

Tagungsmodell XIX „Erwachsen werden – Verantwortung übernehmen“

(Tobias Comperl)

Zielgruppe: 9. Klasse Hauptschule

A) Ziele der Tagung

Wenn Hauptschüler vor ihrem Schulabschluss stehen und ihre Schulzeit damit zu Ende geht, ist dies eine einschneidende, oftmals prägende Veränderung. Sie beenden mit dem Verlassen der Schule nicht nur ein Kapitel ihrer Jugend, sie verlassen auch ein Umfeld, welches ihnen vertraut ist und müssen sich mit gänzlich anderen Dingen beschäftigen.

Dabei geht oft mit der Veränderung ihrer „Arbeitswelt“ auch eine Veränderung in ihrem familiären Umfeld einher: So machen Jugendliche in dieser Phase ihrer Entwicklung erste Erfahrungen mit einer festen Beziehung zu einem Partner oder einer Partnerin.

Inmitten all dieser Veränderungen fällt es Jugendlichen häufig schwer, sich zurechtzufinden. Oft haben sie überhaupt keine Gelegenheit sich zurückzuziehen und über ihre nähere und weitere Zukunft zu reflektieren. Gerade hierzu soll ihnen jedoch auf dieser Tagung ausdrücklich Gelegenheit gegeben werden.

Es soll für die Einzelne/den Einzelnen zunächst Raum zur Verfügung stehen, sich über ihren/seinen persönlichen bisherigen Lebenslauf bewusst zu werden. Hierbei soll den Schülerinnen und Schülern transparent werden, ob ihre bisherige Biographie nach ihren Vorstellungen und Wünschen verlaufen ist, was ihnen gut gefallen hat oder was sie gerne anders gemacht hätten.

Doch nicht nur über die bisherige Vergangenheit soll nachgedacht werden, vor allem die Zukunft der Jugendlichen steht im Focus der Tagung. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich vor allem damit beschäftigen, wie ihre nähere und fernere Zukunft aussehen könnte. Hierbei soll ausdrücklich unterschieden werden, welche Zukunftsvision Wunschenken ist und welche Zukunftsvision realisiert werden kann.

Aber nicht nur in der Fantasie sollen sich die Jugendlichen mit ihrer Zukunft beschäftigen: In einem Rollenspiel sollen sie sich mit ganz konkreten Fragen vor allem ihrer näheren Zukunft beschäftigen. Sie sollen in mögliche Rollen schlüpfen, die scheinbar der Erwachsenenwelt entstammen, in die sie ihr Lebensweg aber schon bald führen könnte. Dieses Rollenspiel soll ihnen die Möglichkeit geben, gemeinsam mit ihren Mitschüler/innen bereits jetzt mögliche Lösungen für schwierige Situationen zu finden und zu diskutieren.

Ergänzend zu der Beschäftigung mit Fragen ihrer Zukunft sollen die Schülerinnen und Schüler reflektieren, was ihnen zur Zeit im Leben wichtig ist oder was ihnen wichtig werden könnte. Allgemein wird Jugendlichen vorgeworfen, dass ihnen die „guten alten“ Werte nicht mehr wichtig seien. Dieser Vorwurf entbehrt jedoch jeglicher Grundlage. Vielmehr sind Werte heute wesentlich vielfältiger und dabei weniger klar definiert als noch vor einigen Jahren. Dieses Tagungsmodell soll ebenso helfen, den Jugendlichen genau diesen Wertewandel bewusst zu machen und Definitionen dafür zu finden, was ihre Werte sind.

Kooperative Spiele sollen in diesem Tagungsmodell dazu dienen, den Jugendlichen zu zeigen, dass sie als Individuum immer auch ein Teil einer Gruppe sind und in vielen Situationen auf ihre Gruppenmitglieder angewiesen sind. Außerdem können sie lernen, dass sie als Bestandteil einer Gruppe als auch als Individuum immer Kompromisse eingehen müssen, wenn sie ihre eigenen Wünsche und Ideen einbringen wollen.

