



neXTkultur
Migration | Partizipation | Integration | Kooperation

Methodensammlung

Einleitung **Seite 3**

Was ist eine Methodensammlung?
Wofür braucht man eine Methodensammlung?
Für wen ist die Methodensammlung?
Was ist in der Methodensammlung enthalten?
Die Rolle der Spielleitung

Kennenlernspiele **Seite 5**

Sortierspiel
Vorstellung in Zweierteams
Ich packe meinen Koffer
Obstsalat mit Eigenschaften

Zwischendurch-Spiele **Seite 8**

Wettlauf im Sitzen
Schneeballschlacht
Blickkontakt

Team-Spiele **Seite 10**

Besenstiel ablegen
Gordischer Knoten
Seil formen
Heiles Ei

Kommunikations-Methoden **Seite 14**

Die W-Fragen
Mindmap
Metaplantechnik
Schatzkiste und Mülleimer
1-Punkt-Feedback
Satzanfänge
Blitzlicht
Ein-Blatt-Methode
Herz – Hand – Kopf

Links **Seite 19**

Impressum

Herausgeber:
Landesjugendring Niedersachsen e.V.
Zeißstr. 13 | 30519 Hannover
fon: 0511.5194510 | fax: 0511.519451-20,
e-mail: info@ljr.de | internet: www.ljr.de

Mitarbeit: Gesa Temminghoff, Reini Joosten, Tjark van Neer, Björn Bertram, Ute Rogat, Sven Bauer

Layout: Gesa Temminghoff

Erstellt im Rahmen des Schwerpunktes „neXTkultur - Migration | Partizipation | Integration | Kooperation“ im Förderprogramm Generation³ - gefördert aus Mitteln des Landes Niedersachsen.

www.neXTkultur.de

Was ist eine Methodensammlung?

Dies ist eine Sammlung von Spielen und Methoden, die mit fast allen Jugendgruppen angewendet werden können. Sie ist untergliedert nach der Art der Methode und enthält jeweils Infos zur empfohlenen Gruppengröße und Altersstruktur. Außerdem enthält die Methodensammlung auch eine Liste aller relevanten Materialien, um die Methoden durchzuführen. Die Methodensammlung kann also zu Treffen und Seminaren mitgenommen und je nach Bedarf genutzt und ergänzt werden.



Wofür braucht man diese Methodensammlung?

Um ein Seminar erfolgreich durchzuführen, ist es wichtig, dass alle Teilnehmer-innen eingebunden werden, sich auf das Thema einlassen, als Team miteinander arbeiten und aufeinander achten. Am Anfang eines Treffens oder Seminars kann man sich mithilfe eines Kennenlernspiels auf eine nette und lustige Art kennenlernen. „Kennenlernspiele“ sind nützlich, um Gruppen, die sich untereinander nicht kennen, das Kennenlernen zu vereinfachen und vor allem die Namen der anderen Teilnehmer-innen zu lernen.

Je nach Gruppe und Tagesverlauf kann es sinnvoll sein, zum Start einer neuen Aktivität oder zur Auflockerung ein „Zwischendurchspiel“ zu spielen, um alle Teilnehmer-innen einzubeziehen. „Teamspiele“ dienen dazu,

dass die Gruppe sich und ihre individuellen Stärken besser kennen und schätzen lernt und dann auch in der weiteren Gruppenarbeit nutzen kann. Unter den Methoden finden sich eine Reihe von Möglichkeiten zur Ideensammlung und zur Reflexion, die dazu dient, von allen Teilnehmer-inne-n eine Rückmeldung zu erhalten, wie ihnen das Seminar oder die Aktion gefallen hat und was sie sich ggf. anders wünschen. Insgesamt sollen alle gesammelten Methoden den Spaß am gemeinsamen Erarbeiten von Themen und Ideen fördern und eine positive Stimmung in der Gruppe unterstützen und so auch den Spaß bei der Jugendarbeit - und das möglichst abwechslungsreich.

Für wen ist die Methodensammlung?

