



Die Nacht in der Wüste ¹

Ziel: Die Jugendlichen erlernen in diesem Rollenspiel, sinnvolle und strategisch richtige Entscheidungen zu treffen.

Anleitung: Erläutern Sie den Jugendlichen die nachfolgende Ausgangslage:

Auf einer Jeeptour durch die Sahara platzt an einem der drei Wagen ein Reifen. Ohne Ersatzreifen gibt es keine Chance auf Weiterfahrt. Zwei der vier Mitfahrer können in den beiden anderen Jeeps untergebracht werden. Für zwei der Touristen bedeutet die Reifenpanne, dass sie über Nacht am Wagen warten müssen, bis am nächsten Morgen Rettung kommt. Es sind ausreichend Lebensmittel und Wasser sowie ein Zelt vorhanden, so dass für die beiden Wartenden keine Lebensgefahr besteht.

Folgende Rollen können an die vier Mitfahrer des „Pannenjeeps“ verteilt werden z. B. Schüler, Profifußballer, 50-jähriger Unternehmer, bekannter Politiker, Elektriker, pensionierter Beamter, Hausfrau, Rettungssanitäter oder Student, der in seiner Freizeit gerne Marathon läuft. Diese Rollen sind nur eine Anregung. Selbstverständlich können Sie als Spielleiter andere bzw. weitere Rollen erfinden, austauschen bzw. hinzufügen. Die Gruppe hat 30 Minuten Zeit, die Entscheidung zu treffen, welche beiden Personen am Auto zurückbleiben müssen.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ © Arbeitsgemeinschaft »Jugend in eigener Sache«.



Diskutieren Sie mit den Jugendlichen im Anschluss an das Rollenspiel über den Entscheidungsprozess. Die nachfolgenden Fragestellungen können hierbei zu Ihrer Orientierung dienen:

- Wer ergreift die Initiative?
- Wer verteidigt sich nur, wer greift andere an?
- Wer hält zu wem?
- Setzen die Jugendlichen Körpersprache ein?
- Inwieweit versetzen sich die Jugendlichen in die ihnen zugeteilten Rollen?
- Gibt es Versuche, die Entscheidung zu umgehen oder werden Kompromisse gefunden?
- Wie ist die Qualität der Entscheidung?
- Ist die Entscheidung überzeugend für alle oder aus Zeit- oder Machtgründen einseitig?

Varianten:

1. Die Entscheidung muss einstimmig getroffen werden, d. h. jeder einzelne Jugendliche muss von der Auswahl überzeugt sein.
2. Jedem Jugendlichen wird ein Beobachter (aus den Reihen der Jugendlichen) zugeteilt, der seine Beobachtungen schriftlich festhält.

Gruppengröße: 8 bis 16 Teilnehmer.

Dauer: ca. 60 bis 75 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Handeln mit Weitblick, Kommunikationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit.

Initiative

PROJEKTARBEIT



Schülerzeitung

Ziel: Die Jugendlichen werden aktiv und handeln selbstverantwortlich.

Anleitung: Als Einstieg in das Thema könnten Sie z. B. mit den Jugendlichen zusammen den Aufbau einer regionalen Tageszeitung näher betrachten. Begeistern Sie die Jugendlichen von der Idee, eine eigene Schülerzeitung zu gestalten.

Die Jugendlichen können sich in dieser Übung als Redakteure versuchen, strittige Themen diskutieren, andere informieren, Diskriminierungen ansprechen, lustige Neuheiten präsentieren usw. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Weisen Sie die Jugendlichen darauf hin, dass in einer Schülerzeitung niemand bloßgestellt werden darf und keine Unwahrheiten verbreitet werden dürfen.

Geben Sie den Schülern einige Tage Zeit, ein Thema zu wählen. Um Dopplungen zu vermeiden, sollten diese Themen nochmals in der Gemeinschaft besprochen werden. Für die Erstellung des Beitrags sollten die Jugendlichen ausreichend Zeit zur Verfügung haben. Im Anschluss an das Projekt kann die Zeitung im Klassenzimmer ausgestellt, im Internet präsentiert oder in der Schule bzw. der Jugendgruppe verteilt werden.

Dauer: Dieses Projekt können Sie einmalig oder monatlich durchführen.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Eigenverantwortung, Fleiß / Selbstdisziplin, Kommunikationsfähigkeit.



Der Herr der Ringe ¹

Ziel: Die Jugendlichen treffen in dieser Übung gemeinschaftlich eine komplexe Entscheidung.

Material: Fünf etwa 40 cm lange und gleichfarbige Schnüre mit einem Durchmesser von durchschnittlich 3 bis 6 mm. Eine der Schnüre wird durch das Verknoten der beiden Enden zu einem Ring. Durch diesen Ring werden die anderen vier Schnüre gezogen und zu jeweils vier einzelnen Ringen geknotet. Die Knoten sollten möglichst alle gleich groß sein. Wenn Sie Plastikschnüre zur Verfügung haben, bietet es sich an, die Seilenden mit einem Feuerzeug zu verschweißen anstatt zu verknoten. Dadurch wird es für die Jugendlichen schwieriger zu erkennen, wo die Verknotungsstellen liegen. Das Material zum „Herr der Ringe“ besteht also aus vier Seilringen, die durch einen Fünften verbunden werden.

Anleitung: Leiten Sie die Übung ein, indem Sie den Jugendlichen das Material zeigen. Nehmen Sie dazu den Ring, der die vier weiteren verbindet, in die Hand und zeigen ihn für alle ersichtlich in die Runde. Nehmen Sie nun alle Ringe in die Hand, „zerknüllen“ Sie diese wie ein Stück Papier und legen Sie sie in die Mitte des Raumes.

Die Aufgabe der Jugendlichen ist es nun, herauszufinden, welcher der Ringe die vier anderen verbindet. Dazu dürfen die Ringe nicht berührt werden. Zudem müssen sich die Jugendlichen auf einen Ring einigen. Eine einstimmige Entscheidung ist notwendig, Abstimmung oder „Kuhhandel“ sind nicht gestattet.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ © Stefan König: Warming-up in Seminar und Training. Beltz Verlag. Weinheim und Basel, 2. Auflage 2004.



Diskutieren Sie mit den Jugendlichen im Anschluss über das Ergebnis. Die nachfolgenden Fragestellungen können dabei hilfreich sein:

- Wie seid ihr zu eurer Entscheidung gekommen?
- Wie habt ihr die verschiedenen Meinungen zusammengefasst? Habt ihr durcheinander gesprochen oder gab es einen Wortführer?
- Habt ihr alle Meinungen beachtet oder fühlte sich eventuell jemand übergangen?
- Gab es einen Entscheidungsträger? Hielten sich andere mit ihrer Meinung eher zurück, um Auseinandersetzungen zu vermeiden?
- Habt ihr auf Mehrheitsentscheide zurückgegriffen? Wart ihr eher desinteressiert („Nehmen wir einfach den Ring, ist doch eigentlich egal!“) oder habt ihr darüber gesprochen?
- Wie seid ihr mit der vorgegebenen Zeit umgegangen? Habt ihr sie im Vorfeld geplant?

Variante: Der Zeitfaktor ist in dieser Übung sehr interessant: Setzen Sie daher der Gruppe ein Zeitlimit von z. B. 6 Minuten. Nach Ablauf dieser Zeit muss eine gemeinsame Entscheidung der Gruppe vorliegen.

Gruppengröße: 6 bis 16 Personen.

Dauer: 10 bis 15 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Belastbarkeit.



Schiffbruch ¹

Ziel: Mit dieser Übung erhalten die Jugendlichen die Möglichkeit, modellhaft Entscheidungen unter Zeitdruck zu treffen. Sie erfahren dabei, wie sich Entscheidungen sinnvoll durchführen lassen und welche Hindernisse im Weg stehen können.

Material: Aufgabenblatt „Schiffbruch“, Stifte.

Anleitung: Lesen Sie mit den Jugendlichen gemeinsam das Aufgabenblatt „Schiffbruch“ und geben Sie dann fünf Minuten Zeit, in der jeder Jugendliche die gestellte Aufgabe für sich allein lösen soll. Anschließend bilden sich Kleingruppen mit jeweils ca. acht Jugendlichen. Innerhalb von 15 Minuten soll jede Kleingruppe eine Rangfolge bilden, mit der jedes Gruppenmitglied einverstanden ist. Es wird sich nicht in allen Punkten eine einheitliche Meinung aller Gruppenmitglieder erreichen lassen. Die Jugendlichen sollen vielmehr versuchen, jeden Punkt so zu diskutieren und zu beschließen, dass alle Mitglieder zumindest teilweise zustimmen können.

Im Anschluss daran wählt jede Gruppe zwei Vertreter, die ihrer Meinung nach am besten mit der Materie umgehen können. Die Vertreter aller Gruppen setzen sich nun zusammen und entscheiden im Plenum innerhalb von 15 Minuten noch einmal. Die anderen Teilnehmer dürfen dabei zuhören und zuschauen, während der Verhandlung jedoch nichts sagen.

In der abschließenden Auswertungsphase, die zwischen 15 und 30 Minuten dauert, werden die verschiedenen Ergebnisse untereinander und mit dem Sachverständigenergebnis (von US-Marineoffizieren) verglichen. Laut den Experten sind bei einem Schiffbruch diejenigen Artikel am wichtigsten, die helfen, sich bei potenziellen Rettern bemerkbar zu machen bzw. kurzfristig zu überleben. Navigationsartikeln kommt keine besondere Bedeutung zu, da man zu weit vom Land entfernt ist, um aus eigener Kraft dorthin zu kommen. Zudem würden weder Nahrung noch Wasser dafür lange genug ausreichen.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Klee, O. aus: Spiele und Methoden für Workshops, Seminare, Erstsemestereinführungen oder einfach so zum Spaß in: www.spielereader.org.



Sachverständigenergebnis:

1. Rasierspiegel: Damit kann man die Sonne reflektieren und Signale senden.
2. Dieselöl: Kann aufs Meer ausgegossen und entzündet werden (mit einem Geldschein oder einem Stück Kleidung und Streichhölzern).
3. Wasser: Um nicht zu verdursten.
4. Nahrungsration: Diese besteht nur aus Grundnahrungsmitteln und kann notfalls über mehrere Tage gestreckt werden.
5. Plastikfolie: Damit kann man Regenwasser und Tau sammeln sowie sich gegen Unwetter schützen.
6. Schokolade: Als Reservenahrung.
7. Angel und Zubehör: Da es nicht sicher ist, ob man damit Fische fangen kann, ist die Schokolade wichtiger.
8. Nylonschnur: Um bei einem Sturm wichtige Dinge festzubinden.
9. Aufblasbares Kopfkissen: Als Schwimmhilfe/Rettungsring, wenn jemand ins Wasser gefallen ist.
10. Haifisch-Abwehr-Flüssigkeit: Ergibt nur dann einen Sinn, wenn man ins Wasser geht.
11. Cognac: Zum Desinfizieren von Wunden. Als Getränk ist Cognac in dieser Situation nicht geeignet, weil er die Poren öffnet (Wasserverlust) und durstig macht.
12. FM-Transistorradio: Macht keinen Sinn, da wegen der Erdkrümmung die Empfangsreichweite maximal 30 Kilometer beträgt und das Festland zu weit entfernt ist.
13. Karte vom Indischen Ozean: Ist nicht von Vorteil, da die Schiffbrüchigen weder ihre eigene Position genau bestimmen noch sich aus eigener Kraft landwärts fortbewegen können.
14. Moskitonetz: So weit von Land entfernt gibt es keine Mücken. Zum Fischen ist das Netz auch nicht geeignet.
15. Sextant: Ist ohne Chronometer und Tabellen relativ wertlos, da man ihn alleine für die Positionsbestimmung nicht einsetzen kann.

Ziel des Spieles ist weniger ein möglichst gutes Ergebnis, sondern vielmehr ein Erfahrungs- und Erkenntniszuwachs im Rahmen des Problemlöseprozesses.

Dauer: 1,5 bis 2 Stunden.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Belastbarkeit.

► Arbeitsblatt siehe Karte 5-004 b

Aufgabenblatt „Schiffbruch“

Du segelst zu Weihnachtsen mit einer Privatiacht auf dem offenen Meer, etwa 800 Seemeilen südöstlich von Südafrika, als an Bord ein Brand ausbricht. Du kannst nur noch die unten aufgelisteten 15 Gegenstände in das einzige vorhandene Rettungsboot mitnehmen. Da das Boot damit jedoch überlastet ist, musst du dich entscheiden, welche Artikel weggeworfen werden und welche du behalten willst.

Deine Aufgabe ist es nun, diese Gegenstände in eine Rangordnung zu bringen, je nachdem, wie notwendig sie dir in dieser Situation erscheinen. Setze Nummer 1 neben den wichtigsten Gegenstand, Nummer 2 neben den zweitwichtigsten usw.

Einige der Schiffbrüchigen haben außerdem Streichhölzer und Geld (Münzen und Scheine) dabei.

Die Liste der Gegenstände

Gegenstand	Einzel	Gruppe	Plenum
1 Sextant (ohne weitere Dokumente)			
1 Rasierspiegel			
25 l Trinkwasser			
1 großes Moskitonetz			
1 Nahrungsration, reicht für 1 Tag (pro Person)			
1 Karte des Indischen Ozeans			
1 aufblasbares Kopfkissen			
24 l Dieselöl			
1 FM-Transistorradio			
1 l Harfisch-Abwehr-Flüssigkeit			
10 m ² Plastikfolie			
1,5 l Cognac			
5 m Nylonschnur			
400 g Schokolade (pro Person)			
1 Angel mit Zubehör			



Erkundung einer Bildungseinrichtung ¹

Ziel: Die Jugendlichen machen sich während dieser Übung Gedanken über ihre berufliche Zukunft und besuchen nach einer umfassenden Recherche eine Berufliche Schule, eine Hochschule oder eine andere Bildungseinrichtung.

Material: Erkundungsbogen.

Anleitung: Es wäre wünschenswert, im Vorfeld dieses Projektes mit den Jugendlichen gemeinsam über ihre beruflichen Vorstellungen zu sprechen. Fragen Sie die Jugendlichen beispielsweise, ob sie sich über ihre Berufswünsche bereits Gedanken gemacht haben. Haben die Jugendlichen bereits konkrete Vorstellungen, können Sie z. B. mit den nachfolgenden Fragen fortfahren:

- Welcher Schulabschluss ist für die Ausbildung / das Studium notwendig?
- Wo kann die Ausbildung / das Studium absolviert werden?
- Wie lange dauert die Ausbildung / das Studium?
- Welche Anforderungen werden an die Bewerber gestellt?

Teilen Sie anschließend den Erkundungsbogen aus. Für die Beantwortung sollten Sie den Jugendlichen möglichst einige Wochen Zeit geben. Am Ende des Projektes präsentieren die Jugendlichen ihre Ergebnisse in der Klasse.

Dauer: ca. 1 Stunde zur Vorbereitung. Mehrere Wochen zur eigenverantwortlichen Bearbeitung. Die Auswertungszeit variiert je nach Gruppengröße.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Eigenverantwortung, Fleiß / Selbstdisziplin, Reflexionsfähigkeit.

► Arbeitsblatt siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Mensch, G.: Erkundung einer Beruflichen Schule. Ein Erkundungsbogen zur Vorbereitung und Durchführung. Erstveröffentlichung in: Schulmagazin 5-10, Heft 1/2006, S. 16 © Oldenbourg Schulbuchverlag GmbH, München 2006.

Erkundungsbogen

1. Notiere die Ausbildungsgänge, die du dir an der Bildungseinrichtung genauer anschauen möchtest.

2. Schreibe aus dem Telefonbuch den Namen, die Adresse und die Telefonnummer der Einrichtung heraus, die du besuchen willst.

3. Suche auf dem Stadtplan die Lage der Einrichtung. Zeichne eine kleine Lageskizze, die dir hilft, sie zu finden.

4. Notiere den Verkehrsweg von dir zu Hause zu der Bildungseinrichtung (Zug, Bus, Straßenbahn, Umsteigeorte, Abfahrtszeiten).

5. Informiere dich über „deinen“ Beruf, z. B.
 - bei einem Bekannten, der diesen Beruf ausübt,
 - im Internet usw.Notiere in Stichpunkten, was du herausgefunden hast.

6. Schreibe aus den gelben Seiten heraus, welche Firmen es in deiner Stadt und der Umgebung gibt, die diesen Beruf ausbilden könnten.

7. Was reizt dich an diesem Beruf besonders?

8. Frage vor Ort die Schüler bzw. Studenten oder die Lehrkräfte bzw. Professoren, ob deine Vorstellungen mit dem Berufsbild übereinstimmen.

9. Haben sich deine Erwartungen in Bezug auf das Berufsbild erfüllt? Begründe deine Antwort.

Eigenverantwortung

INFORMATIONEN



Schüler lernen von Schülern

Ziel: Die Jugendlichen lernen, sich selbst zu organisieren und übernehmen Verantwortung für andere.

