

Methodenhandbuch für die Arbeit mit Gruppen



Inhalte

1. Know How
2. Wie fange ich an?
3. Muntermacher und Lückenfüller
4. 1, 2 oder 3... Methoden zur Gruppenfindung
5. Thema- aber richtig!
6. Und Tschüß

1. Know How

Gruppenphasen

Wie auch beim Menschen gibt es bei Gruppen verschiedene Entwicklungsphasen. Je nach Gruppenphase kann man von der Gruppe bestimmte Verhaltensweisen, Handlungen und Interessen erwarten. Auch der Erfolg von Gruppenprogrammen ist u.a. abhängig von seiner Abstimmung auf die Gruppenphase, in der sich die Gruppe gerade befindet. Im "Leben" einer Gruppe unterscheidet man fünf Phasen:

Anfangs- und Orientierungsphase Alles ist neu!

Die Anfangsphase kennzeichnet sich besonders dadurch, dass die einzelnen TN untereinander noch sehr unsicher sind! Was kommen da für Leute? Finde ich Freunde? Fühle ich mich in der Gruppe wohl? Clownereien, Wahrung von Distanz und Schutz, anfängliche Zurückgezogenheit, andere TN werden schnell in "Schubladen" gesteckt, geltende Normen in der Gruppe (Wie spricht man?) werden gesucht, Betreuer (und Grenzen) ausgetestet.

Handlungsansätze Der Gruppenleiter (GL) sollte in erster Linie helfen, Ängste abzubauen und den TN positive Erfahrungen zu ermöglichen. Eine gute Programmplanung und Vorgabe klarer Strukturen (Zeitrahmen, Absprachen, Regeln ...). Kurzfristig planen, flexibel sein, abwechslungsreiche Gruppenprogramme anbieten. Der GL kann die Gruppe besonders durch Kennenlernspiele, aktiven Kontaktspielen oder Partnerspielen fördern.

Machtkampf- und Kontrollphase Wo ist mein Platz in der Gruppe?

Im Machtkampf können die Mitglieder ihre Rollen finden und klären. Im Vordergrund stehen Rivalitäten, es bilden sich Sympathien und Aggressionen. Es wird von den TN eine Rangordnung in der Gruppe erkämpft. Die Beziehungen unter den TN kennzeichnen sich besonders dadurch, dass sie persönlicher werden. Es werden mehr Gefühle gezeigt, jeder versucht, das Gruppengeschehen zu beeinflussen. Letztlich geht in dieser Phase alles darum, dass TN ihren "Platz" finden wollen und müssen.

Handlungsansätze Hier sollten die GL dafür sorgen, dass keine Rollenfixierungen entstehen (z.B. Sündenbockrolle). Vom GL wird eine schützende Position für jeden einzelnen verlangt, sie sollen Möglichkeiten bieten, dass Machtkämpfe ausgetragen werden können. Sinn macht auch, zunehmend Programm anzubieten, in dem TN kooperieren müssen. GL sollten die eigene Position verdeutlichen und wichtige Rahmen auf der Maßnahme abstecken! Fördern kann man den Prozess durch Geschicklichkeitsspiele, Kooperationsspiele, Wettkampfspiele (zur

Austragung von Machtkämpfen), Spiele ohne Sieger (um die Gruppe wieder zusammenzubringen) und Spiele, bei denen jeder seine Fähigkeiten einbringen kann.

Vertrauensphase Hier fühle ich mich wohl!

Langsam kennen die TN einander ganz gut. Bekannte Gesichter und Regeln vermitteln ihnen Sicherheit und möchten deshalb auch möglichst nicht verändert werden. Es ist die Zeit, in der die Gruppe gerne demonstriert, dass sie zusammengehört und dabei versucht, sich gegen andere Gruppen und/oder Institutionen abzugrenzen.

Handlungsansätze Diesen Prozess des "Wir-Gefühls" sollte ein GL genau im Blick haben: GL sollten der Gruppe in dieser Zeit immer wieder vermitteln, dass sie immer noch eine Gemeinschaft sind, auch wenn jemand nicht mitspielen will, eine andere Meinung hat. Fördernd z.B. Massage, Vertrauensspiele, Gruppenname, Programmplanung z.T. der Gruppe überlassen

Differenzierungsphase Ich bin ich!

In dieser Phase ist das "Wir-Gefühl" am stärksten: Die Gruppe ist nun eine wirkliche Gruppe. Alle Mitglieder haben ihren Platz. Diese Phase ist die so genannte goldene Zeit für Aktivitäten und Programme. Es wird viel geplant und große Initiative entwickelt. Die Gruppe wird selbstsicher.

Handlungsansätze GL werden in dieser Phase immer entbehrlicher. Ihre Aufgabe ist es nun, die richtigen Aufgaben an die Gruppe heran zu tragen. Als Programmpunkte würden sich in dieser Phase z.B. Interaktionsspiele oder Projektarbeit anbieten, Theater/Sketches spielen, Diskussionen, Workshops


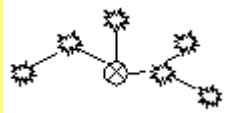

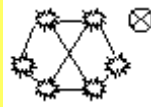

Ablösephase Ende in Sicht?

Jede Freizeit geht einmal zu Ende und braucht einen Abschluss. Die Trennungsphase ist von widerstreitenden Gefühlen begleitet: Trauer, dass eine schöne Zeit vorbei ist, Unruhe, weil anderes interessanter geworden ist, Unsicherheit, weil unklar ist, was „danach“ kommt, vielleicht auch Erschöpfung. Diese Phase ist dadurch gekennzeichnet, dass sich Verhaltensweisen der anderen Phasen wiederholen.



Handlungsansätze Der GL sollte sich bemühen, der Gruppe zu einem harmonischen Abschluss zu verhelfen. Aktivitäten und das Programm sollten auf den Zeitpunkt der Auflösung hinarbeiten. Rückschau, Auswertung und Anleitung zum Transfer sind wichtig. Hektik und Leerlauf vermeiden, Zeit für den Abschied geben und Vorbereitung auf zu Hause. Gruppenfoto, Wünsche für andere aufschreiben, Adressenaustausch...

Gruppenphasen

Phase	Soziogramm	Bedürfnisse	Leitung	Programm
Orientierung		Schutz Unterstützung Sicherheit Überblick	direktiv, hoher Einsatz, verschafft Überblick, schützt	Kennen lernen Spaß, Action Vorschau
Macht & Kontrolle		Regeln Seinen Platz finden Verbündete finden	Vorbild, schützt, moderiert, hoher Einsatz	Spiele ohne Sieger Diskussionen, Feedback Kooperative Spiele
Vertrautheit		Wir-Gefühl Intensiver Austausch	zurückhaltend, Material	Herausforderungen, Kurzprojekte
Abgrenzung Differenzierung		Selbständigkeit Identität nach Außen	nur auf Anfrage, unterstützend	Projekte, Zusammenarbeit mit anderen Gruppen
Ablösung		Trauer/Erleichterung Angst/Freude Sicherheit	großer Einsatz	wundervoller Abschied

Der Rückfall

Es passiert häufig, dass Gruppen sich wieder benehmen, als wären sie gerade in einer der Anfangsphasen des Gruppenprozesses, obwohl sie schon viel weiter waren. Genau wie in dem Beispiel mit dem Kind, das sich wieder in die Hose macht, passiert das bei Gruppen, wenn sie sich überfordert fühlen oder eine Situation vermeiden wollen, die unangenehm ist (z.B. den Abschied). In solchen Situationen braucht Dich Deine Gruppe: Halte eine gute Portion Verständnis bereit, und unterstütze die Gruppe so gut es geht. Genervt sein hilft hier nicht weiter - denn oft weiß die Gruppe selbst gar nicht, was mit ihr los ist, und warum alles nicht mehr funktioniert, und alle Mitglieder fühlen sich unwohl.