B) Programmraster

1.Tag: Vormittag

- Anreise, Willkommen (III-B-1)
- Organisatorisches und Verabredungen
- Vorstellung des Programmrasters und der Zeitplanung
- Kennen lernen: „Gummihuhn-Spiel“, Steckbriefe (XIX-B-1)

Nachmittag

- Warm-up: „Ich schau dir in die Augen“ (XIX-B-2)
- „Mein Leben ist ein Fluss“ (II-B-4)
- „Pyramide des Lebens“ (XIX-B-3)
- Kooperatives Spiel „Schatzinsel“ (XIX-B-4)

Abend

- Party (VI-B-9), Karaoke-show
- Nachtwanderung
- Gemeinsamer Ausklang des Tages (VI-B-3, VIII-B-5, XI-B-6)

2.Tag: Vormittag

- Warm-up: „Das tanzende Blatt“ (XIX-B-5)
- „Phantasie-Steckbriefe“ (XIX-B-6)
- Collage „Meine Zukunft in Bildern – Bilder meiner Zukunft“ (XIX-B-7)

Nachmittag

- Warm-up: „Im Raum herumlaufen“ (XIX-B-8)
- Vorbereitung und Durchführung eines Theater-/Rollenspiels „Talkshow“ (XIX-B-9)
- Spiel „Schnick, Schnack, Schnuck“ (XIX-B-10)

Abend

- Anschauen und Auswerten des Rollenspiels (XIX-B-11)
- Gemeinsamer Ausklang des Tages

3. Tag: Vormittag

- Warm-up: „Obstsalat“ (XIX-B-12)
- Kooperatives Spiel „Seilbahnbau“ (XIX-B-13)
- Tagungsauswertung „Zielscheibe“ (XIX-B-14)

C) Bausteine

XIX-B-1 Kennen lernen „Gummihuhn“

Zeit: ca. 15 Minuten

Material: Mehrere Bälle in verschiedenen Größen, Indiaca, Gummi- oder Plüschtiere in durchschnittlicher Größe eines Balles, andere unförmige Wurfgegenstände, die keine Verletzungsgefahr in sich bergen

Die Klasse steht im Kreis, die Spielleitung beginnt, indem sie den Namen einer Schülerin oder eines Schülers ruft und dieser oder diesem einen Ball zuwirft. Die Schülerin oder der Schüler ruft nun einen Namen und wirft der betreffenden Person den Ball weiter. Das Ganze wird solange fortgesetzt, bis jede/r den Ball hatte und dieser wieder bei der Spielleitung angekommen ist.

Nun beginnt das Ganze von vorn, in der gleichen Reihenfolge. Die Spielleitung kann nun dem ersten Ball einen zweiten folgen lassen. In der dritten Runde sind dann drei Bälle im Spiel, man kann das Ganze auf beliebig viele Bälle und andere Gegenstände ausweiten, immer die gleiche Reihenfolge einhaltend. Ebenso kann die Spielleitung einen oder mehrere Bälle oder Wurfgegenstände in umgekehrter Reihenfolge weitergeben lassen.

Für einen reibungslosen Ablauf ist es notwendig, dass sich die Schüler/innen aufeinander konzentrieren, vor allem auf die Personen, von denen sie einen Ball zugeworfen bekommen, bzw. denen sie einen Ball zuwerfen. Vor allem für die Spielleitung ist es hilfreich darauf zu bestehen, dass immer jeder Name gerufen wird. Hierdurch kann die Gruppenleitung die Namen der Schülerinnen und Schüler kennen lernen. Das Spiel kann in einem Raum gespielt werden, wenn dieser groß genug ist. Wenn es das Wetter zulässt, sollte man es aber im Freien spielen.

Im Anschluss an das Spiel sollte eine kurze Runde erfolgen, in der von jeder Schülerin/jedem Schüler ein Steckbrief entsteht. Dieser kann in Einzelarbeit angefertigt oder in einem Partnerinterview formuliert werden. Anschließend sollte jede Schülerin/jeder Schüler eine Klassenkameradin/einen Klassenkameraden vorstellen.

XIX-B-2 Warm-up: „Ich schau dir in die Augen“

Zeit: ca. 5 – 10 Minuten

Die Klasse steht im Kreis und schaut vor sich auf den Boden. Sagt die Spielleitung „Jetzt“, schauen alle hoch, jede/r in das Gesicht einer anderen Schülerin/eines anderen Schülers. Schauen sich hierbei zwei Jugendliche direkt in die Augen, scheiden diese aus dem Spiel aus. Diejenigen Schüler/innen, deren Blicke nicht direkt erwidert werden, spielen weiter. Sie schauen wieder auf den Boden, bis die Spielleitung wieder „Jetzt“ sagt. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis am Ende – bei ungerader Anzahl der Teilnehmenden – eine oder – bei gerader Anzahl der Teilnehmenden – zwei Personen übrig bleiben. Je nach Dauer des Spieles kann ein zweiter Durchgang erfolgen.

XIX-B-3 „Pyramide des Lebens“

Zeit: ca. 1 Stunde

Material: Karteikarten, Filzstifte

In dieser Einheit soll den Schüler/innen bewusst werden, worauf es ihnen im Leben ankommt, was jedem/jeder Einzelnen und was der ganzen Gruppe wichtig ist.

