

Fachtagung vom 7. September 2021



Methodenvielfalt
in der kirchlichen Jugendarbeit

Inhaltsverzeichnis

1. Kennenlernspiele	3
2. Gruppeneinteilung	4
3. Ideenfindung.....	5
4. Teambuildingsspiele	6
5. Projektmethodik	8
6. Situationsanalysen	14
7. Vermittlung.....	15
8. Austausch.....	16
9. Auflockerung.....	17
10. Feedback.....	18
11. Auswertung.....	19

1. Kennenlernspiele

2 Wahrheiten, 1 Lüge

Alle TN überlegen sich zwei Wahrheiten und eine Lüge über sich selbst.

- Zwei TN tauschen sich abwechselnd aus, bis alle mit allen gesprochen haben (kleine Gruppe)
- In grosser Gruppe wird sich vorgestellt und alle versuchen zu erraten, was richtig / falsch ist.

Schlüsselbund

Alle TN nehmen ihren Schlüsselbund hervor und stellen sich anhand dessen vor – welcher Schlüssel steht wofür? Es bietet sich die Möglichkeit, sich bzgl. privaten und beruflichen Themen vorzustellen.

Persönlicher Gegenstand

Alle TN haben den Auftrag einen persönlichen Gegenstand mitzubringen. Anhand dessen stellen sie sich vor.

Kreisspiel

Ein TN ist in der Mitte des Kreises mit einer Kartonrolle/Zeitungspapierkeule o.ä. Jemand im Kreis fängt an und sagt einen Namen. Die genannte Person muss so schnell wie möglich einen neuen Namen sagen. Die Person in der Mitte versucht jeweils die genannte Person mit der Rolle/Keule zu berühren, bevor diese einen neuen Namen gesagt hat. Schafft sie es, kann der Platz getauscht werden.

Interview

Immer zwei TN interviewen sich gegenseitig. Nach ca. 6 Minuten kommt die Gruppe zusammen und jeweils die eine Person stellt die andere vor.

2. Gruppeneinteilung

Sugus

Variante 1: Unter jedem Stuhl/Platz ist ein Sugus versteckt. Die TN nehmen es hervor und bilden mit den TN derselben Sugusfarbe eine Gruppe.

Variante 2: In einer Schüssel sind Sugus durchmischt (ausgepackt oder nicht). Die TN nehmen mit geschlossenen Augen eines und essen es sogleich. Die TN müssen nun geschmacklich herausfinden, zu welcher Gruppe sie gehören und diese finden.

Atomspiel

Alle TN laufen/rennen auf einem Platz herum. Die Spielleitung ruft «Atöml 2» bzw. eine willkürliche Zahl. Die TN müssen sich möglichst schnell nach dieser Anzahl als Gruppe formatieren. Dies kann so lange gespielt werden, bis die gewünschte Gruppengrösse erreicht ist.

Sortieren nach...

Dies kann auf unterschiedliche Art und Weise gespielt werden. Z.B. sollen sich die TN nach Alter in einer Reihe aufstellen (von jüngster Person bis zur ältesten). Mögliche Varianten: Schuhgrösse, Haarlänge etc. Danach können die Gruppen gebildet werden indem z.B. Auf vier durchgezählt wird o.ä.

Alle, die...

Ähnlich wie das obere Spiel, nur werden hier gleich die Gruppen gebildet, indem z.B. alle mit derselben T-Shirtfarbe zusammenstehen. Mögliche Varianten: gleiche Schuhgrösse, Haustier, Alter etc.

Wer bin ich?

Alle TN haben ein Tier auf dem Rücken oder auf der Stirn mit Post-it notiert und müssen herausfinden, welches Tier sie sind, indem sie den anderen Fragen stellen, welche nur mit ja oder nein beantwortet werden dürfen. Wer herausgefunden hat, was sie/er für ein Tier ist, stellt sich zu dieser Gruppe.

Meier/Meyer/Maier/Mayer

Variante 1: Allen TN wird ein Zettel verteilt auf welchem entweder Meier, Meyer, Maier, Mayer steht. Durch eine klare Aussprache muss herausgefunden werden, wer dieselbe Schreibweise hat und bildet mit diesen Personen eine Gruppe.

Variante 2: Auf dem Zettel steht ein Tier z.B. Esel, Schwein, Hund, Katze (Schwierigkeit kann variieren). Durch die Geräusche des Tiers kann die zugehörige Gruppe gefunden werden (kann auch pantomimisch gespielt werden).

3. Ideenfindung

Begehung / Quartierspionage

Variante 1: Gemeinsam mit den Kindern/Jugendlichen wird ein Teil des Quartiers abgelaufen. Anschliessend zeichnen die TN das Quartier wie sie es erlebt haben und bewerten es mit Süßigkeiten. Die unterschiedlichen Süßigkeiten haben Bedeutung wie z.B. Das gefällt mir, das ist gefährlich etc.