Die Methoden sind für ganz unterschiedliche Gruppen geeignet - eine Empfehlung, bei welcher Gruppengröße und welcher Altersstruktur sie durchgeführt werden können, steht bei jeder Methode dabei. Ebenfalls relevant ist, ob die Gruppe sich bereits kennt. Je nach Gruppenzusammensetzung ist der Spaß an verschiedenen Methodenarten unterschiedlich groß - manche Gruppen entwickeln großen Ehrgeiz bei der Bewältigung von Teamspielen, andere haben mehr Freude an kurzweiligen Spielen oder beschäftigen sich lieber mit einem Thema. Dies kann mithilfe einer Feedbackrunde nach einer Methode für jede Gruppe herausgefunden werden.

Was ist in der Methodensammlung enthalten?

Methoden und Infos zu folgenden Kategorien sind in der Sammlung enthalten:

- Kennenlernspiele
- Zwischendurchspiele (Aufwärm- oder Icebreakerspiele)
- Team- oder Kooperationsspiele
- Kommunikations- und Reflexionsmethoden
- themenbezogene Methoden
- weiterführende Links

Folgendes Material wird zum Durchführen der Methoden und Spiele benötigt:

- langes Seil
- Softball
- Augenbinde/etwas zum Augen verbinden
- Schnur
- Ring
- Klebeband
- Strohhalme
- Luftballons
- Karten
- Stifte
- Papier
- ...

Die Rolle der Spielleitung

Bei allen Spielen wird ein-e Spielleiter-in benötigt, der/die zu Beginn die Spielregeln erläutert und im Laufe des Spiels auf deren Einhaltung achtet. Einige Spiele verlangen auch Handlungen der Spielleitung während des Spiels. Doch die Spielleitung hat noch weitreichendere Aufgaben: Sie entscheidet, wann welches Spiel für eine Gruppe sinnvoll ist. Dabei sind die Zusammensetzung der Gruppe, die aktuelle Stimmung

und die Wünsche und Ziele entscheidend. Außerdem motiviert sie die Mitglieder zum Spiel und stellt sicher, dass alle teilnehmen (können). Nach dem Spiel sollte die Spielleitung prüfen, ob das Spiel passend war, alle mitgespielt haben, das Ziel des Spiels erreicht wurde und die Regeln verständlich erklärt waren.

Gut ausgewählte Spiele funktionieren besser und helfen der Gruppe deutlich mehr bei ihrem Ziel, sich kennen zu lernen, locker zu werden oder zum Team zusammen zu finden. Bei unpassenden Spielen, wie z.B. zu komplizierte Teamspiele zu Beginn der Kennenlernphase oder zu einfache Spiele bei einer Gruppe, die sich bereits kennt, stoßen Spielideen sonst evtl. auf eine Abwehrhaltung und verfehlen ihren Sinn.

Auch das Platzangebot und das zur Verfügung stehende Material müssen passen. Die Rolle der Spielleitung übernimmt oft die Person, die auch das Treffen vorbereitet hat. Das ist aber keine Pflicht. Hierfür können auch Gruppenmitglieder geeignet sein, die das betreffende Spiel und die Gruppe gut kennen oder Interesse an dieser Aufgabe haben.

Kennenlern-Spiele

Ein Kennenlernspiel dient dazu, dass sich alle Mitglieder einer Gruppe miteinander vertraut machen und Unsicherheit sowie Distanzen abbauen. Dabei ist der Beginn eines Seminars oder das erste Treffen ein geeigneter Zeitpunkt, um vor allem die Namen der anderen Teilnehmer-innen zu lernen und einen Zugang zueinander zu finden. Aber auch in anderen Phasen der Gruppe ist es wichtig, dass sich die Mitglieder gegenseitig so gut wie möglich kennen, um gut miteinander zu harmonisieren. Dafür eignen sich Spiele, die den Kontakt zueinander vertiefen, Vertrauen aufbauen und das gegenseitige Zuhören und miteinander Aggieren fördern.

Ein Kennenlernspiel kann auch dann sinnvoll sein, wenn ein oder mehrere neue Gruppenmitglieder in eine bestehende Gruppe kommen. So können sie spielerisch integriert werden.