Anleitung: Für Jugendliche gibt es vielfältige Möglichkeiten, von anderen Altersgenossen zu lernen. Einige dieser Methoden sollen hier aufgezeigt werden:

- **Lernen durch Lehren¹** ist eine Unterrichtsmethode, bei der die Jugendlichen den neuen Lehrstoff erlernen, indem sie ihn lehren. Dazu gehören die didaktische Aufbereitung, die Präsentation vor ihren Mitschülern und die gemeinsame Vertiefung. Lernen durch Lehren ist somit handlungsorientiert. Die Jugendlichen werden dadurch selbst aktiv und gewinnen ein erhöhtes Maß an Selbstständigkeit. Durch die gezielte Einbindung der Jugendlichen in den Bereichen Präsentation, Moderation und Gruppenarbeit ist die Methode besonders geeignet, um ihnen Schlüsselqualifikationen zu vermitteln. Es ist empfehlenswert, dass Sie den Jugendlichen als Berater zur Seite stehen und bei Fragen der Methodenauswahl und/oder der Bedienung von Hilfsmitteln, wie z. B. dem Overhead-Projektor, Unterstützung anbieten.
- **Lernpartnerschaften** können im Rahmen des Unterrichts oder auf freiwilliger Basis nach dem Unterricht gebildet werden. Diese können leistungsheterogen oder -homogen sein, d. h. sie können Jugendliche mit unterschiedlichem oder gleichem Wissensstand vereinen. Diese Lerngruppen können dazu dienen, Projekte zu bearbeiten. Ein Schüler kann als Tutor für Schüler einer niedrigeren Jahrgangsstufe fungieren oder anderen Schülern bei der Integration in die neue Klasse, in die neue Schule oder in das neue Land dienen.
- Schüler können anderen Schülern **Nachhilfe** erteilen.

Dauer: Diese Methode kann kontinuierlich durchgeführt werden.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Fleiß / Selbstdisziplin, Einfühlungsvermögen, Offenheit.

¹ Quelle: <http://www.ku-eichstaett.de/Fakultaeten/SLF/romanistik/didaktik/Forschung/ldl/>

Eigenverantwortung

ROLLENSPIEL



Die Orangenplantage ¹

Ziel: Die Jugendlichen führen in einer Verhandlung eine Win-Win-Situation herbei und verdeutlichen die Auswirkungen eines partnerschaftlichen Vorgehens.

Anleitung: Zwei (oder drei) Einkäufer möchten bei einer Orangenplantage Orangen möglichst günstig einkaufen. Jeweils drei bzw. vier Personen verhandeln miteinander. Es gibt die Rollen A, B, C und D. Jeder Jugendliche bekommt eine Karte, auf der seine Rolle beschrieben ist (siehe Anlage). Jeweils ein Jugendlicher der Gruppen A, B und C finden sich zu einer Verhandlungsgruppe zusammen. Jugendliche, die der Gruppe D angehören, sind Joker. Sie dürfen bei allen Verhandlungsgruppen teilnehmen und können die Gruppe auch wechseln. Die eigene Aufgabenstellung darf den anderen nicht gezeigt werden.

Nach Abschluss des Rollenspiels werden im Gespräch die einzelnen Lösungen verglichen.

Rollenbeschreibung A

Du besitzt eine Orangenplantage, die ohne chemische Mittel produziert. Der Ertrag betrug in diesem Jahr 100 Tonnen Orangen. Um die Plantage im nächsten Jahr weiterführen zu können, musst du mindestens 100.000 Dollar einnehmen. Am besten wären 20.000 Dollar mehr, dann könntest du die Bewässerungsanlage erweitern, die bisher nur 20 % der Plantage erreicht, und damit Aussehen und Qualität der Früchte noch verbessern.

Dein Ziel: Mache das beste Geschäft.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Schächtele P. in: Rachow, A. (2004): Spielbar II, managerSeminare Gerhard May Verlags GmbH Bonn, S. 145.

**Rollenbeschreibung B**

Du möchtest bei einer Orangenplantage 80 bis 100 Tonnen Orangen einkaufen, um daraus Bio-Orangensaft zu gewinnen. Mit weniger Orangen wären deine Anlagen nicht genügend ausgelastet. Du möchtest natürlich so wenig wie möglich aufwenden. Maximal kannst du 50.000 Dollar ausgeben.

Dein Ziel: Mache das beste Geschäft.

Rollenbeschreibung C

Du möchtest bei einer Orangenplantage 80 bis 100 Tonnen Orangen einkaufen, um aus den Schalen Bio-Orangenmarmelade nach englischem Rezept herzustellen. Mit weniger Orangen wären deine Anlagen nicht genügend ausgelastet. Du möchtest natürlich so wenig wie möglich aufwenden. Maximal kannst du 50.000 Dollar ausgeben.

Dein Ziel: Mache das beste Geschäft.

Rollenbeschreibung D

Du möchtest bei einer Orangenplantage 20 Tonnen Orangen einkaufen, um diese in deiner Bio-Markt-Kette als garantiert biologisch weiterzuverkaufen. Da du äußerst kundenfreundlich kalkulierst, kannst du für die Orangen, wenn das Aussehen stimmt, maximal 20.000 Dollar ausgeben.

Dein Ziel: Mache das beste Geschäft.

Variante: Das Spiel kann auch ohne die Gruppe D nur in Dreiergruppen gespielt werden. Allerdings wird es mit der Gruppe D interessanter.
Gruppengröße: Dreiergruppen und beliebig viele Joker (=D).

Dauer: 15 bis 20 Minuten Spiel zuzüglich 5 bis 10 Minuten Auswertung.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen.

Eigenverantwortung



Ich habe... aber ich möchte! ¹

Ziel: Die Jugendlichen formulieren individuelle und konkrete Wünsche bzw. Ziele und versuchen, Wege zur Zielerreichung zu finden.

Anleitung: Bitten Sie die Jugendlichen, sich in Zweier-Gruppen aufzuteilen. Ein Gruppenmitglied ist Person A, die andere Person B. Person A beginnt und formuliert zunächst den momentanen Zustand in einem Bereich oder einer Sache und anschließend ihren Wunsch. Weisen Sie die Jugendlichen darauf hin, dass der Wunsch alle Lebensbereiche umfassen kann, also Materielles, Gesundheit, Freundschaft, Schule, usw.

Person A: „Ich habe ... z. B. eine No-Name Jeans“

„und was ich wirklich möchte, ist... z. B. eine coole und angesagte Markenjeans“

Person B fragt nach: „Und was wirst du tun, um dein Ziel zu erreichen?“ Person A beantwortet diese Frage (z. B. Ich werde mir zum Geburtstag eine angesagte Markenjeans wünschen. / Ich werde mir einen Ferienjob suchen, um die angesagte Jeans kaufen zu können). Anschließend nennt Person B ihren Wunsch.

Im Anschluss an diese Übung sollte keine Auswertung stattfinden, da der Fokus auf der Übernahme von Eigenverantwortung für persönliche Wünsche und Ziele liegt.

Gruppengröße: Paarweise.

Dauer: ca. 10 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Offenheit, Reflexionsfähigkeit.

¹ © Arbeitsgemeinschaft »Jugend in eigener Sache«.

Eigenverantwortung

EINZELARBEIT



Wunsch und Ziel ¹

Ziel: Die Jugendlichen machen sich detailliert Gedanken über ihre Ziele.

Anleitung: Bitten Sie die Jugendlichen sich vorzustellen, dass sie all die Ziele in ihrem Leben erreicht hätten, die sie sich herbeiwünschen.

- Wie würden sie aussehen?
- Welche Wirkungen hätten sie?
- Was würden sie euch bringen?
- Mit welchen Worten würdet ihr diese Ziele beschreiben?

Nachfolgende Einteilung der Ziele und Wünsche kann die Gedanken strukturieren:

- **Selbstbild:** Wenn ihr genau der Mensch sein könntet, der ihr sein möchtet, über welche Eigenschaften würdet ihr verfügen?
- **Greifbare Ziele:** Welche materiellen Dinge würdet ihr gerne besitzen?
- **Wohnung:** Was ist für euch die ideale Lebensumgebung? Wie und wo würdet ihr gerne wohnen?
- **Gesundheit:** Welche Wünsche habt ihr im Hinblick auf eure Gesundheit, Fitness, Sport und alle Aspekte, die mit eurem Körper zu tun haben?

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Senge, Peter M., Kleiner A., Smith, B., Roberts, Ch., Ross, R.: Das Fieldbook zur Fünften Disziplin, Klett-Cotta, 5. Auflage 2004, S. 223-268.
Aus dem Amerik. von Maren Klostermann. Titel der Originalquelle: „Personal Mastery“.

EINZELARBEIT



- Beziehung: Welche Art von Beziehungen würdet ihr gerne zu Freunden, Familienangehörigen und anderen Menschen haben?
- Arbeit: Was ist die ideale berufliche Situation? Welche Auswirkungen sollten eure Anstrengungen haben?
- Persönliche Bestrebungen: Welche Ziele möchtet ihr in Bereichen wie persönlichen Lernerfahrungen, Reisen, Literatur oder anderen Aktivitäten gern erreichen?
- Gemeinschaft: Wie sieht eure Vision für die Gemeinschaft oder Gesellschaft aus, in der ihr lebt?
- Anderes: Gibt es weitere Bereiche in eurem Leben, in denen ihr etwas Kreatives schaffen möchtet? Welche Ziele möchtet ihr in diesen Bereichen verwirklichen?

Dauer: ca. 45 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Handeln mit Weitblick, Kommunikationsfähigkeit, Reflexionsfähigkeit.



Schiffbrüchig ¹

Ziel: Die Jugendlichen lernen während dieser Übung, zwischen Wichtigem und Unwichtigem abzuwägen und Prioritäten zu setzen.

Anleitung: Erläutern Sie den Jugendlichen die folgende Ausgangslage:

Ein Schiff strandet an einer unbewohnten Insel. Auf dieser Insel gibt es gefährliche Tiere und Tümpel mit giftigen Gasen. Alle müssen so schnell wie möglich die Insel verlassen. Das Rettungsboot ist intakt; damit könnten alle fliehen, wenn das Boot nicht zu schwer wird. Außer der Kleidung, die jeder Jugendliche am Leib trägt, können insgesamt nur zehn Gegenstände mitgenommen werden, sonst sinkt das Rettungsboot. Die Gegenstände müssen danach ausgewählt werden, wie wichtig sie für das Überleben der Gruppe in den nächsten Tagen sind. Die nächste Insel ist eine Tagesreise entfernt.

Zunächst sollte jeder Jugendliche für sich eine Liste mit jeweils zehn lebensnotwendigen Gegenständen zusammenstellen. Im Anschluss daran lesen sich die Jugendlichen ihre Listen gegenseitig vor und beraten, welche Gegenstände sie wirklich brauchen. Es empfiehlt sich, dass der „Rat“ zu diesem Zweck „öffentlich“ tagt (d. h. die Jugendlichen verhandeln laut).

Dauer: 60 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit.

¹ aus: Sozialkompetenz-Parcours, Teil 2. In: Schulmagazin 5-10, Heft 6/2006, Seiten 13 und 17.

Handeln mit Weitblick



Bamboleo ¹

Ziel: Die Jugendlichen erleben symbolisch, dass jeder einen Beitrag leisten kann bzw. muss, um die Welt im Gleichgewicht zu halten. Sie erfahren, dass ihr eigenes Handeln entscheidend dazu beitragen kann. Bevor sie aktiv werden, sollten sie jedoch alle möglichen Konsequenzen ihres Handelns überdenken.

Material: Sperrholzplatte, Kugel, Holzkegel mit einer Vertiefung für die Kugel, kleine Bauklötzchen (mind. 2 pro Teilnehmer).

Anleitung: Vor Spielbeginn wird die dünne Holzplatte auf eine Kugel gelegt, die in der Vertiefung des kegelförmigen Ständers liegt. Die Platte befindet sich im labilen Gleichgewicht. Sie verkörpert mit ihren Ecken die „Eine Welt“ mit Norden, Osten, Süden und Westen. Die Bausteine sollen nun so auf der Holzplatte platziert werden, dass diese im Gleichgewicht bleibt. Reihum setzt anschließend jeder Spieler einen Baustein auf die Platte und benennt dabei seinen Wunsch für „Eine Welt“. Es dürfen auch Steine aufeinander gesetzt werden bzw. zwei Teilnehmer können zusammenarbeiten und gleichzeitig die gegenüberliegenden Ecken bebauen. Die Steine können auch einzeln weggenommen und neu platziert werden. Ziel ist, die „Eine Welt“ möglichst lange im Gleichgewicht zu halten.

Diskutieren Sie im Anschluss daran mit den Jugendlichen über die Schwierigkeiten der Übung und über die Erfahrungen der Einzelnen.

Gruppengröße: Gruppen von 2 bis 6 Personen.

Dauer: 20 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Belastbarkeit.

¹ BAMBOLEO ist im Zoch Verlag erschienen und ist in allen Spielwarenfachgeschäften und Fachabteilungen der Kauf- und Warenhäuser erhältlich. Es kann ab einem Alter von 6 Jahren gespielt werden.



Gordischer Knoten ¹

Ziel: Durch Handeln in der Gruppe wird bei dieser Übung ein Problem gelöst, das alle betrifft. Dabei ist es wichtig, dass die Jugendlichen alle Alternativen und deren Folgen im Auge behalten.

Anleitung: Bitten Sie die Jugendlichen, sich im Kreis aufzustellen, die Augen zu schließen und langsam in die Mitte zu gehen. Dabei sollen sie die Hände ausstrecken. Jeder greift nun zwei Hände, wenn möglich von gegenüber. Die Jugendlichen dürfen jetzt die Augen öffnen: Der gordische Knoten ist sichtbar (alle sind miteinander verbunden). Erklären Sie den Jugendlichen, dass dieser Knoten jetzt gelöst werden muss – ohne die Hände loszulassen. Ziel ist es, entweder einen Kreis, zwei Kreise oder manchmal auch drei Kreise zu bilden.

In der Abschlussdiskussion nach der Übung können Sie mit den Jugendlichen z. B. besprechen, was der entscheidende Schritt auf dem Weg zur Lösung war.

Organisatorisches: Bei einigen Jugendlichen könnten Unsicherheiten aufgrund der körperlichen Nähe aufkommen.

Gruppengröße: mindestens 8 Personen.

Dauer: ca. 10 bis 15 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Belastbarkeit.

¹ © Gudrun F. Wallenwein: Spiele: Der Punkt auf dem i. Beltz Verlag. Weinheim und Basel, 5. Auflage 2003.



Murmelbahnbau ¹

Ziel: Beim gemeinsamen Bau einer Murmelbahn werden die Kommunikations-, Kooperationsbereitschaft und -fähigkeit verdeutlicht und trainiert. Die Jugendlichen erkennen individuelle Stärken, Potenziale, aber auch Defizite der Teammitglieder.

Material: DIN A3 Zeichenblock, Plakatkarton (farbig), DIN A4 Papier, Lineal, Kleber, Schere, Bleistift, Glasmurmeln.

Anleitung: Es werden Teams von vier bis sechs Jugendlichen nach dem Zufallsprinzip gebildet. Jedes Team erhält ein Blatt mit Instruktionen (siehe Kopiervorlage) und die vorbereiteten Arbeitsmaterialien. Die Teams werden räumlich voneinander getrennt. Die Beobachter überwachen die Einhaltung der Spielregeln. Nach 45 Minuten ist die Konstruktionsphase beendet und die Teams präsentieren ihre Ergebnisse im Plenum.

Die Auswertung erfolgt mit Hilfe eines Beobachters (aus den Reihen der Jugendlichen), der den Gruppenprozess während des Baus mit Hilfe folgender Fragen verfolgt:

- War allen Teilnehmern klar, was gebaut werden sollte?
- War allen Teilnehmern klar, wie gebaut werden sollte?
- Wie hat sich die Gruppe organisiert?
- Hat die Gruppe Arbeitsabsprachen getroffen?
- Wie erfolgte die Rollenverteilung?
- Wie hat sich die Führung in der Gruppe dargestellt?
- Wie war das Arbeitsklima?
- Wie ist die Gruppe mit dem Faktor Zeit umgegangen?

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Schoschnig, U. in: Rachow, A. (2004): Spielbar II, managerSeminare Gerhard May Verlags GmbH Bonn, S. 171.



Organisatorisches: Wichtig ist, die Instruktionen (siehe unten) vorzulesen und Nachfragen nur mit dem Wortlaut der Instruktionen zu erklären. Durch diese Übung werden zum Teil heftige gruppensdynamische Prozesse ausgelöst. Es sollte zur Auswertung genügend Zeit eingeplant werden, um diese Prozesse anzusprechen.

Gruppengröße: Gruppen von 4 bis 6 Personen.

Dauer: für die Übung: 45 Minuten (Zeit bitte exakt einhalten). Für die Auswertung: pro Kleingruppe mindestens 20 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit.

Kopiervorlage - Die Instruktionen:

Baut in dem euch zugewiesenen Raum eine Marmelbahn, die ausschließlich konstruiert werden soll aus dem Material, das euch zur Verfügung gestellt worden ist:

1 Karton DIN A3 Zeichenblock als Unterlage, 2 Bögen Plakatkarton (farbig), 4 Bögen DIN A4 Papier, 1 Lineal, 1 Stift-Kleber, 1 Schere, 1 Bleistift, 1 Glasmurmel.

Die Marmelbahn muss auf ihrem eigenen Fundament stehen können, d. h. sie darf weder gegen die Wand oder irgendeinen Gegenstand im Raum gelehnt sein, noch darf sie aufgehängt werden. In ihr muss eine Murmel von oben nach unten rollen können.

Ihr könnt das Material in jeder beliebigen Art und Weise zuschneiden, biegen, kleben, zusammenfügen usw. Jedoch ist zu beachten, dass kein einzelner Streifen länger oder breiter als die Maße des Lineals sein darf. Ihr habt für den Bau dieser Bahn 45 Minuten Zeit. Jeder Gruppe wird ein Beobachter zugeordnet, der sich zu den Auswertungsfragen Notizen macht und die Spielzeit im Blick hat.



Hamburger oder Handy? ¹

Ziel: Die Jugendlichen lernen an konkreten Beispielen, welchen Nutzen ihnen Selbstdisziplin bringt.

