

Tagungsmodell XIV „Wir sind eine Klasse(n)-Gemeinschaft?!“

(Martina Schott)

Zielgruppe: Klassenstufen 8 – 10

A) Ziele der Tagung

Fast in jeder Klasse gibt es Schwierigkeiten, die im normalen Schulalltag nicht bearbeitet werden können. Ob Antipathien, Cliquenbildung oder reale Konflikte zwischen Einzelnen, zwischen Lehrer/in und Schüler/in, zwischen der Klasse und der Lehrkraft, es ist meist zu wenig Zeit oder es gibt zu wenig Engagement, diese zu thematisieren und zu verändern. Für ein effektives Lernen und Wohlfühlen in der Schule ist aber ein gutes Klassenklima von immenser Bedeutung. Tage der Orientierung bieten eine geradezu ideale Möglichkeit in dieses Thema einzusteigen oder sich zwischendurch einmal neu darauf zu besinnen. In drei Tagen zusammen wegfahren lässt sich manchmal mehr erreichen als in monatelangem Unterricht. Man lernt Leute einfach anders kennen. Rückmeldungen wie: „Wir kennen und verstehen uns jetzt besser als vorher“, „Jetzt sind wir wirklich eine Klasse“, „Cliquen wurden durchbrochen, ich habe bestimmte Leute anders kennen gelernt“, „Die Klassengemeinschaft wurde gestärkt“ bestätigen dies.

Oft zeigt sich die Wirkung auch erst später, nämlich dann, wenn der Schulalltag wieder begonnen hat. So war – wenn auch über Umwege – doch von der einen oder anderen Lehrkraft schon zu hören: „Was ist nur mit meiner Klasse los? Die sind auf einmal alle so umgänglich; die Atmosphäre ist völlig verändert. Die Orientierungstage haben ihnen wohl gut getan.“

Dazu tragen sicher die Inhalte und Methoden bei, genauso wichtig ist aber der informelle Bereich. Häufig spielen sich die wahren Diskussionen erst abends in den Zimmern ab und das Thema wird – ohne dass es Programmpunkt ist – noch ausgiebig bearbeitet.

Nicht immer einfach für das Team, aber dennoch gut ist es, dass die Konfliktthemen jeder Klasse vorher nicht einplanbar sind und flexibel gehandhabt werden müssen. Sie rücken jedoch automatisch in den Vordergrund und müssen unbedingt aufgegriffen und bearbeitet werden. Im Falle des beschriebenen Modells tauchte bei einer Gruppe der eigentliche Klassenkonflikt bei der Übung „Zufrieden oder unzufrieden (mit der Klassengemeinschaft)“ auf und konnte anhand der gewählten Methode bearbeitet werden. Es wurden Lösungsansätze gesammelt, die vom Team bis zur Umsetzung in der Schule noch mit begleitet wurden. Bei dieser speziellen Auseinandersetzung wurde übrigens auch klar, dass Jungen und Mädchen im Alter von 15 Jahren ganz unterschiedliche Empfindlichkeiten und Verletzungsgrenzen haben, die es zu achten und beachten gilt. Sie haben zum Teil auch recht verschiedene Herangehensweisen an ein Thema.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass Schülerinnen und Schüler bei der Thematik „Klassengemeinschaft“ gut mitmachen, da sie alle betroffen sind und etwas beisteuern können. – Das ist beim Thema „Liebe – Freundschaft – Sexualität“ nicht immer der Fall, da gibt es geschlechtsspezifisch große Unterschiede im Interesse, in der Erfahrung etc.

Generell ist die Erfahrung, eine solche Tagung läuft gut, wenn alle Beteiligten ihre Meinung, ihre Ideen und ihre Gefühle einbringen und schlecht, wenn sie es nicht tun. Das sollte von Anfang an allen Beteiligten klar sein.