Variante 2: Die TN können einen Raum (frei nach ihren Wünschen neu gestalten/zeichnen. Anschliessend wird die (eigene) Zeichnung mit den unterschiedlichen Süßigkeiten bewertet als Unterstützung für die Vorstellung des Bildes.



Abbildung 1: Umgestaltung eines Jugendraums

Brainstorming

Klassisch für die Ideenfindung ist ein Brainstorming. Auf einem Plakat ist ein Anfangsthema zu welchem gemeinsam weitergedacht wird. Dies kann mit Post-Its gemacht werden oder direkt auf das Blatt etc. Anschliessend werden die Inputs sortiert.

Mindmap, Cluster

Ein Mindmap ist ein Gespinn von Ideen. Auf einem Blatt werden die Ideen immer weitergesammelt und zusammengeführt. Für das Cluster werden zu einem bestimmten Thema Begriffe gesucht und anschliessend sortiert. Z.B. Begleitpersonen, welche danach nach Relevanz sortiert werden.

Word Café

An verschiedenen Tischen liegen Plakate mit unterschiedlichen Themen, welche bestenfalls vorhin bereits von den TN gesammelt wurden. Entweder können die TN einen Tisch auswählen, bei welchem sie diskutieren wollen (und Stichworte notieren) oder sie können sich frei von Tisch zu Tisch bewegen. Allenfalls ist pro Tisch eine «Fachperson» vorhanden, die die Diskussion auch anleiten kann.

Themenplakate

Es werden Plakate zu unterschiedlichen Themen gestaltet. Diese können von den TN ergänzt und/oder gesamthaft gestaltet werden.

Was wäre, wenn...

Die TN sollen sich ein Szenario vorstellen z.B. Was wäre, wenn ich 1 Mio. zur Verfügung hätte. Mit diesem Ansatz wird ein neues Projekt o.ä. gesucht. Ziel dabei ist, sich Gedanken zu machen ohne eingeschränkt zu sein. Es kann anschliessend auf die Realisierbarkeit hinuntergebrochen werden.

Umgekehrte Welt

Die TN stellen sich ein Endscenario vor, das auf keinen Fall wünschenswert ist (z.B. überbaute Spielplätze, abgeholzte Wälder). Nun gilt es, Massnahmen zu überlegen, damit dies nicht eintritt.

4. Teambildungsspiele

Teamspielboxen (z.B. Fröbelturm)

Die Fachstelle Jugend hat aktuell zwei Teamspielboxen der Marke Pedalo und ein «Fröbelturm». In den Teamspielboxen hat es diverse Spiele für 2-16 Personen inkl. Anleitungen und Material.

Fröbelturm: Alle TN halten ein Seilende, welches mit einem Kran verbunden ist. Mit dem Kran müssen herumliegende Holzklötze aufgestellt und aufeinander zu einem Turm gestapelt werden. Es können noch Varianten eingebaut werden, dass niemand reden darf (oder nur eine Person) usw.

Nasa-Spiel / Lost on Sea

Siehe Vorlage oder Vorlage aus dem Internet ausdrucken. (Download: [Nasa-Spiel](#) / [Lost at Sea](#))

Die TN befinden sich in einem Katastrophen-Szenario (z.B. Schiffbruch) und haben unterschiedliche Hilfsmittel zur Lösung, welche sie nach Priorität sortieren sollen. Es gibt nur eine perfekte Lösung.

Die TN müssen zuerst für sich selbst eine Reihenfolge bilden, anschliessend wird mit der Gruppe abgeglichen und sich auf eine Variante geeinigt und mit der vorgegebenen Lösung verglichen.

Danach wird diskutiert, wie sich die verschiedenen TN in der Gruppe verhalten haben.

Gegenstände	Eigene Rangfolge	Gruppenrangfolge	Nur nach Aufforderung ausfüllen!		
			Nasa-Lösung	Eigene Differenz	Gruppen-differenz
1 Schachtel Streichhölzer	6	8	15	9	7
1 Dose konzentrierte Nahrung			4		
20 m Nylonseil			6		
30 m ² Fallschirmseide			8		
1 tragbares Heizgerät			13		
2 Pistolen			11		
1 Dose Trockenmilch			12		
2 Sauerstofftanks je 50 Liter			1		
1 Sternkarte (Mondkonstellation)			3		
1 Schlauchboot mit CO ₂ Flaschen, zum Aufblasen			9		
1 Magnetkompass			14		
5 Signalpatronen, die auch im luftleeren Raum brennen			10		
1 Erste-Hilfe-Koffer mit Injektionsspritzen			7		
1 Radioempfänger mit Sender, der durch Sonnenenergie betrieben wird			5		
20 Liter Wasserkanister mit Wasser			2		

Summe:

Stumm, blind oder invalid

Variante 1: Alle TN sind blind und/oder stumm bis auf die Spielleitung. Diese legt das Seil irgendwo in den Raum/Turnhalle o.Ä. Die TN dürfen Codes abmachen, um zu kommunizieren, aber während dem Spiel darf nicht gesprochen werden (Variante stumm). Mit verbundenen Augen (Variante blind) müssen die TN das Seil finden und damit ein Dreieck o. Viereck legen. Je nach dem darf die Spielleitung Tipps oder Anweisungen geben.