Rollen in der Gruppe

In jeder Gruppe gibt es eine Rollenverteilung, welche die Machtstruktur und die Kommunikationskultur prägt. Typologien von Rollen:

Anführer, Mitläufer, Außenseiter, Opponent, Clown, Professor, Strategie, Ideengeber, Gestalter, Moderator, Systematiker und der berühmte Sündenbock.

Dies bedeutet nichts Schlechtes für die Gruppe. Es ist gut, über unterschiedliche Rollen zu verfügen. Man stelle sich nur vor, wenn in einer Gruppe nur «Professoren» sitzen. In der ersten Phase suchen die Mitglieder ihren Platz in der Gruppe. So werden die Rollen oft in der Anfangsphase eingenommen und zugeteilt.

Immer wenn wir mit Menschen zusammentreffen, haben wir gewisse, mal konkrete, mal vage Vorstellungen, wie diese sich verhalten werden. Umgekehrt werden auch bestimmte Erwartungen an unser Verhalten gerichtet, denen wir je nach Situation mehr oder weniger gerecht zu werden versuchen. Wir spielen eine bestimmte Rolle.

Welche Rolle der Einzelne spielt, ist sowohl von der Situation abhängig, in der sich der Einzelne befindet, als auch von den Menschen, mit denen er in Beziehung tritt. Menschen spielen also durchaus unterschiedliche Rollen, häufig spielen sie mehrere Rollen gleichzeitig. Schließlich möchte jeder wissen, woran er mit dem anderen ist. Die Gruppenmitglieder werden auf bestimmte Rollen festgelegt (mal mehr, mal weniger), ihr Verhalten wird besser kalkulierbar (Strukturierungs-/Machtkampfphase).

Rollen müssen vom Gruppenleiter im Gruppenzusammenhang gesehen werden, sonst verfällt er schnell in den Fehler, sie als individuelle Charaktereigenschaften zu betrachten und übersieht, dass sie auch das Ergebnis des Anspruchs der Gruppe an den Einzelnen sind. Sie sind nicht allein Resultat der Eigenschaften, Bedürfnisse und Fähigkeiten des Einzelnen.

In diesem Zusammenhang ist es wichtig, dass sich der Gruppenleiter bewusst ist, dass auch negative Rollen irgendwelche Ansprüche der Gruppe erfüllen. Nur wenn die Gruppe jemanden braucht, den sie für Fehlschläge und Misserfolge verantwortlich machen kann, wird sie eines ihrer schwächeren Mitglieder zum Sündenbock stempeln; nur wenn sie spürt, dass sie hin und wieder einen Antreiber braucht, wird sie einem ihrer Gruppenmitglieder erlauben, den Ungeduldigen zu spielen, d.h., die Gruppe reagiert von Zeit zu Zeit positiv auf solche Ungeduldsausbrüche, was den Ungeduldigen ermutigt, bei Gelegenheit wieder so zu reagieren. Würde die Gruppe negativ oder gar nicht darauf

reagieren, gäbe er sein ungeduldiges Verhalten bald auf. Über solche Lernprozesse werden Rollen erlernt und verfestigt, aber auch verändert.

Um als Gruppenleiter in seiner Gruppe "gruppendynamisch auf dem neuesten Stand" zu sein, ist es sinnvoll, sich von Zeit zu Zeit über Gruppenentwicklung, Gruppenphasen und Rollen Gedanken zu machen.

Folgende Rollen finden sich in den meisten Gruppen:

- **Clowns:** Ein Clown versucht, sich durch Späße und Lacher beliebt zu machen. Oft steckt dahinter aber die Angst, ohne die Aufmerksamkeit zum Außenseiter zu werden.
- **Außenseiter:** Ein Kind kann zum Außenseiter werden, weil es einfach nur stiller ist als die anderen, aber auch, weil es sozial gestört ist oder durch Probleme (z.B. zu Hause) gehemmt ist. Außenseiter fühlen sich in ihrer Rolle selten wohl, haben aber noch mehr Angst davor, ins «Rampenlicht» zu treten und sich dabei eventuell zu blamieren.
- **Meinungsmacher («Chef»):** Was der Chef bestimmt, wird gemacht - zumindest sieht der Meinungsmacher darin die Bestätigung seiner Person. Ein Meinungsmacher lebt von seinen «Gefolgsleuten».
- **Mitläufer:** Ein Mitläufer schließt sich gerne der Meinung des Meinungsmachers an - das ist bequemer, als sich selbst eigene Urteile zu bilden.
- **Vermittler:** Ein Vermittler sieht seine Aufgabe darin, zwischen Meinungsmachern und Außenseitern, aber auch bei sonstigen Meinungsverschiedenheiten zu vermitteln.
- **Organisatoren:** Ein Organisator tritt immer dann auf den Plan, wenn «geschäftliche» Dinge anstehen. Sind Pläne aufzustellen oder Abläufe zu koordinieren, so übernehmen sie die Führung, ansonsten halten sie sich auch mal gerne im Hintergrund auf.
- **Leitfiguren:** Im Gegensatz zu den Meinungsmachern haben sich Leitfiguren nicht selber auf einen Sockel gehoben, sondern sind zum allseits akzeptierten «Champ» geworden, ohne dass sie es darauf angelegt haben.

Charaktertypen sind z.B.: Helfer, Quertreiber, Anhängliche, Angeber, Stille, Geltungssüchtige, Verspielte, Schwätzer, Techniker, Schüchterne, Ängstliche etc

Führungsstile



Autoritärer Führungsstil

gute Übersicht und Kontrolle, die TN halten Regeln gut ein und fühlen sich in diesen sicher, weniger Diskussionen, die TN wissen, was sie sollen und dürfen, Disziplin

Auf der anderen Seite..... werden die TN gehemmt, ihre Meinung selbst zu bilden, blockiert der Stil die Eigeninitiative, fördert der Stil nicht das Vertrauen zu den GL, werden so Hierarchien gefördert, wird das Gruppeninteresse und die Kritikfähigkeit unterdrückt

Demokratischer Führungsstil

fördert die Eigenständigkeit, Kompromissbereitschaft, Motivation und kreative Ideen der TN, mehr Vertrauen zum GL, Probleme der TN werden besser verstanden, sie können ihre Meinung frei(er) äußern und sich gleichberechtigt fühlen

Allerdings.... haben auf diese Weise GL sehr viele Aufgaben zu erledigen. Demokratische Führung bedarf trotzdem auch ein wenig Erfahrung in Punkto Argumentation und Gesprächsführung. Lange und ausführliche Diskussionen können auf die Dauer sehr langatmig werden, vor allem für TN!!

