

Tagungsmodell XV „Gemeinsam sind wir stark“

(Karin Kienle)

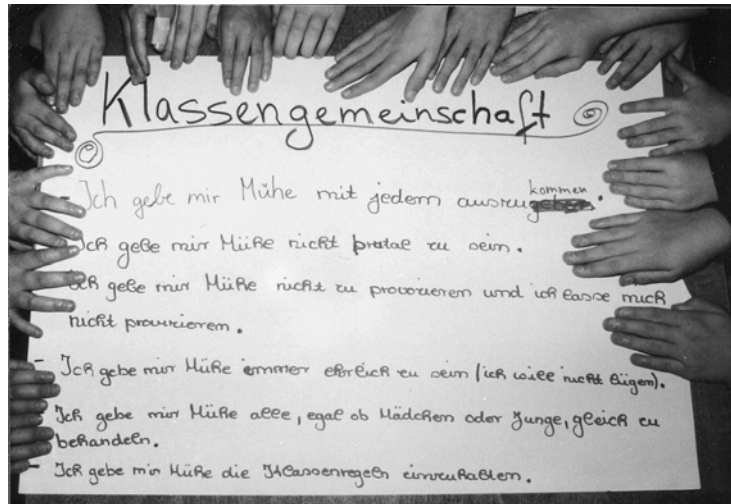
Zielgruppe: 5. Klasse Gymnasium

A) Ziele der Tagung

Der Wechsel von der Grundschule zum Gymnasium bedeutet für die Schülerinnen und Schüler einen starken Einschnitt in ihr bisheriges Leben. Sie müssen sich auf enorme Veränderungen einstellen: eine neue, oft größere Schule, ein neuer Schulweg mit eventuell öffentlichen Verkehrsmitteln, ein neuer Klassenverband, ein großes Schulgebäude, viele verschiedene Fachlehrkräfte und vieles mehr. Die Konzeption einer Tagung für 5. Klassen unter dem Motto „Gemeinsam sind wir stark“ verfolgt das Ziel, den Übergang von der in der Regel stark behütenden Grundschule zum Gymnasium zu begleiten und zu erleichtern.

Die Tagung bietet den Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre Mitschülerinnen und Mitschüler besser kennen zu lernen und die Klassengemeinschaft in ihrer Ganzheit zu stärken. Die Schülerinnen und Schüler nehmen sich selbst als Persönlichkeit wahr und erfahren dadurch eine Stärkung innerhalb und für die Gemeinschaft. Die einzelnen Rollen innerhalb des Klassenverbandes werden bewusst gemacht und reflektiert. Die Teilnehmenden können dadurch die Intensivierung ihrer Beziehungen untereinander anstreben. Die Schüler und Schülerinnen lernen, dass eine Klassengemeinschaft von einem gelingenden Zusammenspiel der verschiedenen Rollen abhängig ist.

Die einzelnen Lernziele werden unter dem Aspekt des sozialen Lernens in Gruppen kreativ und spielerisch erarbeitet.



B) Programm raster

1. Tag: Vormittag

- Anreise, Willkommen, Zimmerverteilung
- Kennen lernen:
 - Interview (XV-B-1)
 - Mein Name (XV-B-2)

Nachmittag

- Von der Grundschule zum Gymnasium - Mein Weg (XV-B-3)
- Was mich einmalig macht! (XV-B-4)

Abend

- Spieleabend
 - Zublinzeln (XV-B-5)
 - Ich sitze im Grünen (XV-B-6)
 - Schlüsselspiel (XV-B-7)
 - Hausschuhzeitstopp (XV-B-8)
 - Jack saß in der Küche (XV-B-9)

2.Tag: Vormittag

- Aktion zum Aufwärmen, Warm-up: Ozeanwelle (XV-B-10)
- Unsere Klasse ist ein Schiff (XV-B-11)
- Phantasiereise (XV-B-12)

Nachmittag

- Geländespiel (XV-B-13)
oder Stationenlauf (XV-B-14)
oder Hausrallye (XV-B-15)
- Vorbereitung für einen Theaterabend (XV-B-16)

Abend

- Theaterabend

3. Tag: Vormittag

- Aktion zum Aufwärmen, Warm-up: Quak (XV-B-17)
- Turmbau (XV-B-18)
- Tagungsauswertung und Reflexion (XV-B-19)
- Abschied

C) Bausteine

XV-B-1 Interview

Zeit: 30 Minuten
Gruppe: bis 30 Personen
Material: Farbstifte, Papier

Die Kinder bilden Paare, interviewen sich gegenseitig, fertigen dann vom anderen einen Steckbrief an und stellen den Interviewten im Kreis vor. Die Steckbriefe werden im Gruppenraum aufgehängt.

XV-B-2 Mein Name

Zeit: 20 Minuten
Gruppe: 20 – 30 Personen
Material: Kärtchen, Stifte, Kreppband

Jedes Kind stellt sich vor, indem es zu seinem Vornamen eine passende Obst- oder Gemüsesorte mit gleichem Anfangsbuchstaben nennt. Dann erhält jeder ein Namensschild und malt sein Obst/Gemüse mit drauf, z. B. „Karin – Kirsche“.

XV-B-3 Von der Grundschule zum Gymnasium – Mein Weg

Zeit: ca. 1 $\frac{3}{4}$ Stunde

Gruppe: 10 – 30 Personen

Material: Packpapier (2,5 m x 25 cm), Wachsmalstifte, Klebeband, Musik

Diese Einheit bietet eine freie und kreative Reflexion der ersten Wochen bzw. Monate am Gymnasium. Darüber hinaus ermöglicht es den Kindern eine Symbolisierung und Verbalisierung der erlebten Eindrücke auf ihrem Weg von der Grundschule zum Gymnasium und sensibilisiert für die Erfahrungen, die ihre Mitschüler gemacht haben.

