

## Tagungsmodell XVIII „Unsere Klasse – ein starkes Team“

(Leonhard Hertlein)

**Zielgruppe: 8. und 9. Jahrgangsstufe Hauptschule**

### A) Ziele der Tagung

- Den Jugendlichen soll eine differenziertere Selbsteinschätzung (Eigen- und Fremdwahrnehmung) ermöglicht werden.
- Die Jugendlichen sollen mehr Zutrauen in die eigenen Fähigkeiten bekommen.
- Die Kooperations- wie auch die Kommunikationsfähigkeit sollen ebenso gestärkt werden wie das Einfühlungsvermögen in die Bedürfnisse anderer.
- Mechanismen erleben und hinterfragen, die den Gruppenprozess bestimmen.
- Der Glaube an Gott soll als Kraftquelle für den Alltag entdeckt werden.

### B) Programm raster

#### 1. Tag: Nachmittag

- Warm-up, intensivere Kennenlernrunde
  - Alle, die ... wechseln die Plätze (XVIII-B-1)
  - Bingo (XVIII-B-2)
  - Gordischer Knoten (XVIII-B-3)
- Das bin ich?
  - „Ich – wer bin ich eigentlich?“ (XVIII-B-4)
  - „Ich bin ich – du bist du“ (XVIII-B-5)

#### Abend

- Selbstwahrnehmung – Fremdwahrnehmung
  - Detektivspiel (XVIII-B-6)
  - Eigenschaftsspiel (Komplimente-Spiel) (XVIII-B-7)
  - Fremdwahrnehmung (XVIII-B-8)
- Abendabschluss (XVIII-B-9)

#### 2. Tag: Vormittag

- Aktion zum Aufwärmen (XVIII-B-10)
- Wo ein Mensch Vertrauen gibt (XVIII-B-11)
- Vertrauensübungen
  - Dampfer im Nebel (XVIII-B-12)
  - Auf Wolke sieben (XVIII-B-13)
  - Die Welle (XVIII-B-14)
  - Pendeln (XVIII-B-15)
  - Vertrauensfall (XVIII-B-16)
- Der Glaube als Kraftquelle (XVIII-B-17)

### Nachmittag

- Unsere Klasse – eine Gemeinschaft?! (Detektivspiel) (XVIII-B-18)
- Komm, wir packen es an – Teamarbeit (Eierfall) (XVIII-B-19)

### Abend

- Phantasiereise: Meine Oase (XVIII-B-20)

### 3. Tag: Vormittag

- Aller Anfang ist schwer (XVIII-B-21)
- Gutes für den Alltag (XVIII-B-22)

## C) Bausteine

### XVIII-B-1 Alle, die ... wechseln die Plätze

Zeit: 10 – 20 Minuten  
Gruppe: alle

Alle Jugendlichen sitzen im Stuhlkreis. Eine Person (zu Beginn der/die Spielleiter/in) ist in der Mitte und hat keinen Stuhl im Kreis.

Mit der Aufforderung dieser Person „alle, die (Eigenschaft, Merkmal) wechseln die Plätze“ müssen die Jugendlichen die Plätze wechseln auf denen diese Eigenschaft zutrifft. Die Person in der Mitte versucht natürlich auch möglichst schnell einen Platz im Stuhlkreis zu besetzen. Die Person, die keinen Platz mehr findet, fährt mit einem neuen Auftrag fort.

Mögliche Eigenschaften/Merkmale:

- Turnschuhe tragen
- gerne ins Kino gehen
- einen Ohrring tragen
- eine Fünf im Zeugnis hatten
- rauchen
- verliebt sind
- gerne Fußball spielen
- Pizza essen
- .....

### XVIII-B-2 Bingo

Zeit: 10 – 20 Minuten  
Gruppe: alle  
Material: entsprechend der Teilnehmerzahl kopierte Anlage M 1

Jede/jeder Jugendliche bekommt ein Aufgabenblatt (Anlage M 1) und versucht möglichst schnell alle Kästen mit Unterschriften von den anderen Gruppenmitgliedern zu füllen auf denen die entsprechende Aussage zutrifft. Ziel ist es, zwei Unterschriften von anderen Personen in jedes Kästchen zu bekommen! Jede andere Person darf nur dreimal auf einem Blatt unterschreiben! Aber nicht ins gleiche Kästchen!

Wer alle Kästchen mit zwei Unterschriften gefüllt hat, ruft laut „Bingo“ und hat gewonnen!

### **XVIII-B-3 Gordischer Knoten**

Zeit: 5 – 10 Minuten

Gruppe: alle

Alle Schülerinnen und Schüler drängen auf eine kleine Fläche zusammen, schließen die Augen und strecken die Hände nach oben. Nun sucht jede Hand nach einer anderen Hand und hält diese fest. Das so entstandene Menschenknäuel soll gemeinschaftlich aufgelöst werden! Wichtig: Die Hände dürfen dabei nicht gelöst werden.

### **XVIII-B-4 „Ich – wer bin ich eigentlich?“**

Zeit: 30 Minuten

Gruppe: alle

Material: Stifte, Papier (DIN A3)

Alle Teilnehmenden erhalten ein großes DIN A3- oder DIN A2-Papier und malen ein Strichmännchen (ohne Hände und ohne Gesicht) darauf. (Das Blatt kann auch schon als fertige Vorlage ausgeteilt werden.)

