ⇒ Heute Abend oder Morgen früh, wenn du über diese kleine Geschichte nachdenkst, stelle dir folgende Frage:
 - Was sind die großen Steine in deinem Leben?
 - Wenn du sie kennst, dann fülle deine Vase zuerst damit!

Quelle: Verfasser unbekannt

„GEDANKEN EINER KERZE“

«Jetzt habt ihr mich entzündet und schaut in mein Licht. Ihr freut euch an meiner Helligkeit, an der Wärme, die ich spende. Und ich freue mich, dass ich für euch brennen darf. Wäre dem nicht so, läge ich vielleicht irgendwo in einem alten Karton - sinnlos, nutzlos. Sinn bekomme ich erst dadurch, dass ich brenne.

Aber je länger ich brenne, desto kürzer werde ich. Ich weiß, es gibt immer beide Möglichkeiten für mich: Entweder bleibe ich im Karton - unangerührt, vergessen, im Dunkeln - oder aber ich brenne, werde kürzer, gebe alles her, was ich habe, zugunsten des Lichtes und der Wärme. Somit führe ich mein eigenes Ende herbei.

Und doch, ich finde es schöner und sinnvoller, etwas herzugeben zu dürfen, als kalt zu bleiben und im düsteren Karton zu liegen....

Schaut, so ist es auch mit euch Menschen!

Entweder ihr zieht euch zurück, bleibt für euch - und es bleibt kalt und leer-, oder ihr geht auf die Menschen zu und schenkt ihnen von eurer Wärme und Liebe, dann erhält euer Leben Sinn. Aber dafür müsst ihr etwas in euch selbst hergeben, etwas von eurer Freude, von eurer Herzlichkeit, von eurem Lachen, vielleicht auch von eurer Traurigkeit.

Ich meine, nur wer sich verschenkt, wird reicher. Nur wer andere froh macht, wird selbst froh. Je mehr ihr für andere brennt, um so heller wird es in euch selbst. Ich glaube, bei vielen Menschen ist es nur deswegen düster, weil sie sich scheuen, anderen ein Licht zu sein. Ein einziges Licht, das brennt, ist mehr wert als alle Dunkelheit der Welt. Also, lasst euch ein wenig Mut machen von mir, einer winzigen, kleinen Kerze.»

Dazu können Teelichter verteilt oder im Raum verteilt angezündet werden, um das Bild zu verdeutlichen.

„HUNDERT EURO“

Eine kleine Geschichte, die allen Mut machen soll, die von Ihrem eigenen Wert nicht so ganz überzeugt sind. Diese Geschichte kann auch als Anspiel gestaltet und selbst durchgeführt werden.

Ein wohlbekannter Sprecher startete sein Seminar, indem er einen Scheck von 100 EURO hoch hielt. In dem Raum saßen insgesamt 200 Leute. Er fragte: "Wer möchte diesen Scheck haben?" Alle Hände gingen hoch.

Er sagte: "Ich werde diesen 100-EURO-Scheck einem von Euch geben, aber zuerst lasst mich eins tun." Er zerknitterte den Scheck. Dann fragte er: "Möchte ihn immer noch einer haben?" Die Hände waren immer noch alle oben.

"Also", erwiderte er: "Was ist wenn ich das tue?" Er warf ihn auf den Boden und rieb den Scheck mit seinen Schuhen am dreckigen Untergrund. Er hob den Scheck auf; er war zerknittert und völlig dreckig. "Nun, wer möchte ihn jetzt noch haben?" Es waren immer noch alle Arme in der Luft.

Dann sagte er: "Liebe Freunde, wir haben soeben eine sehr wertvolle Lektion gelernt. Was auch immer mit dem Scheck geschah, ihr wolltet ihn haben, weil er nie an seinem Wert verloren hat. Er war immer noch und stets 100 EURO wert. Es passiert oft in unserem Leben, dass wir abgestoßen, zu Boden geworfen, zerknittert und in den Dreck geschmissen werden. Das sind Tatsachen aus dem alltäglichen Leben. Dann fühlen wir uns, als ob wir wertlos wären. Aber egal was passiert ist oder was passieren wird, DU wirst niemals an Wert verlieren. Schmutzig oder sauber, zerknittert oder fein gebügelt, DU bist immer noch unbezahlbar für all jene, die dich über alles lieben. Der Wert unseres Lebens wird nicht durch das bewertet, was wir tun oder wen wir kennen, sondern dadurch WER DU BIST.