1. Schritt: Je nach Gruppengröße erfolgt zunächst eine Aufteilung in 2- 3 Kleingruppen. In diesen Gruppen malen die Kinder auf einem ca. 2,5 m langen Packpapierstreifen (Breite ca. 25 cm) ihre Erlebnisse auf dem Gymnasium von dem 1. Tag bis zum heutigen Tag. Dabei sollen die Kinder besondere Situationen darstellen, die ihnen sowohl in angenehmer als auch in weniger angenehmer Erinnerung sind und wie sie den Übergang von der Grundschule zum Gymnasium erlebt haben.

2. Schritt: In den Kleingruppen werden die Wege auf dem Fußboden sternförmig – der heutige Tag liegt in der Mitte – hingelegt und vorgestellt.

3. Schritt: Anschließend findet in den Kleingruppen eine Diskussion zu folgenden Leitfragen statt: Wie hast du dir das Gymnasium vorgestellt? Wie erlebst du es heute? Was ist anders als in der Grundschule? Was gefällt dir nicht? Was gefällt dir? Wie hast du den Übergang von der Grundschule zum Gymnasium erlebt?

XV-B-4 Was mich einmalig macht!

Zeit: 1 $\frac{3}{4}$ – 2 Stunden

Gruppe: 10 – 30 Personen

Material: *Für den Scherenschnitt:* schwarzes Tonpapier, Regenbogenpapier, Klebezettel, Filzstifte, Scheren, Klebstoff, Kreppband, Lichtquelle, weiße Stifte
Für die Körperumrisse: Makulaturpapier, Stifte, Eddings, Klebeband

Die Teilnehmenden sollen sich ihrer eigenen Stärken, Schwächen und Fähigkeiten bewusst werden.

In einem 2. Schritt sollen sie für die Eigenschaften und Besonderheiten ihrer Klassenkameraden/innen sensibilisiert werden.

1. Schritt: In einem gemeinsamen Brainstorming werden zunächst in der Großgruppe menschliche Stärken und Charaktereigenschaften gesammelt.

Anschließend wird die Großgruppe in zwei Kleingruppen aufgeteilt.

2. Schritt: Die Scherenschnitte oder die Körperumrisse werden nun paarweise angefertigt.

Körperumrisse:

Die Teilnehmenden malen gegenseitig ihre Körperumrisse in Lebensgröße auf Makulaturpapier.

Scherenschnitte:

Ein Teilnehmer/eine Teilnehmerin setzt sich vor eine Lichtquelle, so dass der Schatten seines/ihrer Kopfes an der Wand erscheint. Dann kann der Umriss des Schattens auf schwarzes Tonpapier abgezeichnet werden. Der schwarze Kopf wird so ausgeschnitten, dass der Rahmen als Ganzes erhalten bleibt. Beides wird auf Regenbogenpapier geklebt.

3. *Schritt:* Die Teilnehmenden erhalten die Anweisung fünf Stärken, Schwächen und Hobbies zu notieren und in die Scherenschnitte (auf Klebezetteln) beziehungsweise in die Körperumrisse einzufügen. Satzanfänge wie „Ich bin ...“, „Ich kann ...“, „Ich mag ...“ können dabei helfen.

4. *Schritt:* Die Bilder werden aufgehängt, die Kleingruppen tauschen den Raum und erhalten genügend Zeit zum Lesen. Anschließend geht die Kleingruppe von Bild zu Bild und überlegt sich anhand der Umrisse und Eintragungen, um welches Kind es sich handeln könnte.

5. *Schritt:* Jedes Kind erhält einen Stapel Kärtchen mit der Aufgabe zu notieren, was er/sie noch nicht von der/dem anderen wusste und was zu der Person noch zu ergänzen wäre. Bei einer Person darf nur etwas Negatives geschrieben werden, wenn auch etwas Positives geschrieben wurde. Die Zettel werden an die Bilder gehängt.

6. *Schritt:* Die Kleingruppen tauschen erneut den Raum und besprechen, welche Rückmeldungen die andere Kleingruppe ihnen gegeben hat.

XV-B-5 Zublinzeln

Zeit: 20 Minuten

Gruppe: 11 – 31 Personen (ungerade Anzahl von Teilnehmenden)

Material: halb so viele Stühle wie Teilnehmende

Die Hälfte der Kinder sitzt auf Stühlen im Kreis, ein Stuhl bleibt leer. Hinter jedem Stuhl steht ein anderes Kind, die Hände auf dem Rücken. Das Kind hinter dem leeren Stuhl blinzelt nun einem sitzenden Kind zu. Dieses versucht daraufhin aufzuspringen und sich auf den leeren Stuhl zu setzen. Gelingt ihm dies nicht, weil sein/seine hinter ihm stehende/r Partner/in es durch Festhalten daran hindern kann, muss es auf seinem Platz bleiben.

Variation:

Um die Stehenden und Sitzenden regelmäßig zu mischen, nimmt die/der Blinzelnnde auf dem Stuhl Platz und die/der Angeblinzelte stellt sich hinter sie/ihn.

Im Freien ist diese Übung auch mit zwei stehenden Kreisen zu spielen.

Hinweis:

Die Spielleitung sollte teilnehmen, um Außenseiter besser integrieren zu können. Das Spiel kann wegen seines Soziogrammcharakters Angst auslösen. Eine zu bedächtige Aus-

wahl der Blinzelnden behindert den Spielfluss. Das Spiel kann sich sehr wild entwickeln – Verletzungsgefahr.

Auswertung:

Wie eindeutig wird Kontakt aufgenommen?

Wird ein und dieselbe Person mehrfach gewählt?

Wie wird der/die Partner/in am Weglaufen gehindert?

XV-B-6 Ich sitze im Grünen

Zeit: 20 Minuten

Gruppe: 15 – 30 Personen

Material: ein Stuhl mehr als Teilnehmende

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Stuhl bleibt frei. Das Kind links neben dem freien Stuhl besetzt ihn und sagt dabei: „Ich sitze ...“. Der/die Nächste rückt auf den frei gewordenen Stuhl nach und sagt dabei: „im Grünen ...“. Der/die Dritte rückt auf und sagt: „und liebe...“. Während der/die Vierte nachrückt, sagt er/sie: „ganz heimlich den(die) ...“. Der/die Genannte setzt sich auf den freien Stuhl. Die neben dem/der Genannten Sitzenden versuchen durch Festhalten zu verhindern, dass der/die Aufgerufene auf den freien Stuhl kommt. Hat er/sie es geschafft, wird wieder ein Stuhl im Kreis frei. Das Spiel beginnt von vorne. Es rutschen also vier Teilnehmende nacheinander auf den freien Stuhl und sagen dabei: „Ich sitze ... im Grünen ... und liebe ... ganz heimlich den/die...“.