Sortierspiel

Art des Spiels: Kennenlernspiel

benötigtes Material: keins, ggf. Baumstamm oder Seil

Gruppenart und -größe: Gruppe muss sich noch gar nicht kennen, für alle Altersstufen ab 8 Jahren, ab 8 Personen

Ziel des Spiels: nach verschiedenen Kriterien aufstellen

Anleitung

Die Gruppe stellt sich auf einer echten oder einer gedachten Linie auf. Ein Baumstamm o.Ä. eignet sich auch gut. Nun schauen alle zur Spielleitung und folgen den Anweisungen. Diese können zum Beispiel sein: nach Körpergröße sortieren, nach Alter sortieren, alphabetisch nach Vor- oder Nachname sortieren, nach Schuhgröße sortieren, nach Geburtstag sortieren, nach

Länge der Anreise sortieren ...

Variationen, Tipps und Infos

Schwieriger wird die Aufgabe, wenn dabei nicht gesprochen werden darf. Auch die Regel, ob die Linie beim Sortieren verlassen werden darf oder ob man sich auf einer Linie oder einem Baumstamm halten muss, macht einen Unterschied. Diese Variante eignet sich eher für Gruppen, die sich schon ein kleines bisschen kennen und kein Problem mit Körperkontakt haben.

Vorstellung in Zweierteams

Art des Spiels: Kennenlernspiel

benötigtes Material: Zettel und Stift

Gruppenart und -größe: Gruppe muss sich noch gar nicht kennen, für alle Altersstufen ab 12 Jahren, ab 6 Personen

Ziel des Spiels: sich in Zweiergruppen so gut kennenlernen, dass man sich gegenseitig der Gruppe vorstellen kann

Anleitung

Die Spielleitung bildet Zweiergruppen. Bei einer ungeraden Anzahl muss eine Dreiergruppe gebildet werden oder die Spielleitung spielt mit. Nun bekommen die Kleingruppen die Aufgabe, sich für eine bestimmte Zeit intensiv auszutauschen und alles übereinander zu erfahren, was später für eine Vorstellung vor der Gruppe wichtig ist. Nach Ablauf der Zeit stellen die Partner-innen sich gegenseitig der Gruppe vor. Dabei können sie die Dinge hervorheben, die sie besonders spannend oder wichtig fanden.

Variationen, Tipps und Infos

Wenn die Gruppe dafür Anhaltspunkte benötigt, kann vor der Austauschzeit gemeinsam festgelegt werden, welche Fragen gestellt werden. Oder die Spielleitung gibt Stichworte vor, die zur Gruppen passen (Alter, Erfahrung, Herkunft ...). Natürlich kann die Vorstellung auch in eine andere Richtung gebracht werden (Lieblingsfarbe, Zukunftswünsche, Musikgeschmack, Hobbys). Hier sollte die Spielleitung auf die Gruppe achten.

Ich packe meinen Koffer

Art des Spiels: Kennenlernspiel

benötigtes Material: keins

Gruppenart und -größe: Gruppe muss sich noch gar nicht kennen, für alle Altersstufen ab 10 Jahren, bis 15 Personen

Ziel des Spiels: sich merken, was die einzelnen Gruppenmitglieder aufzählen

Anleitung

Das klassische Spiel „Ich packe meinen Koffer“, bei dem reihum alle Mitspieler-innen etwas in einen imaginären Koffer packen und alle Sachen der Vorgänger-innen wiederholen, kann prima als Kennenlernspiel genutzt werden. Dabei wird ebenfalls ein imaginärer Koffer gepackt, aber die zu packenden Sachen sollten den gleichen Anfangsbuchstaben wie der Namen haben, damit sich alle die Namen besser merken. (Beispiel: Ich bin Sarah und ich packe in den Koffer Sonnencreme. Das ist Sarah und sie packt Sonnencreme in den Koffer und ich bin Tobias und ich packe meine Taucherbrille ein. Sarah packt Sonnencreme in den Koffer, Tobias packt seine Taucherbrille ein und ich bin Emre und packe Eiscreme ein ...)

Variationen, Tipps und Infos

Es kann der vorgestellte Koffer auch ganz weggelassen werden und alle Mitspieler stellen sich mit ihrem Namen und einer Eigenschaft oder einem Hobby oder etwas anderem, was vorher festgelegt wird, nacheinander vor. Dabei wird auch immer alles wiederholt (Das ist Sarah, sie ist schüchtern, das ist Tobias, er ist temperamental und ich bin Emre und bin ehrgeizig...)