Jede/r schreibt hierzu zunächst in Einzelarbeit die sechs Dinge auf, die ihm/ihr wichtig sind. Es gibt hierbei keinerlei Einschränkungen in Hinsicht auf materielle oder ideelle Werte, Charaktereigenschaften etc. Für diesen ersten Schritt stehen ca. 10 Minuten Zeit zur Verfügung.

Dann soll jede/r die Dinge, die sie/er aufgeschrieben hat, in eine Pyramide sortieren. Was dabei am wichtigsten ist, soll ganz unten stehen, was weniger wichtig ist, ganz oben. Die wichtigen Werte bilden sozusagen das Fundament der Pyramide, das weniger Wichtige

bildet die schmückende Spitze. Auch für diesen Teil der Einzelarbeit stehen 10 Minuten zur Verfügung.

Im dritten Schritt bilden sich Kleingruppen zu je drei bis vier Schüler/innen. Diese tauschen sich über ihre Pyramiden aus und alle erklären, warum sie so zusammengesetzt sind, wie sie sind. Die Kleingruppen haben 20 Minuten Zeit.

Zum Schluss trifft sich die ganze Klasse. Nachdem jede Kleingruppe ihre gemeinsame Pyramide vorgestellt hat, soll die Klasse versuchen, aus den einzelnen „Bausteinen“ eine gemeinsame Pyramide zusammenzustellen. Dieser dritte Schritt soll ebenfalls etwa 20 Minuten dauern und die Auswertung bereits beinhalten.

Zur Auswertung stehen folgend Punkte als Hilfe zur Verfügung:

- *Wie hat mir die Einheit gefallen?*
- *Habe ich wichtige Dinge in meiner Pyramide vergessen?*
- *Gibt es Bedürfnisse und Werte in meiner Pyramide, deren Befriedigung für mich unsicher ist?*
- *Wer stellt sicher, dass ich meine wichtigen Bedürfnisse befriedigen kann?*
- *Welcher Wert bzw. welches Bedürfnis steht gegenwärtig im Zentrum meiner Aufmerksamkeit?*
- *Was möchte ich sonst noch sagen?*

XIX-B-4 Kooperatives Spiel: „Schatzinsel“

Zeit: ca. 30 Minuten

Material: ca. 25-30 Meter Schnur, mind. 6 Meter langes Kletterseil, Kantholz, „Schatztruhe“

Die Klasse soll einen auf einer Insel liegenden Schatz heben. Die Insel liegt mitten in einem See, der von einer Schnur markiert wird, die kreisförmig um den Baum liegt. Der See soll einen Durchmesser von ca. 9-10 Metern haben. Die Insel wird durch einen kräftigen Baum markiert, in dessen Nähe ein „Schatz“ liegt (es ist hilfreich, die Insel ebenfalls durch eine Schnur erkennbar zu machen). Der Baum sollte sich entweder in 3-4 Meter Höhe gabeln oder einen kräftigen Ast in etwa dieser Höhe haben. Zur Lösung des Problems steht der Klasse ein Seil und ein Vierkantholz zur Verfügung.

Berührt eine Schülerin/ein Schüler das Innere des Kreises, das heißt: fällt jemand ins „Wasser“, muss er von vorne beginnen, es ist also nicht möglich, zur Insel zu „schwimmen“.

Mögliche Lösung: Idealerweise bindet die Klasse das Kantholz am Seil fest und wirft dieses so in Richtung des Baums, dass sich das Seil um den kräftigen Ast wickelt. Das Seil muss dann von der Klasse quer über den „See“ gespannt werden. Eine Person hangelt sich nun am Seil entlang in Richtung des Schatzes.

XIX-B-5 Warm-up: „Das tanzende Blatt“

Zeit: ca. 5 Minuten

Material: 2 DIN A4-Blätter Papier, tanzbare Musik

Zwei Teamer/innen stehen sich an zwei gegenüberliegenden Seiten eines Raumes gegenüber, die Klasse steht im Raum verteilt und schaut eine/n Teamer/in an.

Beide Teamer/innen haben ein Blatt Papier in der Hand, es läuft tanzbare rhythmische Musik. Ein/e Teamer/in beginnt nun, das Blatt Papier im Rhythmus der Musik tanzen zu lassen, der Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt. Wenn der/die Teamer/in nun das Blatt um 180° vertikal (senkrecht) dreht, übernimmt der/die zweite Teamer/in. Die Klasse macht alles das nach, was das Blatt Papier macht:

- knicke die rechte obere Ecke
- knicke die linke obere Ecke
- knicke die rechte untere Ecke
- knicke die linke untere Ecke
- knicke die obere Hälfte nach vorne
- knicke die obere Hälfte nach hinten
- drehe das Blatt um
- hebe den linken Arm
- hebe den rechten Arm
- hebe das linke Bein
- hebe das rechte Bein
- beuge den Oberkörper nach vorne
- beuge den Oberkörper nach hinten
- drehe den ganzen Körper um

(unverhofft steht am anderen Ende des Raumes der/die zweite Teamer/in mit einem Blatt in der Hand und weiter geht es ...)