XV-B-7 Schlüsselspiel

Zeit: 10 Minuten

Gruppe: ab 7 Personen

Material: Schlüsselbund

Eine Person sitzt mit verbundenen Augen auf einem Stuhl in der Mitte des Kreises. Unter dem Stuhl liegt ein Schlüsselbund. Ein durch Handzeichen der Spielleitung ausgewähltes Kind versucht den Schlüsselbund unter dem Stuhl wegzunehmen, ohne dass der/die „Wächter/in“ dies bemerkt. Während des Spieles darf nicht gesprochen werden.

XV-B-8 Hausschuhzeitstopp

Zeit: 15 – 20 Minuten

Gruppe: 15 – 30 Personen

Material: keines

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Die Spielleitung steht außerhalb und stoppt die Zeit. Aufgabe der Gruppe ist es, sich selbst eine Zeitvorgabe zu geben. Innerhalb dieser Zeit, z.B. fünf Minuten, hat die Gruppe die Aufgabe, ihre Hausschuhe, die zu einem großen Haufen gemischt in der Mitte des Stuhlkreises liegen, zu sortieren und jedem Teilnehmenden passend zuzuteilen. Ein Kind beginnt, ein passendes Paar Hausschuhe zu holen und dem zugehörigen Kind anzuziehen. Danach sucht dieses Kind ein anderes Paar Hausschuhe aus. Das geht so lange, bis alle Kinder jeweils ihr eigenes Paar Hausschuhe anhaben. Dann wird die Zeit gestoppt.

XV – Gemeinsam sind wir stark

Wichtig ist, dass keiner redet. Bei mehrtägigen Seminaren kann das Spiel täglich neu gespielt werden und die Gruppe kann versuchen, ihre Zeiten zu verbessern.

XV-B-9 Jack saß in der Küche

Zeit: 10 Minuten
Gruppe: ab 6 Teilnehmende
Material: keines

Die Gruppe sitzt im dichten Stuhlkreis. Gemeinsam wird erst ein Text gesprochen, dann gesungen. Dabei muss die Gruppe verschiedene Bewegungsabläufe durchführen.

Text	Pantomime
Jack saß in der Küche bei Tina Jack saß in der Küche bei Tina Jack saß in der Küche bei Tina	mit den Händen auf die eigenen Oberschenkel klopfen, dann auf die des rechten Nachbarn, wieder auf die eigenen, dann auf die des linken Nachbarn ...
und sie spielten auf dem alten Banjo.	Banjo (Gitarre) spielen
Sie spielten Fli, fly, flideleilo	Geige spielen
Fli, fly, flideleilo	Querflöte spielen
Fli, fly, flideleilo	Geige spielen
und sie spielten auf dem alten Banjo.	Banjo (Gitarre spielen)

Von Anfang: „Jack saß“

Dann wird das ganze Lied immer schneller, langsamer, lauter, leiser usw. gesungen und gespielt.

XV-B-10 Aktion zum Aufwärmen, Warm-up: Ozeanwelle

Zeit: 10 – 15 Minuten
Gruppe: 15 – 30 Personen
Material: Stühle entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden

Alle sitzen im Stuhlkreis. Die Spielleitung geht in die Mitte – ihr Stuhl ist dann frei – und ruft: „Ozeanwelle links!“ Alle Teilnehmenden setzen sich daraufhin einen Platz weiter nach links („rechts“ entsprechend). Die Spielleitung versucht sich auf den freien Platz zu setzen. Gelingt ihr das, wechselt derjenige/diejenige in die Mitte, der/die den freien Stuhl nicht schnell genug besetzt hatte.

Hinweis:

Der/die Ansager/in in der Mitte muss häufig und unerwartet einen Richtungswechsel ansagen. Die Welle kann heftig ins „Schwappen“ geraten, wenn zu stürmisch agiert wird (Verletzungsgefahr) – in einem solchen Fall die Dynamik eindämmen!

XV-B-11 Unsere Klasse ist ein Schiff

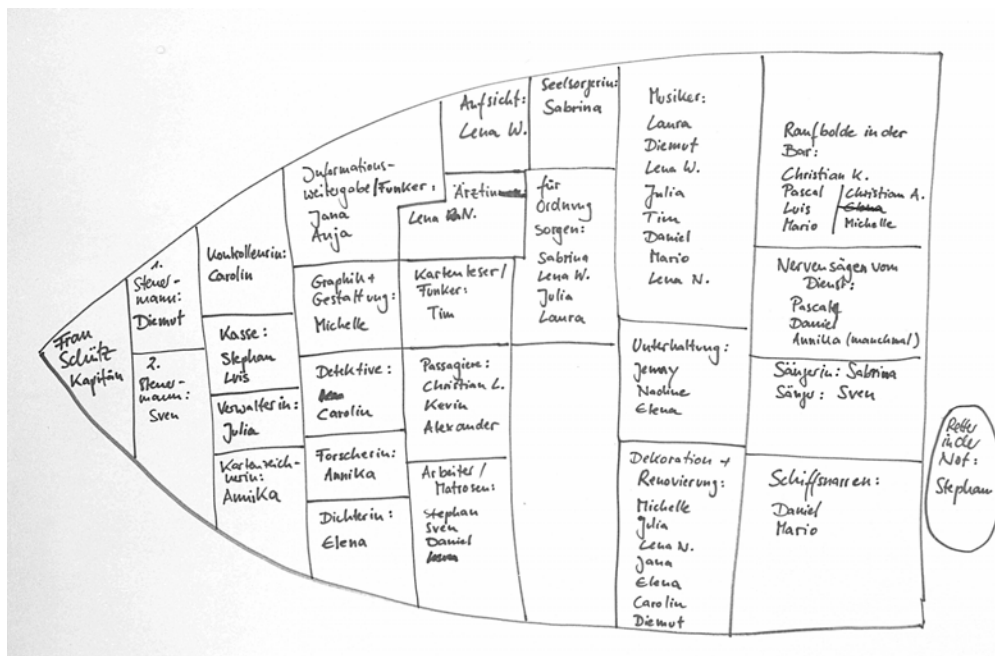
Zeit : 2 ½ Stunden

Gruppe: 10 – 30 Personen

Material: Plakate, Kärtchen, Eddings, Kreppband, Buntstifte, eventl. „Schiffsgeschichte“