Variante 2: Invalid: Jeder Person wird eine Invalidität zugewiesen z.B. Blind, taub, stumm keine Beine, keine Arme etc. Mit diesen Handicaps muss etwas gemeinsam gebacken werden (Anleitung vorhanden). Je nach Schwierigkeitsgrad kann definiert werden, welche Person was machen darf, z.B. nur die taube Person darf das Rezept lesen, nur die blinde Person darf Material holen (mit Begleitung) etc.

XY-Dilemmaspiel

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu machen*. 4 Gruppen werden gebildet. Jede Gruppe erhält jeweils einen Zettel mit X und Y beschriftet. In verschiedenen Runden entscheiden sich die Gruppen nach interner Absprache für X oder Y, danach präsentieren alle gleichzeitig ihre Wahl. Je nach Kombination der X und Y im Plenum erhalten die Gruppen Punkte. Alle starten mit 100 Punkten. In einer Variante kann nach bestimmten Runden im Gesamtplenum eine Strategie besprochen werden. Die Punktetabelle wird von Beginn weg allen TN offen präsentiert:

4 X	Alle verlieren 10 P.
3 X / 1 Y	X verliert 10 P., Y gewinnt 30 P.
2 X / 2 Y	X gewinnt 20 P., Y verliert 20 P.
1 X / 3 Y	X gewinnt 30 P., Y verliert 10 P.
4 Y	Alle gewinnen 10 P.

*Moral: Am Ende des Spiels wird erläutert, dass nie gesagt wurde, dass die TN in ihrer Gruppe möglichst viele Punkte machen sollen (was die TN aber meist so interpretieren) und dass das eigentliche Ziel gewesen wäre, als Plenum möglichst viele Punkte zu erzielen. Fazit: Nur durch Zusammenarbeit aller kann das bestmögliche Resultat erzielt werden!

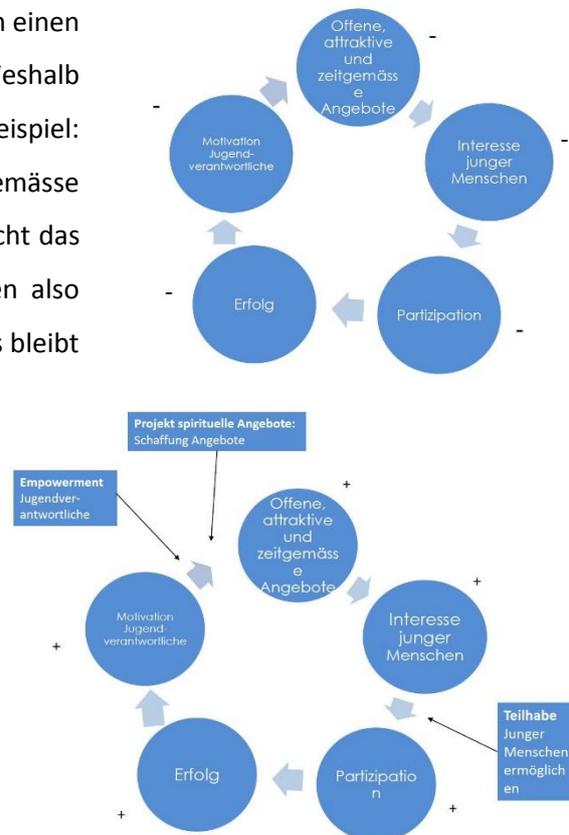
Zusammen auf 50 zählen

Als Gruppe wird versucht zusammen auf 50 (oder eine andere Zahl) zu zählen. Wenn zwei Personen gleichzeitig sprechen, muss nochmals von vorne begonnen werden.

5. Projektmethodik

Wirkungskreislauf

Ein Wirkungskreislauf wird zweifach ausgeführt. Zum einen der Anfangskreislauf mit der Ist-Situation. Weshalb verstärken sich die Gegebenheiten gegenseitig? Beispiel: Wenn keine offene, attraktive und zeitgemässe Jugendangebote vorhanden sind, spricht es auch nicht das Interesser junger Menschen an. Diese partizipieren also nicht bei den Angeboten und der Erfolg des Projekts bleibt aus. Dies senkt die Motivation der Jugendarbeitenden etwas Neues zu organisieren. Nun wird überlegt, an welcher Stelle eine Intervention vorgenommen werden könnte, um diesen negativen Wirkungskreislauf zu stoppen.