Anleitung: Zur Einleitung fragen Sie die Jugendlichen, wie sie mit ihrem Taschengeld zurechtkommen. Die Antworten werden ergeben, dass das Geld bei den wenigsten ausreicht. Häufig geben sie ihr Geld für Kleinigkeiten aus, die sie eigentlich nicht brauchen, z. B. für einen Hamburger in der Stadt, obwohl es zu Hause eine Stunde später Essen gibt.

Wählen Sie ein konkretes Beispiel für dieses Verhalten aus und sammeln Sie in der Gruppe die kurz- und langfristigen Vor- und Nachteile.

Beispiel: Kauf eines Hamburgers in der Stadt

Kurzfristige Vorteile:	Genuss-Befriedigung
Kurzfristige Nachteile:	Schlechtes Gewissen
Langfristige Vorteile:	Keine
Langfristige Nachteile:	Gewichtszunahme und weniger Geld für andere Dinge

Sobald die Jugendlichen die Problemstellung erkannt haben, gilt es, individuelle Veränderungsschritte anzustoßen.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ © Arbeitsgemeinschaft »Jugend in eigener Sache«.



Die Jugendlichen sollen für sich folgende Fragestellungen bearbeiten:

Schritt 1: Für welche „Wunsch-Anschaffung“ reicht das Geld nicht?

Schritt 2: Was möchtet ihr unternehmen, um zum Ziel – z. B. Kauf eines neuen Handys – zu kommen?

Schritt 3: Was sind die konkreten nächsten Schritte? Worauf werdet ihr künftig verzichten (Chips, Schokolade, lange Telefonate, Kino...)?

Im Anschluss sollen die individuellen Pläne in Kleingruppen auf Machbarkeit überprüft und ggf. angepasst werden. Vereinbaren Sie mit den Jugendlichen, die erarbeiteten Schritte umzusetzen und eine Woche später über ihre Erfahrungen zu berichten. Danach sollte das Thema regelmäßig aufgegriffen werden, um das Durchhaltevermögen zu stärken.

Diese Übung zur Förderung der Selbstdisziplin kann auch für andere Bereiche des täglichen Lebens – z. B. fernsehfreier Monat, regelmäßige sportliche Betätigung – angewendet werden.

Dauer: 20 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Initiative, Eigenverantwortung, Reflexionsfähigkeit.



Reise nach Kanikano ¹

Ziel: Die Jugendlichen entwickeln während dieser Übung Ehrgeiz, bestimmte Muster bei der Auswahl von Gegenständen bzw. Wörtern zu erkennen.

Voraussetzung: Einige der Teilnehmer dürfen das Spiel noch nicht kennen.

Anleitung: Sie oder einer der Jugendlichen spielen den Grenzwächter eines Landes namens Kanikano, der nur Gegenstände und Personen ins Land lässt, in deren Namen kein I und kein O vorkommt. Den Spielern wird jedoch lediglich mitgeteilt, dass bestimmte Kriterien für die Einreise gelten, die es zu erraten gilt. Die Spieler machen nun Vorschläge, welche Gegenstände und Personen sie mitnehmen möchten. Der Grenzwächter nimmt den Vorschlag an oder lehnt ihn ab. Wenn ein Spieler glaubt, das Muster erkannt zu haben, sollte er es zuerst durch weitere Spielrunden zu bestätigen versuchen. Um den anderen Mitspielern den Spaß nicht zu verderben, sollte er sein Geheimnis vorerst für sich behalten. Das Spiel dauert so lange an, bis die meisten Jugendlichen das Schema herausgefunden haben.

Varianten:

Willi: Bei dieser Variante des Spieles „Reise nach Kanikano“ lässt der Grenzwächter Willi nur Gegenstände und Personen einreisen, in deren Namen mindestens ein Buchstabe doppelt vorkommt.

Newscafé: Ins Newscafé lässt ein Türwächter nur Gegenstände und Personen hinein, die den Namen einer Zeitung oder Zeitschrift tragen.

Beispiel: ein Bild, deine Freundin, ein Gong, Zeit ...

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Klee, O. aus: Spiele und Methoden für Workshops, Seminare, Erstsemestereinführungen oder einfach so zum Spaß in: www.spielereader.org.



Varianten:

Piratenschiff: Die Piraten auf dem Schiff nehmen nur mit, was mit einem Buchstaben anfängt, der in „Piratenschiff“ enthalten ist. Der Wächter akzeptiert also z. B.: eine Flasche und ein Schwert.

Dauer: 15 Minuten bis mehrere Stunden.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Eigenverantwortung, Belastbarkeit.



Balljongleure ¹

Ziel: Während dieser Übung befolgen die Jugendlichen strikt die Arbeitsanweisung und haben trotzdem Spaß, was sich positiv auf das Arbeitsengagement auswirkt.

Material: Zwei Luftballons pro Gruppe, davon einer als Reserve.

Anleitung: Zunächst werden von den Jugendlichen mehrere Teams gebildet. Die Aufgabe des jeweiligen Teams ist es, einen Luftballon so lange wie möglich in der Luft zu halten. Die Schwierigkeit besteht darin, dass die Jugendlichen eines Teams einen Kreis bilden müssen und sich alle an den Händen halten. Wenn Sie für jeden Ballkontakt einen Punkt vergeben, wird jedes Team versuchen, eigene Rekorde aufzustellen. Die Teams können auch im Wettbewerb gegeneinander antreten. Hier gewinnt das Team mit der höchsten Punktzahl. Fällt der Ballon auf den Boden oder der Kreis bricht auseinander, muss von vorne begonnen werden.

Variante: Einer der Spieler im Team kann angeben, mit welchem Körperteil der Luftballon beim nächsten Mal angenommen werden muss, z.B. nur mit dem Kopf, nur mit der rechten Schulter und so weiter.

Gruppengröße: Maximal sechs Jugendliche bilden ein Team, beliebig viele Teams sind möglich.

Dauer: 10 bis 15 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Belastbarkeit.

¹ © Stefan König: Warming-up in Seminar und Training. Beltz Verlag. Weinheim und Basel, 2. Auflage 2004.

Fleiß / Selbstdisziplin

EINZELARBEIT



Wie steht es um deinen Fleiß und deine Selbstdisziplin? ¹

Ziel: Die Jugendlichen vergleichen sich in dieser Übung bewusst mit anderen und erkennen, wie sie sich verbessern können.

Anleitung: Erklären Sie den Jugendlichen, dass sie in der nachfolgenden Übung die Ausprägung von Fleiß und Selbstdisziplin bei sich selbst mit der Ausprägung bei zwei anderen Jugendlichen vergleichen. Dazu können die Jugendlichen ihren Namen und die Namen von zwei Gruppenmitgliedern, die sie gut kennen, in die unten stehende Tabelle eintragen. Die Jugendlichen kreuzen an, wie ausgeprägt Fleiß und Selbstdisziplin bei ihnen selbst bzw. bei den Vergleichspersonen sind. Der Wert 10 bedeutet eine starke Ausprägung, der Wert 1 eine schwache Ausprägung.

Name	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ © Arbeitsgemeinschaft »Jugend in eigener Sache«.

EINZELARBEIT



Haben die Jugendlichen die Tabelle ausgefüllt, können Sie die Ergebnisse gemeinsam besprechen. Mögliche Fragestellungen sind:

- Wer hat „besser“ oder „schlechter“ abgeschnitten? Weshalb?
- Was können die Jugendlichen tun, um diese Kompetenz auszubauen oder zu halten?
- Möchten sie sich überhaupt verbessern? Welche Vorteile / Nachteile sind denkbar?

Variante: Abgleich Selbst- und Fremdbild. Die Jugendlichen vergleichen dabei ihre eigene Bewertung mit der Einschätzung, die andere Teammitglieder über sie getroffen haben.

Dauer: 20 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Reflexionsfähigkeit.



Postleitzahlen ¹

Ziel: Die Jugendlichen entwickeln den Ehrgeiz, eine an sie gestellte Aufgabe schnell, sinnvoll und effektiv zu erledigen.

Material: Postleitzahlenbücher, Stifte, Papier.

Anleitung: Kommunikation per Postleitzahl ist ungewöhnlich, mit Fleiß und Disziplin aber möglich – und macht den Reiz dieser Übung aus. Die PLZ 73329 z. B. gehört zu der Stadt „Kuchen“, die PLZ 49632 zu der Stadt „Essen“. Das Postleitzahlenbuch wird für die Jugendlichen zur spannenden Lektüre, wenn Sie ihnen die Aufgabe stellen, ganze Sätze nur aus den Städte- und Dörfernamen zu bilden, die man in dem Buch findet. Den gebildeten Satz können die Jugendlichen nun anstatt mit Städtenamen auch mit den dazugehörigen Postleitzahlen ausdrücken. Der Postleitzahlen-Satz 73079-73329-49632 lautet im Städtenamen-Klartext: „Süßen Kuchen Essen“. Das folgende Missgeschick sollte einem möglichst nicht passieren: 34246-52459-83364-24253 (Auf der „Heide Inden Graben Fahren“). Natürlich kann man völlig sinnlose Sätze erfinden: 56729-56858-52459-07952-03238 („Acht Hähnchen Inden Butterberg Betten“). Oder: 25840-06667-52459-01471-24392 (An der „Chaussee Bäumchen Inden Boden Boren“). Es ist sinnvoll, die Jugendlichen für diese Übung in mehrere Kleingruppen einzuteilen.

Es kommt bei dieser Übung nicht darauf an, möglichst fehlerfreie bzw. grammatikalisch korrekte Sätze zu bilden. Die gefundenen Begriffe sollten lediglich in einen Satzzusammenhang gebracht werden können. Es ist auch möglich, mehrere Teams „auf Zeit“ gegeneinander antreten zu lassen und beispielsweise nach fünf Minuten zu prüfen, wer den längsten Satz gebildet hat oder wem es gelungen ist, mehr als fünf Begriffe zu einem Satz zusammenzufügen.

Dauer: ca. 10 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Belastbarkeit.

¹ In Anlehnung an: http://www.spielefuerviele.de/suchen/spiel.asp?s_id=23.

Lernbereitschaft



Wer weiß es? ¹

Ziel: Das Wissen der Jugendlichen in einem bestimmten Bereich / Unterrichtsfach soll durch Frage- / und Antwortkarten auf spielerische Art und Weise gezielt vertieft und gefestigt werden.

Material: Karteikarten mit Fragen und Antworten zu einem bestimmten Bereich bzw. Unterrichtsfach.

Anleitung: Legen Sie die Karten mit den Fragen nach oben in die Mitte der Gruppe. Reihum darf nun jeder Jugendliche eine Karte vom Stapel nehmen und die Frage der Gruppe laut vorlesen. Beantwortet der Jugendliche die Frage korrekt, darf er die Karte behalten. Macht er einen Fehler oder weiß er keine Antwort, legt er die Karte zurück unter den Stapel. Jeder Jugendliche verfügt zudem über einen Joker. Er kann pro Spiel einmal einen Mitspieler seiner Wahl um Hilfe bitten. Gewonnen hat der Teilnehmer, der am Ende die meisten Karten gesammelt hat.

Sie können die Jugendlichen so lange spielen lassen, bis alle Karten verteilt sind oder im Vorfeld eine Spielzeit bestimmen. Beobachten Sie, wenn möglich, den gesamten Spielverlauf, denn nicht oder schlecht beantwortete Karten geben Hinweise auf Lerndefizite der Jugendlichen.

Variante: Diese Übung eignet sich auch für den Fremdsprachenunterricht.

Dauer: 20 bis 90 Minuten, je nach Spielgröße.

Vorbereitung: Beschriften Sie die Karteikarten mit Fragen und Antworten zu einem bestimmten Bereich bzw. Unterrichtsfach. Schreiben Sie die Frage auf die Vorderseite und die Antwort auf die Rückseite der jeweiligen Karte.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Fleiß / Selbstdisziplin, Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit.

¹ © Arbeitsgemeinschaft »Jugend in eigener Sache«.



Grammatik Würfel ¹

Ziel: Die Jugendlichen begeistern sich aufgrund des spielerischen Ansatzes für die englische Grammatik.

Material: Drei größere Würfel, Klebeetiketten, Karten mit Verben.

Anleitung: Legen Sie die Karten mit den Verben verdeckt in die Mitte und teilen Sie die Gruppe in mehrere Kleingruppen auf. Es beginnt ein Mitspieler der Gruppe 1: Er würfelt gleichzeitig mit allen drei Würfeln, die mit den Klebeetiketten versehen sind und deckt eine Verbenkarte auf. Nennt er das Verb in der richtigen Zeit und Form, erhält die Gruppe drei Punkte. Gibt er eine falsche Lösung an, erhält die Kleingruppe die Möglichkeit, ihn zu korrigieren. Ist diese Lösung richtig, erhält die Gruppe einen Punkt, ansonsten keinen. Weiter geht es mit einem beliebigen Mitspieler der Gruppe 2 usw. Haben alle Gruppen einmal gewürfelt, ist wieder ein Mitspieler der Gruppe 1 an der Reihe (die Mitspieler der jeweiligen Gruppen müssen sich abwechseln!). Gewonnen hat die Gruppe, die nach einer bestimmten Zeit die höchste Punktzahl oder eine bestimmte Punktzahl am schnellsten erreicht hat.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ © Paragliola, Katharina, Regionale Schule Deidesheim.



Dauer: Diese Übung kann beliebig lange gespielt und regelmäßig wiederholt werden.

Vorbereitung: Beschriften Sie die Klebeetiketten mit folgenden Begriffen für den ersten Würfel: „You“, „He“, „She“, „I“, „We“, „They“ und kleben Sie jeweils einen Begriff auf jede Seite des Würfels. Der zweite Würfel erhält z. B. die Aufschriften: „Simple Present“, „Present Progressive“, „Past Perfect“, „will-future“, „Simple Past“, „Present Perfect“. Der dritte Würfel erhält dreimal die Aufschrift „active“ und dreimal „passive“.

Schreiben Sie anschließend jeweils ein englisches Verb auf eine Karte z. B. cut, drink, wake up, hear, dry, promise, paint, buy, go, offer, know, throw, lift, do, fill, look up, overtake, carry, leave, win, ride, pass, choose, play, catch, beat, hit, bring, wear, tell, write, teach, underline, show, hide, take, speak, blow, fight, spend, shake, break, complete, fly, explain, build, keep, send, give, feed, sing, freeze usw.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Fleiß / Selbstdisziplin, Teamfähigkeit, Belastbarkeit.



SkateUp - das Unternehmensplanspiel ¹

Ziel: Das gemeinsame Projekt von „Postbank“ und „Schulen ans Netz“ fördert die ökonomische Bildung von Jugendlichen mithilfe des Mediums Internet.

Material: Je nach Gruppenstärke ausreichend PCs mit Internetzugang, um das kostenfreie Planspiel unter der URL www.skateup.de zu starten.

Anleitung: Die Jugendlichen führen in der Rolle eines Managers ein virtuelles Unternehmen und erwerben dabei fundierte Kenntnisse im Bereich wirtschaftlichen Handelns.

In der Rolle der Unternehmensführung planen die Teilnehmer Entwicklung, Herstellung und den Verkauf von Inline-Skates auf einem virtuellen Markt. In fünf Runden finden sie sich in unterschiedlichen Szenarien wieder, treffen daraufhin Entscheidungen und erhalten unmittelbar ein Feedback in Form eines Geschäftsberichts und der Bilanz „ihres“ Unternehmens.

Dauer: Es empfiehlt sich, das Unternehmensplanspiel in einer Projektwoche durchzuführen.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Handeln mit Weitblick, Fleiß / Selbstdisziplin, Offenheit.

¹ www.skateup.de



Das Rad des Lernens ¹

Ziel: Das Rad des Lernens fördert Kreativität und gibt der Gruppe Zeit zur Reflexion, was trotz Hektik zu umsichtigem Handeln führt.

Anleitung: Erklären Sie den Jugendlichen folgenden theoretischen Hintergrund:

Das menschliche Lernen folgt einem bestimmten Kreislauf. Er wechselt zwischen Aktion und Reflexion, zwischen Aktivität und Entspannung. Um also effektive Veränderungen bezüglich des Lernens zu bewirken, muss den Jugendlichen die Möglichkeit gegeben werden, in diesen Rhythmus zu kommen. Sie müssen nicht nur Zeit zum Nachdenken haben, sondern auch für unterschiedliche Denkformen und gemeinsame Gespräche. Ein Werkzeug hierfür ist das Rad des Lernens, welches immer wieder in den folgenden vier Phasen abläuft:

Reflektieren: Jugendliche werden zum Beobachter des eigenen Denkens und Handelns. So kann z. B. Kritik an einer vorherigen Aktion, Aufgabe usw. geübt werden. Was hat unser Verhalten beeinflusst? Können wir in Zukunft unsere Ziele anders setzen?

Verknüpfen: Jugendliche entwickeln Ideen und alternative Handlungsmöglichkeiten. Es soll darüber nachgedacht werden, welcher Weg am Erfolg versprechendsten ist. Kann aus vorherigen Erfahrungen abgeleitet werden, welcher Weg der beste sein könnte? Welche Erkenntnisse wurden gewonnen?

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Senge, Peter M., Kleiner A., Smith, B., Roberts, Ch., Ross, R.: Das Fieldbook zur Fünften Disziplin, Klett-Cotta, 5. Auflage 2004.
Aus dem Amerik. von Maren Klostermann.



Entscheiden: Jugendliche wählen eine Handlungsalternative aus der vorherigen Stufe aus: „Dies ist die Handlungsalternative, die wir ausgewählt haben, und hier sind die Gründe für unsere Wahl.“

Handeln: Jugendliche führen eine bestimmte Aufgabe durch. Das Handeln und das Ergebnis werden nun reflektiert. Wie gut hat es funktioniert?