Die „Schiffseinheit“ hat zum Ziel, den Teilnehmenden zu vermitteln, dass es grundsätzlich Rollen gibt und jeder eine Rolle inne hat. Darüber hinaus soll mit dieser Einheit transportiert werden, dass jede Rolle von Bedeutung ist und eine Klassengemeinschaft nur durch das Zusammenspiel dieser Rollen funktioniert.

1. Schritt (ca. 15 Minuten): Auf den Boden des Tagungsraumes wird ein Schiffsumriss gezeichnet (eventl. mit der Klasse). Im Plenum werden gemeinsam Funktionen und Tätigkeiten, die es auf einem Kreuzfahrtschiff gibt, auf einem Plakat gesammelt. Diese Funktionen werden auf Kärtchen gesammelt, von denen sich die Kinder jeweils eine ziehen.



2. Schritt (ca. 45 Minuten): Die Kinder nehmen die gezogenen Rollen auf dem Schiff ein. Nun wird ein Rollenspiel – die Probefahrt – angeleitet.

Der Anleiter/die Anleiterin erzählt eine Geschichte über eine Reise auf einem Kreuzfahrtschiff, welche die Kinder nachspielen. Die Geschichte sollte jede Rolle berücksichtigen. Diese Geschichte sollte nach Möglichkeit spontan frei erfunden werden, kann aber auch vorbereitet werden.

Nach Beendigung der „Probefahrt“ wird eine Gruppendiskussion begonnen, die sich mit den Fragen beschäftigt:

„Fährt das Schiff überhaupt?“, „Fühlt ihr euch wohl auf eurem Platz mit eurer Aufgabe?“, „Welchen anderen Platz wollt ihr ausprobieren?“

Werden die Plätze getauscht, kann eine „zweite Probefahrt“ stattfinden.

3. Schritt (mind. 1 Stunde): Die Großgruppe wird in mehrere (Sympathie-)Kleingruppen für ein Auswertungsgespräch aufgeteilt, welches nach folgenden Impulsen geführt werden soll:

„Wie fandest du deine Rolle auf dem Schiff?“, „Sind die Rollen in der Klasse ähnlich verteilt?“, „Gefällt dir die Rollenverteilung in der Klasse?“, „Ist das gut so?“, „Was gefällt dir nicht?“, „Wer hat welche Rolle in der Klasse; wer ist Steuermann, wer ist blinder Passagier?“

Anschließend erarbeitet jede Kleingruppe ein Plakat mit Ich-Botschaften, Vorsätzen oder Vorschlägen unter den Aspekten: „Ich kann zur Klassengemeinschaft beitragen ...“, „Ich will ... beifügen ...“, „Ich gebe mir Mühe ...“.

Das Plakat soll so gestaltet werden, dass die Klasse es später im Klassensaal aufhängen kann.

4. Schritt (ca. 30 Minuten): Die Kleingruppenarbeiten werden im Plenum vorgestellt.

XV-B-12 Phantasiereise

Zeit: 1 ¼ Stunden

Gruppe: 10 – 30 Personen

Material: Phantasiereise „Die ideale Mannschaft geht auf Fahrt“, Musik (Wasser-CD), Matratzen/Decken, Wasserfarben, Papier

Die Phantasiereise dient dem Abschluss der Schiffsreise.

1. Schritt: Die Kinder suchen sich auf den Matratzen einen gemütlichen Platz. Im Hintergrund läuft Entspannungsmusik mit Wassergeräuschen.

Der/die Anleiter/in liest die Phantasiereise vor zum Thema „Unsere Klasse ist ein Schiff“ (geschrieben von Gaby Schütz und Karin Kienle)

Stellt euch vor, ihr steht am Kai und schaut aufs Meer. Ihr seht das tiefe Blau des Wassers und die kleinen weichen Wellen. Ihr verfolgt sie mit den Augen. Die Sonne scheint und das Meer glitzert im Sonnenschein. Ihr spürt die Wärme und riecht das Meer, die salzige Luft. Ein Schiff liegt am Kai. Es ist das Schiff, das ihr sucht – mit dem ihr auf Reisen geht.

Ihr geht auf den Laufsteg zu – geht hoch zum Schiff. Ihr setzt den Fuß auf das Schiff und spürt unter euch die leichte Wellenbewegung des Wassers, das euch auf- und abträgt. Ihr spürt, dass ihr eins werdet mit dem Schiff. – Ihr kennt das Schiff sehr gut und geht los. Ihr wisst genau, wo ihr hinzugehen habt. Ihr geht zu eurem Platz, legt eure Sachen hin und richtet euch ein.

Der Motor springt an, ihr hört das Geräusch, das langsam ganz gleichmäßig und ruhig wird. – Ihr spürt das Klopfen in euch und werdet ganz ruhig.

Das Schiff legt ab und wird von dem Motor langsam über die Wellen getragen. Eine leichte Brise weht euch ins Gesicht. Ihr schaut zurück und seht, wie sich das Land langsam entfernt und am Horizont zu einem schmalen Streifen wird. Ihr seht euch um und betrachtet die Menschen um euch herum – einen nach dem anderen – jeder steht an seinem Platz. Ihr betrachtet die sicheren Handbewegungen. Überlegt euch, welche Funktionen sie erfüllen. Ihr seht die Gesichter. Sie sind euch vertraut. Guckt euch die Gesichter

genau an! Euch durchströmt ein wohliges Gefühl der Geborgenheit. Ihr genießt es, an eurer Stelle zu sein zusammen mit den anderen.