Stakeholderanalyse

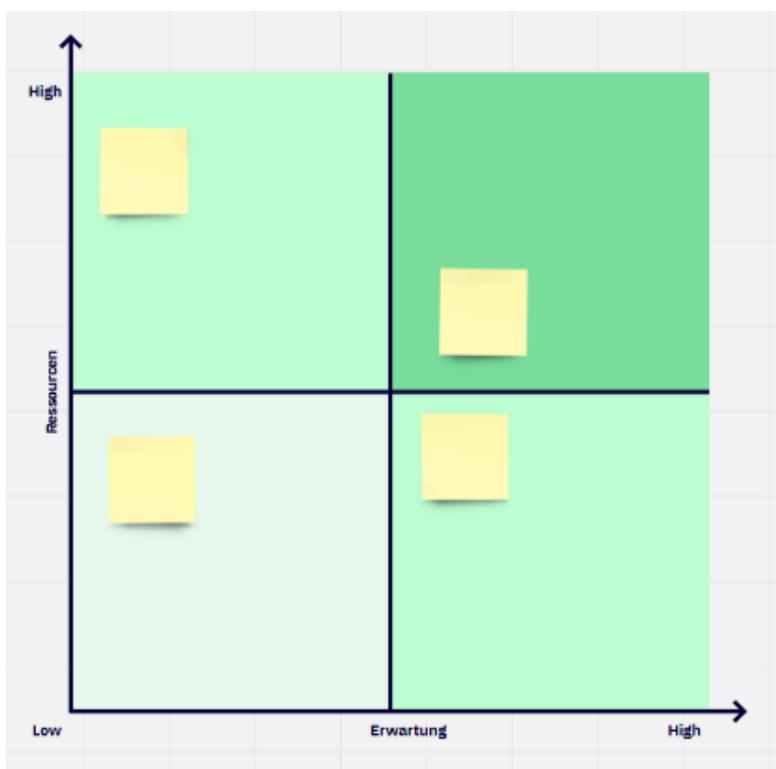
Mit der Stakeholderanalyse können die Ressourcen, Erwartungen und Widerstände von Personen abgefragt werden bezüglich eines neuen Projekts. Dies kann z.B. In einer Excel-Tabelle grafisch dargestellt werden:

Person	Rolle	Ressourcen / Erwartungen	Widerstände
Adam	Jugendarbeiter	20% Arbeitszeit	Keine
Jenny	Pfarreileiterin	Erfolgreiche JA	Traditionen einhalten
Benno	Scharleiter Jubla	Mot. Leitungsteam	Gegen Konservatives
Luana	Praktikantin	10% Arbeitszeit	Keine
Christine	Präs. Kirchenrat	Einfluss Budget	Traditionen einhalten

Dadurch wird klar, welche Personen wichtig sind für das Projekt oder auf welche besonders Acht gegeben werden muss (z.B. Widerstände im Keim bearbeiten). Zudem können so auch die Zielgruppen (primär, sekundär) herausgearbeitet werden.

Netzwerkanalyse

Bei der Netzwerkanalyse wird zunächst das gesamte Netzwerk für ein Projekt eruiert (auf Post-Its). Anschliessend werden diese Netzwerkpartner*innen auf einem Raster verteilt nach «Erwartungen» und «Ressourcen». Dadurch wird sichtbar, welche Netzwerkpartner*innen viele oder wenige Erwartungen an das Projekt haben, sowie auch wer viele oder wenige Ressourcen zum Projekt beitragen kann. Jemand der/die nur wenige Ressourcen hat, sowie auch keine Erwartungen kann zB. Nur über das Projekt informiert werden. Jemand der/die viele Erwartungen an das Projekt hat, muss miteinbezogen werden. Falls jedoch nur wenige Ressourcen vorhanden sind, muss abgemacht werden in welcher Form diese Person sich am Projekt beteiligt ist (zB. Geldgebende haben viele Erwartungen, aber abgesehen von finanziellen Mitteln beteiligen sie sich nicht am Projekt -> Projektbericht senden)



Zielbaum

Ein Zielbaum hat eine Art Baumstruktur: oben gross und gegen unten wird es feiner/detaillierter. Bei den Zielen wird zwischen Leistungszielen und Wirkungszielen unterschieden.

Leistung: Eine messbare Grösse soll erreicht werden.

Wirkung: Eine Wirkung (nachhaltige Veränderung) wird erreicht.

An der Spitze steht die Vision. Eine Vision ist etwas nicht greifbares, ein übergeordnetes Ziel, welches nur als Vision angestrebt wird, aber grundsätzlich nicht oder nur über Jahre erreicht werden kann. Die Vision ist meist abgestützt auf ein Leitbild o.ä.

Hauptwirkungsziel: Dies beschreibt das Hauptziel, auf welches hingearbeitet wird.

Indikator: Mit dem Indikator kann überprüft werden, ob das Ziel erreicht wurde.

Erhebungsmethode: Auf diese Art und Weise wird auf das Ziel hingearbeitet.

Darunter können noch Teilwirkungs- oder Teilleistungsziele definiert werden, welche helfen, das Hauptziel zu erreichen. Für jedes Ziel braucht es einen Indikator und die Erhebungsmethode.

Anhand der Ziele im Zielbaum kann die Evaluation aufgebaut und überprüft werden.