Laissez-Faire Führungsstil

Die TN regeln sich selbst, die Entscheidungsfreiheit der TN/der Gruppe wird gefördert, die GL entlastet, die TN werden in ihrer Selbständigkeit gestärkt, organisatorische Vorbereitungszeiten für GL verringern sich,

Allerdings.... kann dieser Stil nicht jedem TN gerecht werden (Minderheiten können unterdrückt werden) Die TN nehmen die GL evtl. nicht mehr ernst. Stärkere TN setzen sich eher durch, als Schwächere. Durch aufkommendes Chaos kann sich schlecht ein vernünftiger Gruppenzusammenhalt bilden! Es besteht die Gefahr von Bildung von Außenseitern.

Was ist nun richtig?

1. Regeln und wichtige Strukturen vorgeben
2. TN in viele andere Entscheidungen mit einbeziehen
3. Fragt die TN aktiv nach Verbesserungsvorschlägen, lasst sie mitgestalten und mit reden.
4. Sollte etwas nicht durchsetzbar sein, dann argumentiert.

Umgang mit schwierigen Teilnehmern



Mögliche Verhaltensauffälligkeiten

- Aggressivität (Provokationen, Massive Beschimpfungen, Sachbeschädigungen.....)
- Null-Bock-TN (TN nehmen sich aus allem raus, haben zu nichts Lust)
- Intriganten (Hetze hinter dem Rücken der GL)
- Übertrieben pubertäre Kids (Bettgeschichten, Rauchen, Alkohol)
- Unterdrückung (TN werden ständig gehänselt, unter Druck gesetzt)
- Diebstahl
- Depressive TN
- Religiöse Auffälligkeiten (Hang zum Gläserücken, Teufel)

Als GL sollte man hier ein Hintergrundwissen über den TN haben. Ziel muss es immer sein, die TN angemessen zu behandeln. Fehlverhalten kann nämlich mehrere Ursachen haben:

- **Familiensituation**
 - Schlechtes soziales Umfeld (Eltern schlechte Vorbilder, falsche Freunde, unterdrückende Geschwister uvm.)
 - Stress (zu wenig Ausgleich, familiäre Probleme wie z.B. Scheidung der Eltern uvm.)
- **Körperliche Gründe**
 - Krankheiten (Hyperaktivität...)
 - optische Missbildungen
- **Maßnahmeninterne Prozesse**
 - Gruppenphasen (der aggressive TN befindet sich mit der Gruppe in der Machtkampfphase und kämpft um seinen Platz)
 - Die Rolle des TNs uvm.

Es gibt keine Pauschallösungen!!

Möglichkeiten grundsätzlich bietet sich an,

- das Gespräch unter 4, bei Auseinandersetzungen auch mehr Augen zu suchen
- Versuchen zu erklären, was mgl. Opfer/Geschädigte denken und fühlen
- Erklären, warum das Verhalten nicht geduldet werden kann/Grenzen setzen
- Entschuldigung fordern

Im Wiederholungsfall

- Gespräch
- Auf die Wiederholung aufmerksam machen
- Versuchen zu erklären, was mgl. Opfer/Geschädigte denken und fühlen
- Erklären, warum das Verhalten bzw. die Überschreitung der bereits ausgesprochenen Grenze nicht geduldet werden kann
- Konsequenzen ankündigen/geben

Wichtig:

Ein Team sollte eine Linie fahren, sich gegenseitig unterstützen!

Die Energien der TN sollten stets positiv verwertet werden!

Keine leeren Drohungen, sonst macht man sich als GL schnell unglaubwürdig !

Wenn ein TN die Maßnahme soweit stört, dass es für die Gruppe nicht mehr tragbar ist, ist dies ein Grund zum Nachhause schicken.

GL können und sollen nicht versuchen zu therapieren.

Aus dem Lexikon: Methode = der Weg (zu etwas)

Für Gruppenarbeit gibt es hunderte von Methoden, viele gute Bücher. Für jede Gruppensituation kann man verschiedenste Methoden anwenden. Aber es geht natürlich nicht immer jede Methode. Von daher muss vor der Anwendung überlegt werden: Was will ich in dieser Situation erreichen und in welcher Art und Weise? Die Methoden sind sozusagen unser Handwerkszeug.

Warum arbeiten wir mit Methoden?

Ohne Methoden zu arbeiten, ist auch eine Methode, allerdings ist die Frage, ob man dann sein Ziel erreicht, recht fraglich. Methoden geben eine klare Richtung für die Arbeit an. Sie bestimmen, wie etwas gemacht werden kann, sind erprobt und führen systematisch zum Ziel. Nur aus dem Bauch heraus mag einem viel gelingen, mit einer klaren Struktur in der Arbeit werden jedoch unsere Ziele klarer und für die TN verstehbar.

So vielfältig wie Gruppenarbeit ist, so vielfältig sind auch die Methoden. Um eine Methode sinnvoll einzusetzen ist es wichtig, sich im Vorfeld einige Gedanken zu machen:

- Was will ich erreichen? Was ist für die Gruppe im Moment wichtig?
- Wie ist die Situation in der Gruppe? Ist eine emotionale Nähe vorhanden oder kennen sich die Teilnehmer noch überhaupt nicht? Gibt es Frust untereinander oder sind sich alle einig?
- Wie sind die räumlichen Bedingungen?
- Welche Mittel stehen mir zur Verfügung?
- Wie geht es mir? Mit welcher Art von Methoden kann ich schwer umgehen, welche liegen mir?
- Welche Ebene möchte ich Wie ansprechen? Sachebene, Beziehungsebene Erlebnisebene

Methoden können dazu beitragen, dass sich die Gruppenmitglieder beispielsweise intensiver mit ihrem eigenen Empfinden und Denken, mit Aussagen der anderen TN auseinandersetzen. Methoden können dazu anregen, dass man nicht nur Gehörtes und Gelesenes wiedergibt, sondern persönlicher und kreativer reagiert. Sie erzeugen keine Einsichten, aber sie können die Stille, den Schutzraum und den Anreiz schaffen, die nötig sind, damit Einsichten leichter bewusst und geäußert werden. Methoden können Schüchterne zum Sprechen ermutigen und Vorlaute zum Zuhören veranlassen. Methode ist also immer Mittel zum Zweck. **Arten von Methoden sind zum Beispiel: Diskussion, Spiele, Rollenspiel, Kleingruppenarbeit, Einzelarbeit, Arbeit in der Großgruppe, ...**

2. Wie fange ich an?

Was Allgemeines: Die wichtigsten Ziele sind das Kennen lernen der anderen Gruppenmitglieder und die Herstellung einer Atmosphäre, die den TN hilft, sich wohl zu fühlen, Vertrauen zu bilden und positive Beziehungen zueinander aufzubauen.

Alle, die...

Lass die Kinder/ Jugendlichen so schnell wie möglich Gruppen nach den von dir genannten Kriterien bilden: Farbe der Hose, Schuhgröße, Lieblingseis, verwendete Zahnpasta, Lieblingsfilm, Geburtsmonat, Lieblingsgetränk, Lieblingsmusik, Haustiere, Anzahl der Geschwister ...