Nachdem die Jugendlichen mit der Theorie vertraut gemacht worden sind, sollte das „Rad“ auch benutzt werden. Wenn Sie gerade eine Projektarbeit mit den Jugendlichen planen, können Sie diese mit dem „Rad des Lernens“ kombinieren. Jedes Projekt oder Programm, ob allein oder gemeinsam, lässt sich nutzen, um jeder Stufe – Reflexion, Verknüpfung, Entscheidung und Handlung – Aufmerksamkeit zu widmen, bevor man zur nächsten übergeht. Bei regelmäßiger Anwendung fördert das „Rad des Lernens“ bei den Jugendlichen eine umsichtige Handlungsweise.

Dauer: Die Vorstellung des Rad des Lernens 10 Minuten, die Anwendung kontinuierlich.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Handeln mit Weitblick, Offenheit, Reflexionsfähigkeit.



Ratequiz mit Hürden

Ziel: Die Jugendlichen beantworten im Wettstreit Fragen zu aktuellen Unterrichtsthemen, die mit einer Geschicklichkeitsaufgabe kombiniert werden. Sie lernen auch, dass Stärken und Schwächen unterschiedlich verteilt sind und sowohl intellektuelle Fähigkeiten als auch Geschicklichkeit für die Lösung wichtig sind.

Material: Karteikarten mit Fragen zum aktuellen Unterrichtsthema, „Hürden“-Karten, Stoppuhr oder Sanduhr, kleiner Ball und weitere Gegenstände je nach Geschicklichkeitsaufgaben.

Anleitung: Teilen Sie die Gruppe in zwei bis drei Teams auf. Vor jeder Runde darf ein Mitglied jedes Teams eine „Hürden“-Karte vom Stapel nehmen. Kann er die darauf beschriebene Aufgabe erfüllen, erhält das Team zwei Punkte, wenn auch die „Fragen“-Karte korrekt beantwortet wird.

Kann die Aufgabe der „Hürden“-Karte nicht erfüllt werden, bekommt das Team bei richtiger Antwort einen Punkt, sonst keinen. Die Teams sind im Wechsel an der Reihe. Gewonnen hat das Team, dem es zuerst gelingt, zehn Punkte zu erzielen.

Gruppengröße: 2 bis 3 Gruppen mit insgesamt 8 bis 24 Teilnehmern.

Dauer: 10 bis 20 Minuten.

Vorbereitung: Beschriften Sie die Karteikarten mit Fragen zum aktuellen Unterrichtsthema. Bereiten Sie „Hürden“-Karten vor. Dies sind Karteikarten mit jeweils einer Geschicklichkeitsaufgabe, wie z. B.: „Hüpf eine Minute auf einem Bein!“, „Versuche, blind deinen Namen auf eine Linie zu schreiben!“, „Versuche, den Papierkorb mit dem Ball zu treffen!“

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Offenheit.

¹ © Arbeitsgemeinschaft »Jugend in eigener Sache«.

Teamfähigkeit



Das Netzwerk

Ziel: Das Ziel dieser Übung ist es, Netzwerke und Kontakte zu knüpfen und die Zusammenarbeit mit anderen zu fördern.

Material: Wollknäuel.

Anleitung: Stellen oder setzen Sie sich zusammen mit den Jugendlichen im Kreis. Erklären Sie den Spielablauf: Ein Jugendlicher beginnt und wirft den Wollknäuel einem anderen Teilnehmer zu. Dieser hält den Faden fest und wirft den Knäuel weiter etc. Wenn der Knäuel einmal bei jedem der Mitspieler gelandet ist, hat sich dadurch ein Netz gebildet, das nun wieder rückwärts aufgelöst werden muss. Dazu ist die Hilfe eines jeden erforderlich, da oft nicht mehr ersichtlich ist, wo der Faden als nächstes hinführt.

Variante: Sie können das Spiel erweitern, indem Sie oder der Werfer den Fänger etwas fragen. Dies kann sowohl eine Wissensfrage als auch ein persönliches Statement (z. B. „Ich finde, dass du abgefahren tanzt!“) bzw. eine persönliche Frage sein.

Dauer: 15 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Offenheit.

Teamfähigkeit



Das NASA-Spiel ¹

Ziel: Die Jugendlichen lernen in dieser Übung, zu ihrer Meinung zu stehen, diese durchzusetzen, aber auch andere Meinungen zu akzeptieren.

Anleitung: Erläutern Sie den Jugendlichen die folgende Ausgangslage:

Die Jugendlichen sind Mitglieder eines Raumfahrtteams, welches auf der beleuchteten Oberfläche des Mondes mit dem Mutterschiff zusammentreffen soll. Aufgrund technischer Schwierigkeiten muss das Raumschiff jedoch an einer Stelle landen, die etwa 300 Kilometer von dem vereinbarten Treffpunkt entfernt liegt. Während der Landung ist viel von der Ausrüstung an Bord zerstört worden. Das Überleben hängt davon ab, ob das Mutterschiff erreicht werden kann. Um diese Strecke bewältigen zu können, darf nur das Allerwichtigste mitgenommen werden. Die nachfolgende Liste umfasst die 15 Gegenstände, die unzerstört geblieben sind.

Die Aufgabe der Jugendlichen besteht nun darin, diese Gegenstände in eine Rangordnung zu bringen, die ihre Wichtigkeit für den 300 Kilometer langen Marsch ausdrückt. Zunächst muss jeder Jugendliche eine Einzelentscheidung treffen (Ziffer 1 für die allerwichtigste Position usw.). Hierfür stehen 15 Minuten Zeit zur Verfügung.

Nachdem jeder seine persönliche Rangfolge festgelegt hat, soll die Gruppe einstimmig eine Rangfolge festlegen. Folgende Regeln gelten: Die Jugendlichen begründen jede Entscheidung. Sie stimmen einer Reihenfolge nur zu, wenn sie von der Richtigkeit überzeugt sind. Abstimmungen sind zu vermeiden.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ © Gudrun F. Wallenwein: Spiele: Der Punkt auf dem i. Beltz Verlag. Weinheim und Basel, 5. Auflage 2003.

Gegenstand	Einzelliste	Gruppenliste
Erste-Hilfe-Koffer mit Injektionsnadeln		
Fallschirmseide		
Fünf Gallonen Wasser		
Fünfzig Fuß Nylonseil		
Kocher		
Lebensmittelkonzentrat		
Magnetkompass		
Mit Sonnenenergie angetriebener UKW-Sender/-Empfänger		
Sich selbst aufblasendes Lebensrettungsfloß		
Signalleuchtkugeln		
Stellar-Atlas (Mondkonstellation)		
Streichhölzer		
Trockenmilch		
Zwei 0,45 Kal. Pistolen		
Zwei 100-Pfund-Tanks Sauerstoff		

► Fortsetzung siehe Karte 10-025 b

Teamfähigkeit



Nach Abschluss der Gruppenarbeit stellen Sie den Jugendlichen bitte nachfolgende Musterlösung der NASA zum Lösungsvergleich zur Verfügung:

Gegenstand	NASA-Lösung	Einzel-liste	Abw. Einzel-liste	Gruppen-liste	Abw. Gruppen-liste	Fehler-punkte
Erste-Hilfe-Koffer mit Injektionsnadeln	7					
Fallschirmseide	8					
Fünf Gallonen Wasser	2					
Fünzig Fuß Nylonseil	6					
Kocher	13					
Lebensmittelkonzentrat	4					
Magnetkompass	14					
Mit Sonnenenergie angetriebener UKW-Sender/-Empfänger	5					
Sich selbst aufblasendes Lebensrettungsfloß	9					
Signalleuchtkugeln	10					
Stellar-Atlas (Mondkonstellation)	3					
Streichhölzer	15					
Trockenmilch	12					
Zwei 0,45 Kal. Pistolen	11					
Zwei 100-Pfund-Tanks Sauerstoff	1					
Ergebnisse:						

► Fortsetzung siehe Rückseite



Die anschließende Diskussion kann folgende Themen beinhalten:

- Wie seid ihr in eurer Gruppe bei der Lösungsfindung vorgegangen?
- Wie habt ihr die Diskussion in der Gruppe erlebt (von positiv bis schwierig)?
- Ist es euch gelungen, zu einem abschließenden Ergebnis zu gelangen?
- Waren die Gruppenmitglieder gleichberechtigt beteiligt?

Mögliche Ergebnisse des NASA-Experiments:

- Gruppen erzielen bessere Ergebnisse als Einzelpersonen.
- Große Gruppen arbeiten langsamer als Einzelpersonen.

Dauer: 60 bis 90 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Handeln mit Weitblick, Kommunikationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit.



Das Wasser von Ayolé ¹

Ziel: Die Jugendlichen erfahren während dieser Übung den Sinn des folgenden Sprichwortes: „Wenn viele kleine Leute an vielen kleinen Orten viele kleine Dinge tun, können sie Großes bewegen.“

Anleitung: Lesen Sie mit den Jugendlichen gemeinsam die Geschichte „Das Wasser von Ayolé“ oder lassen Sie die Jugendlichen die Geschichte in Einzelarbeit lesen.

Die anschließende Diskussion kann folgendes Thema beinhalten:

- Kennt ihr eine ähnliche Geschichte?

Diese kann dann gemeinsam besprochen werden. Stellen Sie gemeinsam mit den Jugendlichen unter Benutzung von Flip Chart oder Tafel Vergleiche her, zeigen Parallelen auf und machen Sie Unterschiede deutlich.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Senge, Peter M., Kleiner A., Smith, B., Roberts, Ch., Ross, R.: Das Fieldbook zur Fünften Disziplin, Klett-Cotta, 5. Auflage 2004.
Aus dem Amerik. von Maren Klostermann.



Das Wasser von Ayolé

Trinkwasser ist ein großes Problem für die Landbevölkerung im westafrikanischen Togo – insbesondere während der langen Trockenzeit. Die Frauen müssen um 3 Uhr morgens aufstehen und zum zwölf Meilen entfernten Fluß Amou wandern. Von dort schleppen sie das Wasser in Krügen herbei, die in gefülltem Zustand achtzig Pfund wiegen. Dies lässt wenig Zeit für andere Dinge. Darüber hinaus birgt das Wasser große Gesundheitsgefahren. Guinea-Würmer legen ihre Eier in dem Wasser ab, nisten sich im Körper der Dorfbewohner ein und graben sich dann nach außen. Die Menschen werden häufig ohnmächtig vor Schmerz. Um Dorfbewohner in unterentwickelten Ländern mit sauberem und zugänglichem Wasser zu versorgen, haben Regierungen und internationale Hilfsorganisationen 70 Milliarden Dollar in Brunnenbohrungen und Pumpvorrichtungen investiert. Das Ergebnis sind defekte und verlassene Pumpen, die die afrikanische Landschaft übersähen wie die Skelette eines zerbrochenen Traums. Jede Pumpe hat über 10.000 Dollar gekostet, doch in einigen Gebieten sind über 80 % von ihnen außer Betrieb. Bei den Bewohnern von Amoussokopé würde man erwarten, dass sie in der Lage sind, ihre Pumpe zu warten. Der Ort liegt an einer Hauptstraße Togos. Er hat ein Krankenhaus, eine Schule, kleine Geschäfte und sogar eine Bahnstation. Doch die Pumpe hat keine zwei Jahre gehalten. „Wir wollten sie reparieren“, sagt eine Dorfbewohnerin, „aber wir wussten nicht wie. Wir kennen niemanden, der sie für uns reparieren kann.“ Die Dorfbewohner versuchten, 300 Dollar zu sammeln, um die Pumpe wieder instand setzen zu lassen, aber das Geld löste sich irgendwie in Luft auf. Niemand wusste, wie viel gesammelt worden war, und niemand fühlte sich dafür verantwortlich. Ein anderer Ort, Ayolé, hatte Erfolg, weil die Pumpe von Anfang an zu einem festen Bestandteil des Dorflebens gemacht wurde. Mit Hilfe von staatlichen Beratern gründeten die Dorfbewohner einen Pumpenausschuss und ernannten einen Verwalter. Man fand einen Mechaniker im Dorf und bildete ihn aus. „Bevor die Pumpe kam, litten hier alle am Guinea-Wurm. Die

► Fortsetzung siehe Karte 10-026 b



Das Wasser von Ayolé - Fortsetzung

Leute waren ans Bett gefesselt. Aber seit wir die Pumpe haben, ist die Krankheit verschwunden. Die Pumpe hat uns frei gemacht! Wir haben keine Wasserprobleme mehr. Wir fühlen uns gesund!“ Um diese Form von Engagement bei den Bewohnern zu wecken, mussten auch die Regierungsvertreter in vielerlei Hinsicht umdenken. „Früher habe ich mein Wissen an die Dorfbewohner einfach weitergegeben. Wenn ich heute in ein Dorf komme, finden wir gemeinsam Lösungen. Früher hatten die Frauen keine klar definierten Aufgaben in der Führung des Dorfes, weil das Sache der Männer war. Heute treffen auch die Frauen Entscheidungen in diesen Dörfern.“ Um das nötige Geld für die Wartung der Pumpe zu sammeln, beschlossen die Dorfbewohner, zusammen auf einem Gemeinschaftsacker zu arbeiten. Gewinne werden von den Dorfbewohnern auf ein Bankkonto in der Stadt eingezahlt. Dieses Geld wird nun eingesetzt, um Latrinen zu bauen, eine neue Schule zu errichten und eine zweite Pumpe zu kaufen. Die Gemeinde ist nicht reich, aber entschlossen und selbstbewusst. „Früher lebte jeder für sich. Niemand kam zu Besuch. Niemand hatte Zeit für den anderen. Heute halten wir regelmäßig Versammlungen ab, um über die Pumpe zu sprechen. Wir haben uns organisiert.“

Dauer: 30 bis 45 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Initiative, Handeln mit Weitblick, Lernbereitschaft.

Teamfähigkeit

„BEWEGTE“ ÜBUNG



Der Seilkreis ¹

Ziel: Die Teilnehmer erleben anhand dieser Übung kurz, aber eindrucksvoll, was „Teamwork“ bedeutet.

Material: Bei 8 bis 20 Teilnehmern ein 11 mm starkes Kletterseil. Bei 20 bis 40 Teilnehmern zwei 11 mm starke Kletterseile (als doppeltes Seil verwenden). Länge pro Teilnehmer ca. 1 m.

Anleitung: Knüpfen Sie ein Kletterseil zu einem Kreis und legen Sie den Seilkreis auf dem Boden aus. Bitten Sie nun die Teilnehmer, sich im Seilkreis in ungefähr gleich großen Abständen in einem Kreis aufzustellen. Die Fersen der Jugendlichen stehen dabei direkt am Seil. Nun nehmen die Jugendlichen das Seil mit beiden Händen hinter ihrem Rücken auf und legen es an der Hüfte an. Die Jugendlichen lehnen sich jetzt langsam zurück und werden durch die gleichmäßige Belastung des Seils gehalten. Der Seilkreis kann schnell wackelig werden, wenn das Seil nicht von allen gleichzeitig belastet und zum Ende der Übung entlastet wird. Schaffen Sie daher eine konzentrierte Atmosphäre, um die Symbolkraft des Seilkreises wirken zu lassen.

Variante: Eine Variante ist es, die Teilnehmer mit dem Gesicht nach innen außerhalb des Seilkreises aufstellen zu lassen. Die Jugendlichen nehmen das Seil nun vor sich auf. Ist das Seil aufgenommen, können sich die Jugendlichen langsam nach hinten lehnen. Anschließend können die Jugendlichen zusätzlich langsam in die Knie gehen und sich wieder aufrichten. Die Variante mag sich einfach anhören, erfordert von den Teilnehmern jedoch Gleichgewicht und Abstimmung untereinander, um nicht die Balance zu verlieren.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ © Stefan König: Warming-up in Seminar und Training. Beltz Verlag. Weinheim und Basel, 2. Auflage 2004.



Organisatorisches: Um die Sicherheit der Teilnehmer zu gewährleisten, entfernen Sie bitte alle Gegenstände im Umkreis von 3 bis 4 Metern um den Kreis. Verwenden Sie nicht ein beliebiges Seil, sondern ein mindestens 11 mm starkes Kletterseil. Dieses hat, wenn es nicht beschädigt ist, eine Reißfestigkeit von knapp zwei Tonnen! Bei mehr als 20 Teilnehmern empfiehlt es sich, zwei Seile doppelt zu legen. Knoten in einem Seil stellen immer Schwachpunkte dar. Stellen Sie daher sicher, dass der Knoten, den Sie verwenden, um die Seilenden zu verknüpfen, auch mehreren hundert Kilo standhält und sich vor allem auch nach der Belastung wieder öffnen lässt! Ein Tipp zum Zusammenbinden von zwei Enden: der Sackstich, der Weberknoten oder der Achter².

Gruppengröße: 8 bis 40 Personen.

Dauer: 3 bis 5 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Handeln mit Weitblick, Einfühlungsvermögen, Belastbarkeit.

² Animierte Knoten finden Sie im Internet beispielsweise unter: www.scoutnet.de/knoten/dektmenu.html.

Teamfähigkeit

ROLLENSPIEL



Trotzburg ¹

Ziel: Diese Übung soll verschiedene Verhaltensweisen aufzeigen, die in jeder Gruppe oder Gesellschaft ablaufen können, die jedoch in einer ausweglosen Situation wie in diesem Spiel besonders deutlich hervortreten.

Material: Spielanleitungen.