<p>Vision</p> <p>Attraktive und zeitgemässe kirchliche Jugendarbeit etabliert sich auf allen Ebenen der kath. Kirche BL</p> <p>Abgestützt auf das Leitbild der Fachstelle Jugend BL</p>	
<p>Haupt-Wirkungsziel</p> <p>Mind. eine jugendverantwortliche Person fühlt sich motiviert und befähigte, nach der Kick-off-Veranstaltung das Angebot nachhaltig in der Pfarrei weiterzuführen.</p>	
<p>Indikator</p> <p>Das Angebot wird in das Jahresprogramm der jugendverantwortlichen Person eingebaut.</p>	
<p>Erhebungsmethode</p> <p>Evaluationsumfrage erstellen und zwei Monate nach der Kick-off-Veranstaltung durchführen.</p>	
<p>Teil-Wirkungsziel</p> <p>Interessierte Jugendverantwortliche fühlen sich angesprochen und unterstützt.</p>	<p>Teil-Leistungsziel</p> <p>Jugendverantwortliche erhalten Gestaltungsmöglichkeiten, um ein neues, attraktives und zeitgemässes Angebot bis zum September umzusetzen.</p>
<p>Indikator</p> <p>Es erfolgen positive Reaktionen der interessierten Jugendverantwortlichen</p>	<p>Indikator</p> <p>Mindestens eine Kick-off-Veranstaltung des Angebots kann stattfinden.</p>
<p>Erhebungsmethode</p> <p>Während der Umsetzungsphase werden je zwei bilaterale Gespräche mit den interessierten Jugendverantwortlichen geführt.</p>	<p>Erhebungsmethode</p> <p>Evaluation der Kick-off-Veranstaltung mit dem Projektteam durchführen.</p>

Partizipationsstufen

Es gibt viele unterschiedliche Definitionen der Partizipationsstufen. Eine ist von Maria Lüttringhaus: Sie beginnt mit der ersten Stufe der Information. Sobald TN über etwas informiert werden, besteht die Möglichkeit der Partizipation, bspw. die Teilnahme am Projekt.

Als Nicht-Partizipation bezeichnet sie die Manipulation bzw. Desinteresse.

Die nächste Partizipationsstufe ist die Mitwirkung, wenn TN bei einem Projekt mitarbeiten dürfen/können/wollen – im Rahmen der Mitarbeit sind die TN folglich auch für kleinere Entscheidungen im Rahmen ihrer Aufgaben verantwortlich.

Die nächsthöhere Stufe ist die Mitentscheidung, wobei die TN für das Projekt relevante Entscheidungen fällen dürfen (bis hin zur eigentlichen Projektidee).

Die höchste Partizipationsstufe ist die Selbstverwaltung, wo keine externe Hilfe mehr benötigt wird.

Es ist also wichtig, sich vor dem Projekt bewusst zu machen, welche Partizipationsstufe(n) angestrebt werden sollen und dementsprechend zu agieren. Es ist nicht immer die höchste Stufe die geeignetste.

4. Selbstverwaltung
3. Mitentscheid
2. Mitwirkung
1. Information
Bei Nicht-Beteiligung: Manipulation / Desinteresse

Evaluationsraster/design

Das Evaluationsdesign dient zur Vorbereitung für die Evaluation eines Projekts. Dadurch wird definiert, was, wie, wo, wann laufend evaluiert werden soll.

Was (Indikatoren)	Wer mit wem?	Wie?	Wann?	Warum?
Wirkung von neuen Angeboten evaluieren	Interne Evaluation: Projektleitung mit Jugendverantwortlichen und jungen Menschen	Quantitative Belege: Zählungen, Besucher*innenzahlen, wie oft das Projekt stattfinden kann, Fragebogen Qualitative Belege: strukturierte Gespräche / offene Befragung / SEPO / Selbstreflexion / Workshop	Ende der Projektphase (September) und halbes Jahr später (März 2022)	Verbesserung der Angebote, Legitimation
Eigene Rolle evaluieren	Praxisausbildner mit Projektleitung Jugendverantwortliche an Projektleitung	Formative Evaluation: Selbstreflexion / offene Gespräche / Projektjournal Offene Gespräche / während interner Evaluation mit Befragung	In PA- Gesprächen (ca. alle 2 Wochen) Summativ: am Ende der Projektphase	Persönliche Verbesserung / Professionalität
Arbeitsprinzipien (Partizipation und Empowerment)	Projektleitung mit Jugendverantwortlichen und jungen Menschen Praxisausbildner mit Projektleitung	Nach dem Partizipationsmodell von Maria Lüttringhaus die Partizipationsstufen überprüfen, Empowerment durch bilaterale Gespräche oder Fragebogen / SWOT-Analyse,	Mitte der Projektphase und Ende der Projektphase	Wichtige Arbeits- prinzipien, die zum Projektkonzept passen und deshalb evaluiert werden müssen.

Handlung, auf welche die TN reagieren (z.B. ein Dorffest organisieren). Nach dem Planspiel werden die verschiedenen beobachteten Prozesse analysiert und ausgewertet.