KERZENRUNDE

Die TN sitzen im Kreis. In der Mitte brennt eine Kerze. Alle TN haben ein Teelicht. Die SL spricht ein besonderes Thema an, dieses kann auch aus der Gruppe heraus kommen. Die TN bekommen nun Zeit darüber nachzudenken. Anschließend können sie ihre Kerze anzünden und einen (oder auch mehrere) Gedanken dazu äußern. Die Gedanken werden dann in Form des Teelichtes, um die Kerze, in der Mitte herum angeordnet.

Diese Methode eignet sich auch in Verbindung mit einer Geschichte. Der Impuls bestimmt dann den Gedanken für das Teelicht.

LABYRINTH– MEIN LEBENSWEG

Sich mit seinem Lebensweg auseinanderzusetzen, Hindernisse zu betrachten, Wege, die man gegangen ist, kann das Ankommen für Jugendliche erleichtern und verbildlicht ihren eigenen Weg.

Jede*r TN bekommt einen Wassertropfen auf eine Klarsichtfolie, in der sich eine Kopie eines Labyrinthes befindet.

Es besteht nun die Aufgabe, den Wassertropfen durch die Gänge in die Mitte des Labyrinthes zu bringen. Dabei soll sich der eigenen Lebensweg vor Augen geführt werden. Bei einem kurzen Zusammenkommen können auch die letzten Tage betrachtet werden.

Wo gab es Hindernisse? Wo musste man Umwege gehen?

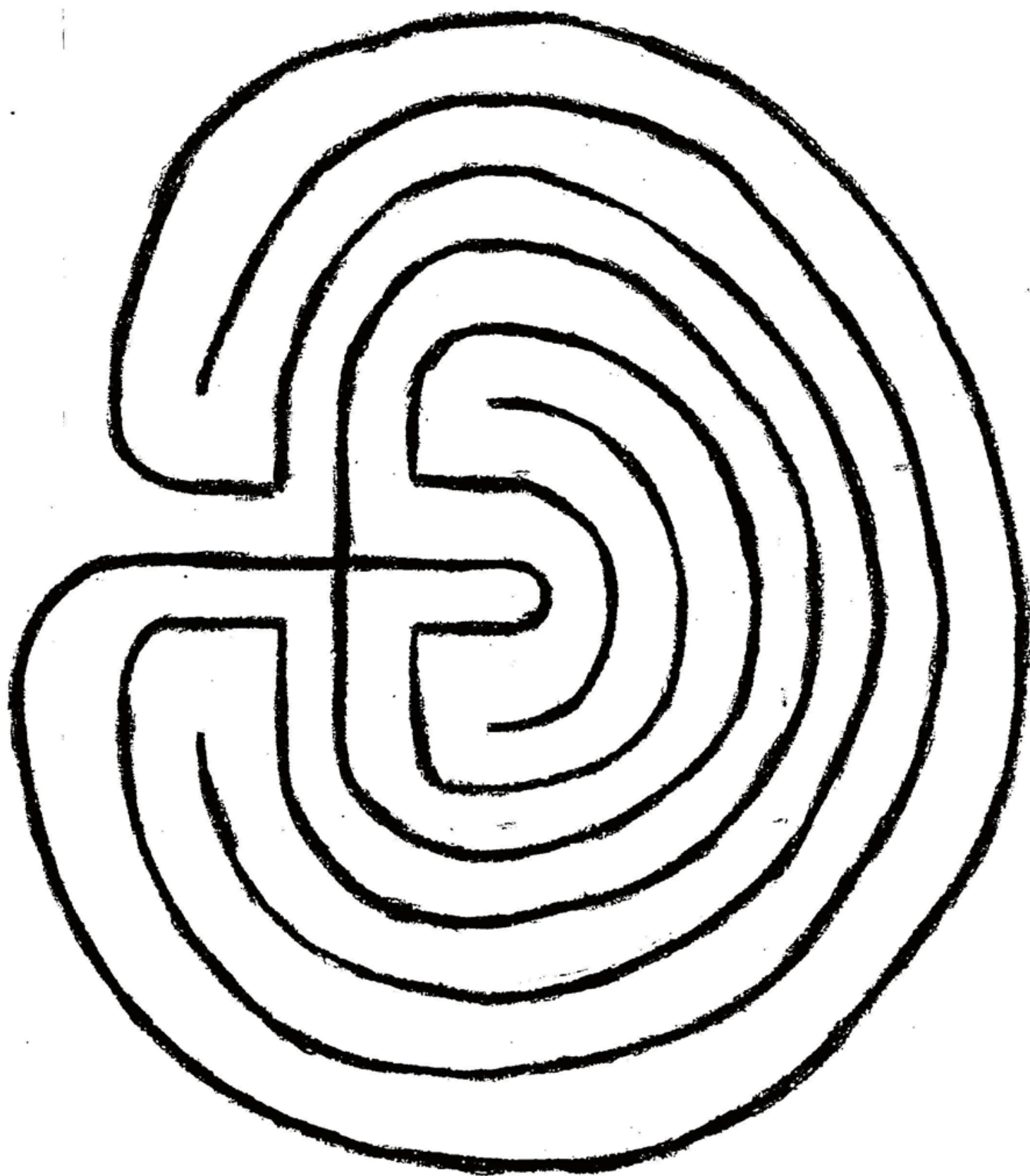
Welcher Weg war offensichtlich? Welcher eher versteckt? Was für ein Ziel hat man vor Augen? Wohin gehe ich? Wer begleitet mich?