Die Schülerinnen und Schüler sollen bei diesem Tagungsmodell die Möglichkeit haben, folgendes zu lernen:

- sich selbst wahrzunehmen und einzuschätzen,
- anderen eine Rückmeldung zu ihrer Person zu geben und Rückmeldungen selbst annehmen zu können,

XIV – Wir sind eine Klasse(n)-Gemeinschaft?!

- ihr Selbstbild zu bestätigen oder zu verändern,
- sich und andere zu akzeptieren und anzunehmen wie sie sind,
- eigene Stärken und Schwächen und die Stärken und Schwächen anderer anzuerkennen,
- zu erkennen, was in einer Gruppe/Klasse wichtig ist,
- die Gruppenprozesse in der Klasse zu reflektieren,
- den eigenen Platz, die eigene Position in der Klasse benennen zu können,
- dass durch persönliche Verhaltensänderungen auch das Gruppengefüge veränderbar ist,
- Verantwortung für sich selbst und die Gruppe zu übernehmen,
- wie man Konflikte bearbeiten kann,
- dass eine Klassengemeinschaft, wenn sie funktioniert, eine großartige Sache ist!

B) Programmraster

1. Tag: Vormittag

- Anreise

Nachmittag

- Begrüßung, organisatorische Absprachen
- Vorstellungsrunde (XIV- B-1)
- „2mal4“, Thema „Selbst- und Fremdwahrnehmung“ (XIV-B-2)
- „5 Eigenschaften für mich“ (XIV-B-3)
- „Der große Unbekannte“ (XIV-B-4)
- „Therapie“ (abgewandeltes Brettspiel) (XIV-B-5)

Abend

- Tagesabschluss (XIV-B-6)

2.Tag: Vormittag

- Morgenimpuls (XIV-B-7)
- Gruppen-Malaktion (Klassenbild) (XIV-B-8)
- „Zufrieden oder unzufrieden mit der Klassengemeinschaft?“ (XIV-B-9)
- „Autorität“ (XIV-B-10)

Nachmittag

- Video-/Foto-Projekt (XIV-B-11)

Abend

- Tagesabschluss (XIV-B-12)

3.Tag: Vormittag

- Morgenimpuls (XIV-B-13)
- „Wie wohl fühle ich mich in der Klasse?“ (XIV-B-14)
- Fertigstellen, Präsentation und Reflexion der Produkte vom Vortag

Nachmittag

- „Du kannst auf mich zählen“ (XIV-B-15)
- „Stärken-Kette“ (XIV-B-16)
- Tagungsauswertung (XIV-B-17)

C) Bausteine

XIV-B-1 Vorstellungsrunde anhand von Symbolen

Zeit: 20 Minuten
Gruppe: Plenum

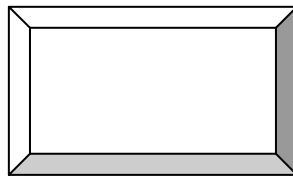
Jeder/jede wird gebeten, im eigenen Gepäck, im Tagungsraum oder im Gelände rund ums Haus einen Gegenstand zu suchen, der zu ihm/ihr passt und etwas über ihn/sie aussagen kann (Hobbies, Vorlieben, Abneigungen, etc.). Wieder zurück, nennen alle reihum ihren Namen und warum sie speziell diesen Gegenstand gewählt haben.

XIV-B-2 „2mal4“ (Literaturhinweis: Vopel)

Zeit: 30 Minuten
Gruppe: Kleingruppen von je 4 Personen, Plenum
Material: DIN A2-Bögen, Stifte

Hier geht es darum, zunächst über wenige Leute aus der Gesamtgruppe etwas zu erfahren.

1. Schritt: Es bilden sich Vierer-Gruppen, sie erhalten ein großes Blatt Papier (DIN A2), auf das sie folgendes Diagramm aufzeichnen sollen:



2. Schritt: Jede/r setzt sich nun an eine Seite des Blattes und schreibt ihren/seinen Namen vor sich auf. Im Gespräch sollen nun alle vier Charakteristika finden, die sie jeweils von allen anderen (den dreien) unterscheiden, die also ganz individuell auf sie zutreffen (Äußerlichkeiten, Hobbies, Urlaubsziele, Verwandtschaftsverhältnisse, etc.). Diese werden in die Trapeze eingetragen.