Ihr spürt, dass der Wind etwas stärker wird. Die Schaukelbewegung unter euch wird stärker. Ihr hört die Wellen ans Schiff schlagen. Der Himmel zieht sich zu, es wird dunkel.

Ihr wisst, ein Sturm zieht auf. Ihr hört um euch die ruhigen Befehle und Zurufe der anderen und spürt, dass jeder an seinem Platz ist. Die Handgriffe und Bewegungen sind immer noch ruhig und sicher. Der Sturm tobt und wirft das Schiff hin und her. Die haushohen Wellen schlagen auf das Schiff – ihr stemmt euch gegen den Wind. Ihr merkt, ihr schafft es. Die Zurufe der anderen geben euch Kraft und plötzlich merkt ihr, der Wind lässt nach. Das Schiff wird ruhiger und ruhiger. Die Rufe sind wieder deutlich zu hören.

Um euch wird es heller. Am Horizont taucht auch wieder Land auf. Es kommt näher. Die Sonne kommt wieder durch die Wolken. Das wohlige Gefühl des Anfangs überkommt euch wieder. – Langsam lauft ihr auf das Land zu. Das Motorengeräusch wird langsamer, das Schiff legt an. Ihr hört die Ankerkette rasseln – Der Laufsteg wird ausgeschoben. Ihr nehmt eure Sachen, geht langsam auf den Laufsteg zu, geht hinunter. Euer Fuß betritt das Land. Ihr habt wieder festen Boden unter den Füßen. Ihr geht am Kai entlang und genießt die Sonne, die Luft, das ruhige Wasser.

Ihr atmet tief ein – und aus – und öffnet langsam die Augen.

2. Schritt: Im Anschluss malen die Kinder das, was sie sich während der Phantasiereise vorgestellt haben.

Jedes Kind stellt sein Bild im Plenum vor.

XV-B-13 Geländespiel mit Lebensbändchen „Palast der 4 Winde“

Zeit: ca. 1 ½ Stunden

Gruppe: ab 24 Kinder + 4 Erwachsene

Material: 4 verschiedenfarbige Wollfäden, 4 Scheren, 4 Schatzkarten in 5 einzelnen Teilen, Uhren, Schatzkiste mit Schatz

Gelände vor dem Tagungshaus

Abgrenzungen sollen sein: Fahrweg, Fußballfeld, Minigolfplatz, Bach

Ziel:

So schnell wie möglich die Schatzkiste (die aus verschiedenen Stücken besteht) zu erhalten und dann den Schatz zu bergen. Die Gruppe, die zuerst den Schatz geborgen hat, hat gewonnen.

Gruppen:

4 gleich große Gruppen suchen sich einen Gruppennamen und geben ihrer Festung einen Namen. Jedes Gruppenmitglied erhält am rechten Arm ein Lebensband in der Farbe der Gruppe.

Festung:

Jede Gruppe hat eine Festung (ca. 5 m im Durchmesser). In jeder Festung befindet sich eine erwachsene „neutrale“ Person. Jede bzw. jeder findet in ihrer/seiner eigenen Festung Schutz (Schonraum). Fremde dürfen dort nicht hinein. Der Aufenthalt in der Festung ist auf 3 Minuten begrenzt. Wenn jemand doch länger drin bleibt, wird ihm das Lebensbändchen von der „neutralen“ Person abgenommen.

Lebensbändchen:

Jede Person darf nur solange sie ein Lebensbändchen hat, aktiv mitspielen. Wurde es ihm/ihr von den Gegenspielern oder der „neutralen“ Person abgenommen, so muss er/sie ins „Gefängnis“ und erhält nach 3 Minuten ein neues Lebensband, wird dann aus dem Gefängnis geworfen und darf weiterspielen.

Schatzkarte:

Jeweils einen Teil der Schatzkarte erhält die Gruppe dann, wenn sie 10 Lebensbändchen erbeutet hat. Immer wenn ein Lebensband erobert wurde, muss die Person so schnell wie möglich in die eigene Festung gelangen und es dort der „neutralen“ Person geben. Wenn auf dem Weg zur Festung dieser Person selbst das Lebensbändchen abgenommen wird, muss sie ihres und das eroberte abgeben. Dann heißt es erst einmal, ab ins Gefängnis und ein neues Lebensbändchen holen.

Gefängnis:

Im Gefängnis befindet sich eine „neutrale“ Person, die neue Lebensbändchen verteilt und die Aufenthaltszeit von 3 Minuten kontrolliert. Das Gefängnis sollte so platziert werden, dass es für jede Gruppe gleich weit zu ihrer Festung ist.

XV-B-14 Stationenlauf

Zeit: ca. 1 ½ Stunden

Gruppe: mind. 6 Personen

Material: 1 Scrabble-Spiel, leere Flasche, Schnur, Stifte, Löffel, Kärtchen, Stoppuhr, Gegenstände für Kimspiele, Papier, Tangram-Spiel, Skateboard o.ä., Gruppen-Punktezettel

Aufteilung in 4 – 6 Kleingruppen (zu je 4 – 6 Personen). Jede Gruppe bekommt einen Punktezettel, auf dem bei jeder durchlaufenen Station die Ergebnispunkte eingetragen werden. Die Gruppe mit den meisten Punkt gewinnt.

1. Scrabble

Auf dem Spielbrett müssen die Teilnehmenden so viele Wörter wie möglich in 6 Minuten legen. Sie erhalten die Punktzahl nach der Anzahl der Steine.

2. Stift in Flasche und Löffel durchfädeln

a) Stift in Flasche

3 Personen müssen einen Stift, der an 3 Fäden hängt, mit der Schnur in eine Flasche manövrieren. Die Zeit wird gestoppt und am Schluss des Stationenlaufs wird die beste Zeit mit der besten Punktzahl bewertet.

b) Löffel durchfädeln

Ein Löffel wird mit einem langen Faden angebunden und die Gruppe muss den Löffel bei den Kindern von unten, am Hosenbein angefangen, nach oben durch den Pulli durchfädeln; beim nächsten Kind von oben, beim Pulli angefangen zur Hose wieder runterfädeln. Weiter geht es beim nächsten Kind von der Hose unten hoch durch den Pulli und so weiter. Die Zeit wird gestoppt und am Schluss des Stationenlaufs bekommt die beste Zeit die meisten Punkte.