6. Situationsanalysen

X/Y-Raster (z.B. Motivation/Zeit)

Dieses Raster kann für viele unterschiedliche Themen verwendet werden. Grafisch ist es ähnlich wie die Netzwerkanalyse. Der Text kann angepasst werden (z.B. Motivation/Zeit). Somit kann eruiert werden, wie viel Motivation und Zeit für ein neues Projekt vorhanden ist.

Eisenhower-Methode

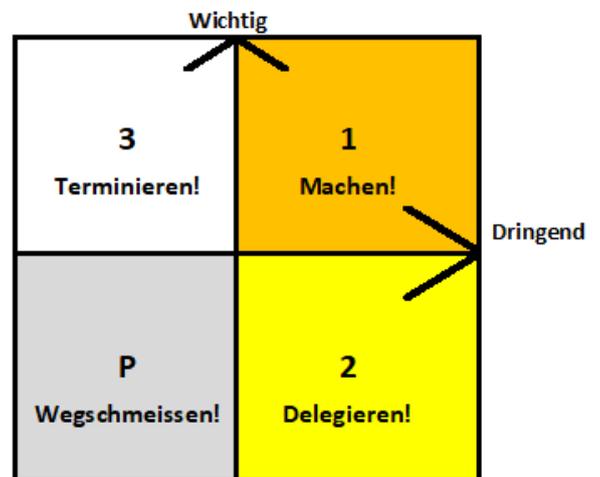
Eine spezielle Form des X/Y-Rasters zur Analyse einer ToDo-Liste, wobei die X-Achse die Dringlichkeit, die Y-Achse die Wichtigkeit beschreibt. Es entstehen 4 Quadranten:

Quadrant 1: Wichtig und dringend –
alsbald möglich (selbst) erledigen!

Quadrant 2: Dringend, aber nicht wichtig – delegieren.

Quadrant 3: Wichtig, aber nicht dringend – terminieren.

Quadrant P: In den Papierkorb damit.



S.W.O.T. – Analyse

Bei einer SWOT-Analyse werden die Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Projekts gesammelt und geclustert. Meist zeigt sich, dass die Risiken durch die Stärken aufgehoben werden können und die Schwächen durch die Chancen.



Pro/Kontra

Hierbei wird eine Pro und Kontra-Liste für das Projekt geführt und kann somit abgewogen werden, ob es mehr Argumente dafür oder dagegen gibt.

Worst-Case-Szenario

Die TN sollen sich überlegen, was das Schlimmste wäre was passieren könnte – falls dieses Szenario unter allen Umständen zu vermeiden ist, werden nun Strategien entwickelt, um es abzuwenden.

Ressourcen-Timeline

Um zu eruieren, wie viele Ressourcen für ein Projekt zur Verfügung stehen, werden die TN aufgelistet (Y-Achse) und sollen auf eine bestimmte Zeit hin (X-Achse) angeben, wie viel Zeit (z.B. von 1-10) sie zu einem bestimmten Zeitpunkt für das Projekt investieren können/möchten. So kann festgestellt werden, wie hoch die Ziele gesteckt werden können bzw. wann Lücken auftreten könnten.

7. Vermittlung

Puzzlegruppen / Expertenrunde

Bei dieser Methode wissen oder erlernen Einzelpersonen etwas zu einem bestimmten Thema. Nach einer gewissen Zeit stellen diese Expert*innen den anderen ihr Gebiet vor. Somit wissen am Schluss alle alles, aber haben sich nur mit einem Thema intensiv auseinandergesetzt (dies kann auch in Kleingruppen stattfinden -> mehrere Gruppen mit denselben Expert*innen, anschliessend pro Puzzlegruppe je ein*e Expert*in, die den anderen ihr/sein Thema vorstellen kann).

(kreativ) präsentieren lassen (Theater...)

Ein Thema wird von einer Gruppe kreativ präsentiert. Sei es etwas, was sie bereits gelernt haben oder einen Auftrag, den sie im Vorfeld erhalten. Den anderen bleibt das Vermittelte besser in Erinnerung, da es kreativ (z.B. In Form eines Theaters) präsentiert wurde.

Rollenspiel

Den TN wird eine Rolle mit einem kleinen Beschrieb (Verhalten + Informationen) zugeteilt. Die TN können sich kurz auf ihre Rolle vorbereiten. Anschliessend wird die Szene dargestellt und diskutiert. Kann gut für eine Art Podiumsdiskussion verwendet werden.

Take-Home-Message 10%

Den TN wird aufgezeigt, dass langfristig nur +/- 10% eines Vermittelten Inhalts im Gedächtnis bleibt – hierfür wird ein Blatt mehrfach gefaltet (Inhalte, die du schon wusstest... Inhalte, die du nicht mitbekommen hast... Inhalte, die dich nicht interessieren...). Am Ende wird auf das sehr kleine Stück Papier die wichtigste Erkenntnis notiert, abgerissen und in den Geldbeutel genommen.