Anleitung: Erläutern Sie den Jugendlichen die folgende Ausgangslage:

Die kleine Stadt Trotzburg ist von den Hochbergern belagert. Sie beschuldigen die Trotzburger, einen Kaufmann getötet zu haben und fordern innerhalb einer Stunde die Auslieferung des Schuldigen. Jeder der Beteiligten ist in unterschiedlichem Maße mitschuldig an dem Tod des Kaufmanns, keiner möchte jedoch die Verantwortung für den Todesfall übernehmen.

Folgende Rollen können nun unter den Jugendlichen verteilt werden: fünf Bürger einer mittelalterlichen Stadt: Bürgermeister, Arzt, Bader ², Wächter und Schmied. Jeder Mitspieler erhält für seine Rolle eine Spielanleitung. Bitten Sie die Jugendlichen, ihre Rollen genau zu lesen und keinem anderen Spieler etwas darüber mitzuteilen.

Gespielt wird nun die Beratung der fünf Beteiligten, in der entschieden werden muss, wer als Hauptschuldiger ausgeliefert wird.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Klee, O. aus: Spiele und Methoden für Workshops, Seminare, Erstsemestereinführungen oder einfach so zum Spaß in: www.spielereader.org.

² Der Bader übernahm im Mittelalter unter anderem die Rolle eines Krankenpflegers.





Während des Rollenspiels sollten ein bis zwei Mitspieler die Gruppe beobachten. Der nachfolgende Feedbackbogen kann die Beobachter bei ihrer Aufgabe unterstützen.

Feedbackfragebogen (siehe auch Arbeitsblatt)

Für Gruppenmitglied (hier sollte der Name des Spielers eingetragen werden, der beobachtet wurde):

Ordne bitte das Verhalten des Mitglieds, das du beobachtet hast, auf den folgenden Skalen ein. Kreuze die entsprechende Zahl von 1 (sehr gering) bis 6 (sehr stark) an.

Ergänze nach Möglichkeit die pauschale Bewertung durch ein konkretes Feedback.

1. Wie stark hat er der Gruppe bei ihrer sachlichen Arbeit geholfen?

1 2 3 4 5 6

2. Wie stark hat er die Lösung im sozial-emotionalen Bereich gefördert?

1 2 3 4 5 6

3. Raum für (ein) konkretes Feedback:

Nach dem Spiel wäre es wünschenswert, dass ein Gespräch über das Gruppenverhalten sowie über das Zustandekommen des Gruppenergebnisses geführt wird.

Gruppengröße: 5 Spieler pro Gruppe (mehrere Parallelgruppen möglich); 1 - 2 Beobachter pro Gruppe.

Dauer: ca. 15 Minuten Vorbereitungszeit und 45 Minuten Spielzeit, für die Auswertung sollten ca. 30 Minuten zur Verfügung stehen.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Belastbarkeit, Konfliktfähigkeit.

► Arbeitsblätter siehe Karten 10-028 b bis d

Feedbackbogen

Für Gruppenmitglied (hier sollte der Name des Spielers eingetragen werden, der beobachtet wurde):

.....

Ordne bitte das Verhalten des Mitglieds, das du beobachtet hast, auf den folgenden Skalen ein. Kreuze die entsprechende Zahl von 1 (sehr gering) bis 6 (sehr stark) an. Ergänze nach Möglichkeit die pauschale Bewertung durch ein konkretes Feedback.

1. Wie stark hat er der Gruppe bei ihrer sachlichen Arbeit geholfen?

1 2 3 4 5 6

2. Wie stark hat er die Lösung im sozial-emotionalen Bereich gefördert?

1 2 3 4 5 6

3. Raum für (ein) konkretes Feedback:

Anleitung für den Bürgermeister:

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Troitzburg ist zerstritten mit der großen reichen Stadt Hochberg. Du magst die Hochberger nicht. Eines Tages, als du die Stadtkasse nachzählst, kommt der Schmied und erzählt dir:

Gerade wollte mich der Kaufmann aus Hochberg überfallen. Ich habe mich gewehrt und ihn verwundet. Jetzt liegt er draußen im Schnee.

Du denkst dir: Das geschieht dem Hochberger recht! Und weil du die Hochberger nicht magst, sagst du nur: „Das werden wir schon hinkriegen!“

Der Schmied läuft daraufhin zum Arzt, doch der möchte nicht hinausgehen. Nur wenn der Verwundete hereingebracht wird, behandelt er ihn. Der Schmied bittet daraufhin den Bader, den Kaufmann mit ihm hineinzutragen. Doch der sagt: „Nur wenn es der Bürgermeister mir befiehlt.“

Da kommt der Schmied zu dir zurück und erzählt dir, was vorgefallen ist. Du sagst: „Na, meinetwegen soll er ihn hereinschaffen.“

Der Kaufmann wird hereingebracht, der Arzt verbindet seine Wunden, aber in der Nacht stirbt der Kaufmann. Der Arzt sagt: „Er war nicht mehr zu retten. Die Kälte war zu viel. Wenn der Wächter gleich gesehen hätte, was los ist und uns Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht retten können.“

Der Wächter sagt: „Ich habe von dem ganzen Vorfall nichts gesehen.“

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Troitzburgern folgende Botschaft überbringen: „Liefert uns innerhalb einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder.“

Anleitung für den Arzt:

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Troitzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Eines Tages kommt der Schmied zu dir und sagt: „Draußen vor der Stadt liegt ein Kaufmann von Hochberg verwundet im Schnee. Komm doch raus und hilf ihm! Er wollte mich überfallen und ich habe mich gewehrt und ihn verwundet. Gerade war ich schon beim Bürgermeister, aber der will nichts unternehmen.“ Du denkst dir: „Geschieht ihm recht, dem Hochberger!“ und sagst: „Was, ich soll zu einem Hochberger hinausgehen bei dieser Kälte? Fällt mir gar nicht ein. Bringt ihn herein, dann kann ich ihn vielleicht behandeln.“

Der Schmied läuft zum Bader und bittet ihn, den Kaufmann mit hereinzutragen. Doch der sagt: „Nur, wenn es der Bürgermeister befiehlt.“

Der Schmied geht zum Bürgermeister, der befiehlt es endlich, und so schaffen beide, der Schmied und der Bader, den Kaufmann zu dir.

Du siehst, dass der Kaufmann todkrank ist, weil er so lange im Schnee gelegen hat. Du verbindest seine Wunden, aber Arznei gibst du ihm nicht, weil du dir denkst: „Wozu soll ich diesem Hochberger auch noch kostenlos meine teure Arznei geben?“ In der Nacht stirbt der Kaufmann. Du sagst zu den anderen: „Er war nicht mehr zu retten. Die Kälte war ihm zu viel. Wenn der Wächter ihn gleich gesehen hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“

Der Wächter sagt: „Ich habe von dem ganzen Vorfall nichts gesehen.“

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Troitzburgern folgende Botschaft überbringen: „Liefert uns innerhalb einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder.“

Kurz vor der Beratung kommt der Wächter zu dir und bezahlt dir eine längst fällige Rechnung.

Anleitung für den Bader:

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Troitzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Zu dir kommt eines Tages der Schmied und sagt: „Draußen vor der Stadt liegt ein Kaufmann aus Hochberg. Er ist verwundet. Er hat mich überfallen, ich habe mich gewehrt und ihn zusammengeschlagen. Wir können ihn nicht im Schnee liegen lassen. Komm und hilf mir, ihn hereinzutragen!“ Du hast wenig Lust, einem Hochberger zu helfen. Deswegen sagst du: „Du hast mir nichts zu sagen. Wenn es der Bürgermeister befiehlt, geh ich hinaus, sonst nicht.“ Häufig ärgerst du dich über den Bürgermeister, der so viel Aufgaben verteilt, doch jetzt kommt es dir sehr gelegen. Der Schmied sagt, er sei schon beim Bürgermeister und beim Arzt gewesen, und beide wollten nicht so recht helfen. Doch du bleibst bei deiner Meinung. Der Schmied läuft weg, und nach einer Weile kommt er wieder und berichtet, der Bürgermeister habe es jetzt befohlen.

Da gehst du mit ihm hinaus, und ihr holt gemeinsam den Verwundeten.

Der Arzt verbindet seine Wunden. Aber in der Nacht stirbt der Kaufmann. Der Arzt sagt: „Er war nicht mehr zu retten. Die Kälte war ihm zu viel. Wenn der Wächter gleich gesehen hätte, was los ist, und uns gleich Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Troitzburgern folgende Botschaft überbringen: „Liefert uns innerhalb einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder.“

Anleitung für den Wächter:

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Troitzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Du stehst auf dem Turm und beobachtest die Straße, die an der Stadt vorbeiführt. Eines Tages siehst du, wie der Schmied von Troitzburg einen Kaufmann, der aus Hochberg die Straße entlang kommt, überfällt und niederschlägt. Du meldest es aber nicht in der Stadt, weil du denkst: „Was gehen mich die Hochberger an?“ Kurz darauf kommt der Schmied zu dir in den Turm gestiegen und gibt dir Geld, damit du den anderen sagst, du hättest nichts gesehen. Du versprichst, nichts zu sagen. Der Schmied läuft weiter zum Bürgermeister und bittet ihn, dem Verwundeten draußen im Schnee zu helfen. Er stellt die Sache so hin, als ob der Kaufmann ihn überfallen und er ihn daraufhin im Kampf verwundet hätte. Der Bürgermeister unternimmt nichts. Da läuft der Schmied zum Arzt. Der Arzt möchte jedoch nicht hinausgehen. Der Schmied bittet nun den Bader, mit ihm den Verwundeten zu holen. Der Bader lässt sich allerdings nur vom Bürgermeister beauftragen. Endlich gibt ihm der Bürgermeister den Befehl, den Kaufmann hereinzutragen.

Aber es ist schon zu spät. In der Nacht stirbt der Kaufmann. Der Arzt sagt: „Wenn der Wächter gleich gesehen hätte, dass jemand verwundet im Schnee liegt, und uns gleich Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn retten können.“

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Troitzburgern folgende Botschaft überbringen: „Liefert uns innerhalb einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder.“

Kurz vor der Beratung gehst du zum Arzt und bezahlst eine längst fällige hohe Rechnung mit dem Geld, das der Schmied dir gegeben hat.

Anleitung für den Schmied:

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Troitzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.

Du siehst eines Tages vor der Stadt einen Kaufmann aus Hochberg vorbeikommen. Du denkst dir: „Dem nehme ich sein Geld ab!“ Du überfällst ihn, schlägst ihn zusammen und nimmst ihm das Geld. Als du jedoch den Kaufmann verwundet im Schnee liegen siehst, bekommst du es mit der Angst zu tun und läufst in die Stadt, um Hilfe zu holen. Zuerst gehst du allerdings zum Wächter auf den Turm. Der hat alles mit angesehen. Du gibst ihm die Hälfte des geraubten Geldes, damit er nichts verrät. Der Wächter verspricht dir, nichts zu sagen.

Du läufst nun zum Bürgermeister und sagst zu ihm: „Gerade wollte mich ein Kaufmann aus Hochberg überfallen. Jetzt liegt er draußen im Schnee.“ Der Bürgermeister zählt gerade die Stadtkasse nach und sagt nur: „Das werden wir schon hinkriegen!“ Er tut aber nichts. Da läufst du zum Arzt und sagst: „Komm mit mir vor die Stadt hinaus und hilf dem verwundeten Kaufmann!“

Der Arzt sagt: „Was? Zu einem Hochberger soll ich hinausgehen? Fällt mir gar nicht ein. Wenn ihr ihn hereinschafft, werde ich ihn vielleicht behandeln. Sonst nicht.“ Da läufst du zum Bader und bittest ihn: „Trag doch mit mir den Kaufmann herein. Allein schaffe ich es nicht.“ Der Bader sagt: „Du hast mir gar nichts zu sagen. Wenn es der Bürgermeister befiehlt, komm ich mit, sonst nicht.“ Du gehst wieder zum Bürgermeister. Er zählt immer noch das Geld. Er sagt: „Meinetwegen soll er ihn hereinschaffen.“ Du läufst zum Bader und ihr beide tragt den Kaufmann in die Stadt.

Der Arzt verbindet seine Wunden, doch in der selben Nacht stirbt der Kaufmann. Der Arzt sagt: „Er war nicht mehr zu retten. Die Kälte war ihm zu viel. Wenn der Wächter gleich gesehen hätte, was los ist, und uns gleich Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Troitzburgern folgende Botschaft überbringen: „Liefert uns innerhalb einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder.“

Kommunikationsfähigkeit



Abenteuerreise ¹

Ziel: Die Jugendlichen erlernen in dieser Übung, andere zu überzeugen.

Anleitung: Erläutern Sie den Jugendlichen folgende Ausgangslage:

Es wird eine Expedition in ein unbekanntes Land zusammengestellt. Jeder möchte dabei sein, denn es werden Forschungsergebnisse ungeahnter Wichtigkeit erwartet. Der Expeditionsleiter möchte aber nur einige wenige Personen mitnehmen.

Fordern Sie die Jugendlichen auf, für sich und für andere zu plädieren. Dabei können die Jugendlichen z. B. anführen, warum gerade sie dabei sein sollten, aber auch, warum andere dabei sein sollten. Jeder hat Eigenschaften, die für eine Gemeinschaft wichtig sind. Die Jugendlichen sollen diese Eigenschaften finden und vortragen.

Bei diesem Spiel geht es um Argumente und um Überzeugungskraft: „Wer ist weshalb wichtig?“ Im Anschluss an das Spiel sollte eine Gruppenreflexion stattfinden, in der jeder Teilnehmer seine Beobachtungen und Gefühle darlegt. Fragen Sie dabei z. B., wie sich die einzelnen Personen verhalten haben und miteinander bzw. gegeneinander gehandelt oder argumentiert haben.

Dauer: 30 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Konfliktfähigkeit.

¹ aus: Sozialkompetenz-Parcours, Teil 2. In: Schulmagazin 5-10, Heft 6/2006, Seiten 13 und 17.

Kommunikationsfähigkeit

ROLLENSPIEL



„Hey“, „Hallo“ oder doch besser „Guten Tag“? ¹

Ziel: Diese Übung fördert auf spielerische Art und Weise die Kontaktfähigkeit und das sichere Auftreten.

Material: Papier und Stifte für die Beobachter.

Anleitung: Bitten Sie die Jugendlichen, sich in Dreier-Gruppen zusammenzufinden. Jeweils ein Mitglied einer Gruppe ist der Beobachter. Die beiden verbleibenden Jugendlichen stellen sich ca. 6 Schritte voneinander entfernt einander zugewandt auf. Geben Sie den Jugendlichen nun eine kurze Vorgabe, in welcher Stimmung bzw. in welcher Rolle sie aufeinander zugehen sollen. Folgende Rollen sind denkbar: zwei Schulfreunde, Mitarbeiter und Kunde eines Elektromarktes, Quizmaster und Kandidat, Personalchef und Bewerber, Lehrer und Vater eines Schülers, zwei Partygäste. Als mögliche Launen können vorgegeben werden: sehr gute Laune, seit Wochen zerstritten, ausgepowert nach einer Klassenarbeit, unausgeschlafen usw. Nun gehen die beiden Jugendlichen aufeinander zu und begrüßen sich „der Situation entsprechend“. Wenn sie möchten, wechseln sie kurze Begrüßungsworte und gehen dann wieder auf die Anfangsposition zurück. Die Beobachter notieren, was ihnen an der Begrüßung aufgefallen ist:

- War die Begrüßung angemessen?
- Haben sich die beiden per Handschlag begrüßt?
- Haben sie miteinander gesprochen? Wenn ja, waren die Begrüßungsworte gut gewählt?

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ © Arbeitsgemeinschaft »Jugend in eigener Sache«.



Nach jeweils drei Runden wechseln die Jugendlichen die Rollen innerhalb der Gruppen, d. h. ein anderer Jugendlicher übernimmt die Rolle des Beobachters. Waren alle Jugendlichen einmal in der Rolle des Beobachters, sollte eine Auswertungsrunde erfolgen. Fragen Sie nach, was den Jugendlichen aufgefallen ist und welche Verbesserungsvorschläge sie selbst haben. Es bietet sich an, in diesem Zusammenhang mit den Jugendlichen einige Grundregeln der Begrüßung zu besprechen. Wer wird wie begrüßt? In welcher Reihenfolge begrüße ich eine Gruppe? Was ist insbesondere bei einem Vorstellungsgespräch zu beachten?

Dauer: ca. 30 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Lernbereitschaft, Teamfähigkeit, Einfühlungsvermögen.

Kommunikationsfähigkeit



Du brauchst – 23 Pinguine ¹

Ziel: Die Jugendlichen erlernen anhand dieser Übung, überzeugend zu argumentieren.

Material: Vorbereitete Namenszettel und Antwortzettel.

Anleitung: Sie benötigen zwei Zettelstapel: Auf denzetteln des einen Stapels stehen jeweils der Name eines Gruppenmitglieds, auf denzetteln des anderen Stapels absurde Dinge, z. B.: „23 Pinguine“ – „1 Tube Vertrauen“ – „eine verwelkte Rose“ – „die ersten drei Zeilen eines Tokio-Hotel-Songs“ – „die Rotorblätter eines Hubschraubers“ – „2 Pfd. Traurigkeit“... Bei fünf Spielern werden 5 x 5 solche Antwortzettel benötigt, bei 8 Spielern 64 Zettel usw. Alle Zettel liegen verdeckt in der Mitte der Gruppe. Zuerst wird ein Namenszettel aufgedeckt, vorgelesen und an den genannten Mitspieler gegeben. Im Anschluss daran nimmt sich jeder Teilnehmer einen Antwortzettel und soll nun den Spieler, dessen Name aufgedeckt wurde, davon überzeugen, dass er genau das braucht, was auf dem jeweiligen Zettel geschrieben steht. Der Namenszettel geht anschließend an denjenigen, der ihn am meisten überzeugt hat. Gewonnen hat der Mitspieler, der am Ende die meisten Namenszettel gesammelt hat.