3. Schritt: Die Kleingruppe sucht nun vier Gemeinsamkeiten, also vier Dinge, die auf alle vier Leute zutreffen. Ist das geschehen, werden diese in das Quadrat in der Mitte eingetragen.

4. Schritt: Anschließend besteht die Möglichkeit, dass im Plenum alle Gruppen ihr Bild kurz vorstellen. Die Bilder können im Raum aufgehängt und auch später noch genauer betrachtet werden. Sie dienen für den Rest der Tagung als Dekoration.

XIV-B-3 „5 Eigenschaften für mich“

Zeit: ca. 20 Minuten, variiert nach Gruppengröße
Gruppe: Plenum
Material: DIN A6-Blätter und Stifte für jeden Teilnehmenden

Alle schreiben auf einen kleinen Zettel fünf Eigenschaften, die auf sie zutreffen. Die Zettel werden vom Team eingesammelt, gemischt und einer nach dem anderen vorgelesen. Die Klasse soll anhand der fünf Begriffe erraten, um wen es sich jeweils handelt.

XIV-B-4 „Der/die große Unbekannte“

Zeit: 30 – 40 Minuten
Gruppe: Kleingruppen von je 5 oder 6 Personen
Material: pro Kleingruppe ein Bogen der Spielvorlage (Literaturhinweis: Zeitschrift „Gruppe und Spiel“), Stifte

1. *Schritt*: Es werden Kleingruppen von je fünf bis sechs Personen gebildet. Sie erhalten eine Art Spielplan, gefüllt mit Eigenschaften (z. B. gefühlvoll, kreativ, verantwortungsbewusst, himmlisch, sexy, traurig ...).

2. *Schritt*: Der/die große Unbekannte (ein/e Freiwillige/r aus der Gruppe) betrachtet das Blatt und sucht sich zwei Eigenschaften aus, die zu ihm/ihr passen, sagt diese aber nicht den anderen.

3. *Schritt*: Die Gruppenmitglieder haben nun vier Raterunden, um die jeweiligen Eigenschaften herauszufinden. Bevor sie einen Tipp abgeben, müssen sie sich untereinander abstimmen. Folgende Hilfestellungen gibt es (falls nicht alles beim ersten Versuch schon erraten wird):

1. *Runde*: keine Hilfe

2. *Runde*: es wird gesagt, ob es sich um positive, negative oder eher neutrale Eigenschaften handelt.

3. *Runde*: es wird gesagt, in welcher Hälfte des „Spielfeldes“ die jeweiligen Eigenschaften sich befinden

4. *Runde*: es wird gesagt, in welchem Quadrat von 3x3 Wörtern sich die jeweilige Eigenschaft befindet.

Wenn dann immer noch nicht richtig geraten wurde, gibt der/die große Unbekannte die Lösung bekannt.

XIV-B-5 „Therapie“

Zeit: 30 Minuten
Gruppe: Kleingruppen von je 4 – 6 Personen
Material: vorbereitete Fragekärtchen, ein Päckchen pro Kleingruppe

Dies ist eine Abwandlung des Brettspiels „Therapie“, und es geht darum, wie jemand sich selbst und wie die anderen ihn/sie einschätzen. Es wird in Kleingruppen gespielt und auf den Kärtchen, die jede Gruppe erhält, steht z.B.: „Nun sage mir, welche/r Mitspieler/in dir im Temperament am ähnlichsten ist.“ oder „Nun sage mir, auf einer Skala von 1-10, wie hoch du deine Neigung einschätzt, wichtige Dinge auf morgen zu verschieben.“ Eine Person liest die Frage vor, klärt sie im Stillen für sich und die anderen müssen nun Tipps abgeben, wie er oder sie wohl geantwortet hat. (Ein weiterer Austausch könnte darin bestehen, sich mitzuteilen, wie jeder die Frage für sich selbst beantwortet hätte). Es wird reihum gespielt und alle sollen zwei- bis dreimal an die Reihe kommen.