Materialien:

- Kopiervorlage (s. nächste Seite)
- Klarsichtfolien (glatt)
- Gefäß mit Wasser
- Musik zur Begleitung

Quelle: kja Würzburg, Methodenmappe Gruppenleiterschulungen (KLJB, kja, KJG)

LABYRINTH- MEIN LEBENSWEG



PUZZLE– DU BIST EINZIGARTIG

Einleitung

Niemand kann seine Schritte teilen, und sie einem andern geben.
Man muss nicht überall bleiben, man muss nicht immer gehn.
Mann kann nicht vor sich selber flüchten, man kann nur für sich selber stehn. Und sollte sich vor gar nix fürchten, es gibt keinen Grund nicht nach vorne zu sehn.

(Zitat aus Lied von XAVAS: „Schau nicht mehr zurück“)

Jeder ist einmalig und unersetzbar, genauso wie ein kleines Puzzleteil, welches genauso wichtig ist wie jedes andere. Auch wenn man sich besonders in unserem Alltag ganz klein vorkommt, ist es ganz gut sich ins Gedächtnis zu rufen, wie wichtig jeder Einzelne für unsere Gesellschaft ist.

Kurzgeschichte:

Neulich sagte mir eine Bekannte: „ich weiß gar nicht, was das Leben für einen Sinn hat. Und noch viel weniger weiß ich, was ich hier soll. Wenn ich ein Goethe oder ein Einstein wäre... Aber mich zeichnen keine besonderen Begabungen aus. Ich bin in jeder Hinsicht ein reiner Durchschnittsmensch.“

„Hast Du schon einmal ein Puzzle gelegt?“, fragte ich zurück.

Sie sah mich erstaunt an. „Ja klar, früher einmal 3000 Teile“, lachte sie.

„Ist es da einmal vorgekommen, dass dir ein Puzzleteil verloren gegangen ist?“

„Ja, das ist mir einmal passiert. Ein blaues Stück fehlte, ein Teil vom Himmel. Alle sehen sie ähnlich aus und doch ist jedes anders.“

PUZZLE– DU BIST EINZIGARTIG

Ich habe gesucht und gesucht, selbst im Staubsauger, aber ich habe es nicht mehr gefunden. Zwei Wochen hatte ich an dem Puzzle gearbeitet, und dann war es nicht vollständig.“

„Nun stelle dir einmal vor, die ganze Welt mit allem Leben, das aus ihr hervorgeht, wäre ein Riesenpuzzle, zu dem jeder Mensch an seinem Platz dazu beiträgt, dass das Ganze sich zu einem vollkommenen Bild zusammenfügt. Dann würde, wenn es dich nicht gäbe, würde der Welt an einer Stelle etwas Wesentliches fehlen. Vielleicht ein Stück vom Himmel?!“

Impuls:

Zum Nachdenken und als Erinnerungsstück könnten Puzzleteile an die TN verteilt werden. Dazu Fragen mit auf den Weg gegeben werden wie:

- ⇒ Wo finde ich Platz?
- ⇒ Wo möchte ich meinen Platz einnehmen?