Obstsalat mit Eigenschaften

Art des Spiels: Kennenlernspiel, Zwischendurchspiel

benötigtes Material: Stuhlkreis

Gruppenart und -größe: Gruppe muss sich noch gar nicht kennen, für alle Altersstufen ab 10 Jahren, ab 10 Personen

Ziel des Spiels: einen freien Platz im Stuhlkreis bekommen und gleichzeitig die Gruppenmitglieder kennenlernen

Anleitung

Alle Mitspieler-innen bilden einen Stuhlkreis, allerdings mit einem Stuhl weniger, als es Mitspieler-innen gibt. Die Spielleitung erklärt, dass ein-e Spieler-in in die Mitte des Kreises geht und einen Satz formuliert mit dem Beginn „Es wechseln alle ihre Plätze, die ...“. Nun darf der/die Spieler-in in der Mitte sich die Bedingung selbst aussuchen.

Einige Beispiele: ... älter als 15 Jahre sind, ... ältere/jüngere Geschwister haben, ... Schokolade mögen, ... wählen gehen, ... mehr als 2 Sprachen sprechen, ... etwas Blaues tragen, ... niemals ohne ihr Handy aus dem Haus gehen, ... braune Augen haben, ... mehr als einmal die Woche Sport treiben, ... täglich Radio hören

Nachdem eine solche Bedingung formuliert wurde, stehen alle auf, auf die sie zutrifft, und suchen sich einen neuen Platz zum Sitzen. Bei der Suche nach einem neuen Platz spielt auch

der/die Spieler-in in der Mitte mit und sucht sich ebenfalls einen Stuhl. Natürlich bleibt wieder ein-e Spieler-in übrig, der/die nun eine neue Bedingung stellen darf.

Das Spiel ist zu Ende, wenn den Mitspielenden keine Fragen mehr einfallen oder alle mal in der Mitte waren. Bei diesem Spiel kann die Spielleitung problemlos mitspielen.

Variationen, Tipps und Infos

Die Bedingungen können auch im Vorfeld von der Gruppe gesammelt und aufgeschrieben werden und dann von dem Gruppenmitglied in der Mitte des Kreises aus einem Stapel gezogen werden.

Zwischendurch-Spiele

Ein Spiel für Zwischendurch kann ganz unterschiedlich eingesetzt werden - und wie der Name schon sagt: einfach zwischendurch. Eine solche, meist kurze und schnell erklärte Aktivität kann dazu verwendet werden, dass sich die Teilnehmer-innen besser kennenlernen und dass sich Partnerschaften oder Gruppen entwickeln. Zudem werden mit solchen Spielen die Offenheit, das Miteinander in der Gruppe sowie ein Gefühl des Wohlbefindens und der Zugehörigkeit gefördert. Diese kleinen Spiele können zu Beginn eines Treffens, eines Seminartages oder einer thematischen Einheit angewendet werden oder auch zwischendurch, um die Stimmung aufzulockern, wieder Energie zu bekommen und eine Pause vom Thema zu schaffen.

Gute Zwischendurch-Spiele sollten folgende Kriterien erfüllen: sie sind leicht verständlich, schnell zu erklären, benötigen wenig bis gar keine Materialien und sind kurzweilig. Sie sollten die Gruppe unterstützen, sich kennenzulernen und den Umgang miteinander sowie die Zusammenarbeit fördern. Zudem ist es hilfreich, wenn die Zwischendurch-Spiele zur Gruppe passen und alle Teilnehmer-innen an der Lösung der Aufgabe beteiligt sind und Spaß dabei haben.

Wettlauf im Sitzen

Art des Spiels: Zwischendurch-Spiel

benötigtes Material: 2 gleichgroße Bälle, Kissen oder geknülltes Papier

Gruppenart und -größe: Gruppe muss sich noch gar nicht kennen, für alle Altersstufen ab 8 Jahren, ab ca. 10 Personen