XIV-B-6 Phantasiereise „Am Strand“

Zeit: 30 Minuten
Gruppe: Freiwilligengruppe, Anzahl beliebig
Material: für jede/n Teilnehmer/in eine Decke, ruhige Musik, entsprechendes Abspielgerät dazu, Text „Am Strand“ (Literaturhinweis: Ehrlich/Vopel)

Diese Phantasiereise hilft den Jugendlichen, sich zu entspannen und angeregt durch ein Naturbild, bestimmte Sinneseindrücke wahrzunehmen, zu reproduzieren und zu genießen.

Die Teilnehmenden liegen auf dem Rücken auf Decken, die im Raum verteilt sind. Sie haben genügend Platz, um sich nicht gegenseitig zu berühren. Nach einer kurzen musikalischen Einstimmung wird die Geschichte „Am Strand“ mit folgender Einleitung langsam vorgelesen: „Schließe die Augen und stelle dir vor, dass du an irgendeinem Sandstrand ganz alleine spazieren gehst“

Ein kurzer Austausch über die jeweiligen Erfahrungen mit der Phantasiereise beendet diesen Impuls.

XIV-B-7 „Pilotin-Lotse-Spiel“

(Literaturhinweis „Methodenkartei des Kath. Schülerforums Mainz“)

Zeit: 30 Minuten

Gruppe: Plenum, je Runde zwei Agierende

Material: Möbel, Stifte, Papier, diverse andere Gegenstände, Augenbinde

Bei dieser Übung sollen die Jugendlichen üben, sich klar und präzise auszudrücken, trotz eingeschränkter Wahrnehmung mit anderen zu kommunizieren und mit ihren Mitspielenden verantwortungsbewusst umzugehen.

1. *Schritt*: Zunächst wird mit Möbeln und Menschen eine Landebahn konstruiert. Darauf werden kleine Gegenstände (Stifte, Papier, etc.) als Hindernisse verteilt.

2. *Schritt*: Nun werden eine Pilotin und ein Lotse gesucht, die sich an beiden Enden der Landebahn positionieren. Die Pilotin bekommt die Augen verbunden und Aufgabe des Lotsen ist es, das Flugzeug mit konkreten Weganweisungen sicher über die Landebahn zu geleiten, ohne dass es beschädigt wird (ein Hindernis berührt). Wichtig!: der Funkkontakt ist einseitig. Die Pilotin kann den Lotsen hören, ihm aber nicht antworten oder rückfragen.

3. *Schritt*: Nach mehreren Versuchen gibt es eine Schlussreflexion.

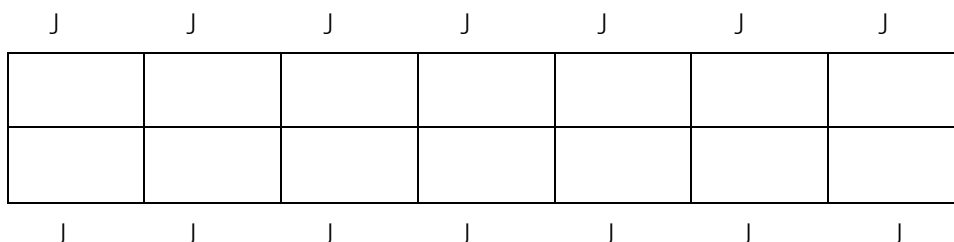
XIV-B-8 Gruppen-Malaktion

Zeit: 45 – 60 Minuten

Gruppe: Plenum

Material: Lange Papierbahn, dicke Pinsel, Wasserfarben oder Dispersionsfarben, Becher für klares Wasser

1. *Schritt*: Eine lange Papierbahn wird ausgelegt und mit einem dicken Stift oder Pinsel wie folgt in Felder aufgeteilt:



Die Jugendlichen setzen sich entlang der Bahn gegenüber.

XIV – Wir sind eine Klasse(n)-Gemeinschaft?!