Einzelarbeit: Die Jugendlichen sollen versuchen, ihre Hände und das Gesicht (Haare, Augen, ...) möglichst authentisch einzumalen. Auf der Rückseite, bzw. unter die Zeichnung wird nun ein kurzer Steckbrief der eigenen Person verfasst. Wichtig sind hier die Benennung besonderer Fähigkeiten, Merkmale und Eigenschaften der Person.

Eingesammelt, gemischt und wieder ausgeteilt können diese dann zu einem Ratespiel, bei dem jede/r Jugendliche eine andere Person vorstellt, benützt werden; oder jede Person stellt sich selbst vor.

### **XVIII-B-5 Partnerübung: „Ich bin ich – du bist du“**

Zeit: 20 Minuten

Gruppe: alle

Die Partner sitzen sich gegenüber. Einer der beiden beginnt und benennt Merkmale der anderen Person (z. B. du hast einen silbernen Ohrring, du kannst gute Witze erzählen, deine Augen sind braun, etc. ). Nach jedem Merkmal antwortet der Partner/die Partnerin mit dem Satz: „Ich bin ich und du bist du!“

Mögliche Impulse für ein Auswertungsgespräch:

- Wie ging es dir damit, beobachtet zu werden? Wie ging es dir damit zu beobachten?
- Ist es dir leicht/schwer gefallen? Warum?
- Wie geht es dir mit Merkmalen, die du nicht so gern an dir magst?
- Wie geht es dir damit, wenn du auf Grund eines Merkmals ausgelacht bzw. gehänselt wirst oder hinter deinem Rücken gelästert wird?
- Hast du schon einmal versucht etwas an dir zu verändern? Warum? ...

### XVIII-B-6 Detektivspiel

Zeit: 10 – 20 Minuten  
Gruppe: alle

Alle Jugendlichen sitzen im Stuhlkreis. Eine Person wird aus dem Raum geschickt. Die anderen Mitspieler/innen verändern ca. 5 – 10 Gegenstände oder Kleidungsstücke. Die Person wird wieder in den Raum zurückgeholt und muss nun versuchen, möglichst viele Veränderungen zu erkennen.

### XVIII-B-7 Eigenschaftsspiel (Komplimente-Spiel)

Zeit: 30 – 40 Minuten  
Gruppe: Kleingruppen bis 10 Personen  
Material: Eigenschaftskarten (M 2), Würfel, Smilie, Stifte

Die Klasse wird in Gruppen bis zu 10 Personen aufgeteilt. Sie erhalten einen Würfel und einen Stapel mit Eigenschaftskarten. Dieser liegt verdeckt in der Mitte. Die Jugendlichen würfeln der Reihe nach und wer eine Eins oder eine Sechs gewürfelt hat, darf eine Karte ziehen. Er überlegt sich nun, auf welche Person in der gesamten Klasse diese Eigenschaft am ehesten zutrifft und legt die Karte verdeckt vor dieser Person ab. Die Spielleitung sollte darauf achten, dass alle Jugendlichen am Ende des Spiels mindestens zwei Karten vor sich liegen haben.

Erst am Ende des Spiels dürfen die Jugendlichen die vor ihnen liegenden Eigenschaftskärtchen (s. Anlage M 2) aufdecken und lesen. Die Eigenschaften werden auf eine vorbereitete Karte mit schönem Bild, z. B. einem „Smilie“ geschrieben.

Diese Karte soll den Schülerinnen und Schülern später einmal Mut machen, wenn es ihnen nicht so gut geht.



### **XVIII-B-8 Fremdwahrnehmung**

Zeit: 20 – 30 Minuten

Gruppe: alle

Material: Stifte, entsprechend der Teilnehmerzahl vorbereitete Fragebögen (M 3)

Zuerst wird die Vorlage (Spalte ich) von den einzelnen Teilnehmenden ausgefüllt. Die Spalte mit der eigenen Einschätzung wird nun nach hinten gefaltet und der Fragebogen an eine andere Person weitergegeben um sich einschätzen zu lassen. Anschließend wieder nach hinten falten usw. ....

Zum Abschluss wird der Fragebogen nun wieder ganz aufgefaltet und die einzelnen Einschätzungen miteinander verglichen. Ein Austausch über die Ergebnisse schließt sich an.

Impulse für ein Auswertungsgespräch:

- Was hat mich besonders überrascht?
- Woran kann es liegen, dass manche Einschätzungen sich so weit von meiner persönlichen Meinung unterscheiden?
- Von welchen Eigenschaften würde ich gerne mehr haben? Warum?
- Welche Eigenschaft kann ich noch ausbauen?
- Wo liegen meine Stärken und Schwächen?

### **XVIII-B-9 Gott kennt auch mich**

Zeit: 15 – 20 Minuten

Gruppe: alle

Material: Bibeln oder Psalm 139 als Kopien für alle, Kerze, Kreuz

Der Psalm 139 wird als Abschluss des Tages nach der Methode „Bibel teilen“ (Evangelisches Gesangbuch S. 1524) miteinander erschlossen.