Ziel des Spiels: eine der beiden Gruppen gewinnt den Wettlauf

Anleitung

Die Gruppe bildet einen Sitzkreis. Dabei sollten die Stühle nicht zu nah nebeneinander stehen, damit genug Platz zum Werfen ist. Nun zählt die Spielleitung jede-n zweite-n Mitspieler-in ab, so dass 2 Gruppen entstehen, die versetzt sitzen (also nebeneinander immer eine Person aus Gruppe eins, dann eine aus Gruppe zwei, dann wieder eine aus Gruppe eins). Je nachdem, ob die Anzahl der Mitspielenden gerade oder ungerade ist, spielt die Spielleitung mit. Es müssen gleichviele Spieler-innen in jeder Gruppe sein. Nun bekommen 2 Personen, die sich im Kreis gegenüber sitzen, je einen Ball oder etwas anderes zum Weitergeben oder -werfen. Auf Kommando geben beide Personen ihren Ball im Uhrzeigersinn nur an ihre Gruppenmitglieder (also jeder Zweite im Kreis) weiter. Ziel ist es nun, dass ein Ball den der anderen Gruppe überholt. Sobald das geschafft ist, hat die Gruppe gewonnen.

Variationen, Tipps und Infos

Als Revanche kann eine zweite Runde gegen den Uhrzeigersinn gespielt werden.

Anstatt der Bälle können auch Kopfkissen oder andere weiche Gegenstände genutzt werden, die gleich groß sein sollten.

Schneeballschlacht

Art des Spiels: Zwischendurch-Spiel

benötigtes Material: Viel Papier, ideal sind alte Zeitungen

Gruppenart und -größe: Gruppe muss sich noch gar nicht kennen, für alle Altersstufen ab 8 Jahren, ab ca. 10 Personen

Ziel des Spiels: Möglichst viele „Schneebälle“ auf die Seite der gegnerischen Mannschaft werfen

Anleitung

Die Gruppe wird von der Spielleitung in zwei Mannschaften aufgeteilt. Beide Gruppen bekommen nun die gleiche Anzahl an „Schneebällen“, die aus geknülltem Zeitungspapier bestehen, bzw. stellen diese selbst her. Dabei sollten es mindestens so viele sein, dass jede-r Mitspieler-in zwei Schneebälle hat.

Nun wird ein Spielfeld markiert, das in der Mitte durch eine Linie getrennt ist. Jede Mannschaft stellt sich an einem Ende des Spielfeldes auf und nimmt die Schneebälle in die Hand. Nun wird eine Zeit vereinbart (zum Beispiel 2 Minuten) und die Bälle dürfen auf Kommando geworfen werden, und zwar auf die Seite der gegnerischen Mannschaft. Bis zum Ende der Zeit dürfen alle Bälle, die auf der eigenen Seite des Spielfeldes landen, wiedergeholt und erneut zur gegnerischen Mannschaft geworfen werden. Geworfen werden darf aber immer nur vom hintersten Ende des Spielfeldes.

Variationen, Tipps und Infos

Mehr Bälle sind möglich. Eine weitere Linie, von der aus geworfen werden darf, kann sinnvoll sein.

Blickkontakt

Art des Spiels: Zwischendurch-Spiel

benötigtes Material: Nichts

Gruppenart und -größe: Gruppe muss sich noch gar nicht kennen, sollte aber keine Schwierigkeiten mit Blickkontakt haben, für alle Altersstufen ab 6 Jahren, ab ca. 10 Personen

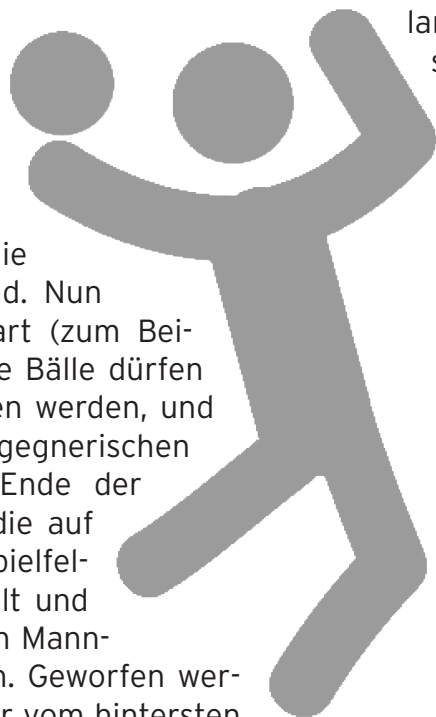
Ziel des Spiels: Blickkontakt aufbauen

Anleitung

Alle Mitspieler-innen stellen sich in einem Kreis auf, so dass jede-r jede-n sehen kann. Auf das Kommando der Spielleitung senken alle den Blick auf den Boden und überlegen sich, wen sie anschauen wollen. Bei einem weiteren Kommando schaut jede-r Mitspieler-in einer oder einem anderen direkt in die Augen. Wenn sich dabei die Blicke treffen, scheiden beide Personen aus. Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis nur noch 1 oder 2 Personen übrig sind.