Brief an mich selbst

Die TN schreiben einen kleinen Brief/Notiz an sich selbst, welche von der Leitung z.B. 1 Monat später nach Hause geschickt wird. In diesem Brief kann z.B. Ein Wunsch oder ein Ziel für die Zukunft notiert sein (z.B. Eine Methode, die du in der Jugendarbeit umsetzen möchtest.).

Lernkärtchen

Eine individuelle Lernform: Es werden Kärtchen mit Wissen (z.B. Französisch-Vokabeln) gestaltet (deutsch/französisch bzw. Aufgabe/Lösung auf verschiedenen Seiten) und in einer Box verschiedene «Level» abgetrennt (auch mehrere Boxen möglich). Je länger ein Kärtchen im Gedächtnis bleibt, umso höher steigt der Level. Wird ein Kärtchen wieder vergessen, kommt es auf Level 1 zurück.

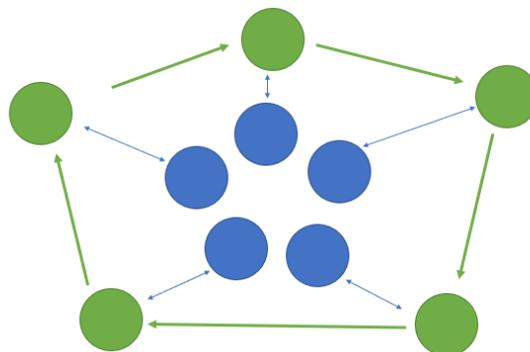
8. Austausch

Murmelgruppen

Um sich über ein Thema kurz mit den anderen TN auszutauschen können Murmelgruppen gebildet werden. 2-3 Personen stehen zusammen und tauschen sich ganz kurz, murmelnd über ein Thema aus. Dies hilft zur Selbstsicherheit, eine Idee / Rückmeldung dem ganzen Plenum mitzuteilen.

Kugellager

Es werden zwei Kreise gebildet. Ein äusserer und ein innerer, sodass sich immer zwei Personen gegenüberstehen. Mit dieser Person wird über das angegebene Thema kurz diskutiert, anschliessend dreht sich der äussere Kreis um eine Person nach rechts und tauscht sich mit der neuen Person aus.



Abstimmung

Es kann auf unterschiedliche Art und Weise über etwas abgestimmt werden. Mit rot/grünen Zettel, anonym, mit Punkten etc.

Speeddating

Kann auch als Kennenlernspiel verwendet werden.

Jeweils eine Person bleibt fix am Platz und ist Expert*in über ein Thema. Die anderen können sich für 2 Min (oder länger) zu dieser Person setzen und sich austauschen, dann wird gewechselt.

9. Auflockerung

Bombenspiel

Alle TN stehen im Kreis und eine Person sitzt in der Mitte. Die TN geben eine «Bombe» (ein Gegenstand) im Kreis herum, während die Person in der Mitte mit geschlossenen Augen von 0 auf 40 zählt. Sie sagt dabei nur 0, 10, 20 und 40 laut. Wer bei 40 die «Bombe» in der Hand hält, muss sich setzen. Die sitzenden Personen haben die Beine ausgestreckt und es muss mit geschlossenen Beiden mit der Bombe darüber gehüpft werden. So geht das Runde für Runde, bis nur noch eine Person steht, welche gewonnen hat.

Peng

Die TN bilden einen Kreis und jemand ist in der Mitte. Diese Person dreht sich im Kreis und zeigt mit den Händen als Pistole geformt auf eine Person im Kreis. Es kann auch zusätzlich der Name der «abgeschossenen» Person gesagt werden, damit keine Verwirrungen entstehen. Diese Person muss schnell in die Hocke gehen, während sich die Personen links und rechts einmal um die eigene Achse drehen und dann die andere Person «abschiessen» (Peng-Geräusch und Hände als Pistole). Wer langsamer gewesen ist oder den Einsatz sogar «verschlafen» hat, muss sich setzen. Die mittlere Person kann wieder aufstehen und spielt weiter. Die TN im Kreis müssen die sitzenden Personen mitdenken, also wenn jemand getroffen wird, zählt die nächststehende Person links oder rechts.

Ninja

Bei Ninja stehen die TN im Kreis. Zu Beginn rufen alle gemeinsam «Ninja» und dürfen einen Sprung irgendwohin als Startposition machen, danach sind sie «eingefroren». Jemand beginnt und versucht mit einer fließenden Bewegung der Hand auf den Handrücken einer anderen Person zu schlagen – diese darf mit ebenfalls nur einer Bewegung reagieren. Danach geht es reihum. Wer davonhüpft, verliert auch eine Hand. Beim Schlag muss jeweils ein Kampfschrei «Ha, hua, aja etc.» gerufen werden. Eine getroffene Hand wird hinter den Rücken genommen und darf nicht mehr verwendet werden. Wenn beide Hände getroffen sind, geht man aus dem Kreis.