### **XVIII-B-10 Aktion zum Aufwärmen: Wäscheklammerspiel**

Zeit: ca. 5 Minuten pro Durchgang

Gruppe: alle

Material: pro Person drei Wäscheklammern

Jede Person bekommt drei Wäscheklammern und bringt diese an der eigenen Kleidung an. Auf ein Startzeichen hin muss jede/r Mitspieler/in soviel Wäscheklammern wie möglich sammeln. Wichtig: Erst wenn die von jemand anderem gestohlene Wäscheklammer wieder an der eigenen Kleidung befestigt ist, darf weiter versucht werden, sich eine von den anderen Teilnehmenden zu schnappen. Wer zum Schluss die meisten Wäscheklammern hat, ist Sieger/in des Spiels.

Variation: Am Ende kann das Spiel auch umgedreht durchgeführt werden. Jede Spielerin/jeder Spieler muss versuchen, seine Wäscheklammern so schnell wie möglich jemand anderem anzuklemben.

### **XVIII-B-11 Wo ein Mensch Vertrauen gibt**

Zeit: 10 Minuten  
Gruppe: alle  
Material: Liedblätter oder Evangelisches Gesangbuch

Vorstellen und gemeinsames Singen des Liedes „Wo ein Mensch Vertrauen gibt ...“ (Evangelisches Gesangbuch Lied Nr. 648).  
Evtl. können zu diesem Lied einige Gedanken zum Tag gesprochen werden oder ein kurzes Gespräch über Vertrauen mit den Schülerinnen und Schülern geführt werden.

### **Vertrauensübungen (XVIII-B-12 bis XVIII-B-16)**

Vertrauensübungen in Partnerarbeit und Kleingruppen: Dampfer im Nebel, auf Wolke sieben, die Welle, Pendeln, Vertrauensfall

Wichtig: Nicht jede Übung ist für alle geeignet! Es sollten nicht mehr als drei Übungen durchgeführt werden, die sich im Schwierigkeitsgrad zunehmend steigern. Nach jeder Übung sollte ein vertiefendes Reflexionsgespräch geführt werden.

Weitere Übungen in: Kooperative Abenteuerspiele, Band 1 und 2, R. Gilsdorf und G. Kistner, Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung, ISBN 3-7800-5801-4

### **XVIII-B-12 Dampfer im Nebel**

Zeit: 10 – 20 Minuten (mit Auswertung)  
Gruppe: Kleingruppen mit 6 – 8 Personen

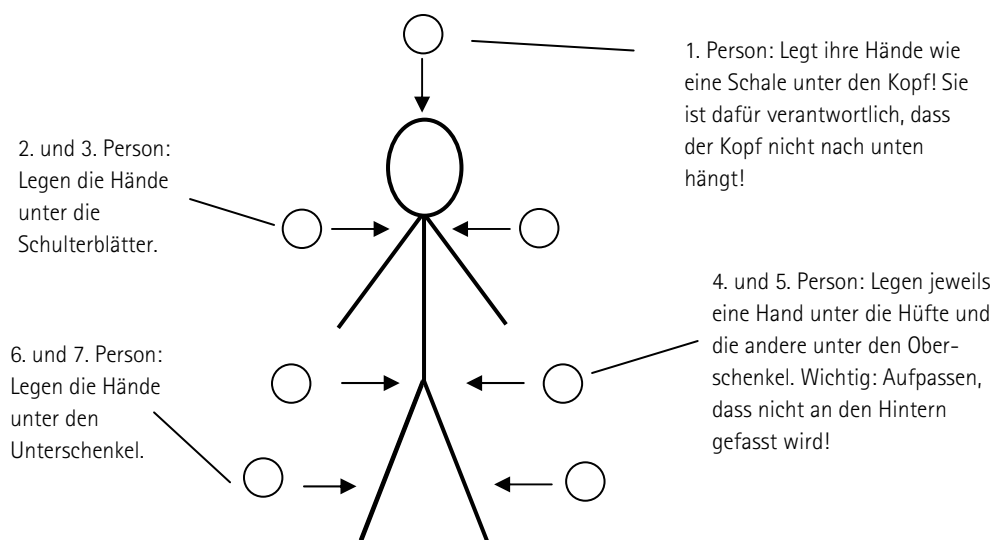
Die Kleingruppen stellen sich hintereinander auf und legen die Hände auf die Schultern der vor ihr stehenden Person. Diese Personenschlange bildet den Dampfer. Der Kapitän steht ganz als erster in der Reihe und der Steuermann ist die letzte Person der Gruppe. Der Steuermann kann sich mittels Klopfzeichen mit dem Kapitän in Verbindung setzen und so wird auch das Schiff gesteuert. Der Steuermann klopft auf die linke Schulter der vor ihm stehenden Person, das Klopfzeichen wird weitergegeben bis zum Kapitän, dieser steuert das Schiff nach links. Klopfzeichen rechte Schulter – das Schiff wird vom Kapitän nach rechts gesteuert. Klopfen auf beide Schultern gleichzeitig – das Schiff setzt sich geradeaus in Bewegung. Klopfzeichen an den Hüften – der Dampfer hält sofort an. Diese Zeichen sollten einmal in der Gruppe ausprobiert werden.

Nun herrscht dichter Nebel, d. h. alle außer dem Steuermann müssen die Augen schließen. So setzt sich der Dampfer in Bewegung und versucht, möglichst keinen Unfall zu bauen.

### **XVIII-B-13 Auf Wolke sieben**

Zeit: 20 – 30 Minuten (mit Auswertung)  
Gruppe: Kleingruppen mit mindestens acht Personen  
Material: Decke

Eine Person (die Mut hat und den anderen vertraut!) legt sich mit dem Rücken auf den Boden (Decke unterlegen!). Sieben Personen aus der Gruppe stellen sich nun um die am Boden liegende Person.