Variationen, Tipps und Infos

Das Spiel kann je nach Lust und Laune der Gruppe wiederholt werden.



Team- oder Kooperationsspiele

Als Teamspiel wird eine Spielart bezeichnet, bei der die Mitspieler-innen nicht mit dem Ziel, zu siegen, gegeneinander spielen, sondern miteinander kooperieren und als Ziel der gemeinsame Gewinn steht. Dadurch wird die Gruppe gestärkt und ein Vertrauen füreinander aufgebaut.

Schwierigkeiten in einer Gruppe entstehen oft dadurch, dass die Kommunikation untereinander nicht richtig funktioniert. Spiele, die das Team zu Kommunikation und Kooperation bewegen, können solche Schwierigkeiten abbauen und das Vertrauen innerhalb der Gruppe stärken. Durch gemeinsame Erfolge wächst ein Gruppenzusammenhalt, der auch bei anderen Aufgaben positiv wirkt.

Bei Teamspielen ist eine gute Anleitung besonders wichtig. Auch sollte die Gruppe sich bereits ein wenig kennen, ein Teamspiel eignet sich nicht besonders gut zum Kennenlernen.

Charakteristisch bei Teamspielen ist, dass meist alle Teilnehmer-innen einbezogen werden müssen, damit das Ziel des Spiels erreicht wird. Dabei wird für alle Mitglieder deutlich, welche unterschiedlichen Stärken in der Gruppe vertreten sind, die auch an anderer Stelle genutzt werden können. Zudem werden durch solche Spiele Geduld, Konzentration und Geschicklichkeit trainiert.

Besenstiel ablegen

Art des Spiels: Teamspiel

benötigtes Material: Besenstiel, ggf. Stoppuhr

Gruppenart und -größe: Gruppe sollte sich schon ein bisschen kennen, für alle Altersstufen ab 12 Jahren, ca. 6 - 15 Personen

Ziel des Spiels: Der Besenstiel muss sicher abgelegt werden

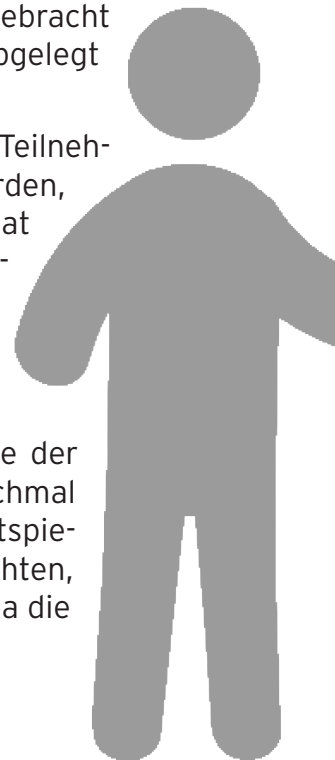
Anleitung

Bei diesem Spiel wird ein Besenstiel (oder ein anderer Stab, der gerade ist) benötigt. Nun stellt sich die eine Hälfte der Gruppe in einer Linie auf und die andere Hälfte der Gruppe gegenüber, so dass sie sich anschauen. Jetzt strecken alle Mitspieler-innen den Zeigefinger aus und die Spielleitung reicht den Besenstiel in die Mitte. Nun sollten alle mit einem Zeigefinger den Besenstiel tragen. Die einfachste Version des Spiels ist es, den Besenstiel auf dem Boden abzulegen, ohne dass er fällt. Kein-e Mitspieler-in darf den Stiel anders berühren als ihn auf dem Zeigefinger zu ballancieren.

Variationen, Tipps und Infos

Etwas schwieriger wird das Spiel, wenn die gleiche Aufgabe ohne Reden erreicht werden soll oder in einer bestimmten Zeit. Und noch ein bißchen schwieriger wird es, wenn der Stiel an einen anderen Ort gebracht und dann auf dem Boden abgelegt werden soll.