2. *Schritt:* Jede/r bemalt das vor ihm/ihr liegende freie Feld nach Lust und Laune mit Pinsel und Farben.
3. *Schritt:* Jede/r soll zum Bild des Gegenübers malerisch eine Verbindung schaffen.
4. *Schritt:* Jede/r soll zum Bild des rechten und linken Nachbarn (so vorhanden) eine Verbindung malen.
5. *Schritt:* Jede/r malt eine Verbindung zu den diagonal gegenüberliegenden Feldern.
6. *Schritt:* Am Ende wird über das Gesamtgemälde und über die Schwierigkeiten, die vielleicht beim Malen der Übergänge entstanden sind, gesprochen.

XIV-B-9 „Zufrieden oder unzufrieden mit der Klassengemeinschaft?“

(Literaturhinweis: Methodenkartei des Kath. Schülerforums Mainz)

Zeit: 45 Minuten
Gruppe: Plenum, Unterteilung in zwei Gruppen
Material: Plakatpapier, Eddings

Durch das Darstellen von extremen Standpunkten sollen diverse Einschätzungen der Klassengemeinschaft deutlich und begründet werden.

Es werden zwei Gruppen gebildet, die Ankläger/innen (Kritiker/innen) und die Verteidiger/innen der Klassengemeinschaft.

Sie stehen sich im Raum gegenüber und sammeln zunächst einmal (jede Gruppe für sich) Argumente.

Ein Mitglied der Ankläger/innengruppe beginnt die Diskussion mit einer kritischen Aussage, ein Mitglied der Verteidiger/innengruppe antwortet usw.

Man darf im Verlauf der Diskussion auch das Lager wechseln und wer den Eindruck hat, jetzt sei alles gesagt und keine Veränderung mehr möglich, setzt sich hin.

Im Anschluss werden in einer Auswertungsrunde die wichtigsten Ergebnisse festgehalten und überlegt, welche Schritte zur Veränderung eventuell anstehen.

XIV-B-10 „Autorität“ (Literaturhinweis: Methodenkartei des Kath. Schülerforums Mainz)

Zeit: 30 Minuten
Gruppe: Plenum
Material: Blaue und rote Kärtchen nach Anzahl der Teilnehmenden

Die Übung soll Gruppenstrukturen verdeutlichen und aufzeigen, wer auf wen welchen Einfluss ausübt. Das Spiel erfordert viel Vertrauen und Offenheit und das Team muss in der Lage sein, die Ergebnisse aufzufangen und zu bearbeiten.

Jede/r Teilnehmer/in erhält ein blaues und ein rotes Kärtchen. Auf das rote schreiben alle den Namen des Schülers/der Schülerin, der/die für ihn/sie persönlich die größte Autorität besitzt, auf das blaue Kärtchen den Namen desjenigen/derjenigen, der/die für ihn/sie die geringste Autorität besitzt. Dies soll auch jeweils mit einem Satz begründet werden.

Anschließend werden die Karten an die angegebenen Adressaten verteilt und jede/r legt seine/ihre Karten vor sich auf den Boden. Eine Auswertung sollte Zufriedenheit, Enttäuschung und Freude über die Ergebnisse sowie Ansätze zu Veränderungen beinhalten.

XIV-B-11 Video-/Fotoprojekt

- Zeit: 2,5 Stunden
Gruppe: Kleingruppen von ca. 8 - 10 Personen
Material: Videokamera, V-Kassette, Spiegelreflexkamera, Film (es sollte vor der Tagung geklärt werden, ob ein Fotogeschäft vor Ort ist und wie schnell Entwicklungen durchgeführt werden können – manchmal geht es auch innerhalb von 2 Stunden), Digitalkamera

Die Gruppe teilt sich in drei Kleingruppen. Die erste Gruppe arbeitet mit der Videokamera, die zweite mit der Spiegelreflexkamera, die dritte mit der Digitalkamera.