Auf ein gemeinsames Kommando wird nun die Person waagrecht und langsam zuerst auf Brusthöhe, dann über die Köpfe nach oben gehoben.

Wichtig: Darauf achten, dass nicht aus dem Rücken heraus gehoben wird!

### XVIII-B-14 Die Welle

Zeit: 10 – 20 Minuten (mit Auswertung)

Gruppe: alle

Alle Teilnehmenden stellen sich gegenüber, halten die Arme waagrecht und bilden eine Gasse.

Ein Person versucht so schnell wie möglich durch die Gasse zu rennen. Kurz bevor der Läufer die Arme berührt, werden sie schnell nach oben gehoben.

Diese Übung verlangt viel Aufmerksamkeit. Aus diesem Grund sollte sich der Läufer mit der Frage „Alle fertig?“ und der Antwort der Gruppe „Ja“ vergewissern, dass auch wirklich alle bei der Sache sind.

### XVIII-B-15 Pendeln

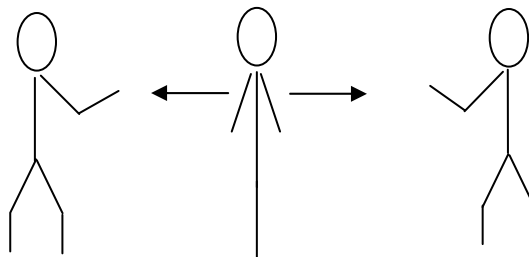
Zeit: 10 – 20 Minuten

Gruppe: Kleingruppen mit mindestens drei Personen

Eine Person stellt sich in die Mitte. Mit angespanntem Körper lässt sie/er sich dann nach hinten fallen.

Vorsichtig wird die Person aufgefangen und nach vorne gekippt, so dass eine Pendelbewegung entsteht.

Wichtig: Zu Beginn den Abstand zur pendelnden Person klein halten und dann nach und nach vergrößern! Nur an den Schultern auffangen!



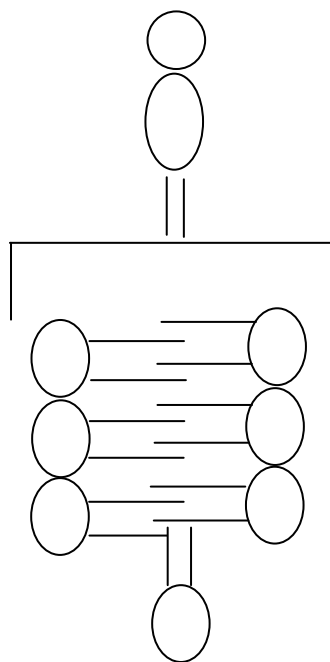
### XVIII-B-16 Vertrauensfall

Zeit: 20 – 30 Minuten

Gruppe: alle

Eine Person steigt auf den Tisch, macht sich gerade und steif und lässt sich dann rückwärts in die Arme von sieben Personen fallen. Vorgehensweise wie beim Pendeln.

Wichtig: Die fallende Person muss ihren Körper anspannen. Uhren und Armreifen abnehmen!



Wichtig: Die Hände dürfen beim Fallen nicht reflexartig zur Seite gestreckt werden!

Auswertung der Vertrauensübungen:

- Auf was kommt es bei dieser Übung besonders an? Für den, der oben steht? Für die, die unten sind?
- Welcher Moment ist für den, der sich fallen lässt besonders entscheidend? Warum?

Übertragung:

- Was hat diese Übung mit Freundschaft/Gemeinschaft zu tun?
- Wie muss eine Freundschaft/Gemeinschaft sein damit sie trägt, damit man sich fallen lassen kann?



- Kennst du Situationen, wo du von einer Person oder mehreren Personen getragen worden bist / sie dich gehalten haben / du dich auf sie verlassen konntest?
- Kann der Glaube an Gott auch so etwas sein? Warum? Wo kann mir mein Glaube helfen?

### XVIII-B-17 Der Glaube als Kraftquelle

Zeit: 60 Minuten

Gruppe: alle

Material: Bild (als Folie oder Plakat) von Roland Peter Litzenburger, aus: „Mit Jugendlichen meditieren“, B. Hintersberger, Stifte, Notizpapier

#### Bildbetrachtung: Petrus versinkt im See

a) Bildausschnitt (auf Folie oder Plakat)

Schwerpunkte des Aufarbeitungsgesprächs:

- In welcher Situation befindet sich die Person?
- Welche Gefühle werden deutlich?

Übertragung auf die eigene Lebenswirklichkeit:

- Kennst du eine vergleichbare Situation aus deinem Leben?
- Wo hattest du schon einmal Angst?