3. ABC-Spiel

Die Buchstaben von A bis Z werden einzeln auf große A4-Blättern geschrieben. Die Schülerinnen und Schüler haben die Aufgabe, zu jedem Buchstaben einen Gegenstand zu suchen und diesen auf den Buchstaben zu legen.

Die Punktwertung richtet sich nach der Anzahl der gelegten Gegenstände.

4. Fuß-Hand-Wettlauf

Die Gruppe erhält den Auftrag, eine 10 Meter lange Strecke gemeinsam zu überwinden:

- 12 Füße, 4 Hände müssen den Boden berühren und die Gruppe muss sich geschlossen auf den Weg machen.
- 10 Füße, 6 Hände müssen den Boden berühren.
- 8 Füße, 8 Hände müssen den Boden berühren.
- 6 Füße, 10 Hände müssen den Boden berühren.

Die Gruppe erhält so viele Punkte, wie sie Aufgaben gelöst hat.

5. Kim-Spiele

a) Seh-Kim

Es werden 18 Gegenstände ausgelegt. Die Schülerinnen und Schüler können eine Minute lang diese Gegenstände anschauen. Danach werden die Gegenstände abgedeckt und sie müssen gemeinsam alle Gegenstände wieder aufschreiben. Folgende Gegenstände wurden verdeckt:

Teelicht, Wolle, Tennisball, Kulli, Luftballon, Muschel, Schnecke, Fang-den-Hut-Hütchen, Mühlestein, Feder, Sicherheitsnadel, Gummibären, Schraube, Glöckchen, Murmel, Strohalm, Batterie, Zahnstocher.

Die Punktwertung geht nach den Gegenständen, die sie noch in Erinnerung hatten.

b) Tast-Kim

In einem Säckchen befinden sich Gegenstände, die sie erfühlen müssen. Sie haben 1 Minute Zeit, diese Gegenstände zu erfühlen. Danach sollen sie aufschreiben, welche Gegenstände in dem Säckchen waren. Folgende Gegenstände befinden sich in dem Säckchen:

Tischtennisball, Uhu-Tube, eine Mutter, Spielstein, Würfel, Wäscheklammer, Versandtaschenklammer, Streichholz, Diarahmen, Büroklammer, Gummiband. Die Punktwertung geht nach den Anzahl der Gegenstände, die sie richtig aufgeschrieben haben.

6. Gedicht schreiben

Die Teilnehmenden erhalten 5 Begriffe, die sie in ein Gedicht mit einbauen müssen. Sie haben 10 Minuten Zeit, dieses Gedicht zu schreiben.

Folgende Worte müssen im Gedicht vorkommen:

Jugendherberge, neureich, Wolfstein, Flaschendreher, typisch.

Die Punktwertung findet am Ende des Spieles statt, wenn die Gedichte der Gruppe vorgetragen werden. Dort soll die Gruppe dann entscheiden, welches Gedicht die meisten Punkte bekommt.

7. *Tangram*

Die Schüler und Schülerinnen erhalten das Tangram-Spiel und bekommen die Aufgabe:

- Ein Quadrat zu legen
- Ein Dreieck zu legen
- Ein Rechteck zu legen

Wenn sie dies geschafft haben, bekommen sie pro gelegtes Teil 6 Punkte.

8. *Skateboard-Parcours*

Ein Parcours wird aufgebaut, z.B. mit Bierbänken und Biertischen. Die Teilnehmenden müssen zu zweit sich zusammentun. Ein Kind sitzt auf dem Skateboard, das andere Kind schiebt den Skateboard-Fahrer um den Parcours herum.

Der Parcours soll einen Slalom-Lauf ermöglichen und unter Biertischen hindurchführen. Hier wird die Zeit gestoppt. Die ganze Gruppe muss einmal drankommen. Die schnellste Zeit bekommt die meisten Punkte.

XV-B-15 Hausrallye

Zeit: 1 Stunde

Gruppe: mind. 6 Personen

Material: 50 Fragekärtchen, Würfel, Spielplan, Süßigkeiten als Preise, farbiges Kreppband

Vorbemerkung

Die Martin-Butzer-Haus-Rallye ist eine Variation einer Stadt-Rallye oder Haus-Rallye und kann daher prinzipiell in jedem Tagungshaus durchgeführt werden.

Die Fragen der Martin-Butzer-Haus-Rallye sind allerdings teilweise auf das Martin-Butzer-Haus und Umgebung angelegt.

Das Spiel eignet sich insbesondere für 5. und 7. Klassen, da es den Schülern und Schülerinnen sehr viel Bewegung verschafft und somit einen Ausgleich zum Tagungsprogramm darstellt. Die Spielzeit beträgt etwa eine Stunde.

Vorbereitung

- Die Kärtchen müssen, wenn sie nicht in laminiertes Fassung vorliegen, geschrieben werden und anschließend im oder um's Martin-Butzer-Haus versteckt werden.
- Es sind Schatzkästchen für die Sieger vorzubereiten, entweder mit Süßigkeiten oder kleinen Spielzeugen (Jojo, Flummi, etc.)
- Es müssen Gruppen eingeteilt werden mit einer Stärke von etwa 5 Personen. Die Gruppen müssen kenntlich gemacht werden (farbiges Kreppband, etc.)
- Es wird mindestens ein Würfel benötigt, falls vorhanden könnte auch ein großer Schaumstoffwürfel genommen werden.

Regeln

1. Die Großgruppe ist in mehrere Kleingruppen aufzuteilen.
2. Jede Gruppe würfelt zu Beginn einmal und begibt sich dann auf die Suche nach ihrem Fragekärtchen. Die Gruppen beginnen ihre Suche gemeinsam.
3. Jede Gruppe muss zur Beantwortung der Frage gemeinsam erscheinen.
4. Erst nach der gemeinsamen Beantwortung darf weiter gewürfelt werden.