Der Phantasie der Teamer/innen sind bei diesem Spiel keine Grenzen gesetzt, der Phantasie der Schüler/innen beim Nachmachen ebenfalls nicht!

XIX-B-6 „Phantasie-Steckbriefe“

Zeit: 30-60 Minuten, je nach Gruppengröße

Material: Porträtfotos, DIN A3-Papier, Filzstifte

Ziel dieser Einheit ist es, den Schüler/innen die Vielfalt an Möglichkeiten aufzuzeigen, die Menschen haben, wenn sie ihr Leben gestalten.

Der Klasse werden Porträtfotos/Postkarten von ihnen unbekannt Personen zur Verfügung gestellt. Die Bilder können aus Zeitschriften ausgeschnitten und auf Fotokarton geklebt sein, sie sollten männliche, weibliche und androgyne Personen zeigen. Die abgebildeten Gesichter können sowohl recht „gewöhnlich“ erscheinen als auch sehr „auffällige“ Wesenszüge haben.

Jede/r Schüler/in sucht sich ein Foto aus und erstellt zu der abgebildeten Person einen möglichst realistischen Steckbrief/Lebenslauf.

Dieser Steckbrief soll Antworten zu folgenden Fragen beinhalten:

Geschlecht - Name, Vorname - Alter - Werdegang: Schul- und Berufsbildung, erlernter und ausgeübter Beruf - Lebensbeziehungen: Familienstand, hat er/sie einen Freund/eine Freundin, hat er/sie viele oder wenige Freunde - Wohnverhältnisse: Wohnort (Großstadt/Kleinstadt, ländliche Umgebung), Art der Wohnung (Wohnung oder Haus, Größe, Einrichtung ...), als Single lebend oder mit Familie: Eltern, Kinder, Großeltern, WG)-Hobbys und Interessen - gute und schlechte Eigenschaften - Fähigkeiten, Begabungen, Unfähigkeiten - Stärken und Schwächen - Lebensmotto - typischer Spruch

Abschließend sollen die Jugendlichen die Persönlichkeiten, zu denen sie einen Steckbrief erstellt haben, der Klasse vorstellen. Die Klasse sollte hierbei in einen Austausch gehen über die Möglichkeiten der Lebensgestaltung von Menschen ganz allgemein.

XIX-B-7 Collage „Meine Zukunft in Bildern – Bilder meiner Zukunft“

Zeit: ca. 2 Stunden

Material: Plakate, Kartons, große Mengen an Zeitschriften, Kleber, Scheren, Buntstifte, Wachsmalstifte

Die Teilnehmenden sollen sich in dieser Arbeitseinheit mit dem Gedanken beschäftigen, wie ihr Leben in der Zukunft aussehen könnte. Die Zukunftsvision soll mittels einer Collage dargestellt werden, es kann zusätzlich auch gemalt oder geschrieben werden. Um die Collage persönlicher zu gestalten, kann ein eigenes Foto eingearbeitet werden.

Als Orientierungshilfe soll der Gruppe folgende Fragestellungen gegeben werden:

Wie und wo wirst du leben?

Wie sieht deine Arbeitswelt aus? Hast du deinen Wunschberuf gefunden? Welcher ist das?

Wo verbringst du den größten Teil deiner Zeit?

Wie sieht dein Freund oder deine Freundin für's Leben aus? Hast du ihn oder sie bereits gefunden?

Was ist das Besondere an ihm bzw. ihr?

Wer steht dir ansonsten noch nah?

Worauf kommt es dir nun besonders an?

Bist du mit dir und deinem Aussehen zufrieden?

Was macht dir besonders Spaß?

Wofür und wie engagierst du dich?

Was möchtest du in deinem Leben noch erreichen – für dich und mit anderen?

Was brauchst du zu einem „glücklichen“ Leben?