*Dieser Impuls kann auch erst in Einzelarbeit bearbeitet werden!*

*(Schildern von Lebenssituationen der Schüler/innen)*

- Wie ging es dir dabei? Was hast du unternommen? ...



b) Bildabschnitt (auf Folie oder Plakat)

Schwerpunkte des Aufarbeitungsgesprächs:

- In welcher Situation befinden sich die beteiligten Personen?
- Wie verhalten sie sich gegenüber der Person unter ihnen?
- Welche Gefühle der Menschen kannst du erkennen?
- Übertragung auf die eigene Lebenswirklichkeit:
- Kennst du Situationen, wo du schon einmal beobachtet hast, dass jemand Angst hatte?
- Wie hast du dich verhalten? ...



c) Gesamtbild (auf Folie oder Plakat)

Schwerpunkte des Aufarbeitungsgesprächs:

- Die Person nimmt zu den anderen Personen auf dem Bild eine besondere Haltung ein ...  
*(Die Schüler/innen können diese selbst einmal ausprobieren)*
- Was drückt die Handhaltung der Person aus? ...  
(Helfende, tragende und die segnende Hand)

Übertragung auf die eigene Lebenswirklichkeit:

- Was hilft dir, wenn du Angst hast oder nicht mehr weiter weißt? Welche Hände brauchst du?  
(Evtl.: Einzelarbeit oder Gruppenarbeit)



d) Als Vertiefung kann das gesamte Bild in einem Standbild im Plenum oder in Kleingruppen noch einmal nachgestellt werden. Die einzelnen Darsteller könnten dann den Personen ihre Stimme geben, die die Situation und die Gefühle beschreibt und das Bild damit lebendig werden lässt.

e) Bibeltext bedenken (Mt. 14, 22-34)

Bibeltext gemeinsam lesen (evtl. nach der Methode „Bibel teilen“, Evangelisches Gesangbuch S. 1524)

Impulse für ein Gespräch:

- Warum ist Petrus im See untergegangen?
- Was hat er für sich zu beweisen versucht?
- Er hat große Angst bekommen ...
- Ihm hat geholfen ...
- Der Glaube an Gott kann Menschen befähigen ...
- Wie ist es bei meinem Glauben?

### **XVIII-B-18 Dem Mörder auf der Spur**

Zeit: 40 – 50 Minuten (mit Auswertung)

Gruppe: zwei Kleingruppen (10 – 15 Personen je Gruppe)

Material: Informationstext(e) über den Mordfall für jedes Gruppenmitglied (s. Anlage M 4 und M 5), einen Stift und ein Notizblatt pro Gruppe

Die Kleingruppen müssen einen Mordfall mit Hilfe verschiedener Aussagen klären. Jede/jeder Teilnehmer/in einer Gruppe erhält ein oder zwei Aussagen über den Fall. Diese dürfen nicht weitergegeben oder in die Mitte gelegt werden. Die Kleingruppe muss folgende Fakten ermitteln: Tatort, Tatzeit, Mordwaffe, Mörder, Motiv

#### **Impulse für die Reflexion:**

- Wie seid ihr bei der Lösung der Aufgabe vorgegangen?
- Gab es eine Gruppenleitung? Warum hast du die Leitung nicht wahrgenommen?
- Warst du zufrieden mit deiner Rolle in der Gruppe? Wie hast du dich an der Lösung des Falls beteiligt? Konntest du dich gut einbringen? Bist du zufrieden mit der Zusammenarbeit?
- Gab es Schwierigkeiten? Wie habt ihr sie gelöst?
- Wenn ihr die Aufgabe noch einmal machen müsstet – was würdet ihr an eurer Arbeitsweise verändern?
- Wenn ihr die Übung und das Ergebnis mit eurer Klassengemeinschaft vergleicht, welche Zusammenhänge (Gemeinsamkeiten, Unterschiede) könnt ihr erkennen?

### **XVIII-B-19 Eierfall**

Zeit: 50 – 60 Minuten (mit Auswertung)

Gruppe: Kleingruppen mit 4 – 6 Personen

Material: für eine Kleingruppe: ein rohes Ei, eine kleine Mülltüte, 2m Bindfaden, zehn Trinkhalme, eine Rolle Klebeband, zwei Luftballons

Jede Kleingruppe bekommt die oben beschriebenen Materialien und muss versuchen das rohe Ei so zu verpacken, dass es einen Wurf aus dem zweiten Stockwerk übersteht!

## XVIII-B-20 Phantasiereise: Meine Oase

Zeit: 20 Minuten (mit Auswertung)  
Gruppe: alle  
Material: Decken, meditative Musik, evtl. eine gestaltete Mitte (blaues Tuch, Sand mit Teelicht)

Text:

*Ich möchte euch einladen, mit mir auf eine Reise zu kommen. Sie wird euch in eine Oase führen. Eine Oase, die jedem von euch ganz alleine gehört.  
Ihr habt gelernt, dass Vertrauen zueinander Gemeinschaft schafft. Es ist schön mit anderen zusammen zu sein. Aber manchmal ist man nicht unbedingt freiwillig zusammen.*

*Es gibt Regeln an die man sich halten muss:*

- *Man muss Rücksicht nehmen.*
- *Es gibt Einschränkungen.*
- *Manchmal kann man sich nicht so geben wie man eigentlich ist.*
- *Manchmal kann man nicht tun, wozu man gerade Lust hat.*

*Dabei ist das wichtig:*

- *Du brauchst einen Platz, an dem du ganz du selbst sein kannst.*
- *Wo du dich nicht verstellen musst.*
- *Wo du dich nicht zusammenreißen musst.*
- *Wo du keine Kleidervorschriften, Benimmregeln oder „Wenn du hier dazugehören willst, musst du eben auch ...“ Sprüche über dich ergehen lassen musst.*
- *Wo du nur du bist. Niemand sonst.*
- *Wo du auftanken kannst.*

*Eine Oase in der Wüste.*

*Wenn du mitkommen und deine persönliche Oase kennen lernen willst, dann schließe jetzt die Augen. Höre auf die Musik und werde ganz ruhig.*