Nach dem Spiel sollte mit den Teilnehmer-inne-n besprochen werden, wie die Aufgabe geklappt hat und wo die Schwierigkeiten lagen und was sie vielleicht anders machen würden. Es kann sich auch anbieten, nach der ersten Runde eine Reflexion zu machen und anschließend eine der schwierigeren Versionen nochmal zu spielen. So können die Mitspieler-innen auf andere Dinge achten, aber es wird nicht langweilig, da die Aufgabe etwas anders ist.



Gordischer Knoten

Art des Spiels: Teamspiel

benötigtes Material: keins

Gruppenart und -größe: Gruppe sollte sich schon ein bisschen kennen und Körperkontakt akzeptieren, für alle Altersstufen ab 8 Jahren, mind. 10 Personen

Ziel des Spiels: Den „Knoten“ der Gruppe zu einem Kreis entwirren

Anleitung

Für dieses Spiel sollte etwas Platz sein, es eignet sich besonders für draußen. Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Nun schließen alle auf Anweisung der Spielleitung ihre Augen und strecken beide Arme aus. Jetzt gehen alle ein kleines bisschen aufeinander zu und greifen dabei mit ihren Händen je eine andere Hand, bis alle Mitspieler-innen mit jeder Hand die Hand eines anderen festhalten. Hier sollte die Spielleitung ggf. helfen, freie Hände zu finden.

Anschließend dürfen alle Mitspieler-innen die Augen öffnen und gemeinsam versuchen, den entstandenen Knoten zu entwirren. Dabei dürfen die Hände aber nie voneinander gelöst werden.

Variationen, Tipps und Infos

Es kann passieren, dass die Gruppe am Ende nicht einen Kreis bildet, sondern auch zwei oder mehr. Auch stehen manchmal Mitspieler-innen mit dem Rücken in dem Kreis. Das lässt sich nicht verhindern und kann nicht „entknotet“ werden.

Das Spiel wird schwieriger, wenn die Teilnehmenden

bei der Lösung nicht sprechen dürfen. Auch können von der Spielleitung einzelne Gruppenmitglieder bestimmt werden, die sprechen dürfen. Damit können bewusst Menschen in der Gruppe gestärkt werden, die sonst nicht so viel sagen.

Seil formen

Art des Spiels: Teamspiel

benötigtes Material: langes Seil, ggf. Schals zum Augen verbinden

Gruppenart und -größe: Gruppe sollte sich schon ein bisschen kennen, für alle Altersstufen ab 12 Jahren, ab 10 Personen

Ziel des Spiels: mit dem Seil gemeinsam Figuren formen

Anleitung

Für dieses Teamspiel benötigt man ein sehr langes Seil, das nicht an den Händen kratzt. Da man viel Platz benötigt, kann man es nur draußen oder in der Turnhalle o.Ä. spielen. Zu Beginn werden die Enden des Seils verknotet, so dass ein Ring entsteht. Nun halten sich alle Mitspieler-innen am Seil fest und haben dabei ungefähr den gleichen Abstand zueinander und bilden dabei am einfachsten einen Kreis. Nun bestimmt die Spielleitung die Aufgabe, die die Gruppe erfüllen soll: ein Viereck bilden oder einen Stern mit 5 Zacken oder etwas anderes. Nun muss die Gruppe, ohne dass jemand das Seil loslässt, die angegebene Form gemeinsam aus dem Seil bilden.

Variationen, Tipps und Infos

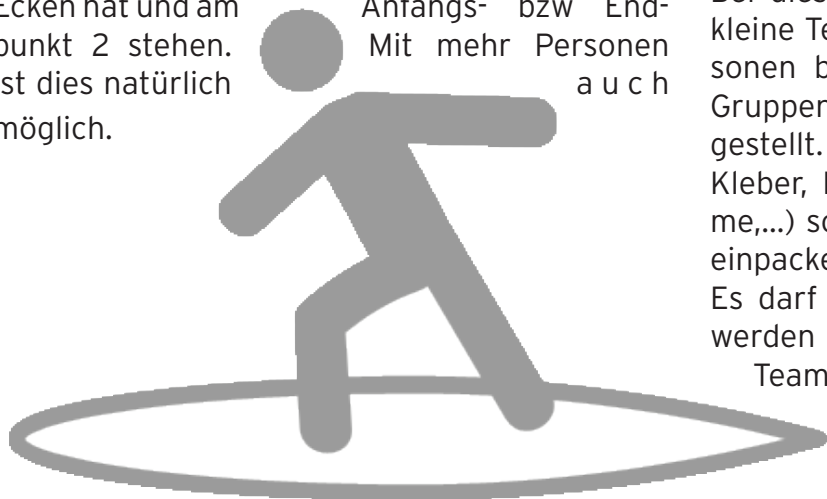
Das Spiel ist ohne Einschränkung recht einfach.