Grüezi Frau / Herr Meier

Alle TN stehen im Kreis. Eine Person läuft aussen rum und klopft jemandem auf den Rücken. Diese Person läuft in die entgegengesetzte Richtung (alles noch laufend). Dort, wo sich die beiden Treffen, geben sie sich die Hand und grüssen sich «Grüezi Frau o. Herr Meier». Dabei lassen sie die Hand nicht los, sondern versuchen die andere Person mitzuziehen in die zu gehende Richtung. Entweder wird irgendwann losgelassen oder es wird sich losgerissen. Danach wird gerannt! Wer zuerst in der Lücke ist. Die langsamere Person macht weiter.

10.Feedback

Süssigkeiten-Ressourcen

Es stehen Süßigkeiten mit unterschiedlichen Eigenschaften bereit. Z.B. Extrovertiert, offen, mutig, introvertiert, kommunikativ etc.

Jede Person hat eine Schale in welche die Süßigkeiten gelegt werden können. Alle dürfen eine bestimmte Anzahl an Süßigkeiten nehmen und verteilen.

Variante: Kann auch als Selbst- und Fremdwahrnehmungsspiel verwendet werden, indem sich die Person auch selbst Süßigkeiten in eine zweite Schüssel geben darf. Anschliessend wird verglichen, ob die Selbst und Fremdwahrnehmung übereinstimmt.



Couverts

Als Vorbereitung werden diverse Zeichen/Symbole ausgeschnitten (kann auch mit den TN gemacht werden). Jede Person kann sich ein Zeichen aussuchen. Als Gruppengrösse eignen sich 4-6 Personen. Zudem werden diverse Aussagen vorbereitet, die zur Gruppe oder zum Thema passen. Z.B: ... ist sehr organisiert / ... könnte problemlos einen GD organisieren / ...kommt immer zu spät / Geht als Erste*r auf neue TN zu / ... sucht sich Hilfe / ... macht alles allein etc.

Nun geht es darum, dass eine Aussage vorgelesen wird und die TN ein entsprechendes Symbol in das Couvert legen dürfen (Fremdeinschätzung). Danach wird abgestimmt: Daumen hoch = ich komme am meisten vor / Daumen zur Seite = ich komme vor / Daumen runter = ich komme nicht vor.

Wer richtig abgestimmt hat, erhält einen Punkt (Selbsteinschätzung). Wer am Schluss die meisten Punkte hat, hat eine gute Selbsteinschätzung der Fremdeinschätzung ;-)

Speed-Feedback

Als Vorbereitung werden alle TN (einfacher mit wenigen) in eine Liste eingetragen, sodass am Schluss jede Person mit jeder Person gesprochen hat. Dafür braucht es mehrere Runden. Beispiel:

Runde eins: Anna/Frieda, Leon/Monika, Öslem/Mark

Runde zwei: Anna/Leon, Frieda/Mark, Öslem/Monika etc.

Beim Speed-Feedback gehen jeweils die zwei Personen zusammen und geben sich für 2 Min (je 1) ein konstruktives Feedback. Somit muss man sich auf das wesentliche reduzieren und wiederholt sich nicht 3x, da keine Zeit. ☺

11. Auswertung

Fünf-Finger-Methode

Für die Auswertung von etwas eher Kleinem zB. eine Tagung kann jede Person anhand der 5 Finger ihr Feedback geben:

Daumen: Das war gut / hat mir gefallen

Zeigefinger: Darauf würde ich das nächste Mal achten / betonen

Mittelfinger: Das hat mir nicht gefallen

Ringfinger: Das nehme ich mit

Kleiner Finger: Das kam zu kurz / hat gefehlt



Themenplakate

Es werden Plakate zu unterschiedlichen Themen aufgehängt. Z.B. Programm, Motto, Küche, TN, Leitende, Diverses etc. (kann sehr divers ausfallen: das nehmen ich mit, habe ich gelernt etc.)

Danach können die TN umhergehen und ihr Feedback auf den Plakaten verteilen.

Blitzlicht

Bei einer Blitzlichtrunde sagen alle nacheinander «wie der Blitz» ein kurzes Statement/Feedback. Von ca. 1 Satz oder auch nur 1 Wort (auch gut als Einstieg geeignet).

Funkensprung

Beim Funkensprung zündet die sprechende Person ein Zündholz an und kann nur so lange sprechen, wie das Zündholz brennt. Danach ist die nächste Person an der Reihe.

Barometer

Beim Barometer gibt es einige Varianten.

Variante 1: Es wird ein Barometer gezeichnet und die TN können sich auf dem Barometer platzieren (mega schlecht, bis super gut/happy). Dies kann mit Klebern, Namen oder Klämmerli mit Namen gemacht werden.

Variante 2: Ein Ende des Raums ist super und das andere ist schlecht. Die TN können sich auf einer Linie so im Raum platzieren, wie es für sie stimmt (geht auch mit einem Seil).

Variante 3: In die Hocke gehen = schlecht, Hände in die Luft = super etc.

Kontakt

Isabelle Stebler

Isabelle.stebler@kathbl.ch

Philip Müller

philip.mueller@kathbl.ch

Fachstelle Jugend BL

Feierabendstrasse 80

4051 Basel

061 922 22 34