Wollknäuel

Die Kinder/ Jugendlichen stehen im Kreis. „Dieses Wollknäuel hilft uns beim Kennen lernen. Wer das Knäuel in der Hand hält, stellt sich kurz vor, beantwortet eine der Fragen, die an der Tafel stehen und wirft das Knäuel einem anderen zu. Vergesst aber nicht, den Faden festzuhalten und gut zu werfen, dann wird zwischen uns ein großes Netz entstehen.“ Fang selbst mit der Vorstellung an.

Name und Bewegung

Stehkreis. Die Kinder/ Jugendlichen stellen sich mit Namen vor und begleiten ihren Namen mit einer einfachen Bewegung. Bsp.: Martin (Eis lecken), Anne (Hofknicks). Der Reihe nach nennt jeder seinen Namen und dazu eine einfache Bewegung. Nach einer zweiten Runde zum üben, macht jeder nur noch seine Bewegung, die anderen rufen seinen Namen.

Personensuche: AB

Suche zu jeder Beschreibung jemanden aus deiner Gruppe: Wer hat schon mal im Ausland gelebt?-wo? Wer hat ein Haustier?-welches? Wer sammelt etwas?-was? Wer mag dieselbe Musik wie du?-welche? Wer treibt Sport?-welchen? Wer ist so groß wie du?-wie groß?, Wer gehört einer anderen Religion an?-welcher? Wer geht oft spät ins Bett?-wann? Wer spielt ein Instrument?-welches? Wer hat ein spannendes Buch gelesen?-welches? Wer liebt Regentage? Wer hat einen Spitznamen? Wer kann Kuchen backen? Wer kann das „R“ rollen? Wer hat sich schon mal die Knochen gebrochen? Wer hat schon mal im Zelt geschlafen? Wer kocht gern? Wer hat ein Sportabzeichen? Wer hat Löcher in den Ohrläppchen?
...

Klub der Dichter

Die Kinder/ Jugendlichen setzen sich in Gruppen nach ihren Geburtsmonaten zusammen. Jede Gruppe erhält 5 Minuten Zeit, gemeinsam ein kurzes Gedicht über ihren Monat zu schreiben.

Seltene Vögel

Jeder ist auf seine Weise ein „seltener Vogel“. Jeder hat ungewöhnliche Eigenschaften, Vorlieben oder Abneigungen, die ihn zu etwas Besonderem machen. Jedes Kind/ jeder Jugendliche schreibt eine solche Beschreibung auf ein Blatt und legt es umgedreht in die Mitte. Einer liest dann ein Beispiel vor und die anderen versuchen herauszufinden, zu wem es passen könnte.

Karussell

Die Hälfte der Gruppe bildet einen Innenkreis mit dem Blick nach außen, die andere Hälfte einen Außenkreis mit dem Blick nach innen. Die Gegenübersitzenden erzählen einander eine Minute lang, was der Leiter ihnen vorgibt. Wenn die Zeit abgelaufen ist, drehen sich im Wechsel der Innen- und Außenkreis einige Plätze nach links oder rechts. **Themenvorschläge:** Was machst du am liebsten in den Ferien? (es fängt an, wer die höchste Hausnummer hat), Welche Erinnerung hast du an deinen 1. Schultag? (... wer mehr Buchstaben im Vornamen hat), Wie stellst du dir dein Leben in 20 Jahren vor? (...wer gestern später ins Bett gegangen ist), Welche Musik hörst du gern? (...wer die größeren Schuhe hat), Was ist dein Lieblingstier? (... wer den weiteren Schulweg hat)

Atomspiel

Die Kinder/ Jugendlichen bewegen sich wie Atome frei im Raum. Der Leiter ruft eine Zahl, z.B. „5“. Die Kinder/ Jugendlichen finden sich in Fünfergruppen zusammen und bilden so ein „Molekül“ (wenn die Anzahl nicht passt, wird auch ein Molekül mit einem überzähligen Atom zugelassen, es gibt ja auch Isotope). Der Leiter gibt den Molekülen nun Zeit, sich zu einem Thema auszutauschen. Bsp.: ein gutes Buch, was ich machen würde wenn heute schulfrei wäre, ein Land, in dem ich gerne Urlaub machen würde...

Aufstellen

Die Kinder/ Jugendlichen stellen sich nach Anweisung des Leiters auf. Bsp.: alphabetische Reihenfolge, Geburtsmonate, Alter, Haarlänge, Zeit des Aufstehens, Entfernung zur Schule, ...

Jede Münze hat zwei Seiten

Jede Sache hat zwei Seiten - zwei Seiten einer Medaille. Jeder bekommt drei runde Pappschilder oder unbedruckte Bierdeckel und soll drei Gegensätze, Widersprüche oder Positiv/ Negativ - Sachen notieren, die was mit ihm zu tun haben (z. B Hobbys, Charakterzüge, Vorlieben). Dann hängt man sich die drei Schilder um geht bei leiser Musik durch den Raum, bleibt bei jemandem stehen, liest die Vorderseiten, dreht um, fragt nach, spricht eine zeitlang über die zwei Seiten der Medaillen, sucht sich einen neuen Gesprächspartner...

Was bin ich?

Jeder zieht eine Karte mit einem Beruf darauf und klebt sie einem anderen auf den Rücken, ohne dass er sie sieht. Die Kinder/ Jugendlichen bewegen sich im Raum und treffen dabei auf Partner, denen sie Fragen stellen. Es dürfen nur Fragen sein, die mit Ja oder Nein zu beantworten sind. Ist die Antwort Nein, fragt der Partner bis auch er ein Nein erhält. Dann trennen sich die beiden und suchen sich jeweils einen neuen Partner. Wer seinen Beruf erraten hat, klebt sich seinen Beruf an die Brust und setzt sich hin. **Variante:** bekannte Persönlichkeiten, Tiere, Comichelden...

Ringtausch

Jeder nimmt einen persönlichen Gegenstand in die Hand, den er zufällig bei sich trägt. Aufgabe: Gib zuerst jemandem aus deiner Gruppe die Hand, begrüße ihn mit seinem Namen und übergib ihm den Gegenstand, den du in der Hand hältst. „Guten Tag Rebecca. Dies ist der Schlüssel von Andreas.“ Rebecca antwortet: „Guten Tag Andreas. Dies ist der Armreif von Rebecca.“ Anschließend suchen sich beide neue Partner. Der Leiter beendet die Übung. Dann sollen alle, den Gegenstand, den sie in der Hand halten, ihrem rechtmäßigen Besitzer zurückgeben.

Zipp Zapp

Einer steht in der Mitte und deutet auf jemand im Kreis und sagt ZIPP oder ZAPP oder ZIPP-ZAPP. Bei ZIPP muss der angesprochene Teilnehmer so schnell wie möglich den Namen seines linken Nachbarn, bei ZAPP den Namen seines rechten Nachbarn sagen.

Bei ZIPP-ZAPP werden schnell alle Plätze getauscht.