*Konzentriere dich nur auf deinen Atem.*

*Atme ruhig ein und aus.*

*Atme so ruhig du kannst.*

*Ein – aus.*

*Du befindest dich nun in einer Wüste.*

*Den ganzen Tag bist du schon durch diese Wüste gegangen.*

*Nirgends ein Baum oder ein Haus.*

*Kein Wasser.*

*Du bist müde.*

*Du sehnst dich nach einem Platz, wo du ausruhen kannst.*

*Noch einen letzten Berg willst du hinauf.*

*Es ist heiß und es ist fast nicht zu schaffen.*

*Aber mit letzter Kraft ziehst du dich hinauf.*

*Und da siehst du sie: ganz weit unten.*

*Deine Oase!*

*Du rennst den Abhang hinunter.  
Immer näher kommst du.  
Immer langsamer wirst du.  
Nun bist du angekommen.*

*Betrachte nun in Ruhe deine Oase.  
Was siehst du?  
Gehe ruhig ein bisschen herum und schau dir alles an.*

*Auch Geräusche hörst du. Höre einfach nur zu.*

*Auch riechen, schmecken, fühlen kannst du deine Oase.  
Lass dir Zeit. Nimm ganz in Ruhe deine Oase in Besitz.*

*Langsam wird es Zeit, sich wieder auf den Weg zu machen.  
Verabschiede dich von deiner Oase.  
Lass dir auch dazu Zeit.  
Schau dir noch einmal alles ganz genau an.*

*Nun hast du Kraft genug, um deinen Weg fortzusetzen.  
Plötzlich kommt er dir ganz leicht vor.  
Plötzlich kommt auch Leben in die Wüste.  
Aus allen Richtungen kommen Menschen von ähnlichen Oasen wie deiner.  
Euere Wege treffen sich in einer gemeinsamen Straße und nun, wo du näher kommst  
kannst du deine Klassenkameraden erkennen.  
Gemeinsam geht ihr weiter, bis ihr wieder in diesem Raum angekommen seid.*

*Spürt noch eine Weile der Musik nach und öffnet dann euere Augen. Reckt und streckt  
euch und kommt dann langsam in einem Kreis zusammen.*

Gesprächsimpuls:

*Jeder kann auch in seinem Alltag solche Oasen der Ruhe finden. Orte, an denen man  
ganz man selbst sein kann. So eine Oase kann ganz verschieden aussehen, z.B. ein  
Hobby, Bücher, Musik, ein Mensch, ... .*

Evtl.: Kann hier in einer Einzelarbeit über die eigenen Oasen nachgedacht werden.

Was, wenn jemand keine solche Oase hat? ...

### **XVIII-B-21 Wenn ich jetzt wieder nach Hause komme ...**

Zeit: 50 – 60 Minuten  
Gruppe: alle  
Material: Briefumschläge und Briefpapier oder Karten für alle Teilnehmenden, Stifte, evtl. Musik und Impulsplakat

Aufgabe ist es, einen Brief über die Orientierungstage (Erlebnisse und Erfahrungen) an sich selbst zu schreiben. Eine Hilfe hierzu könnten einige Impulse sein:

- Besonders schön/nicht schön war für mich ...
- Etwas woran ich immer noch denke und ich nicht vergessen möchte, ...
- Wenn ich nun an meine Klasse denke, geht es mir ... , wünsche ich mir ...
- Wenn ich jetzt wieder nach Hause komme, was möchte ich, dass es sich bei mir selbst/bei anderen aus meiner Klasse /bei den Lehrkräften verändert ...
- Ich selbst möchte versuchen ...
- Zum Schluss möchte ich noch sagen ...

Nach der Einzelarbeit wäre eine Gesprächsrunde (in Kleingruppen) über die Briefe möglich.

Die Briefe werden in die Briefumschläge gesteckt, verschlossen, mit der eigenen Adresse versehen und eingesammelt. Nach einigen Wochen werden die Briefe an die Schüler/innen ausgegeben und mit der Klasse über ihre Wünsche und möglichen Veränderungen gesprochen.

### **XVIII-B-22 Auf den Rücken geschrieben**

Zeit: 30 Minuten (je nach Gruppengröße)  
Gruppe: alle  
Material: für jeden/jeder Teilnehmer/in eine Scheibe ca. Ø 20 cm oder ein Blatt aus Tonpapier, Stifte und Kreppband, evtl. Musik

Jede/jeder bekommt auf den Rücken eine Scheibe/ein Blatt mit Kreppband geklebt und hat nun die Möglichkeit, der anderen/dem anderen ein persönliches Feedback über die miteinander erlebten Orientierungstage zu geben, in dem sie/er es dieser/diesem auf den Rücken (Scheibe/Blatt) schreibt. Dies können persönliche Komplimente, ein Dankeschön, besonders wahrgenommene Merkmale/Eigenschaften/Verhaltensweisen und auch gute Wünsche für die Person sein. Wichtig ist der Hinweis, dass keine „negativen“, schlecht machenden Verhaltensweisen oder gar Ausdrücke aufgeschrieben werden dürfen! Am Ende darf dann jede/jeder seine Scheibe/Blatt abnehmen und lesen! Evtl. ist hier nun Zeit zum lockeren Austausch und Nachfragen nötig.