Die Collagen werden abschließend in einer Ausstellung präsentiert. Jede Schülerin/jeder Schüler kann von Bild zu Bild gehen und sich die einzelnen Visionen anschauen. Dann soll jede/jeder seine Collage den anderen vorstellen. Hierbei soll die Klasse in einen Austausch gehen darüber, ob einzelne Zukunftswünsche realistisch sind oder nicht und warum bzw. wo sich Vorstellungen Einzelner decken oder voneinander abweichen etc. (vgl. auch III-B-7)

XIX-B-8 Warm-up „Im Raum herumlaufen“

Zeit: ca. 30 Minuten

Material: evtl. Musik (im Hintergrund)

Dieses Warm-up soll ganz speziell dazu dienen, eine Gruppe auf ein anschließendes Theater- oder Rollenspiel vorzubereiten. Die Teilnehmenden sollen sich auf ihren Körper konzentrieren und beginnen, mit anderen Personen zu interagieren.

Während sich die Gruppe (evtl. zu Musik) im Raum bewegt, sollen die Teilnehmenden auf Kommando verschiedene Übungen machen:

- Jede/r begrüßt jede/n
- Alle gehen, als ob sie keine Knochen hätten
- Alle gehen, als ob sie ganz steif wären
- Alle gehen, als ob der Boden weich wäre

- Alle gehen, als ob der Boden heiß wäre
- Alle gehen, als ob der Boden klebrig wäre
- Alle machen sich ganz groß
- Alle machen sich ganz klein
- Alle machen sich ganz dick
- Alle machen sich ganz dünn
- Wenn eine/r steht, stehen alle, wenn eine/r geht, gehen alle
- Jede/r sucht sich eine/n Partner/in:
In Zeitlupe miteinander boxen, ohne einander zu berühren. Jeder Schlag muss sitzen, der/die Getroffene muss die entsprechende Reaktion zeigen.
Eine/n Freund/in und eine/n Feind/in aussuchen. Der/die gedachte Freund/in soll sich immer zwischen mir und meinem/r Feind/in befinden.

XIX-B-9 Rollenspiel „Talkshow“

Zeit: 2 Stunden

Material: Verkleidungsmaterial, Dekomaterial, Papier, Stifte

Die Klasse soll ein Rollenspiel in Form einer Talkshow planen und durchführen. Hierbei werden die Diskussionsinhalte sowie die Personen, die in einer Talkshow auftreten (Moderation, Gäste, Publikum), von der Gruppe selbst entwickelt und ausgestaltet.

Der Rahmen der inhaltlichen Schwerpunkte wird vorgegeben. Die Jugendlichen sollen sich mit Themen beschäftigen, mit denen sie sich nach ihrem bevorstehenden Schulabschluss auseinander setzen müssen.

Solche Themen können sein:

- Geld verdienen
- Arbeitslos sein
- (Lebens-)Partner finden / Familie gründen / Kinder bekommen
- Schicksalsschläge (Krankheit und Tod / Behinderungen)
- Vereinsleben / Gewerkschaften / Parteien
- Hobbys
- Urlaub
- Anschaffungen (Haus- / Möbel- / Autokauf)
- Partys

Wichtig ist, dass bei der Auswahl an Themen eine gelungene Mischung an ernststen und weniger ernststen Inhalten getroffen wird. Gerade Themen wie „Arbeitslosigkeit“ oder „Schicksalsschläge“ sollten in einen lockeren Rahmen gesetzt, bzw. im Nachhinein Zeit für intensivere Auswertungen ermöglicht werden. Ebenso können auch diese Themen lustig umgesetzt und vorgestellt werden.

Die Gruppe soll sich dabei mit ihrem persönlichen Verhalten im Umfeld dieser Bedingungen auseinander setzen und der Frage nachgehen, ob dieses Verhalten richtig oder falsch sein könnte und warum.

Arbeitsschritte:

1. Zunächst wird die Gruppe mit Hilfe des Warm-up „im Raum herumlaufen“ in das Rollenspiel eingeführt. Anschließend werden die Regeln für das Theaterspiel (siehe

Ende dieser Arbeitseinheit) besprochen, sie sollten vorher bereits auf einem Plakat notiert und dieses für alle sichtbar aufgehängt worden sein.

2. Das Rollenspiel und sein Inhalt wird in der Großgruppe vorgestellt.
3. In vier bis fünf Kleingruppen sollen sich die Teilnehmenden mögliche Rollen und Szenen überlegen. Aus diesen entsteht der Titel für die Talkshow.
Die Gruppenleitung notiert sich die einzelnen Szenen. Es muss darauf geachtet werden, dass die Ideen der Kleingruppen sich nicht zu weit vom eigentlichen Thema entfernen. Gegebenenfalls berät sie die Kleingruppen, wie ihre Ideen entsprechend den Vorgaben ausgearbeitet werden könnten.
4. Wenn die Gruppen an der Ausarbeitung ihrer Szenen und Rollen sind, werden ihnen Koffer mit Verkleidungs- sowie Dekomaterial zugeteilt. Es ist sinnvoll, mit dem Auspacken noch etwas zu warten.
5. Die Talkshow(s) werden in der Großgruppe vorgeführt; nach Möglichkeit sollten sie mit Video aufgezeichnet werden. Wichtig: Die Schüler/innen sollten vorher noch einmal auf die Regeln des Theaterspielens hingewiesen werden.
Es ist hilfreich, wenn aus dem Publikum zwei Personen bestimmt werden, die die Szenen beobachten und sich Notizen machen.
Diese sollten beinhalten:
 - Was war Thema der Szene?
 - Welche Personen tauchten in der Szene auf und welche Rolle spielten diese?
 - Wer war besonders aktiv in der Szene und wer nicht?
 - Wie wurde mit dem Thema umgegangen?
 - Welche Lösung fand die Kleingruppe für das von ihr angesprochene Problem?