Dauer: 15 bis 30 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Initiative, Einfühlungsvermögen, Offenheit.

¹ aus: Baer, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen © 1998 Kallmeyer bei Friedrich in Velber / Erhard Friedrich Verlag GmbH, Seelze-Velber.



Die Kreuzung ¹

Ziel: In dieser Übung versuchen die Jugendlichen, den Zusammenhang eines Begriffes mit dem aktuellen Unterrichtsthema verständlich zu erklären. Damit trainieren und verbessern sie ihre Ausdrucksweise.

Material: Papier, Stifte.

Anleitung: Die Jugendlichen schreiben nach Ihrer Vorgabe einen Begriff, den sie mit dem aktuellen Unterrichtsthema in Verbindung bringen, in Druckbuchstaben auf ein Blatt Papier. Mit Karten und Stiften in der Hand bewegen sich die Jugendlichen frei im Raum und finden sich paarweise zusammen. Die Jugendlichen zeigen sich gegenseitig ihre Begriffe und erklären nacheinander den Zusammenhang zum Thema. Nach den Erläuterungen dürfen die Jugendlichen ihre Begriffe „kreuzen“. Beim Thema „Das alte Ägypten“ können sich z. B. MUMIE und SCHATZKAMMER treffen und „kreuzen“.

SCHATZKAMMER
U
M
I
E

Im Anschluss daran notieren alle Gruppen ihren gemeinsamen Buchstaben an der Tafel. Dort befinden sich nun eine Fülle von Buchstaben. Der Jugendliche, der als erster aus diesem Buchstabensalat ein Wort bilden kann bzw. derjenige, der mit den vorhandenen Buchstaben das längste Wort bilden kann, hat die Runde gewonnen.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ © Arbeitsgemeinschaft »Jugend in eigener Sache«.



Für die nächste Runde finden sich neue Paare zusammen, und das Spiel geht von vorne los. In der Regel reichen 2 bis 3 Runden.

Gruppengröße: Paarweise.

Dauer: ca. 15 bis 20 Minuten pro Spielrunde.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Lernbereitschaft, Belastbarkeit, Offenheit.

Kommunikationsfähigkeit



Interview ¹

Ziel: Die Jugendlichen kommen mit möglichst vielen ins Gespräch und lernen, ihren eigenen Standpunkt spontan zu vertreten.

Material: Fragebogen für alle. (Die Beispielfragen beschäftigen sich mit dem Thema Gewalt. Selbstverständlich können Sie auch andere Themen bzw. Fragen verwenden.)

Anleitung: Bitten Sie die Jugendlichen, sich in zwei Kreise – einen Innen- und einen Außenkreis – zu setzen und teilen Sie die Fragebögen aus. Die Jugendlichen des Innenkreises sitzen dabei mit dem Rücken zum Kreisinneren und die des Außenkreises sitzen mit dem Rücken nach außen. Die beiden Kreise interviewen sich nun mit Hilfe der Fragebögen gegenseitig im Wechsel. Ein Interview sollte mindestens 90 Sekunden betragen. Nach jedem Interview wechseln die Gesprächspaare dadurch, dass der Innenkreis einen Platz im Uhrzeigersinn weiter rückt. Nach jedem Interview können die Zeitintervalle um je 30 Sekunden verlängert werden.

Die anschließende Reflexion macht den Jugendlichen deutlich, dass es in der Gruppe zu einem Sachverhalt sehr unterschiedliche Auffassungen gibt, und dass es schwierig sein kann, sich diese Unterschiede gegenseitig verständlich zu machen.

Dauer: je nach Gruppengröße bis zu einer Stunde.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Konfliktfähigkeit, Offenheit, Reflexionsfähigkeit.

► Arbeitsblatt siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Ising, J., Ladinek, H.-J. (2004): Deeskalationstraining – handlungsorientierte Bausteine zur Gewaltprävention, S. 40ff.

Beispielfragen für das Interview:

- Was hältst du vom Boxsport? Könntest du dir vorstellen, Boxer zu sein? Warum?
- Könntest du dir vorstellen, als Soldat dein Geld zu verdienen? Warum?
- Könntest du dir vorstellen, Polizist zu werden?
- Würdest du dich mit Gewalt verteidigen, wenn du angegriffen werden würdest?
- Bist du schon einmal verprügelt worden? Kannst du sagen, warum?
- Hast du selbst schon einmal andere verprügelt? Kannst du sagen, warum?
- Wenn jemand irgendwelche Flächen mit Graffiti besprüht, ist das für dich in Ordnung?
- Was würdest du mit einem Graffiti-Sprayer machen, wenn er deine Sachen besprühen würde?
- Wie würdest du dich verhalten, wenn jemand versuchen würde, dich zu erpressen?
- Wenn du in einer Gruppe nicht akzeptiert wirst, was machst du dann?
- Einer in deiner Klasse stört ständig. Was soll man deiner Meinung nach machen?
- Klauen im Kaufhaus als Mutprobe, was hältst du davon?
- Könntest du dir vorstellen, dass du einen deiner Freunde bei der Polizei anzeigen würdest? Wann wäre das beispielsweise der Fall?
- Prügeln tut manchmal nicht so weh wie abfällige Bemerkungen von anderen. Denkst du auch so?
- Könntest du dir vorstellen, Gewalt gegen Sachen (Autos, Fensterscheiben usw.) einzusetzen, auch wenn du Gewalt gegen andere Menschen ablehnst?
- Lehnst du Gewalt generell ab?

Kommunikationsfähigkeit



Wenn du was erreichen willst ¹

Ziel: Die Jugendlichen erleben, dass sie ihre Interessen mit Freundlichkeit und Höflichkeit problemloser erreichen als mit Gewaltanwendung.

Material: Holzklötzchen für die Hälfte der Jugendlichen.

Anleitung: Teilen Sie die Jugendlichen in zwei gleichgroße Gruppen auf. Bitten Sie die eine Gruppe den Raum zu verlassen. Nun können Sie die verbleibenden Jugendlichen mit den Spielmodalitäten vertraut machen: Zunächst bekommt jeder der im Raum Verbliebenen ein Klötzchen, das nur dann an einen der anderen Gruppe weitergegeben werden darf, wenn höflich darum gebeten wird. Dabei muss nicht unbedingt das Wort „Bitte“ fallen, es reicht, wenn die Bitte als solche überzeugend vorgetragen wird, etwa: „Kannst du mir freundlicherweise dein Klötzchen geben?“ Falls angepöbelt oder gar mit Gewalt versucht wird, ein Klötzchen zu entreißen, sollte es unter keinen Umständen hergegeben werden. Die Gruppenmitglieder sollen sich merken, wer von ihnen ein Klötzchen wollte und wie dabei vorgegangen wurde.

Bitten Sie die zweite Gruppe wieder zurück in den Raum und teilen Sie ihnen mit, dass sie sich darum bemühen sollen, von den im Raum Anwesenden – „egal wie“ – ein Klötzchen zu erhalten. Setzen Sie sie zusätzlich durch den Hinweis, dass sie maximal 30 Sekunden Zeit zur Verfügung haben, unter Zeitdruck.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Ising, J., Ladinek, H.-J. (2004): Deeskalationstraining – handlungsorientierte Bausteine zur Gewaltprävention, S. 40ff.



Alle, die ein Klötzchen erhalten haben, stellen sich in der entsprechenden Reihenfolge hintereinander auf, sodass eine „Platzierung“ sichtbar wird. Unmittelbar danach werden – entsprechend der Reihenfolge der „neuen Klötzchen-Besitzer“ – die ursprünglichen „Klötzchen-Besitzer“ aufgefordert zu berichten, wie diese in den Besitz der Klötzchen kamen und welche „Mittel“ dabei angewandt wurden.

In der anschließenden Reflexionsrunde sollen die „Klötzchenjäger“ von ihren erfolgreichen und erfolglosen Strategien berichten. Dabei soll es zum Austausch von Eigen- und Fremdwahrnehmung kommen. Erfahrungen mit den angewandten Strategien in anderen Zusammenhängen und Begründungen für deren Wahl können ebenfalls angesprochen werden. Mögliche Ursachen für den schnellen und selbstverständlichen Einsatz von Druckmitteln und Gewalt sollen reflektiert werden.

Dauer: ca. 20 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Initiative, Belastbarkeit, Konfliktfähigkeit.



Streichholznest ¹

Ziel: Die Jugendlichen erfüllen gemeinsam eine Aufgabe und erkennen, dass ohne die gegenseitige Unterstützung die Aufgabenerfüllung verzögert oder möglicherweise sogar verhindert wird.

Material: Je Kleingruppe fünf Schachteln Streichhölzer und eine leere Flasche.

Anleitung: Die Kleingruppen versammeln sich jeweils um eine leere Flasche. Abwechselnd legt jeder ein Streichholz auf den Flaschenhals, so dass ein richtiges „Storchennest“ entsteht. In der Gruppe darf nicht gesprochen werden. Die Jugendlichen sollen sich aber untereinander helfen, z. B. durch Zeigen auf eine Stelle, an der noch ein Holz abgelegt werden kann. Fallen Hölzer herunter, so müssen diese anschließend wieder zurück gelegt werden. Schafft jede Gruppe alle Hölzer?

Gruppengröße: Kleingruppen, 4 bis 5 Teilnehmer.

Dauer: 10 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Belastbarkeit.

¹ aus: Baer, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen © 1998 Kallmeyer bei Friedrich in Velber / Erhard Friedrich Verlag GmbH, Seelze-Velber.



Freunde helfen einander ¹

Ziel: Die Jugendlichen leisten sich gegenseitig Hilfestellung in einem Gruppenexperiment und sprechen über die Bedeutung gegenseitiger Unterstützung in Beziehungen.

Anleitung: Erklären Sie den Jugendlichen, dass sie zusammen ein Spiel machen werden, bei dem sie sich gegenseitig unterstützen sollen. Es handelt sich um ein lustiges Spiel, das oft mit komischen Verrenkungen und viel Lachen einhergeht. Die Jugendlichen beginnen mit einem Partner. Jedes Mal, wenn die Übung gelungen ist, wird die Gruppe um einen weiteren Mitspieler ergänzt.

Bitte Sie die Jugendlichen, sich zuerst Rücken an Rücken auf den Boden zu setzen. Die Knie und Füße liegen angewinkelt eng nebeneinander, mit den Armen sollen sie sich unterhaken. Nun müssen sie gemeinsam aufstehen. Mit ein wenig Übung und Zusammenarbeit gelingt dies vergleichsweise leicht.

Wenn die Zweiergruppen es geschafft haben, Rücken an Rücken aufzustehen, trennen Sie die Gruppen wieder und teilen Sie sie neu in Dreiergruppen auf. Diese müssen nun die gleiche Aufgabe bewältigen. Probieren Sie es dann mit Gruppen von vier, fünf oder sechs usw. Man kann diese Übung sogar mit der ganzen Gruppe durchführen, wenn alle dicht nebeneinander sitzen und genau im gleichen Moment aufstehen. Es kommt nicht darauf an, dass das Experiment mit der gesamten Gruppe funktioniert. Alleine der Versuch macht bereits Spaß.

Wenn die Gruppen in verschiedenen Zusammensetzungen aufzustehen versucht haben, kommen alle wieder zusammen. Sprechen Sie z. B. darüber, wie sich alle gefühlt haben, als der Versuch gelungen ist.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ aus: Selbstvertrauen und soziale Kompetenz. Terri Akin © Verlag an der Ruhr, Mülheim 2000.

„BEWEGTE“ ÜBUNG



Stellen Sie z. B. folgende Fragen:

- Wie war es, sich gegenseitig zu stützen und zusammenzuarbeiten?
- Welche Aufgabe war am leichtesten?
- ... am schwersten?
- ... am lustigsten?
- Weshalb ist es wichtig, dass Freunde sich gegenseitig unterstützen?
- Wie würdet ihr es finden, wenn euch ein Freund bei etwas nicht helfen würde?

Dauer: ca. 15 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Belastbarkeit.

Einfühlungsvermögen

KREATIVE ÜBUNG



Haus – Baum – Hund ¹

Ziel: Diese Übung steigert die Konzentration und die Sensibilität im Umgang mit Dritten.

Material: Faserschreiber, DIN A4-Bögen Papier.

Anleitung: Bitten Sie die Jugendlichen, sich in Zweier-Gruppen zusammenzufinden und die Augen zu schließen. Nun sollen die Paare einen Stift ergreifen und ein Bild zeichnen. Dabei dürfen die Jugendlichen nicht miteinander sprechen. Mögliche Motive sind: Haus, Baum, Hund, das aktuelle Unterrichtsthema usw. Die Bilder werden dann (blind) mit Namen versehen und aufgehängt.

Anschließend ist eine kurze Reflexion der Befindlichkeiten beider Partner und innerhalb der Gesamtgruppe möglich.

Gruppengröße: Paarweise, 8 bis 40 Teilnehmer.

Dauer: 5 bis 10 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Belastbarkeit, Offenheit.

¹ aus: Baer, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen © 1998 Kallmeyer bei Friedrich in Velber / Erhard Friedrich Verlag GmbH, Seelze-Velber.



Siamesischer Fußball ¹

Ziel: In dieser Übung lernen die Jugendlichen, sich auf einen anderen einzulassen und Bewegungen zu koordinieren sowie miteinander und nicht gegeneinander zu spielen.

Material: Tücher, Fußball.

Anleitung: Binden Sie zwei Jugendlichen je ein rechtes und ein linkes Bein zusammen, so dass sie zu zweit auf drei Beinen laufen müssen. Die Hälfte der Paare bildet ein Team, die andere Hälfte bildet das zweite Team. Jedes Team versucht, den Ball über das Gegnerfeld vorwärts zu treten.

Haben die Jugendlichen einige Minuten gespielt, können Sie gemeinsam über die Erfahrungen sprechen.

Folgende Fragestellungen können die Diskussion anregen:

- Wie war es für euch, jede Bewegung aufeinander abzustimmen?
- Wie habt ihr es geschafft, euch aufeinander abzustimmen?
- Habt ihr etwas abgesprochen oder einfach darauf los gespielt?

Dauer: 15 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Belastbarkeit, Offenheit.

¹ © Gudrun F. Wallenwein: Spiele: Der Punkt auf dem i. Beltz Verlag. Weinheim und Basel, 5. Auflage 2003.



Die innere Stimme ¹

Ziel: Während dieser Übung werden die Wirkungen von Aussagen und ihre impliziten Inhalte durch Einfühlungsvermögen aufgedeckt.

Anleitung: Zwei Jugendliche (A und B) sitzen sich gegenüber (kein Tisch dazwischen). Hinter A sitzt ein weiterer Jugendlicher A', hinter B ebenfalls B'. A' und B' stellen die „inneren Stimmen“ von A und B dar. Die Paare (A und A', bzw. B und B') können sich nicht anschauen.

Erklären Sie den Jugendlichen, dass sie nun Gespräche nach folgendem Schema führen sollen:

Schritt 1: A macht eine Aussage.

Schritt 2: A' spricht die impliziten Aussagen und Gefühle in der Ich-Form aus, die seiner Meinung nach in der Aussage von A enthalten sind.

Schritt 3: B beantwortet die Aussage von A.

Schritt 4: B' spricht die impliziten Aussagen und Gefühle in der Ich-Form aus, die seiner Meinung nach in der Aussage von B enthalten sind.

Die Schritte 1 bis 4 werden so lange wiederholt, bis das Thema besprochen ist bzw. das Zusammenspiel der Paare A und A' bzw. B und B' funktioniert. Je Gespräch sollten mindestens 10 Minuten eingeplant werden. Im Zweifelsfall muss nach Schritt 2 und Schritt 4 geklärt werden, inwieweit die „inneren Stimmen“ mit den Gefühlen und der Intention von A / B übereinstimmen, oder ob sie vielmehr Außenwirkungen wiedergeben.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Schäfer, B. in: Rachow, A. (2000): Spielbar, managerSeminare Gerhard May Verlags GmbH Bonn, S. 118 f.



Ziel: Es bietet sich an, das Gesprächsthema vorzugeben oder vorab gemeinsam zu erarbeiten. Die anschließende Reflexion kann z. B. durch folgende Fragestellungen eröffnet werden:

Für A / B:

- Wie fühlt ihr euch, wenn eure „innere Stimme“ für euch spricht?
- Inwieweit stimmt eure „innere Stimme“ mit euren tatsächlichen Intentionen und Gefühlen überein?
- Wie habt ihr erwartet – von außen gesehen –, verstanden zu werden?

Für A'/ B':

- Wie fühlt ihr euch als „innere Stimme“?
- Auf welche Aspekte habt ihr bei der Interpretation von A / B geachtet?
- Welche Schwierigkeiten haben sich für euch beim Einfühlen in A / B ergeben?

Organisatorisches: Diese Übung bedarf eines besonders sensiblen Umgangs mit den Jugendlichen. Die Zusammensetzung und eventuell bestehendes Konfliktpotenzial in der Gruppe sind zu berücksichtigen, ebenso wie die Bereitschaft der Teilnehmenden, sich auf Gefühle einzulassen. Daher sollte diese Übung nur unter Leitung durchgeführt werden. Bei größeren Gruppen kann in rotierender Zusammensetzung geübt werden. Die nicht aktiv Teilnehmenden werden hierbei als Beobachter eingesetzt.

Gruppengröße: jeweils 4 Personen.

Dauer: mindestens eine Stunde.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Offenheit.