1. Variante: Der in der Mitte fängt, sobald er Zipp oder Zapp gesagt hat, an, schnell bis 10 zu zählen. Wenn er bei 10 ist, ist die Chance vorbei, und der "Versager" muss in die Mitte.

2. Variante: Bei mehreren ZIPP's oder ZAPP's muss der Angesprochene genau so viele Nachbarnamen sagen (z.B: Zipp, Zipp, Zipp - die drei linken Nachbarn).

Vier Ecken Spiel

Es geht es darum, eine Auswahl aus jeweils vier verschiedenen Antwortmöglichkeiten zu treffen, die der eigenen Meinung am nächsten kommt. Alle TN befinden sich in der Mitte des Raumes. Die Leitung stellt eine Frage und nennt 4 Antwortalternativen zur Entscheidung. Bsp. Meine Lieblingsfarbe ist: Jede Antwort wird einer Ecke zugeordnet: rot: 1. Ecke, blau: 2. Ecke, gelb: 3. Ecke, grün: 4. Ecke. Die TN gehen in die Ecke ihrer wahl, wer sich nicht entscheiden kann, bleibt in der Mitte. Diejenigen, die sich in einer Ecke treffen tauschen sich kurz aus und stellen sich vor.

Körperumrisse

Die TN teilen sich in Paare auf. Jeder erhält einen großen Bogen Papier. Die TN legen sich abwechselnd auf Papier und zeichnen die Körperumrisse nach. Anschließend schreibt jeder für sich in den Umriss z.B. was mir durch den Kopf geht, was mir im Magen liegt, wo ich mir die Finger verbrannt habe, wofür mein Herz schlägt... Die TN stellen sich dann der Gruppe vor oder die Gruppe rät, wer zu welchem Umriss passt.

Schatzkiste

Der Leiter trägt eine echte oder imaginäre Schatzkiste in die Mitte. „in dieser Kiste liegt von jedem ein ganz besonderer Schatz. Ein Gegenstand, der euch sehr wichtig ist.“ Jeder TN wählt sich in Gedanken etwas aus, was ihm wichtig ist. Er geht zur Kiste, nimmt sich seinen vorgestellten Schatz heraus und geht zurück zum Platz. Dann stellt er seinen Schatz vor: Was ist es? Wann hab ich ihn bekommen? Was will ich damit machen? Nach der Runde legt jeder seinen Schatz zurück und die Kiste erhält einen Platz im Raum, in dem sie die Zeit über bleibt.

Intuitive Vorstellungsrunde

Die TN bilden Paare, die sich im 1. Schritt gegenseitig ca. 5 Minuten ihre Einschätzung der anderen Person mitteilen. Diese schreibt stichwortartig mit. Z.B. was man glaubt... wer der andere ist, was er gerne macht, wie viele Geschwister er hat, was er gern isst, was er gern liest, wer sein Idol ist etc. Im nächsten Schritt wird abgeklärt, was auf die Person zutrifft und was nicht. Dann kommen alle wieder zusammen und berichten über ihre Erfahrungen.

Kreuzwort- Standort

Auf einer Moderationskarte notiert jeder TN senkrecht seinen Vornamen und ergänzt waagrecht Eigenschaften, die ihn beschreiben. Die Karten werden an die Wand gepinnt wie eine Galerie. Gemeinsam gehen nun die TN von Karte zu Karte und lassen sich die Karten vom jeweiligen TN vorstellen, Fragen sind ausdrücklich erwünscht.

Kennenlern-Memory

Stuhlkreis. Jeder TN erhält zwei farbige Karten. Auf die rote schreibt er seinen Namen und auf die grüne notiert er eine Frage, die er gern von einem anderen TN beantwortet haben möchte. Beide Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt. Ein TN beginnt und dreht zuerst eine rote Karte mit einem Namen und dann eine grüne mit einer Frage auf. Derjenige dessen Name aufgedeckt wurde muss die Frage beantworten.

3. Muntermacher und Lückenfüller

Was Allgemeines: Bei aktivierenden Methoden stehen das Engagement und die Handlungsmöglichkeiten der TN im Vordergrund.

Das blaue Sofa

Stuhlkreis. Es stehen drei leere Stühle mit im Kreis. Ein TN setzt sich auf den mittleren der leeren Stühle und sagt: „Wich bin das blaue Sofa. Wer passt zu mir?“ Ab jetzt sind schnelle Reaktionen und Assoziationen der anderen TN gefragt. Wer eine Idee hat, setzt sich auf einen der beiden leeren Stühle und äußert seine Idee, z.B. „ein Kissen“, ein andere setzt sich auf den noch freien Stuhl „ein Liebespaar“. Das blaue Sofa entscheidet sich für eine der beiden Seiten, steht auf und nimmt diese Person mit. Das sitzen gebliebene „Kissen“ setzt sich jetzt in die Mitte und die nächste Runde beginnt. „ich bin das Kissen und wer passt zu mir?“

Markt in Marrakesch

Auf dem Markt in Marrakesch laufen alle Händler durcheinander und preisen lautstark ihre Ware an. Der Spielleiter bringt ein Plastik (Drogen) mit ins Spiel. Das Ei wird heimlich von Hand zu Hand weiter gereicht. Ein vorher bestimmter TN hat als Polizist die Aufgabe, die Drogen zu finden. Der ertappte Händler wird zum Polizisten...

Vulkanausbruch

KG stehen in einem engen Kreis. Die Arme liegen auf den Schultern der Nachbarn. Zusammen stellt man einen Vulkan dar. Zwischen den Füßen kocht die Lava: vier Luftballons. Auf ein Zeichen sollen der Reihe nach alle Lavabrocken durch den Vulkan nach außen transportiert werden.

Einfrieren- Auftauen

Tanzmusik sorgt für Bewegung. Alle stehen jedoch stocksteif im Raum verteilt. Die Leitung gibt nach und nach an, welche Körperteile in Bewegung gebracht werden dürfen: Fingerspitzen, Finger, Hand, Unterarm, Oberarm, Stirn, Augen, Mund, Ohren, Kopf, Hals, Schultern, Oberkörper, Hüften, Beine, Füße bis der ganze Körper in Bewegung ist und sich alle frei bewegen können. Variante: jetzt rückwärts.

Ins Blaue blinzeln

Stuhlkreis. Jeder TN erhält einen Zettel mit einer Nummer entsprechend der TNzahl. Ein TN stellt sich in die Mitte des Kreises und nennt zwei Zahlen. Die betreffenden Personen geben sich einander zu erkennen, ohne dass die Person in der Mitte etwas davon mitbekommt. Auf ein Zeichen springen die beiden TN auf und wechseln die Plätze. Die Person in der Mitte versucht ebenfalls einen freien Platz zu ergattern. Nach einer Weile die Zahlenkarten tauschen.

Geräusche abstellen

Alle TN verteilen sich im Raum und machen jeweils ein sich ständig wiederholendes Geräusch z.B. Schnipsen, stampfen. Ein TN bewegt sich mit verbundenen Augen durch den Raum und stellt die Geräusche durch leichte Berührung der entsprechenden Person ab.