Außerdem kann auch die schauspielerische Leistung einzelner Personen herausgestellt werden, oder eine besonders kreative Bühnen- oder Kostümgestaltung beurteilt werden.

Werden die Rollenspiele mit einer Videokamera aufgezeichnet, sollte die Auswertung am Abend stattfinden bzw. direkt im Anschluss an die Show, da sonst der zeitliche Abstand zu groß wird. In beiden Fällen sollte sich das Team am Baustein XIX-B-11 orientieren. Anschließend muss eine Einheit folgen, mit deren Hilfe die Jugendlichen wieder aus ihren Rollen herauskommen können und die Klasse insgesamt Distanz zum Spiel bekommt.

Regeln des Theaterspiels:

- Die Spielenden müssen laut und deutlich sprechen.
- Die Spielenden müssen zum Publikum/zur Kamera sprechen.
- Das Publikum muss ruhig sein, vor allem dann, wenn mit einer Videokamera aufgezeichnet wird. Zwischenfragen aus dem Publikum sollen ebenfalls laut und deutlich gesprochen werden.
- Jede/r sollte sich zu ihrer/seiner Rolle einen Notizzettel schreiben, auf dem sie/er notiert, wann sie/er was sagt und wo ihre/seine Einsätze liegen.
- Der/die „Moderator/in“ ist gleichzeitig Regisseur/in der Szene.
- Die Szene muss einen deutlichen Abschluss finden.
- Von Beginn bis zum Ende einer Szene muss ein Spannungsbogen vorhanden sein, das Ende (die Pointe) muss sich auf den Anfang beziehen.

XIX-B-10 Spiel „Schnick, Schnack, Schnuck“

Zeit: ca. 30 Minuten

Dieses Spiel soll eine relativ einfache Möglichkeit darstellen, den Teilnehmenden zu helfen, aus ihren Rollen herauszukommen. Es ist zwar ein Wettkampfspiel, da es jedoch ständig wechselnde Mannschaften gibt, wird die Entstehung von Rivalitäten innerhalb des Klassenverbandes vermieden.

Spielregeln und -ablauf:

Zunächst wird ein Spielfeld markiert. Dieses besteht aus einer Mittellinie und zwei Freizonen an beiden Enden des Feldes. Zwischen der Mittellinie und den Freizonen sollte ca. 10–15 Meter Platz bleiben.

Es bilden sich zwei Mannschaften. Die beiden Mannschaften stellen sich an der Mittellinie gegenüber. Ähnlich wie beim „Stein-Papier-Schere“-Knobeln, an welches dieses Spiel angelehnt ist, haben die Mannschaften auch hier drei Möglichkeiten. So gibt es drei Figuren: Den Ritter, den Drachen, die Prinzessin.

Die Figuren besiegen sich nach folgender Regelung:

- Der Ritter erschlägt den Drachen,
- der Drachen frisst die Prinzessin,
- die Prinzessin bezirzt den Ritter.

Zu jeder Figur gehört eine große Geste und ein Laut, welche die Spielleitung vorgibt.

Jede Mannschaft muss zunächst vereinbaren, welche Figur sie machen will. Nachdem sich beide Mannschaften beraten haben, stellen sie sich an der Mittellinie auf. Auf ein Zeichen machen sie gemeinsam ihre jeweilige Figur. Die Gewinner dürfen die Verlierer nun abschlagen, bevor diese ihre Freizone erreicht haben. Die Abgeschlagenen müssen jetzt die Mannschaft wechseln, in der nächsten Runde kämpfen sie in der anderen Mannschaft.

Das Spiel kann beliebig oft fortgesetzt werden.