5. Die Fragekärtchen müssen wieder so versteckt werden, wie sie gefunden wurden.
6. Wurde das zu suchende Kärtchen nach 5 Minuten noch immer nicht gefunden, muss die Gruppe um ein Feld zurück und diese Frage muss gesucht werden.
7. Kann eine Frage nicht beantwortet werden, muss die Gruppe um ein Feld zurück (siehe 6.).
8. Gibt die Gruppe eine falsche Antwort, muss sie um ein Feld zurück (siehe 6.).
9. Das Spiel endet, wenn eine Gruppe das Ziel durchschritten hat. Die 50 muss genau „angewürfelt“ werden.
10. Anschließend gilt es, dass alle Fragekärtchen zurückgebracht werden. Alle Gruppen begeben sich auf die Suche und sollen so viele Kärtchen wie möglich zurückbringen. Die Gruppe, die die meisten Kärtchen zurückgebracht hat, ist zweiter Sieger.

Fragen

1. Wie heißt die Hauptstadt der Bundesrepublik Deutschland? – *Berlin*
2. Schätzt, wie lang die große Rutsche auf dem Spielplatz ist! – *Ca. 3 m*
3. Welche Baumart steht in der Mitte des Martin-Butzer-Haus-Parkplatzes? – *Linde*
4. Was ist in Tagungsraum 4 eingebaut? – *Kamin*
5. Nenne ein Bundesland im Osten von Deutschland!
6. Wie heißt die Hauptstadt von Schweden? – *Stockholm*
7. Was für einen anderen Namen gibt es für das HambacherSchloß? – *Die Wiege der deutschen Demokratie*
8. Wie heißt der Bundeskanzler der Bundesrepublik Deutschland? – *Gerhard Schröder*
9. Was für eine Fleischsorte dürfen Muslime nicht essen? – *Schweinefleisch*
10. Nennt einen Spieler, der beim 1. FC Kaiserslautern spielt!
11. Nenne den Namen eines Zivis im Martin-Butzer-Haus!
12. Wo findet die Fußball-WM 2006 statt? – *Deutschland*
13. Wie heißt der Aussichtspunkt in der Nähe des Martin-Butzer-Hauses? – *Schnecken-nudel*
14. Nenne zwei Figuren aus „Harry Potter“!
15. Mit was kann ein Auto fahren? – *Benzin, Diesel*
16. Wie heißen die Leitungspersonen eurer Gruppe?
17. Über wie viele Stockwerke fährt der Aufzug im Martin-Butzer-Haus? – *Vier*
18. Nenne 5 Länder, in denen der Euro Zahlungsmittel ist!
19. Wie viele Tagungsräume gibt es im Martin-Butzer-Haus? – *Neun*
20. Wie viele Gästezimmer hat das Martin-Butzer-Haus? – *43*
21. Welches Gebirge trennt Spanien von Frankreich? – *Pyrenäen*
22. Wie heißt das Fußballstadion in Kaiserslautern? – *Fritz-Walter-Stadion*
23. Wo fand die EXPO 2000 statt? – *Hannover*
24. Welcher Fluss fließt durch Berlin? – *Spree*
25. Wie heißt die Stadt, in der sich das Martin-Butzer-Haus befindet? – *Bad Dürkheim*
26. Wie heißt der Mann im Zirkus, der auf einem Nagelbrett stehen kann? – *Fakir*
27. Nenne mindestens zwei Burgen in der Pfalz!
28. Welcher Maler und Autor zeichnete die Tigerente? – *Janosch*
29. Wie viel kostet eine Flasche Zitronenlimonade? – *0,80 Euro*
30. Welche Baumart wächst auf dem Martin-Butzer-Haus-Gelände wie Unkraut? – *Esskastanien*
31. Wie heißt die Hauptstadt von Rheinland-Pfalz? – *Mainz*

XV – Gemeinsam sind wir stark

32. Wie heißt der Blutsbruder von Winnetou? – *Old Shatterhand*
33. Wie viele Lampen stehen auf dem Parkplatz? – *Vier*
34. Wie heißen die Eltern von Jesus? – *Maria und Josef*
35. Nenne zwei Bundesländer!
36. Nenne das größte Säugetier der Welt! – *Blauwal*
37. Wer ist der König der Tiere? – *Löwe*
38. In welchem Raum findet ihr eine Teeküche? – *Teestube*
39. Wie viele Uhren hängen im Speisesaal? – *Eine*
40. Wie viele Ringe hat die olympische Fahne? – *Fünf*
41. Wie heißt der Bundespräsident der Bundesrepublik Deutschland? – *Johannes Rau*
42. Nenne ein Bauwerk in Berlin!
43. Wie viele Abfalleimer stehen auf dem Parkplatz? – *Vier*
44. Wer darf den Aufzug im Martin-Butzer-Haus benutzen? – *Gehbehinderte*
45. Wie heißt der höchste Berg Deutschland? – *Zugspitze*
46. Nenne zwei Formel 1 Fahrer!
47. Wie heißt das Kennzeichen des Martin-Butzer-Haus-Buses?
48. Worauf muss man warten, bevor man den Speisesaal des Martin-Butzer-Hauses betreten darf? – *Gong*
49. Welcher Fluss fließt bei Mannheim in den Rhein? – *Neckar*
50. Welchen Platz belegte die Frauenfußball-Nationalmannschaft Deutschlands bei der Weltmeisterschaft 2003? – *Den Ersten*

XV-B-16 Theaterabend

Zeit: Planung 1 ½ Stunden, Durchführung ca. 1 Stunde
Gruppe: 10 – 30 Personen
Material: Kleiderkiste mit typischen Männer- und Frauenkleidern, Schminksachen, Videokamera

Die Einheit soll den Teilnehmenden dabei helfen, sich in die gegengeschlechtliche Rolle zu versetzen und gleichzeitig der Wahrnehmung ihres Schulalltags Ausdruck zu verleihen.