Schoß sitzen

Würfel. Sitzkreis. Kinder/ Jugendliche bis fünf abzählen lassen. Leiter steht in der Mitte und würfelt z.B. eine Drei und ruft laut: „Drei“. Alle Dreier setzen sich einen Platz weiter nach rechts, sitzt der Stuhl frei, setzt er sich auf den Stuhl, sonst dem nächsten auf den Schoß. Es kann nur weiterrücken, wer allein auf dem Stuhl sitzt oder wer in der „Schoßreihe“ vorn sitzt. Wird eine sechs gewürfelt rücken alle, die können weiter. **Variante:** Kartenspiel (Piek, Kreuz, Herz, Karo)

Begriffe raten

Sitz- oder Stehkreis. Leiter steht in der Mitte, stellt eine Aufgabe und wirft den Kindern/ Jugendlichen der Reihe nach einen Ball zu. Sie fangen den Ball, antworten mit einem Begriff und werfen den Ball zurück. **Suchbegriffe:** weiblicher Vorname mit A, etwas Langes und grünes, ein menschliches Organ, etwas, das Lehrer ärgert, etwas, das im Wald lebt, was man aus Milch machen kann, ...

Guten Morgen

Die Kinder/ Jugendlichen zählen auf Vier durch. Die „Einser“ legen beide Hände hinter den Kopf, alle „Zweier“ auf die Schultern, alle „Dreier“ unter die Achseln und alle „Vierer“ auf die Hüften. Sie gehen im Raum umher, begrüßen die anderen mit einem freundlichen „Guten Morgen (Vorname)“ und berühren dabei einander an den Ellenbogen.

Kotztütenrennen

Zwei Stuhlreihen. Rücken an Rücken. Auf jedem Sitz liegt eine Papiertüte. Die beiden ersten Kinder der Reihen sehen den Leiter an, der gibt den Startschuss. Die beiden pusten ihre Papiertüte auf, lassen sie zerplatzen und rennen zum Ende der Reihe. Die beiden nächsten rücken auf, pusten, knallen und laufen zum Ende. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst eine Reihe geschafft hat. (der erste sitzt wieder ganz vorn)

Was machst du da?

Stehkreis. Ein Kind beginnt mit einer Pantomime (z.B. Autowaschen), der rechte Nachbar fragt: „Vorname, was machst du da?“ Das Kind wäscht weiter sein Auto, antwortet aber: „ich füttere meine Katze“. Darauf beginnt der zweite, seine Katze zu füttern. Der nächste fragt: „Vorname, was machst du da?“ dieser antwortet: „Ich streiche unseren Gartenzaun“ Das geht so weiter, bis alle im Kreis etwas dargestellt haben, das der Vorgänger vorgegeben hat.

Star des Tages

Alle gehen im Raum umher und begrüßen einander mit Handschlag. Der Leiter drückt die Hand eines Kindes besonders kräftig und zwinkert ihm zu. Es ist nun der „Star des Tages“. Während die anderen einander weiter begrüßen, gibt der ausgewählte seinen Mitstreitern die Hand und zwinkert ihnen zu. Diese zeigen keine Reaktion, gehen etwa 5 Sekunden weiter und rufen dann: „Oh, er hat mir die Hand gegeben!“ und bleiben bewegungslos verzückt stehen. Nur die noch Gehenden dürfen raten, wer der „Star“ ist, aber wer falsch rät, erstarrt ebenfalls. Ist der „Star“ erraten beginnt das Spiel von neuem.

Geh deinen Weg

Die Kinder/ Jugendlichen bewegen sich im Raum und folgen den Anweisungen des Leiters: Bewege dich wie ein Marschierender Soldat, Seiltänzer, schleichende Katze, Roboter, jemand der einen engen Rock trägt, durch dicken Matsch waten, einen steilen Hügel erklimmen, kleines Kind, Braut zum Altar, Entdecker im Urwald, Pinguin, Cowboy, der gerade vom Pferd gestiegen ist, Detektiv, Schuhe mit hohen Absätzen, einen großen Hund an der Leine führen, am Strand in kaltem Wasser stehen...

Hoola Hoop

Die Gruppe steht im Kreis und hält sich die Hände. Ein Hoola Hoop-Reifen wird in die Runde gehängt. Er muss einmal die Runde machen, ohne dass jemand aufhört die Hand vom Nachbarn zu halten. Die Mitspieler müssen geschickt versuchen z.B. erst den Reifen über den Kopf zu legen und dann mit den Füßen durchzusteigen.

Aufstand

Die Kinder/ Jugendlichen sitzen zu zweit (oder mehreren) Rücken an Rücken mit eingehakten Armen und angezogenen Knien auf dem Boden und versuchen gemeinsam aufzustehen.

Ordnen auf Stühlen

Sitzkreis aus Stühlen. Die Kinder/ Jugendlichen stellen sich jeder auf einen Stuhl und bekommen Aufgaben, nach denen sie sich sortieren sollen, ohne den Boden zu berühren. Bsp.: Größe, Alter, Hausnummer, Schuhgröße ...

Rund geht's

Stehkreis. Regeln: jeder erhält den Ball nur einmal, vor dem Werfen wird der Name gerufen, jeder merkt sich genau, von wem er den Ball bekommen hat und an wen er ihn weitergibt. In der zweiten Runde wird genau dieselbe Reihenfolge eingehalten. Es kommen Bälle dazu, zum Schluss werden die Bälle ohne Rufen geworfen. **Variante:** die Reihenfolge bleibt erhalten, während die Kinder/ Jugendlichen im Raum umhergehen.

Flugzeugabsturz

Euer Flugzeug ist abgestürzt und es gibt nur noch ein paar wenige Trümmer. Alle Passagiere drängen sich auf eine Tragfläche (vorher mit Kreppband auf dem Boden abgeklebt) Der Leiter verkündet, dass der Hubschrauber zur Rettung naht. Dieser kann aber nicht alle auf einmal mitnehmen, sondern erst die, die...die jüngsten, die ältesten, die größten etc. Der Reihe nach sortieren lassen, ohne die Tragfläche zu verlassen, denn im Meer lauern schon die hungrigen Haie.

Das Nikolaushaus

Die Kinder/ Jugendlichen bekommen ein langes Seil, welches sie auf dem Boden auslegen sollen nach dem Vorbild vom Nikolaushaus (das ist das Haus vom Nikolaus). Es darf nichts vom Seil über sein, sondern muss genau wie beim zeichnen mit dem Haus enden.

Spots in Movement

Zu Musik bewegen sich die TN im Raum. Wenn die Musik stoppt, ruft der Leiter einen Impuls, den die TN befolgen. Dann geht die Musik weiter... Impulse können sein: möglichst viele Hände schütteln, einander auf die Schulter klopfen, zu weit auf einen Stuhl stellen, nach der gleichen Schuhgröße zusammenstellen, jemanden die Zähne zeigen, etwas aus Holz berühren...

Jongling up

Bunte Tücher fliegen durch die Luft, es sind mehr als man fangen kann., mind. 3 Jongliertücher pro Person. Die Gruppe steht im Kreis, jeder nimmt ein Tuch. Der Leiter gibt Anweisungen für Bewegungen. Z.B. die Tücher im Kreis nach rechts weiter werfen, die Richtung wechseln, alle drehen sich so, dass ihr rechtes Bein in die Mitte zeigt und werfen die Tücher über ihre Köpfe nach hinten, durch die Beine...