## **D) Literatur**

- Gilsdorf, R. und Kistner, G.: Kooperative Abenteuerspiele, Band 1 und 2, Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung, ISBN 3-7800-5801-4
- Manteufel, E. und Seeger, N.: Selbsterfahrung mit Kindern und Jugendlichen, Kösel Verlag, ISBN 3-466-30330-3,
- Hintersberger, B.: Mit Jugendlichen meditieren, Don Bosco Verlag, ISBN 3-7698-0428-7

Materialien zu einzelnen Bausteinen (M 1)

# B I N G O

Name: \_\_\_\_\_

Mein Vor- bzw. Nachname beginnt mit einem „S“.	Meine Augenfarbe ist blau.	Ich finde zwei Personen, die mit mir die Strophe eines Liedes auswendig singen.	Ich habe noch zwei weitere Geschwister.
Ich hatte schon einmal richtig große Angst.	Ich bin in einem Verein.	Ich gehe gerne in die Schule.	Ich kann einen tollen Witz erzählen.
Ich habe schon einmal die Note Sechs bekommen.	Ich kann 10 Liegestützen ohne abzusetzen.	Ich war schon einmal für mehrere Tage im Krankenhaus.	Ich spiele ein Musikinstrument.
Ich habe schon einmal bei einer Klassenarbeit gespickt.	Ich kann einen Handstand oder einen Kopfstand.	Ich war schon einmal richtig verliebt.	Finde zwei weitere Personen, die mit dir in Urlaub fahren würden.

Materialien zu einzelnen Bausteinen (M 2)

Eigenschaftskarten

<b>hübsch</b>	<b>schön</b>	<b>attraktiv</b>
<b>anziehend</b>	<b>nett</b>	<b>lieb</b>
<b>freundlich</b>	<b>guter Freund gute Freundin</b>	<b>witzig</b>
<b>cool</b>	<b>immer gut drauf</b>	<b>humorvoll</b>
<b>sanft</b>	<b>friedfertig</b>	<b>locker</b>
<b>hat die Ruhe weg</b>	<b>temperamentvoll</b>	<b>engagiert</b>
<b>weiß viel</b>	<b>schlau</b>	<b>handwerklich begabt</b>
<b>musikalisch</b>	<b>kreativ</b>	<b>technisch begabt</b>

<b>künstlerisch begabt</b>	<b>hat tollen Stil</b>	<b>hat Ausstrahlung</b>
<b>interessant</b>	<b>modisch</b>	<b>aufgeschlossen</b>
<b>cooles Outfit</b>	<b>herzlich</b>	<b>sexy</b>
<b>setzt sich für andere ein</b>	<b>kann gut zuhören</b>	<b>sieht gut aus</b>
<b>stark</b>	<b>mutig</b>	<b>sportlich</b>
<b>kümmert sich um andere</b>	<b>kann andere mitreißen</b>	<b>macht jeden Spaß mit</b>
<b>beliebt</b>	<b>hat schöne Augen</b>	<b>hat gute Figur</b>
<b>einfach toll</b>	<b>anziehend</b>	<b>sensibel</b>
<b>kritisch</b>	<b>weiß was sie/er will</b>	<b>konsequent</b>



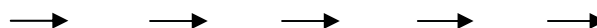
<b>großzügig</b>	<b>selbstbewusst</b>	<b>hat gute Ideen</b>
<b>hilfsbereit</b>	<b>überzeugend</b>	<b>bescheiden</b>
<b>einfallsreich</b>	<b>offen</b>	<b>sorgfältig</b>
<b>rücksichtsvoll</b>	<b>tolerant</b>	<b>respektvoll</b>
<b>ausgeglichen</b>	<b>willensstark</b>	<b>kultiviert</b>
<b>anpassungsfähig</b>	<b>friedlich</b>	<b>unkompliziert</b>
<b>optimistisch</b>	<b>mitteilsam</b>	<b>entschlossen</b>
<b>zupackend</b>	<b>gutmütig</b>	<b>wagemutig</b>
<b>charakterstark</b>	<b>gesellig</b>	<b>mitfühlend</b>

Materialien zu einzelnen Bausteinen (M 3)

# Wer bin ich?

Name: \_\_\_\_\_

Schreibe zuerst deine Selbsteinschätzung in die letzte Spalte und falte den Fragebogen an der gestrichelten Linie um, damit die anderen von deiner Selbsteinschätzung nicht abgelenkt werden! Suche dir dann fünf Mitschüler, die dich nach den Persönlichkeitsmerkmalen mit S / M / L / XL bewerten. Beantworte im Anschluss die Fragen.



NAME:						ich
temperamentvoll						
humorvoll						
friedfertig						
kameradschaftlich						
liebenswert						
zuverlässig						
vertrauenswürdig						
steht gerne im Mittelpunkt						
macht jeden Spaß mit						
zurückhaltend						
zart						
rauh						
selbstbewusst						
bescheiden						
frech						
ernsthaft						
ausgeglichen						
energisch						

1. Welche Fremdeinschätzungen stimmen mit deiner Einschätzung überein ?
2. Was überrascht dich eher?
3. Wie kannst du dir Unstimmigkeiten erklären?

Materialien zu einzelnen Bausteinen (M 4)

### Dem Mörder auf der Spur

#### Information für die Gruppe:

Ihr seid Mitglieder einer Ermittlungsgruppe der Kriminalpolizei und sollt gemeinsam einen Mordfall lösen. Jede/jeder bekommt reihum einzelne Informationskärtchen mit insgesamt 27 Detailinformationen zum Mordfall. Wenn ihr alle diese Informationen berücksichtigt, könnt ihr den Fall lösen. Wie ihr den Fall bearbeitet, bleibt euch überlassen!