Belastbarkeit



Antwort ohne „Ja“ und „Nein“ ¹

Ziel: Mit dieser Übung wird bewusste Kommunikation trainiert, und die Jugendlichen lernen, vorher genau zu überlegen, was sie sagen.

Material: Pro Jugendlicher 3 Spielsteine, Murmeln, Büroklammern oder ähnliches.

Anleitung: Zunächst werden Paare unter den Jugendlichen gebildet, und jeder Mitspieler erhält drei Spielsteine oder ähnliches. Bitten Sie die Jugendlichen, sich gegenseitig zu interviewen. Im Wechsel darf einer dem anderen vier Fragen stellen. Die Wörter „Ja“ und „Nein“ dürfen keinesfalls verwendet werden. Die Kontrolle darüber erfolgt gegenseitig. Verwendet einer der Jugendlichen irrtümlich eines der beiden Wörter, muss er einen Spielstein an den Mitspieler abgeben. Wer alle Spielsteine verloren hat, scheidet aus und setzt sich auf seinen Platz. Der verbleibende Teamkollege sucht sich einen neuen Interviewpartner. Gegebenenfalls muss er warten, bis ein anderes Team einen Mitspieler „verliert“. Gewonnen hat der Mitspieler mit den meisten Spielsteinen.

Im Anschluss können Sie zwei Dinge diskutieren lassen:

- Wie bist du mit dieser schwierigen Aufgabe zurechtgekommen?
- Welche Taktik hast du angewendet, um zu gewinnen?

Organisatorisches: Bei Gruppen mit ausgeprägtem Konkurrenzverhalten untereinander ist das Spiel mit Vorsicht einzusetzen.

Gruppengröße: Paarweise.

Dauer: ca. 30 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Offenheit.

¹ aus: Baer, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen © 1998 Kallmeyer bei Friedrich in Velber / Erhard Friedrich Verlag GmbH, Seelze-Velber.

Belastbarkeit

DISKUSSION MIT INPUT



Ich krieg', was ich will! ¹

Ziel: Anhand dieser Übung lernen die Jugendlichen, sich auch in schwierigen Situationen angemessen zu verhalten.

Anleitung: Die Kleingruppe sitzt im Stuhlkreis. Teilen Sie den Jugendlichen mit, dass Sie gleich eine Überraschung in die Mitte legen werden, die diese behalten dürfen. Dann legen Sie einige Schokoriegel oder andere Kleinigkeiten (am besten eignen sich teilbare Dinge, z. B. Äpfel, Bananen, bestimmte Süßigkeiten, kleine Backwaren) in die Mitte. Es müssen deutlich weniger Stücke als anwesende Jugendliche vorhanden sein (ca. die Hälfte).

Gespielt arglos sollten Sie den Jugendlichen dann mitteilen, dass diese sich ruhig bedienen dürfen. Sie halten sich bewusst zurück und mischen sich nicht ein. Sie beobachten jedoch genau, was passiert und wie sich die einzelnen Spieler verhalten.

Folgende Fragestellungen können in die anschließende Reflexion einfließen:

- Wer setzt sich (mit welchen Methoden, Tricks, Strategien) durch? Wer verzichtet?
- Wer greift beherzt, blitzschnell zu (klar erkennend und in Kauf nehmend, dass einige nichts bekommen werden)? Wer hat nichts abbekommen?
- Wer hat Kompromisse erreicht (z. B. durch Teilen)?
- Wer beschwert sich über Ihr Arrangement?
- Wer fordert für alle gleich viel?
- Wer fragt gar, ob man auch zwei nehmen darf?

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Veith, P.(2005): Gewaltfrei lernen im Klassenzimmer, Konzepte zur Gewaltprävention in der Schule, Auer Verlag GmbH Donauwörth, 1. Auflage 2005, S. 174.

DISKUSSION MIT INPUT



Reden Sie auch über Gefühle und Situationen, in denen sich Schüler ähnlich fühlten (ob zu Hause oder in der Schule).

Gruppengröße: maximal 10 Jugendliche.

Dauer: 10 bis 15 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Konfliktfähigkeit.



Gemeinsam aufstehen ¹

Ziel: Die Übung fördert die Konzentration und verbessert die Zusammenarbeit.

Anleitung: Bitten Sie die Jugendlichen, sich in Kleingruppen mit ca. vier bis fünf Jugendlichen zusammenzufinden. Jede Kleingruppe setzt sich in einem Kreis zusammen. Die Jugendlichen sollen nun versuchen, zur gleichen Zeit von ihren Stühlen aufzustehen und sich wieder hinzusetzen, ohne dass sie miteinander sprechen. Nach und nach kann die Gruppenstärke vergrößert werden. Zum Schluss setzt sich die gesamte Gruppe in einen Kreis und alle versuchen, ohne ein Wort zu wechseln und ohne vorab eine Führung festzulegen, zur gleichen Zeit aufzustehen und sich zur gleichen Zeit wieder hinzusetzen.

Sprechen Sie im Anschluss an die Übung mit den Jugendlichen. Folgende Fragestellungen sind empfehlenswert:

- Wie gut ist die Übung gelungen?
- Wie haben sich die Gruppenmitglieder verständigt?
- Wie war das mit der Führung? Wie hat sie sich herausgebildet? Wer hat sie übernommen?
- Waren alle Gruppenmitglieder mit ihrem Vorgehen zufrieden?
- Wie haben sich die Jugendlichen während der Übung gefühlt? Überlegen oder unterlegen? Gemeinsam stark oder eher etwas verunsichert?
- Haben die Jugendlichen etwas Neues über sich und andere erfahren?

Gruppengröße: Kleingruppen mit je vier bis fünf Teilnehmern.

Dauer: 15 bis 30 Minuten, abhängig von der Größe der Gruppe.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Offenheit.

¹ aus: Portmann, Rosemarie „Spiele, die stark machen“ © Don Bosco Verlag, München, 1998.



Begegnung auf schmaler Brücke ¹

Ziel: Die Jugendlichen lernen, Lösungen für „verwickelte“ Situationen zu finden.

Material: Seile oder Kreide.

Anleitung: Bitten Sie die Jugendlichen, sich in Zweier-Gruppen zusammenzufinden. Als Brücke dient ein auf dem Boden ausgelegtes Seil oder ein mit Kreide markierter schmaler Pfad. Jeweils zwei Gruppenmitglieder begegnen sich „auf der Brücke“. Die Brücke ist sehr schmal. Wer stolpert, fällt in den Fluss und wird ertrinken. Die beiden, die sich „auf der Brücke“ begegnen, müssen also sehr vorsichtig aneinander vorbeigehen. Das gelingt nur mit gegenseitiger Hilfe und Absprache.

Die folgenden Fragestellungen können Ihnen in der anschließenden Reflexionsrunde als Orientierungshilfe dienen:

- Wie haben die unterschiedlichen Gruppenmitglieder das Problem gelöst?
- Wie haben die Gruppenmitglieder versucht, aneinander vorbeizukommen? (Sich gegenseitig festhalten, zurückgehen, sprachliche oder nonverbale Abstimmung usw.)
- Wie haben sich die Jugendlichen dabei gefühlt?

Dauer: 15 bis 30 Minuten, abhängig von der Größe der Gruppe.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Einfühlungsvermögen.

¹ aus: Portmann, Rosemarie „Spiele, die stark machen“ © Don Bosco Verlag, München, 1998.

Konfliktfähigkeit



Aktives Zuhören ¹

Ziel: Die Jugendlichen erlernen ein genaues Zuhören und Eingehen auf den Gesprächspartner. Dies ist besonders hilfreich zum Vermeiden und Lösen von Konflikten.

Anleitung: Bitten Sie die Jugendlichen, sich in Dreier-Gruppen zusammenzufinden. Geben Sie nun ein Thema vor, oder lassen Sie die Gruppen ein interessantes Gesprächsthema aussuchen. Nacheinander spielt jedes Gruppenmitglied einmal den stillen Zuhörer, während sich die beiden anderen Jugendlichen unterhalten. Diese beiden haben die Aufgabe, ehe sie dem Partner antworten, dessen Bemerkungen zu wiederholen. Der stille Zuhörer achtet darauf, wie die beiden dem anderen Aufmerksamkeit schenken und wie genau, korrekt oder interpretierend sie wiederholen. Sprechen Sie im Anschluss an die Übung mit den Jugendlichen über ihre Erlebnisse.

Dauer: 30 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen.

¹ © Gudrun F. Wallenwein: Spiele: Der Punkt auf dem i. Beltz Verlag. Weinheim und Basel, 5. Auflage 2003.

Konfliktfähigkeit



Wattierte Botschaften ¹

Ziel: Die Übung verdeutlicht den Jugendlichen spielerisch die verschiedenen Empfindungsbereiche eines Empfängers einer Botschaft.

Material: Großer Karton, Filzstift, Watte und Wasser.

Anleitung: Schneiden Sie zusammen mit den Jugendlichen aus einem Karton einen lebensgroßen Gesprächspartner aus. Der „Kartonmensch“ sollte aus einem Kopf, einem riesigen Bauch und weniger relevanten Extremitäten bestehen. Teilen Sie anschließend den Bauch der Figur durch einen Filzstiftstrich in Magen und Unterbauch.

Stellen Sie den gebastelten Gesprächspartner im Freien an einen Baum oder an eine Wand. Teilen Sie die Jugendlichen dann in mehrere Kleingruppen ein. Nun taucht jeder Jugendliche einen Wattebausch in Wasser, wringt ihn leicht aus und setzt zum Wurf an.

- Den Kartonhelden am Kopf zu treffen, bedeutet: Jemanden etwas offen ins Gesicht sagen können.
- Auf seinen Oberbauch zu zielen heißt, jemanden verbal einen „Stoß in die Magengrube“ zu versetzen.
- Oder aber man trifft den Unterbauch – das kommt einem psychologischen „Schlag unter die Gürtellinie“ gleich.

Infolgedessen gibt es für Treffer im Kopfbereich 30 Punkte, für den Magen 10 Punkte und für Treffer unterhalb der Gürtellinie gar keinen Punkt. Es ist immer am besten, dem Streitpartner seine Einwände möglichst „wattiert“, aber dennoch direkt ins Angesicht zu sagen, anstatt ihn dort zu treffen, wo es noch mehr schmerzt – und damit auch noch mehr Aggressionen auslöst.

Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten.

Dauer: ca. 45 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Offenheit.

¹ aus: Fuchs, Birgit „Spiele fürs Gruppenklima“ © Don Bosco Verlag, München, 1998.



Verzeihen ist die größte Heilung ¹

Ziel: Diese Übung zeigt den Jugendlichen, dass „Verzeihen können“ eine große Stärke ist.

Anleitung: Lesen Sie mit den Jugendlichen gemeinsam die Geschichte „Verzeihen ist die größte Heilung“ oder lassen Sie die Jugendlichen die Geschichte in Einzelarbeit lesen.

In einer anschließenden Diskussion können Sie mit den Jugendlichen folgende Fragestellungen besprechen:

- Wie wirkt die Geschichte auf euch?
- Wart ihr auch schon einmal „in der Mitte“?
- Wie habt ihr euch gefühlt?
- Habt ihr selbst schon einmal verziehen?

Verzeihen ist die größte Heilung

„...wenn ein Stammesmitglied der Babemba aus Südafrika ungerecht gewesen ist oder unverantwortlich gehandelt hat, wird er in die Dorfmitte gebracht. Alle im Dorf hören auf zu arbeiten und versammeln sich um den „Angeklagten“. Dann erinnert jedes Stammesmitglied, ganz gleich welchen Alters, die Person in der Mitte daran, was sie in ihrem Leben Gutes getan hat. Die positiven Eigenschaften, die guten Taten, die Stärken und die Güte werden dem „Angeklagten“ in Erinnerung gerufen. Die einzelnen Geschichten über diese Person werden mit absoluter Ehrlichkeit und großer Liebe erzählt. Es ist niemandem erlaubt, das

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ Vera F. Birkenbihl: StoryPower. © 2001 by mvgVerlag, REDLINE GmbH, Heidelberg. Ein Unternehmen der Süddeutscher Verlag Mediengruppe.
Mit freundlicher Genehmigung des Verlages (www.mvg-verlag.de).



Geschehene zu übertreiben und alle wissen, dass sie nichts erfinden dürfen. Niemand ist bei dem, was er sagt, unehrlich und sarkastisch. Die Zeremonie wird so lange fortgeführt, bis jeder im Dorf mitgeteilt hat, wie sehr er diese Person als Mitglied der Gemeinde schätzt und respektiert. Der ganze Vorgang kann mehrere Tage dauern. Alle Mitglieder des Kreises und die Person, die in der Mitte steht, werden daran erinnert, dass durch Verzeihen die Möglichkeit gegeben wird, die Vergangenheit und die Angst vor der Zukunft loszulassen. Der Mensch in der Mitte wird nicht länger als schlecht bewertet oder aus der Gemeinschaft ausgeschlossen. Stattdessen werden er selbst und die anderen daran erinnert, wie viel Liebe in ihm steckt und er wird dann wieder in die Gemeinschaft integriert! Am Ende wird der Kreis geöffnet, und nachdem der Betreffende wieder in den Stamm aufgenommen worden ist, findet eine fröhliche Feier statt.“

Variante: Diese Sitte der Babemba kann auch in der Praxis, z. B. im Rahmen eines Rollenspiels, angewandt werden.

Dauer: 15 bis 20 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Offenheit, Reflexionsfähigkeit.

Konfliktfähigkeit

EINZELARBEIT



Linke Spalte – Rechte Spalte ¹

Ziel: Die Jugendlichen lernen, besser mit Misserfolgen umzugehen.

Material: Arbeitsblatt.

Anleitung: Bitten Sie die Jugendlichen, sich an eine Situation zu erinnern, in der sie festgefahren, entrüstet, überrascht oder durcheinander waren, z. B. weil die Dinge sich nicht so entwickelt haben, wie sie es sich erhofft hatten. Die Jugendlichen sollen die Situation entsprechend den Vorgaben des Arbeitsblattes (siehe Arbeitsblatt auf Karte 14-048 b) schriftlich schildern. Dabei sollten die Beteiligten nicht erkannt werden.

In der anschließenden Diskussion können Sie folgende Fragestellungen verwenden:

- Was wolltest du erreichen? Was hast du erreicht?
- Was hat den Werdegang des Gespräches maßgeblich beeinflusst?
- Wie hast du deiner Meinung nach zu den Schwierigkeiten beigetragen?
- Was hast du nicht gesagt, was in der rechten Spalte steht? Was glaubst du, wäre passiert, wenn du deine rechte Spalte in Worten ausgedrückt hättest? Was ist passiert oder was wurde gesagt, das dich zu dieser Meinung kommen ließ?
- Schauge, ob du irgendetwas in der linken Spalte finden kannst, das möglicherweise ausdrückt, was du gedacht hast, aber versucht hast, zu verschweigen. Was sagt dir der Inhalt der rechten Spalte über dein Kommunikationsverhalten? Was kannst du daraus für die Zukunft lernen?

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Ross, R; Kleiner, A; Harris, Chr. (1997).

EINZELARBEIT



Dauer: Für die Erstellung des Gesprächsprotokolls 20 Minuten, für die Diskussion 25 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Reflexionsfähigkeit.

► Arbeitsblatt siehe Karte 14-048 b

Arbeitsblatt

Problem: Beschreibe die Situation. Was wolltest du erreichen?

Vorgehensweise: Beschreibe die Vorgehensweise, die du versucht hast anzuwenden, ebenso die Gründe, weshalb du diese Vorgehensweise gewählt hast.

Hintergrund: Gib eine kurze Beschreibung (1 bis 3 Sätze) der Ereignisse, die die Situation besonders beeinflusst haben.

Kontext: Wie kam es zu dem Ergebnis? Wer war dabei?

Schreibe die Unterhaltung auf, die zwischen dir und der anderen Person (den anderen Personen) stattgefunden hat. Auf die linke Seite des Blattes schreibst du, was du oder die anderen gesagt und getan haben, so gut, wie du es dir ins Gedächtnis zurückerufen kannst. Auf die rechte Seite des Blattes schreibst du, was du gedacht und gefühlt, aber zu dem Zeitpunkt nicht gesagt hast – so gut, wie du es dir ins Gedächtnis zurückerufen kannst.

Füge am Ende der Gesprächsbeschreibung noch hinzu, was für dich von Interesse ist im Hinblick auf das Ereignis, dein Verhalten oder zukünftige Begegnungen.

Was gesagt und getan wurde

Was ich gedacht und gefühlt habe

Konfliktfähigkeit

ROLLENSPIEL



Streiten will gelernt sein ¹

Ziel: Die Jugendlichen lernen, bei Unstimmigkeiten den Ursachen für diese Meinungsverschiedenheiten auf den Grund zu gehen und erkennen, dass manche Konflikte nur „unechte“ Konflikte sind, die sich relativ leicht durch ein Gespräch lösen lassen.

Material: Drei Rollenspielkarten.

Anleitung: Fordern Sie drei Jugendliche auf, den Raum zu verlassen. Jeder dieser Jugendlichen erhält jeweils eine Karte, auf der beschrieben ist, wie sie sich in der folgenden Übung zu verhalten haben. Jeder Teilnehmer soll nur seine eigene Karte kennen und in jedem Fall versuchen, seine Interessen durchzusetzen.

Die im Raum verbleibende Gruppe ist lediglich darüber informiert, dass sich drei Personen um einen Kürbis streiten. Teilen Sie die Gruppe nun in drei Untergruppen. Jede Kleingruppe beobachtet einen der Spieler. Wenn die drei Personen keine Einigung erzielen können, unterbrechen Sie die Übung und bitten die drei Kleingruppen, „ihren“ jeweiligen Spieler zu beraten. Nach dieser Beratungspause wird der Streit von den ursprünglichen Kontrahenten erneut aufgenommen. Kommt es auch diesmal zu keiner Einigung, wird die Übung abgeschlossen.