Einser würfeln

Es werden Kleingruppen gebildet. Die erste Gruppe bekommt einen großen Würfel. Jedes Mitglied der Gruppe kann beliebig oft würfeln. Die Augen jedes Wurfes werden zusammengezählt. Sobald jedoch ein Einser gewürfelt wird, verfällt die bisherige Summe und die Gruppe hat null Punkte. Der Würfel geht an die nächste Gruppe weiter. Die Gruppe hat jedoch die Möglichkeit, von sich aus den Würfel zu übergeben. In diesem Fall wird die bis dahin gewürfelte Augenzahl auf einem Plakat festgehalten und kann nicht mehr verfallen. Sieger ist die Gruppe, die als erste 100 Punkte erreicht hat.

Balltransport

Stuhlkreis. Die TN transportieren unterschiedlich große Bälle in der Runde zuerst mit den Füßen, den Ellenbogen, dem Hals ect.

4. 1, 2 oder 3 ... Methoden zur Gruppenfindung

Was Allgemeines: Ziel ist die Auflösung der großen Gruppe, die die Aktivierung der TN und die Mitarbeit aller ermöglicht. Jeder kommt zu Wort und kann seine Erfahrungen mit einbringen. Die TN erleben mehr Kommunikationsanreize durch den Wechsel von Paaren, Kleingruppen, Einzelarbeit und Großgruppe.

Paarbildung

Memorykarten

Faden Halb so viele Fäden wie TN, mind. 40 cm lang. Halte die Fäden in der Mitte mit einer Hand zusammen. Bitte die Kinder/Jugendlichen, sich im Kreis um dich herum zu stellen und jeweils das Ende einer Schnur zu greifen. Lass dann die Fäden in der Mitte los. Die TN müssen sich jetzt entwirren und sich mit demjenigen zusammenfinden, der das andere Ende des Fadens in der Hand hält.

Gegenstand Die eine Hälfte der Gruppe dreht sich um, während jeder der anderen Gruppe einen Gegenstand auf den Tisch legt. Die erste Hälfte sucht sich anschließend einen Gegenstand aus und hat damit den Partner gewählt

Tag und Nacht Schreibe jeweils ein zu einem Sinnpaar gehörendes Wort auf einen Zettel und verteile diese. Die TN müssen sich dann so schnell wie möglich zu Paaren zusammenfinden. Beispiele: Tag und Nacht, Sonne und Mond, Katz und Maus, Pommes und Ketchup, Salz und Pfeffer, Himmel und Erde...

Bewegungen Schreibe die verschiedenen Bewegungen jeweils auf zwei Zettel, z.B. Stirnrunzeln, Kratzen an der Nase, mit dem Ohrläppchen spielen, am Haar spielen, die Hose zurecht rücken etc. Verteile die Zettel und lass die TN sich finden.

Kleingruppenbildung

Spielkarten Die gleiche Spielfarbe bildet eine Gruppe.

Puzzle Die Puzzleteile werden gemischt und mit der Rückseite nach oben gelegt oder verteilt. Alle suchen die zu ihrem teil passenden Teile und setzen das bild wieder zusammen. Die Arbeitsgruppe ist komplett. Variante: Postkarten, Kalenderblätter, Fotos, Poster...

Auslosen (Anzahl der Gegenstände = Gruppengröße) z.B. verschiedenfarbige Luftballons, Süßigkeiten, ...

Aufstellung noch Alphabet alle TN stellen sich im Kreis auf - sortieren sich gemäß ABC bzw. der Stellung des ersten Buchstabens ihres Vornamens im ABC - fertig? - (in Kennlernphase: Namensnennung A - Z) - Aufteilen in Kleingruppen je nach gewünschter Gruppengröße (z.B. A-G, G-O, O-Z)

Hitparade Anzahl der Gruppen = Anzahl der Lieder) auf Karteikarten sind Liedanfänge geschrieben. Wähle Lieder aus, die jeder kennt und die sich leicht summen lassen. Die Karten werden so ausgeteilt, dass niemand sehen kann, was auf den anderen Karten steht. Alle beginnen auf ein Zeichen hin, ihr Lied zu summen und Schüler zu suchen, die das gleiche Lied summen. Es darf nicht gesprochen werden. Variante: Die gebildeten Gruppen ziehen sich kurz zurück, um eine kleine Pantomime zu ihrem Lied einzustudieren, die sie den anderen vorführen. Die anderen erraten den Titel des Liedes.

Meier/ Weier/ Reiher/ Neier je nach TN- Zahl gleichmäßig verteilt die vier Versionen des Nachnamens auf kleine Zettel schreiben. Die Mitglieder jeder Familie sind (je nach gewünschter Gruppengröße) z.B: Vater, Mutter, Tochter, Sohn, Hund und Großmutter - Vater Meier, Mutter Meier, Sohn Meier.../Vater Reiher, Mutter Reiher... Jeder TN zieht einen Zettel, den er jedoch noch nicht ansieht, auf Startsignal ansehen und durch Rufen und Schreien des Namens Gruppe finden (so schnell wie möglich!).

Tiernamen Je nach TN-Zahl und gewünschter Anzahl der Gruppen Tierarten gleichmäßig verteilt auf kleine Zettel schreiben - jeder TN zieht einen Zettel, den er jedoch noch nicht ansieht - auf Startsignal ansehen und durch Nachahmen der Tierstimmen/-laute Gruppe finden.

Geräusch-Suche Material: schwarze Filmdosen, die mit unterschiedlichen Inhalten gefüllt sind (z.B. Reis, Nüsse, Nadeln, Münzen, Pfefferkörner, Zucker). Verteile die Filmdosen mit unterschiedlichen Inhalte ja nach gewünschter Gruppengröße. (vier Dosen mit gleichem Inhalt für Vierergruppen) Die TN gehen mit ihren Filmdosen aufeinander zu und versuchen durch schütteln und horchen die Partner zu finden, die zu einer Geräuschgruppe gehören.

5. Thema- aber richtig!

Satzpuzzle

Ein Wort oder ein Satz liegt als Haufen gemischter Buchstaben und Wörter in der Mitte. Die TN (auch im Wettstreit mit zwei Gruppen möglich) versuchen nun so schnell wie möglich das Wort oder den Satz zusammzusetzen. Variante: Luftballons, in denen Worte oder Buchstaben auf kleinen Zetteln sind. Sie werden um die Wette aufgeblasen bis sie platzen. Dann wird das Wort zusammengesetzt.

Brainstorming

Alles, was der Gruppe einfällt, wird gesammelt und in Stichworten aufgeschrieben. Je mehr, desto besser. Alles ist erlaubt, auch das allerphantastischste... Anschließend können Themenkreise gesammelt, Zusammengehöriges gesucht oder Worte sortiert werden.

Sprichwörter sammeln

Zum Thema werden Sprichwörter, Slogans und Sprüche gesammelt. Hier werden neue Facetten des Themas sichtbar. Variante: Sprichwörter in Kleingruppen sammeln und sie pantomimisch von einem der anderen Gruppe darstellen lassen. Die anderen raten.