Die Botschaft, dass jeder Mensch einzigartig ist und einen wichtigen, unverwechselbaren Platz in der Welt einnimmt, steht hierbei im Mittelpunkt.

„SPRUNG IN DER SCHÜSSEL“

Es war einmal eine alte chinesische Frau, die zwei große Schüsseln hatte, die von den Enden der Stange hingen, die sie über ihren Schultern trug. Eine der Schüsseln hatte einen Sprung, während die andere makellos war und stets eine volle Portion Wasser fasste. Am Ende der langen Wanderung vom Fluss zum Haus der alten Frau, war die andere Schüssel jedoch immer nur noch halb gefüllt. Zwei Jahre lang geschah dies täglich: Die alte Frau brachte immer nur eine und eine halbe Schüssel Wasser mit nach Hause. Die makellose Schüssel war natürlich sehr stolz auf ihre Leistung, aber die arme Schüssel mit dem Sprung schämte sich wegen ihres Makels und war betrübt, dass sie nur die Hälfte dessen verrichten konnte, wofür sie gemacht worden war.

Nach zwei Jahren, die ihr wie ein endloses Versagen vorkamen, sprach die Schüssel zu der alten Frau: „Ich schäme mich so, wegen meines Sprungs, aus dem den ganzen Weg bis zu deinem Haus immer Wasser läuft.“ Die alte Frau lächelte und sprach: „Ist dir aufgefallen, dass auf deiner Seite des Weges Blumen blühen, aber auf der Seite der anderen Schüssel nicht?“- „Ich habe auf deiner Seite des Pfades Blumensamen gesät, weil ich mir deines Fehlers bewusst war. Nun gießt du sie jeden Tag, wenn wir nach Hause laufen.“ „Zwei Jahre lang konnte ich diese wunderschönen Blumen pflücken und den Tisch damit schmücken. Wenn du nicht genauso wärst, wie du bist, würde diese Schönheit nicht existieren und unser Haus beehren.“

Diese Geschichte kann vielfältig eingesetzt werden (Abendimpuls, Gesprächsöffner oder Entspannungsmoment).

Quelle: <https://www.erkennntnisweg.de/weisheit/sprung.php>

STEINE - BALLAST ABWERFEN

Steine, die ins Wasser geworfen werden, ziehen Kreise.

Auch Freizeiterlebnisse tun dies.

Bei einem Abendimpuls wird eine Kerze in der Mitte des Kreises angezündet, darum liegen viele vorher gesammelte Steine.

Die TN werden aufgefordert sich einen Stein auszusuchen, der ihnen gefällt.

Es wird ihnen dann Zeit gegeben, sich mit dem ausgewählten Stein zu beschäftigen: Wie fühlt er sich in der Hand an? Wie sieht er aus? Gibt es Besonderheiten? Ist er kalt? Hat er Kanten oder Abrundungen? etc.

Die Beobachtungen können auf das eigenen Leben bezogen werden: Überleg dir, in welchen Momenten dein Stein rau und kalt ist. Wo hast du andere verletzt? Wie möchtest du gern sein? Was macht dich aus?

Steine können auch Stolpersteine sein. Überleg doch mal, wo du gestolpert bist oder wo du verhindert hast, dass jemand anderes stolpert. Was hast du unternommen?

Zum Ende der Meditation werden die TN aufgefordert ein zentrales Wort auf den Stein zu schreiben. Etwas was ihnen wichtig ist, worüber sie länger nachgedacht haben.

Wenn in der Umgebung ein See, Fluss o.ä. ist, kann man diese Steine, den Ballast abwerfen und Kreise im Wasser ziehen lassen. Andersfalls können die TN den Stein als Erinnerung an eine besondere Zeit mit nach Hause nehmen.