Die Kinder wählen aus einem Szenenangebot aus, was sie am Abend vorführen wollen. Die Szene soll eine Situation aus der Schule darstellen, zum Beispiel: Schulhof, Bus, 5-Minuten-Pause oder Unterricht.



Dabei sollen die Mädchen die Rollen der Jungen übernehmen und umgekehrt. Die Gruppen bestehen aus nicht mehr als sechs Personen.

Bis zur Vorstellung der Theaterstücke soll den Kindern genügend Zeit (1½ Stunden) gegeben werden, um sich zu verkleiden und die Szene einzuüben. Der Raum soll wie in einem echten Theater eingerichtet werden.

XV-B17 Aktion zum Aufwärmen, Warm-up: Quak

Zeit: 15 – 20 Minuten
Gruppe: 20 – 30 Personen (gerade Anzahl)
Material: keines

Alle stellen sich irgendwo in den Raum und gehen vorsichtig rückwärts. Immer, wenn zwei sich begegnen, bleiben sie Rücken an Rücken stehen, grätschen die Beine, beugen sich vor und begrüßen sich durch die Beine hindurch mit dem Ruf „Quak!“. Dann richten sie sich wieder auf, trennen sich und gehen rückwärts weiter bis zur nächsten Begegnung.

Variation

Alle gehen mit Musik vorwärts durch den Raum. Beim Musik-Stopp stellen sich alle schnell zu Paaren Rücken an Rücken.

Hinweis

Auf „gerade Anzahl“ achten. Der Spielleiter kann mitspielen (bei der Variation wegen des Musik-Stopps nicht).

XV-B-18 Turmbau

Zeit: 1 ½ Stunden
Gruppe: 20 – 30 Personen
Material: verschiedene Bögen Tonpapier und Karton, Lineal, Stifte, Klebstoff, Tesafilm, Scheren, Beobachterbogen

Der Turmbau fordert eine Gruppe heraus, eine gestellte Aufgabe gemeinsam zu lösen, Handlungsmöglichkeiten zu überlegen und aufzuzeigen sowie diese kreativ umzusetzen. Die Herausforderung richtet sich dabei an die Gruppe als Ganzes. Dadurch ist Kooperation und Teambereitschaft gefragt, die Teilnehmenden müssen sich gegenseitig zuhören, kompromissbereit sein und eine gemeinsame Strategie zur Lösung der Aufgabe überlegen.

1. Schritt: Die Großgruppe wird in mindestens 3 Kleingruppen geteilt. Jede Kleingruppe erhält exakt das gleiche Material. Dann geht sie in einen separaten Raum.

2. Schritt: Die Kleingruppe erhält nun die Aufgabe, aus den vorhandenen Materialien einen Turm zu bauen. Der Turm soll hoch, stabil und schön bzw. kreativ sein. Dabei ist darauf zu achten, dass kein Stück Tonpapier, das vorbereitet wird, länger als 30 cm sein darf.

Die Gruppe entscheidet selbst, wie sie diese Aufgabe umsetzen will und hat dafür eine Stunde Zeit. Eine Person aus der Gruppe beobachtet die gruppenspezifischen Prozesse und notiert diese in einem Beobachterbogen.

3. Schritt: Nach der Fertigstellung des Turms erfolgt eine reflexive Auswertung des Geschehens anhand des Beobachterbogens und der Eindrücke der Teilnehmenden.

4. *Schritt*: Jede Kleingruppe stellt nun ihren Turm in der Großgruppe vor. Der/die Gruppenleiter/in oder die Gruppe selbst entscheidet, welcher Turm am besten die Kriterien Höhe, Schönheit/Kreativität und Stabilität erfüllt.

XV-B-19 Tagungsauswertung und Reflexion

Zeit: 1 Stunde

Gruppe: 20 – 30 Personen

Material: pro Kind 3 Kärtchen in verschiedenen Farben, Stifte, großes Plakat mit einem gemalten Koffer oder Originalkoffer, großes Plakat mit Barometer, großes Plakat mit Smily, Klebepunkte

3 Wünsche frei

Wunschzettel „Ich wünsche mir ...“

Einzelarbeit, danach im Plenum reihum vorstellen:

- Ein Wunsch auf sich selbst bezogen (bleibt beim TN)
- Ein Wunsch, der sich auf einen Freund/eine Freundin bezieht (an die jeweilige Person geben).
- Ein Wunsch, der sich auf die ganze Klasse/Gruppe bezieht (Lehrkraft/Gruppenleitung) geben.

„Ich packe meinen Koffer“

Was nehme ich von diesen Tagen alles mit?

Barometer und Smily

2 Plakate:

- Wie hat dir das Thema gefallen? (Barometer)
- Wie haben die drei Tage allgemein gefallen? (Smily)

D) Literatur

- Blauring/Jungwacht, Rex-Verlag Luzern, 1999 „Power in die Gruppe: 101 Ideen zum Energietanken“, ISBN 3-7252.0690-2
- Evangelische Kirche der Pfalz, Landeskirchenrat, 67343 Speyer, Religionspädagogische Hefte, Ausgabe Nr 1, Jan./Febr./März 1997 „Interaktions-Kommunikationsspiele“
- Fiebig, Hartmuth/Winterberg, Frieder „Wir werden eine Klassengemeinschaft – Soziales Lernen in der Orientierungsstufe, Verlag an der Ruhr, 1998, ISBN 3-86072-388-X
- Klibisch/Weyer, Dirk „Selbstwahrnehmung und Körpererfahrung – Interaktionsspiele und Infos für Jugendliche“
- Reiche, René/Skala, Eva „Das ist Gestaltpädagogik – Grundlagen, Impulse, Methoden, Praxisfelder, Ausbildungen – ein Lehrbuch für die Praxis“, AGB Ökotopiaverlag Münster, 1996
- Renys, Eva/Veihoff, Hanne, „Freizeit mit Kindern gestalten“ (Strand und Meer), Don Bosco Verlag
- Schneider, Sabine/Kneip, Winfried „Piraten und Seefahrer“, Verlag an der Ruhr