Aus einer Themenliste, die das Team zusammengestellt hat, sucht sich jede Gruppe ein Thema („Eine/r passt nicht rein“, „Lass mich mal abschreiben“, „Immer diese Streber“, „Wohin nur zur Klassenfahrt?“, ...) oder findet ein eigenes.

Das Team weist in die Handhabung der jeweiligen Kamera ein. Nach einem ersten Brainstorming wird ein „Drehbuch“ erstellt, die Aufgaben werden verteilt und dann geht es los.

Zu einem späteren Zeitpunkt im Programm (wenn die Fotos auch entwickelt sind) werden die Produkte fertiggestellt:

In dieser Einheit bearbeitet die Videogruppe ihren Kurzfilm zu Ende, überlegt sich einen Text dazu und wie sie ihn der Gesamtgruppe präsentieren kann.

Die Spiegelreflexkamera-Gruppe sortiert die Fotos, klebt diese auf Plakatkarton, schreibt Untertitel und bereitet die abschließende „Vernissage“ vor.

Die Digitalkamera-Gruppe überlegt die Präsentation ihrer Ergebnisse auf Monitor, evtl. mit Beamer (s. Programm).

In der Auswertung erfolgt ein Vergleich der unterschiedlichen Medien und ihrer Besonderheiten.

XIV-B-12 „Tempel des Schweigens“

- Zeit: 30 Minuten
Gruppe: Freiwilligengruppe, Anzahl beliebig
Material: eine Decke pro Teilnehmer/in, meditative Musik, Abspielgerät, Text „Tempel des Schweigens“ (Literaturhinweis: Methodenkartei des Kath. Schülerforums Mainz)

Entspannung und Erfrischung für Körper und Geist stehen im Mittelpunkt dieser Übung. Alle liegen bequem und mit geschlossenen Augen auf Decken, achten auf einen ruhigen Atem, hören leise Musik und versuchen dem vorgelesenen Text mit ihren Gedanken zu folgen.

„Stellt euch nun vor, dass ihr in einem fremden und exotischen Land seid ..!“.

XIV-B-13 „Ich will rein!“

- Zeit: 20 Minuten
Gruppe: Plenum
Material: keines

XIV – Wir sind eine Klasse(n)-Gemeinschaft?!

Ein altes Interaktionsspiel zu den Themen „Außenseiter sein/Zugehörigkeit“, gut geeignet, um am Morgen wach zu werden.

Ein/eine Jugendliche/r darf sich eine Gruppe, in die er/sie einbrechen will, selbst zusammenstellen. Die Gruppe bildet einen Kreis, alle stehen dicht an dicht und haken die Arme unter. Der/die Jugendliche, der/die „Außenseiter/in“ steht außerhalb und versucht nun, in den Kreis zu gelangen. Er/sie kann reißen, drücken, zerren, ziehen aber nicht schlagen. Die Gruppe hat die Aufgabe, an ihrem Kreis festzuhalten und ihn/sie nicht hereinzulassen.

Leichtere Variante: Im Kreis stehen alle nur Schulter an Schulter.

Es folgt eine Auswertung.

XIV-B-14 „Wie wohl fühle ich mich in der Klassengemeinschaft?“

(Literaturhinweis: Methodenkartei des Kath. Schülerforums Mainz)

Zeit: 20 - 30 Minuten

Gruppe: Plenum

Material: Tesakrepp

Hier geht es darum, unterschiedliches Wohlbefinden innerhalb der Klassengemeinschaft sichtbar und zum Diskussionsgegenstand zu machen.

Mit Tesakrepp wird eine Skala von 1-10 auf den Boden geklebt.

Jede/r Schüler/in überlegt, wie wohl oder unwohl er/sie sich in der Klasse fühlt und stellt sich an die für ihn/sie richtige Position der Skala.

Wenn alle ihren Platz gefunden haben, erklären die, die möchten, aus welchem Grund sie sich an der jeweiligen Position eingeordnet haben und wo sie vielleicht lieber stehen möchten und wie das erreicht werden könnte.