Es gibt nur eine Einschränkung: **Ihr dürft euer Informationskärtchen zwar vorlesen, aber nicht aus der Hand geben!**

Zur richtigen Lösung müsst ihr 5 Fragen richtig beantworten:

Tatzeit	Tatort	Tatmotiv	Mörder	Tatwaffe
---------	--------	----------	--------	----------

Wenn ihr euch sicher seid, die Antworten zu haben, könnt ihr sie der Spielleitung vorlegen, und es wird euch mitgeteilt, welche Lösungen richtig sind.

**Wichtig:** Ihr müsst euch aber zuvor **ALLE** über die Lösung einig sein. Jede/jeder aus eurer Ermittlungsgruppe muss die Lösung als gut und richtig ansehen. Gibt es noch Zweifel, dann werden euch die richtigen Lösungen nicht mitgeteilt!

#### Nur für die Spielleitung

##### Lösung:

Tatzeit: Gegen 0.30 Uhr  
Tatort: Herrn Krauses Wohnung  
Tatmotiv: Beseitigung des vermögenden Rivalen  
Mörder: Herr Krause  
Tatwaffe: Messer

##### Mögliche Lösung des Falles:

Herr Fahler ging zu Herrn Maiers Wohnung, weil er sich wegen seines Geschäftes mit ihm aussprechen wollte. Die beiden gerieten in Streit, weil Herr Fahler die Kunden von Herrn Maier abwarb. Die Auseinandersetzung eskalierte und dabei schoss Herr Maier auf Herrn Fahler.

Da Herr Fahler mit Herrn Krause befreundet war, ging er verletzt zu ihm, in der Hoffnung, dass dieser ihm helfen werde. Doch in dessen Wohnung traf er seine Frau und seinen Freund – in eindeutiger Situation.

Herr Krause erkannte die Chance: Er brachte den lästigen Ehemann seiner Geliebten (Frau Fahler) um, als dieser völlig außer sich über die Entdeckung, dass sein bester Freund ein Verhältnis mit seiner Frau hatte, die Wohnung verlassen wollte.

Die Leiche verstaute Herr Krause in seinem Auto. Dann kam ihm eine bessere Idee, und er legte die Leiche vor Herrn Maiers Haustür.

Der hatte inzwischen beschlossen, sich aus dem Staub zu machen. Da entdeckte er den Toten vor seiner Wohnung. Er schaffte ihn mit seinem Auto in den Park und versteckte dort die Leiche.

Materialien zu einzelnen Bausteinen (M 5)

**Informationskärtchen für die Schülerinnen und Schüler**

Herr Fahler hatte eine Schusswunde in der Brust und eine Stichwunde im Rücken.	Herr Maier sagt aus, dass er gegen Mitternacht auf einen Einbrecher geschossen habe.	Der Hausmeister sah Herrn Fahler gegen 0.30 Uhr.
Das Geschoss, das in Herrn Fahlers Brust steckte, passte zu denen aus Herrn Maiers Gewehr.	Aus Herrn Maiers Gewehr wurde nur ein einziger Schuss abgegeben.	Als der Hausmeister Herrn Fahler sah, blutete er leicht, schien aber nicht schwer verletzt zu sein.
Ein Messer mit Blutspuren von Herrn Fahler wurde in Frau Schleichers Garten gefunden.	Das Messer in Frau Schleichers Garten hatte Fingerabdrücke von Herrn Krause.	Herr Fahler hatte Herrn Maiers Geschäft ruiniert, indem er ihm die Kunden abwarb.
Der Hausmeister sah Herrn Fahlers Frau um 23.30 Uhr zu Herrn Krauses Wohnung gehen.	Die Putzfrau sagte, dass Frau Fahler oft zu Herrn Krause ging.	Herrn Fahlers Leiche wurde im Park gefunden.
Herrn Fahlers Leiche wurde um 5.30 Uhr entdeckt.	Herr Fahler war etwa 5 Stunden tot, als man ihn fand.	Der Hausmeister sah, dass Herr Fahler um 0.25 Uhr zu Herrn Krauses Wohnung ging.
Der Hausmeister beendete seinen Dienst um 0.30 Uhr.	Herrn Fahlers Leiche wurde ein Stück weit geschleift.	Frau Schleicher sah Herrn Fahler um 23.55 Uhr zu Herrn Maiers Haus gehen.
Frau Fahler verschwand nach dem Mord.	Herr Maier verschwand nach dem Mord.	„Frau Schleicher war in der Vorhalle des Wohnblocks, als ich nach Hause ging,“ sagte der Hausmeister.
Frau Schleicher passte Herrn Fahler öfter ab, sagte die Putzfrau.	Herr Maier hatte Herrn Fahler gedroht, dass er ihn umbringen werde.	Herr Fahler und Herr Krause waren befreundet.
Frau Schleicher sagte, dass niemand außer dem Hausmeister zwischen 0.29 und 0.45 Uhr den Wohnblock verließ.	In Herrn Krauses Auto wurden Blutspuren von Herrn Fahler gefunden.	In Herrn Maiers Auto wurden Blutspuren von Herrn Fahler gefunden.