XIX-B-11 Auswertung des Rollenspiels

Zeit: ca. 1 Stunde

Material: Videorecorder, Fernseher, evtl. Videobeamer, Leinwand

Das Abendprogramm beginnt zunächst damit, dass das aufgezeichnete Rollenspiel noch einmal vorgeführt wird. Nach der Vorführung und einer kurzen Pause werden die gezeigten Szenen, Situationen, Themen und Gesprächsinhalte in der Großgruppe ausgewertet. Hierzu werden die Notizen der Beobachter zu Rate gezogen, das heißt, die Beobachter stellen vor, was sie sich notiert haben.

Die anschließend nach Möglichkeit in Kleingruppen durchgeführte Diskussion soll sich an folgenden Anhaltspunkten orientieren:

- *Welche der gezeigten Themen sind euch schon begegnet?*
- *Wie habt ihr sie erlebt, positiv oder negativ?*
- *Was daran war positiv, was war negativ?*
- *Wie würdet ihr mit solchen Dingen umgehen, wie würdet ihr reagieren?*
- *Was würdet ihr genauso bzw. anders machen und warum?*
- *Passt das zu euren Wünschen für die Zukunft?*
- *Wenn nicht, wie dann?*

Im Plenum können alternative Vorschläge für Lösungen gemacht werden. Erfolgt die Auswertung nicht am Abend, sondern unmittelbar nach dem Spielen, kann man die Videovorführung weglassen. Die Szenen können dann mit den neuen Lösungsvorschlägen noch einmal gespielt werden, wenn noch ausreichend Zeit vorhanden ist. Ebenso können Lösungen für Konfliktsituationen auf Plakaten notiert und anschließend von den Teilnehmenden auf ihren Nutzen und ihre Durchführbarkeit hin bewertet werden.

XIX-B-12 Warm-up „Obstsalat“

Zeit: 10-15 Minuten

Die Klasse sitzt im Kreis, eine Teamerin/ein Teamer steht in der Mitte und hat keinen Sitzplatz. Diese Person teilt die Klasse in die vier Gruppen „Erdbeere“, „Banane“, „Kirsche“ und „Apfel“ auf. Auf Kommando muss entweder nur eine Obstsorte die Plätze tauschen, oder zwei, oder drei. Sollen alle die Plätze tauschen, sagt man einfach „Obstsalat“. Sinn des Spieles ist es – abgesehen vom hohen Spaßfaktor – die Klasse intensiv zu vermischen, um bestehende einzelne Kleingruppchen innerhalb des Klassenverbandes zu trennen.

XIX-B-13 Kooperatives Spiel „Seilbahnbau“

Zeit: 1 Stunde Planungszeit, 1 Stunde Bauzeit

Material: je Gruppe 1 Bogen Fotokarton DIN A2, 10 m Schnur, 1 m Draht, 1 Bogen Papier DIN A2 (für Werbeplakat) 1 Schere, 1 Lineal, 1 Bleistift, 1 Tube Kleber, 4 verschiedenfarbige Filzstifte oder Eddings, 2 Bögen Papier DIN A4 (für Planung)

Der „Seilbahnbau“ ist ein Spiel, welches die Kooperationsfähigkeit der Schüler/innen ansprechen soll. In diesem Spiel kann ihnen vor Augen geführt werden, dass sie vor allem in ihrem Arbeitsleben selten die Möglichkeit haben, selbständig Arbeitsvorgänge zu planen und durchzuführen, sondern im Gegenteil an genaue Vorgaben gebunden sind. Ebenso lernen sie aber auch, dass, wenn sie Vorgaben machen, diese auch umsetzbar sein müssen. Planende und Bauende sind auf Kooperation und Kommunikation untereinander angewiesen!

Ausgangssituation:

Die Städte stehen vor dem Verkehrskollaps. Staus und fehlende Parkplätze gehören zum Alltag. Die Stadtverwaltung sucht nach Auswegen und schreibt den Wettbewerb „Seilschwebbahn 2015“ aus. Die Planungsbüros sollen Alternativen entwickeln und zusätzliche Möglichkeiten für eine Seilschwebbahn aufzeigen. Jedes Planungsbüro muss innerhalb der vorgegebenen Zeit ein Modell seiner Seilbahn und ein Werbekonzept erstellen und an dem vereinbarten Termin präsentieren und vorführen.

Aufgabenstellung:

Zwei kooperierende Teams sollen ein Seilbahnmodell planen und bauen. Die Seilbahn soll zwischen zwei Stühlen, die im Abstand von zwei Metern aufgestellt sind, hin- und herfahren. Jede Seilbahn soll vier Kabinen besitzen.

Jede Bahn soll folgende Eigenschaften besitzen:

Sie soll möglichst

- sicher sein,
- originell und schön sein,
- schnell sein.