„TRADITION“

Das junge Paar war frisch verheiratet. Eines Tages beschloss die junge Frau, eine Lammkeule zu schmoren.

Bevor sie das Ganze in den Ofen schob, schnitt sie von der Keule das untere Stück ab und legte dann die zwei Teile nebeneinander in den Schmortopf.

Ihr Mann schaute ihr über die Schulter und fragte sie: “Warum machst du das?”

“Ich weiß nicht, aber meine Mutter machte das immer genau so.” war die Antwort.

Daraufhin fragte der Mann seine Schwiegermutter, warum sie das untere Stück der Keule abschnitt.

“Ich weiß nicht, aber meine Mutter machte das immer genau so.” antwortete die Schwiegermutter.

Die Großmutter war noch am Leben und so ging der Mann zu ihr und fragte auch sie, warum sie den unteren Teil der Lammkeule vor dem Schmoren abschnitt.

Und die Großmutter antwortet: “Ach, das hat einen ganz einfachen Grund: Mein Schmortopf war damals so klein, dass der ganze Braten einfach nicht hineinpasste.”

Diese Geschichte kann vielfältig eingesetzt werden (Abendimpuls, Gesprächsöffner oder Entspannungsmoment).

Quelle: aus Nancy Friday “Wie meine Mutter”, leicht geändert. Gefunden auf www.zeitzuleben.de

10. WEITERE INSPIRATIONEN

Für weitere Inspirationen empfehlen wir folgende Datenbanken:

- <https://www.praxis-jugendarbeit.de/>
 - ⇒ Umfassende Sammlung von Spielen, Methoden, Andachten und Praxistipps
- <http://www.bpb.de/lernen/formate/methoden/227/methodendatenbank>
 - ⇒ gut sortierte und umfangreiche Methodenbank der Bundeszentrale für politische Bildung
- https://www.sachsen.schule/~sud/methodenkompodium/module/ansatz2/3_1_1.htm
 - ⇒ Methodenkompodium: Demokratieerziehung an Schulen
- www.fundus-jugendarbeit.de
 - ⇒ Ein Material- und Informationsdienst für die kirchliche Jugendarbeit
- <http://www.kjg-kursknacker.de/>
 - ⇒ Material-Download des „Kursknacker“ von kjg möglich

II. PLATZ FÜR NOTIZEN

II. PLATZ FÜR NOTIZEN

I 2. IMPRESSUM

Herausgeber:

Büro des Arbeitsbereiches Schulkooperative Arbeit/TEO des
Hauptbereiches Schule, Gemeinde-und Religionspädagogik der
Evangelisch -Lutherischen Kirche in Norddeutschland

Bischofstr. 4, 19055 Schwerin

Tel 0385-590038100

www.teo.nordkirche.de

Leitung des Hauptbereiches: Hans-Ulrich Keßler

Leitung des Arbeitsbereiches: Carola Häger-Hoffmann

Redaktion: TEO, Schwerin 2019, Carola Häger-Hoffmann,
Anne Herrmann, Jasmin Kunde, Sabrina Niehoff, Stefan Wiese

Die Schulkooperative Arbeit/TEO ist ein unselbständiges Werk im
Hauptbereich.

Am Hauptsitz in Schwerin sowie in Greifswald und Hamburg sind
zehn Mitarbeitende tätig. Pro Jahr gibt es rund 30 Groß-
veranstaltungen, durchschnittlich mit jeweils 100 Schüler*innen; dazu
30 Trainings, die als Fortbildungen für Lehrer*innen anerkannt sind.
TEO-Veranstaltungen finden in Zusammenarbeit mit dem Erzbistum
Hamburg statt.

Pro Jahr wirken rund 300 ehrenamtliche Kräfte mit.

Zum Hauptbereich gehören auch das Pädagogisch-Theologische
Institut und die Nordkirchenbibliothek.



Arbeitsbereich Schulkooperative Arbeit / TEO
Tage Ethischer Orientierung

Arbeitsbereich Schulkooperative Arbeit/TEO
in der Nordkirche
Bischofstr. 4
19055 Schwerin
Tel.: 0385 / 59038 - 100
Fax: 0385 / 59038 - 138

teo.nordkirche.de