XIV-B-15 „Du kannst auf mich zählen“ (Literaturhinweis: Schilling)

Zeit: 30 – 40 Minuten

Gruppe: Einzelarbeit, Kleingruppen

Material: Stifte, DIN A5-oder A4-Blätter für alle in ausreichender Zahl

1. *Schritt*: Alle zusammen sammeln in einer Art „Brainstorming“ Vorschläge zum Thema „Ich kann auf jemanden zählen, wenn er/sie“. Es werden Antworten kommen, wie z.B. „... der mir hilft, meine Probleme zu lösen, „... die immer auf meiner Seite steht“, „... der Geheimnisse nicht ausplaudert“ etc.

2. *Schritt*: Es werden Kleingruppen von jeweils ca. acht bis zehn Leute gebildet. Alle erhalten ein Arbeitsblatt und sollen nun für jede/n eine Eigenschaft finden, warum man sich auf ihn oder sie verlassen kann.

3. *Schritt*: Es wird nun ausgetauscht, was zu den einzelnen Personen alles geschrieben wurde. Wer möchte, kann das für sich noch auf einen extra Zettel schreiben („Andere können auf mich zählen, weil ...“) und mit eigenen Einschätzungen ergänzen.

XIV-B-16 „Stärken-Kette“

Zeit: 30 Minuten

Gruppe: Einzelarbeit, Plenum

Material: Stifte, Papierstreifen für alle Teilnehmenden

Es geht in dieser Übung - in der Regel am Ende einer Tagung - darum, die Stärken und Fähigkeiten der Einzelnen, aber auch der gesamten Klasse zu erkennen und zu benennen. Jede/r schreibt auf kleine Papierstreifen die eigenen Stärken, je eine Stärke auf einen Zettel. Es geht also mit anderen Worten darum, was man gut kann, wo man eine Begabung hat, was man an sich selbst schätzt usw.

Anschließend werden die Zettel in die Mitte gelegt, gemischt und der eine oder andere davon vorgelesen.

Zum Schluss werden alle Papierstreifen in Kettenform aneinander geklebt und dann als Gesamtbild aufgehängt. Die Kette kann als Andenken mit nach Hause genommen und im Klassenzimmer aufgehängt werden.

XIV-B-17 Auswertungsrunde und „Warmer Rücken“

Zeit: 20 Minuten

Gruppe: Plenum

Material: Stifte und DIN A4-Zettel für alle Teilnehmenden, Tesakrepp

In einer letzten Runde sagen (blitzlichtartig) noch einmal alle, was sie an der Tagung gut, was sie nicht so gut fanden und welche Verbesserungsvorschläge sie hätten.

Als allerletzte Etappe bekommen alle einen DIN A4-Zettel auf den Rücken geklebt und einen Stift in die Hand gegeben. Die Aufgabe besteht darin, dass alle allen eine positive Rückmeldung oder einen guten Wunsch auf den Rücken schreiben. (Anmerkung: nach anfänglichem Widerstand und Unverständnis klappt das fast immer sehr gut, und am Ende freuen sich alle über ihren vollen Zettel.)

D) Literatur

- Ehrlich, Miriam/ Vopel, Klaus W., Phantasiereisen, Band 3 der Reihe „Wege des Staunens“, iskopress Hamburg, 3. erweit. Auflage 1992
- Kath. Schülerforums Mainz „Methodenkartei“, erhältlich über Bischöfliches Jugendamt, Referat Schüler/innenseelsorge, Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz, Tel: 06131/253-641, Fax: 06131/253-649, E-Mail: bj-a-schuelerseelsorge@bistum-mainz.de
- Schilling, Diane, „Miteinander klarkommen“ Toleranz, Respekt und Kooperation trainieren, Verlag an der Ruhr 2000, E-Mail: info@paedexpress.de, www.verlagruhr.de
- Vopel, Klaus W., „Anfangsphase“, iskopress Hamburg, 1984
- Zeitschrift „Gruppe und Spiel“, Ausgabe 4/89, Das Spiel zum Sofortspielen

XIV – Wir sind eine Klasse(n)-Gemeinschaft?!