Spielregeln:

Die Klasse wird in vier Teams aufgeteilt, wobei zwei Teams jeweils zusammen gehören und kooperieren müssen. Jeweils ein Team plant die Seilbahn, das Partnerteam baut den Prototyp nach diesen Vorgaben. Natürlich dürfen zum Bau nur die zur Verfügung gestellten Materialien verwandt werden. Auch der vorgegebene Zeitrahmen darf nicht überschritten werden. Welches Team für die Werbung zuständig sein soll, kann freigestellt werden, man kann allerdings auch vorgeben, dass das Planungsteam neben der Seilbahn auch das Werbekonzept plant, welches das Bauteam dann umsetzen muss.

Alternativ: Turmbau (XV-B-18)

XIX-B-14 Auswertung „Zielscheibe“

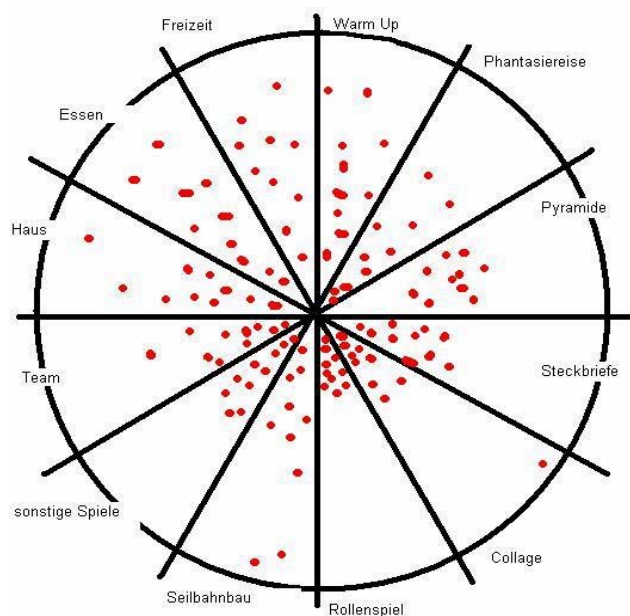
Zeit: 15-30 Minuten

Material: 1 großer Bogen Papier DIN A2, 1 Filzstift, bunte Klebepunkte

Das Team bereitet im Vorfeld dieser Einheit eine Zielscheibe vor. Hierbei wird auf einem großen Bogen Papier ein großer Kreis aufgemalt. Dieser Kreis wird in verschiedene Teile aufgeteilt, für jede Arbeitseinheit der Tagung ein Kuchenstück. Zusätzlich sollten Felder eingeteilt werden, in denen neben dem Programm noch das Team, das Tagungshaus, das Essen, die Freizeitgestaltung usw. bewertet werden können.

Jede/r Schüler/in bekommt nun so viele Klebepunkte, wie die Zielscheibe Felder hat. Die Zielscheibe wird verdeckt aufgehängt, jede/r Schüler/in hat jetzt die Möglichkeit, jede Einheit anonym zu bewerten. Hierbei bedeuten Klebepunkte, die in der Mitte der Zielscheibe kleben, eine besonders gute Bewertung, während Klebepunkte, die weit außen kleben, eine besonders schlechte Bewertung bedeuten.

Wenn alle fertig sind, wird die Zielscheibe umgedreht, damit sich das Team das Ergebnis der Auswertung betrachten kann.



D) Literatur

- Baltz, M./Schroth, H.: Theater zwischen Tür und Angel, Handbuch für freies Theater, Reinbek bei Hamburg, 1983
- Gilsdorf, R./Kirster, G.: Kooperative Abenteuerspiele, Praxishilfe für Jugendhilfe und Schule, Seelze-Velber, 1995
- Grob, A./Jaschinski, U.: Erwachsen werden, Entwicklungspsychologie des Jugendalters, Weinheim, Basel, Berlin, 2003
- Landesjugendpfarramt der evangelischen Kirche der Pfalz (Hrsg.): Reihe "zB" Ausg. 26 Wenn die Spannung wächst ... Handlungsorientierte Ansätze in der Erlebnispädagogik, Kaiserslautern, 2001
- Rasfeld, M.: Projekt: Verantwortung. In: Pädagogik. 56. Jg. H.5, 2004, S. 10-12
- Schaller, R.: Das große Rollenspielbuch, Grundtechniken, Anwendungsformen, Praxisbeispiele, Weinheim, Basel, 2001
- Shaftel, F.R./ Shaftel, G./ Weinmann, W.: Rollenspiel als soziales Entscheidungstraining, München, Basel, 1973
- Sliwka, A.: Etwas für andere tun und selber etwas dabei lernen. In: Pädagogik. 56. Jg. H.5, 2004, S. 6-9
- Vopel, K.W.: Interaktionsspiele für Jugendliche, Teil 1, Hamburg, 1992