Kreativer Umgang

Gruppe teilen. Jede Kleingruppe bekommt eine Aufgabe, sich dem Thema zu nähern und es den anderen anschließend zu präsentieren. Z.B. mit einem Lied oder Gedicht, Rollenspiel, Skulptur, Tagebuch, Pressemitteilung, Theatersport, Flugblatt...

Stumme Diskussion

Das Thema wird auf einen großen Bogen Papier geschrieben. Der Gruppe werden folgende Regeln erklärt:

1. Zeit vorgeben zum kurzen Überlegen
2. eigene Sätze oder Stichworte zum Thema aufschreiben
3. Sätze anderer unterstreichen, mit Pfeilen versehen und Verbindungen herstellen und durch Frage- oder Ausrufezeichen, seine Meinung kundtun.
4. Zwischendurch immer das geschriebene der anderen lesen.
5. das Papier kann beliebig gedreht werden.
6. Während des Schreibens darf nicht gesprochen werden!!!
7. Es endet, wenn niemand mehr etwas schreiben möchte.
8. Danach wird der Bogen ausgewertet und eine allgemeine Diskussion kann beginnen.

ABC Kette

Die Kinder/Jugendlichen suchen für jeden Buchstaben des Alphabets, das in Zusammenhang mit dem Thema steht, ein Wort

Bildbetrachtung

Jeder erhält ein Bild und Zeit zum anschauen. Dann folgt ein Gespräch über die persönlichen Eindrücke. **Variante:** es liegen verschiedene Bilder in der Mitte. Jeder darf sich eines aussuchen und dann erzählen, warum er es gewählt hat, was er damit verbindet, was es mit dem Thema zu tun haben könnte.

Impuls-Text- Impuls-Lied

Zu vielen Themen gibt es passende Lieder, Gedichte, Zitate, die anregend sein können und einstimmen. Nach dem Anhören kann gesammelt werden: was spricht mich stark an? Was lässt mich kalt?

Reizworte

Jeder TN schreibt in die Mitte eines Blattes das Thema- das Reizwort. Dann schreibt er sternförmig seine Assoziationen zu diesem Wort. Anschließend unterstreicht er die drei Wichtigsten. In der Gruppe nennt jeder nur die drei Wichtigsten, sie werden auf einem Plakat mitgeschrieben. Es ist ablesbar, welche Vorstellungen und Erfahrungen in der Gruppe im Vordergrund stehen.

6. Und Tschüß

Was Allgemeines: Zwischenbilanz: Um den Verlauf von Gruppen richtig beurteilen zu können, ist es wichtig, Informationen von den TN zu erhalten und gemeinsam zu besprechen. Es geht darum festzustellen, wie sich eine Gruppe entwickelt, was gut läuft, was nicht, um ggf. etwas zu verändern. Die Schlussphase ist geprägt von einer thematischen Abrundung, persönlichen Abschied und der Auswertung.

Gordischer Knoten

Die Schüler stellen sich dicht in einen Kreis, strecken ihre Arme in die Mitte, schließen die Augen und greifen sich jeweils zwei Hände. Dabei sollten die eigenen Arme nicht überkreuzt werden. Wenn jeder eine andere Hand festhält (der Leiter kontrolliert) werden die Augen geöffnet. Die Aufgabe lautet, sich gemeinsam zu entknoten, ohne die Hände loszulassen.

Nichts anbrennen lassen

Jeder TN erhält ein Streichholz und zündet es der Reihe nach an. Solange das Streichholz brennt, kann der TN seine Meinung sagen oder seine Stimmung beschreiben. Wer vor Abbrennen des Holzes fertig ist, pustet es aus. Zur Sicherheit hält der nächste TN ein Glas Wasser bereit.

Regal und Koffer

Zeichne auf einem Bogen Papier einen Koffer, auf ein anderes ein Regal (oder bring es einfach mit). Die Gruppe soll jetzt die letzten Tage Revue passieren lassen und sich überlegen, was sie in den Koffer packen und mit nach Hause nehmen und was sie lieber da lassen und ins Regal stellen wollen. Erzählen oder aufschreiben lassen. Variante: Päckchen und Mülleimer, Blume und Stein, ...

Wetterlage

Reihum stellt jeder seine Stimmung, Spannung, Energielage, Befindlichkeit oder Erwartungen vor und nutzt dabei Symbole aus der Wetterkunde. Wie ist die persönliche Witterung? Welches Wetter ist in den nächsten Tagen zu erwarten?

Meinungsbarometer

Diese Übung ist eine dynamische Möglichkeit der Auswertung, mit der man analysieren kann, was inhaltlich gut oder weniger gut war und was die Gründe dafür sind. Eine Skala von + bis - oder von 0 bis 100 auf Karten schreiben, die auf dem Boden ausgelegt werden oder einfach ansagen: ganz positiv ist das Fenster und negativ die Tür im Raum. Überlege, welche Aspekte du auswerten möchtest. Es geht darum, im Raum Position zu beziehen und sich ausführlich über die Inhalte zu verständigen. Erkläre, dass die Skala von 0-100 die Bewertung erkennen lässt. Je näher sich die TN Richtung 100 positionieren,

umso positiver bewerten sie den bestimmten Aspekt und umgekehrt. Frag in jeder Runde, warum sich der eine oder andere TN dort hingestellt hat.

Blitzlicht

Fordere jeden TN auf, sich kurz zum Vergangenen zu äußern. Gib dabei jedem die Gelegenheit, so kurz wie möglich und so lange wie nötig zu reden. Gesagtes soll dabei unkommentiert und ohne Diskussion bleiben. Ein Ball oder ähnliches wird dabei herumgereicht oder demjenigen zugeworfen, der weitermachen soll.

Ich gehe jetzt, weil...

Die Gruppe steht zum letzten Mal im Kreis. „Jeder überlegt wie er diesen Satz zu Ende formulieren möchte. Ich weiß, dass es viele Gründe gibt, hier zu bleiben. Ich weiß auch, dass es viele gute Gründe gibt, zu gehen. Formuliere einen plausiblen Grund für dich, der dich zum Gehen bringt. Es kann auch ein sehr einfacher Grund sein, weil der Bus fährt oder was auch immer. Wer seinen Satz gesagt hat, geht weg, um zu tun, was er gesagt hat oder weil das geschehen wird. Niemand erhält eine Antwort. Ich werde meinen Satz als Letzter sagen und dann auch gehen. Gut. Beginnen wir.“

Standpunkt

Alle TN stehen im Kreis. Ein TN geht in die Mitte und macht eine Aussage zum Seminar z.B. „Der Kurs war gut vorbereitet.“ Alle anderen TN nehmen nun hierzu Stellung, indem sie sich ganz nah an diese Person in der Mitte stellen (Zustimmung) oder nach außen (Ablehnung). Das Stimmungsbild kann vom TN in der Mitte hinterfragt werden.

Schulterklopfen

Die TN stehen im Kreis und legen ihre Hände den Nachbarn auf die Schultern. Der GL erinnert an die Inhalte des Kurses und betont, dass ein Lob ein wichtiges Instrument ist. Daraufhin klopfen sich alle auf die Schultern und loben sich gegenseitig „ Das haben wir aber gut gemacht.“