Zunächst sollen die drei „Streithähne“ über ihre Erfahrungen beim Streiten und eventuell bei der Lösungsfindung berichten können. Anschließend kann die Beobachtungsgruppe ihre Eindrücke einbringen.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Ising, J., Ladinek, H.-J. (2004): Deeskalationstraining – handlungsorientierte Bausteine zur Gewaltprävention, S. 80ff.



Falls die Gruppenmitglieder bisher nicht erkannt haben sollten, dass der Konflikt leicht einvernehmlich zu lösen ist (einer erhält die Kerne zum Aussähen, einer das Fruchtfleisch für die Marmelade, einer die Hülle für seine Laterne) soll im Verlauf der weiteren Reflexion zu dieser Lösungsmöglichkeit hingeführt werden. Dafür kann die Klärung folgender Fragen hilfreich sein:

- Worüber wurde wirklich gestritten?
- Warum kam es bisher zu keiner Lösung?
- Schließen sich die unterschiedlichen Interessen gegenseitig aus?
- Was kann man über diesen Konflikt allgemein sagen?

Unter Umständen können anschließend auch Beispiele für solche „unechten Konflikte“ aus dem Schulalltag angesprochen werden.

Variante: Der Konflikt um den Kürbis kann noch verschärft werden, indem auf den Rollenkarten negative Andeutungen über die anderen enthalten sind. Z. B. „Wie ein kleines Kind möchte der Christian noch ein Laternchen basteln.“ „Dieser Angeber mit seinem Risiko!“ „Der Geizhals soll seiner Tante ein ordentliches Geschenk kaufen!“

Dauer: ca. 45 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Belastbarkeit.

► Arbeitsblatt siehe Karte 14-049 b

Rollenspielkarten:

Person A:

Du hast den Kürbis zuerst am Feldrand liegen sehen und möchtest ihn auch unbedingt haben, da du dir eine sehr schöne Laterne machen möchtest. Denke daran, du hast den Kürbis gefunden, aber die beiden anderen...

Person B:

Du bist als Erster zu diesem schönen Kürbis gelaufen und hast dich darauf gefreut, dass du endlich deiner Tante den Gefallen tun kannst, da sie in ihrer Kindheit immer von Kürbismarmelade schwärmte. Da sie in den nächsten Tagen Geburtstag hat, kommt dir dein Fund gerade recht. Denke daran, du bist als Erster zu dem Kürbis gelaufen, aber die beiden anderen...

Person C:

Obwohl ein Bauer in unmittelbarer Nähe war, hast du den Kürbis auf dein Rad geschnallt und bist schnell davon gerast. In eurem neuen Gärtchen würde sich im nächsten Jahr eine Kürbispflanze gut machen. Daher musst du ihn unbedingt haben, denn du hast ja auch das Risiko auf dich genommen, aber die beiden anderen...

Offenheit

ROLLENSPIEL



Smaug ¹

Ziel: Diese Übung zeigt den Jugendlichen, dass man in bestimmten Situationen ein gewisses Risiko eingehen muss, um erfolgreich zu sein.

Material: Taschentuch, Geschirrtuch, zusammengeknöteter Schal oder ähnliches.

Anleitung: Ein Jugendlicher verwandelt sich in Smaug, den gefährlichen Drachen, der über seine Juwelen wacht. Ein am Boden ausgebreitetes Taschentuch dient als Symbol für den Schatz. Bitten Sie die anderen Jugendlichen, einen Kreis um Smaug zu bilden und zu versuchen, den Schatz zu stehlen, ohne erwischt zu werden.

Smaug kann sich von seinem Schatz so weit entfernen, wie er es wagt. Wenn er einen Spieler berührt, erstarrt dieser auf der Stelle und bleibt so bis zum Ende des Spieles.

Ein beliebter Trick der Schatzräuber ist es, sich von hinten anzuschleichen und die Juwelen zwischen Smaugs Beinen hindurch an sich zu reißen. Auch wenn man nur so tut, als ob man schon erstarrt wäre, kann man manchmal den Drachen überlisten. Der erfolgreiche Schatzräuber ist der nächste Drache.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Klee, O. aus: Spiele und Methoden für Workshops, Seminare, Erstsemestereinführungen oder einfach so zum Spaß in: www.spielereader.org.

ROLLENSPIEL



Organisatorisches: Um die Sicherheit der Jugendlichen zu gewährleisten, sollte der Boden mit Matten ausgelegt sein.

Dauer: 5 bis 15 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Initiative, Teamfähigkeit.



Der Ring ¹

Ziel: Die Teilnehmer lernen, sich auf unbekannte Situationen einzulassen und lösen die Aufgabe durch kreative Bewegungen und gegenseitige Unterstützung.

Material: Rebschnur oder Seilstück. Länge ca. 1,5 m, zu einem Ring geknüpft.

Anleitung: Die Jugendlichen stellen sich im Kreis auf und fassen sich an den Händen, damit sich der Kreis schließt. Lösen Sie im Kreis an einer Stelle zwei Hände voneinander und hängen einem der zwei Jugendlichen das zum Kreis geknüpfte Seil über den Arm. Der Kreis wird nun wieder geschlossen. Aufgabe für die Jugendlichen ist es, das geknüpfte Seil einmal im Kreis wandern zu lassen, ohne dabei die Hände loszulassen. So wird ein Teilnehmer nach dem anderen versuchen müssen, durch den Ring zu steigen. Das Durchsteigen des Ringes erfordert kreative Bewegungen, Kooperation und Hilfestellung zwischen den Jugendlichen.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ © Stefan König: Warming-up in Seminar und Training. Beltz Verlag. Weinheim und Basel, 2. Auflage 2004.



Varianten:

1. Während der einzelne Jugendliche versucht, den Ring zu durchsteigen, kann er gleichzeitig aufgefordert werden, Feedback zu geben oder ein Statement abzugeben.
2. Die Länge und die Stärke des Seils haben Einfluss auf die Schwierigkeit der Übung. Eine Länge von 1,5 m stellt den Durchschnitt dar. Ist das Seil kürzer, wird es schwieriger. Ein längeres Seil vereinfacht die Aufgabe. Mit einem stärkeren Seil, beispielsweise 11 mm, ist es einfacher als mit einer Rebschnur von 5 mm. Achten Sie bei der Wahl der Schwierigkeit unter anderem auf die Konstitution der Jugendlichen, auch Korpulente oder weniger Bewegliche sollten die Chance haben, den Ring zu durchsteigen.

Gruppengröße: 6 bis 20 Personen.

Dauer: Je nach Teilnehmerzahl 4 bis 10 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Initiative, Teamfähigkeit.

Offenheit



Der bunte Faden ¹

Ziel: Die Jugendlichen lassen in dieser Übung ihrer Kreativität freien Lauf.

Material: Vorbereitetes Wollknäuel.

Anleitung: Die Jugendlichen sitzen im Kreis. Geben Sie einem Jugendlichen die Wolle in die Hand und bitten Sie ihn, während er die Wolle zu einem Knäuel rollt, eine Fantasiegeschichte zu erzählen: „Es war einmal...“ Sobald die Garnfarbe wechselt, gibt er die Wolle an einen Mitspieler weiter. Dieser erzählt die Geschichte nach seinen Ideen weiter und fährt mit dem Aufwickeln der Wolle fort. Wechselt die Farbe der Wolle, gibt auch er weiter, bis die Wolle fertig gerollt ist und die Geschichte ein Ende nimmt.

Variante: Sie können selbstverständlich vorab auch ein Thema der Geschichte bestimmen. Sie können z. B. festlegen, dass die Geschichte Bezug auf das aktuelle Unterrichtsthema nehmen muss.

Gruppengröße: bis ca. 12 Personen.

Dauer: 20 Minuten.

Vorbereitung: Knüpfen Sie Wolle verschiedener Farben aneinander.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Lernbereitschaft, Kommunikationsfähigkeit.

¹ aus: Baer, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen © 1998 Kallmeyer bei Friedrich in Velber / Erhard Friedrich Verlag GmbH, Seelze-Velber.



Flussüberquerung ¹

Ziel: Diese Übung regt die Kreativität der Jugendlichen an.

Material: Verschiedene Gerätschaften aus der Turnhalle.

Anleitung: Erläutern Sie den Jugendlichen folgende Ausgangslage:

Stellt euch vor, ihr seid mit euren Freunden in den Bergen unterwegs. Auf dieser Wanderung kommt ihr an einen breiten Fluss, den ihr überqueren müsst. Leider ist keine Brücke in der Nähe. Ihr findet am Ufer verschiedene Gegenstände, die euch vielleicht helfen könnten, auf die andere Seite zu gelangen. Überlegt gemeinsam, wie ihr dieses Problem lösen könnt. Dazu bekommt ihr verschiedene Materialien (z. B. Stuhl, Tisch, Turngerät usw.), die ihr benutzen dürft. Es darf jedoch keiner aus der Gruppe ins Wasser fallen (= den Hallenboden berühren).

Organisatorisches: Um die Sicherheit der Jugendlichen zu gewährleisten, sollte der Boden mit Matten ausgelegt sein.

Dauer: 20 bis 30 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Initiative, Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit.

¹ aus: Sozialkompetenz-Parcours, Teil 2. In: Schulmagazin 5-10, Heft 6/2006, Seiten 13 und 17.



„Anonymen Brief“ abschicken - Auswertungscollage ¹

Ziel: Die Jugendlichen formulieren auf kreative Art und Weise ein Feedback über den aktuellen Unterrichtsstoff, eine Klassenfahrt usw.

Material: Illustrierte und / oder Tageszeitungen, Scheren, Klebstoff, Papier, Stifte.

Anleitung: Teilen Sie verschiedene Illustrierte und / oder Tageszeitungen aus. Bitten Sie die Jugendlichen, nur aus Textschnipseln ein oder zwei Sätze über den aktuellen Unterrichtsstoff, die Klassenfahrt oder über die Klassengemeinschaft zusammenzukleben. Das Ergebnis sieht aus wie ein „anonymer Brief“. Jeder darf bis zu 5 Wörter handschriftlich hinzufügen. Hängen Sie anschließend alle Briefe im Klassenzimmer auf. Eventuell können Sie ein Quiz daraus machen und die Jugendlichen raten lassen, wer welchen Brief verfasst hat oder Sie lassen die Briefe von den Jugendlichen präsentieren.

Dauer: ca. 30 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit.

¹ aus: Baer, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen © 1998 Kallmeyer bei Friedrich in Velber / Erhard Friedrich Verlag GmbH, Seelze-Velber.

Reflexionsfähigkeit

KREATIVE ÜBUNG



Dichterlesung ¹

Ziel: In dieser Übung definieren die Jugendlichen die Stärken eines Teams, einer Klassengemeinschaft oder einzelner Jugendlicher und stellen diese anschließend als Gedicht oder Song dar.

Material: Gegebenenfalls Musikinstrumente.

Anleitung: Bitten Sie die Jugendlichen, sich allein oder im Team einen Achnzeiler auszudenken. Das Gedicht / der Song soll die Stärken des Teams, der Klassengemeinschaft oder einzelner Jugendlicher beinhalten. Natürlich benötigt das Gedicht auch einen angemessenen Titel. Gibt es einige Hobbymusiker in der Klasse, können diese (möglicherweise unter Mithilfe des Musiklehrers) eine Melodie komponieren und einen Song oder auch einen Rap schreiben.

Veranstalten Sie im Anschluss an die Übung eine „Dichterlesung“ bzw. einen „Song-Contest“. Alle Jugendlichen bzw. alle Gruppen präsentieren im Plenum ihre Ergebnisse.

Variante: Diese Übung kann auch sehr gut im Fremdsprachenunterricht durchgeführt werden.

Dauer: 30 bis 120 Minuten. Bei musikalischer Umrahmung sollten einige Tage zwischen dem Beginn der Übung und der Präsentation liegen.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Offenheit.

¹ aus: Baer, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen © 1998 Kallmeyer bei Friedrich in Velber / Erhard Friedrich Verlag GmbH, Seelze-Velber.

Reflexionsfähigkeit

KREATIVE ÜBUNG



Meine Visitenkarte ¹

Ziel: Selbsterkundung und Selbstdarstellung sind wichtige Fähigkeiten, die in dieser Übung auf kreative Art und Weise erlernt werden. Außerdem geht es darum, dass die Jugendlichen sich gegenseitig besser kennenlernen und überprüfen, ob sie die anderen gut einschätzen können.

Material: Papier, Stifte.

Anleitung: Bitten Sie die Jugendlichen, eine Visitenkarte der besonderen Art zu erstellen. Diese soll persönlich gestaltet werden und mehr über die Person aussagen, als es solche Karten normalerweise tun. Lassen Sie den Jugendlichen bei der Gestaltung freie Hand.

Im Anschluss stellt sich jeder mithilfe seiner Visitenkarte vor und erklärt, warum er sich so sieht. Die anderen hören zu und teilen nach der Vorstellung mit, was sie überrascht hat.

Dauer: 15 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Offenheit.

¹ aus: Sozialkompetenz-Parcours, Teil 2. In: Schulmagazin 5-10, Heft 6/2006, Seiten 13 und 17.

Reflexionsfähigkeit

KREATIVE ÜBUNG



Ego-Trip ¹

Ziel: Diese Übung fördert die Selbsterfahrung und die Kreativität der Jugendlichen.

Material: Zeichenutensilien.

Anleitung: Die Jugendlichen sollen Werbekampagnen für sich selbst entwickeln, entweder für das Fernsehen oder auf Werbemitteln (Plakat, Aufkleber...). Der Anlass kann offen bleiben oder festgelegt werden. Es kann auch in Kleingruppen gespielt werden. Dann kann einer der Jugendlichen einen V.I.P. darstellen und einen Manager, einen Leibwächter und einen Assistenten um sich gruppieren. Lassen Sie der Kreativität der Jugendlichen freien Lauf. Nach etwa 30 Minuten präsentieren die Jugendlichen bzw. die Gruppen ihre Werbung.

Dauer: ca. 30 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Offenheit.

¹ aus: Baer, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen © 1998 Kallmeyer bei Friedrich in Velber / Erhard Friedrich Verlag GmbH, Seelze-Velber.

Reflexionsfähigkeit

EINZELARBEIT



Gebrauchsanweisung ¹

Ziel: Die Teilnehmenden stellen sich anhand einer „Gebrauchsanweisung für die eigene Person“ vor und werden somit zum Nachdenken über sich selbst angeregt.

Anleitung: Die Jugendlichen werden aufgefordert, eine Gebrauchsanweisung über sich selbst anzufertigen. Themen der Gebrauchsanweisung können sein:

- Aktuelles Einsatzgebiet
- Weitere Anwendungsmöglichkeiten
- Wartung und Pflege
- Haltbarkeit
- Risiken und Nebenwirkungen
- Vergleich mit Konkurrenzprodukten
- Verbraucherecho
- Testberichte
- Kosten/Nutzen-Relation
- Werbespruch

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ In Anlehnung an: Zanella, B., in: Rachow, A. (2004): Spielbar II, managerSeminare Gerhard May Verlags GmbH Bonn, S. 45f.

EINZELARBEIT



Als Abschluss der Übung können die Teilnehmenden ihre Texte im Plenum vorstellen.
Die Texte können im Raum aufgehängt werden und stehen dann zur späteren Ansicht zur Verfügung.

Variante: Gebrauchsanweisung für eine Person schreiben lassen, die man kennt.

Dauer: Bis zu 1 Stunde bei 12 Teilnehmern.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Offenheit.

Reflexionsfähigkeit



Ich bin – ich kann – ich habe ¹

Ziel: Die Jugendlichen denken über die Stärken ihrer Mitspieler nach und geben diesen ein Feedback. Sie selbst erhalten ebenfalls eine Rückmeldung, welche Stärken ihnen von den anderen Jugendlichen zugeschrieben werden.

Material: Karteikarten DIN A5, Klebestreifen, Stifte.

Anleitung: Bitten Sie die Jugendlichen, eine Karteikarte mit den folgenden Satzanfängen zu beschriften:

- Ich bin...
- Ich kann...
- Ich habe...

Jedem Jugendlichen wird dann mit einem Klebestreifen eine der beschrifteten Karteikarten auf den Rücken geheftet, und die Jugendlichen gehen mit einem Stift in der Hand im Raum umher. Dabei ergänzen sie gegenseitig die Satzanfänge mit Stärken, die zu dem jeweiligen Jugendlichen passen. Dabei bleiben die Schreiber anonym. So fällt es einigen sicherlich leichter, anderen etwas Positives mitzuteilen, was sie nicht auszusprechen wagen. Sind alle Satzanfänge vollendet, ist das Spiel vorbei. Alle nehmen nun ihr Rückenschild ab und lesen, welche Stärken die anderen Jugendlichen ihnen zuschreiben. Idealerweise geben Sie den Jugendlichen etwas Zeit, über das Geschriebene nachzudenken.

► Fortsetzung siehe Rückseite

¹ aus: Portmann, Rosemarie „Spiele, die stark machen“ © Don Bosco Verlag, München, 1998.



Die abschließende Diskussion können Sie z. B. mit folgenden Fragen einleiten:

- Wie habt ihr euch während des Spiels gefühlt?
- Wie fühlt ihr euch nun, nachdem ihr die Karten gelesen habt?
- Haben euch die Stärken überrascht, die euch die Mitspieler zuschreiben oder schätzt ihr euch auch so ein?

Dauer: ca. 45 Minuten.

Einsetzbar auch zur Förderung von: Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Offenheit.