Je nach Gruppe kann es schwieriger werden, wenn sich alle die Augen mit einem Schal verbinden oder/und wenn keine-r dabei sprechen darf.

Eine andere Variante des Spiels, die bereits mit 6 Personen spielbar ist, geht wie folgt: Die Enden des Seils werden nicht verknotet. Alle Personen verteilen sich gleichmäßig aufs Seil und dürfen es nicht mehr loslassen. Nun erhalten sie die Aufgaben, (mit verbundenen Augen) das Haus vom Nikolaus mit dem Seil zu bilden.

6 Personen sind dafür nötig, weil das Haus 5 Ecken hat und am Anfangs- bzw Endpunkt 2 stehen. Mit mehr Personen ist dies natürlich auch möglich.



Heiles Ei

Art des Spiels: Teamspiel

benötigtes Material: rohe Eier, Papier, Schere, Klebeband, Seil ...

Gruppenart und -größe: Gruppe sollte sich schon ein bisschen kennen, für alle Altersstufen ab 12 Jahren, ab 6 Personen

Ziel des Spiels: Das Ei so gut verpacken, dass es einen Flug aus der Höhe heile übersteht

Anleitung

Bei diesem Spiel wird die Gruppe in mehrere kleine Teams geteilt, die aus mindestens 2 Personen bestehen sollten. Nun bekommen alle Gruppen identisches Material zur Verfügung gestellt. Mit diesem Material (Papier, Schere, Kleber, Klebeband, Seil, Luftballons, Strohhalme,...) sollen die Teams nun das rohe Ei so gut einpacken, dass es einen Sturz heile übersteht. Es darf nur das angebotene Material genutzt werden und nichts zusätzlich. Nun müssen die

Teams eine gute Idee entwickeln, wie sie das Ei einpacken. Dafür haben sie eine bestimmte Zeit zur Verfügung (zum Beispiel 20 Minuten). Anschließend werden alle eingepackten Eier aus gleicher Höhe fallen gelassen. Je nach Umgebung bietet sich ein Balkon, ein Zimmerfenster im 2. Stock oder eine frei zugängliche Feuertreppe an.

Variationen, Tipps und Infos

Fallen gelassen werden die Eier von der Spielleitung, damit alle gleich behandelt werden. Im Idealfall können die heilen oder nur angeditschten Eier für die nächste Mahlzeit verwendet werden.

Schwieriger wird das Spiel, wenn weniger Material zur Verfügung gestellt wird. Oder die Gruppe vorher gemeinsam entscheiden darf, welches Material sie brauchen. Auch eine Reduzierung der Zeit macht es schwieriger.

Im Anschluss dieses Teamspiels bietet sich eine Reflexionsrunde an, wobei insbesondere der Austausch auf den unterschiedlichen Erfahrungen der Gruppe liegen sollte. Wer hatte welche Idee, wie haben sich die Teams geeinigt und wie waren die Aufgaben verteilt? Auch interessant ist, ob alle mit der Entscheidung einverstanden waren und wie in der Gruppe damit umgegangen wurde.

Kommunikations-Methoden

Kommunikation ist in einer Gruppe allgegenwärtig und für alle Aktionen notwendig. Je besser diese funktioniert, desto besser arbeitet die Gruppe zusammen und kann gemeinsame Ziele leichter und erfolgreicher erreichen. Bei der Kommunikation gibt es insbesondere für zwei Bereiche hilfreiche Methoden: zum einen für die Reflexion von Aktionen und zum anderen für das Sammeln von Ideen in der Gruppe.

Beim Ideensammeln geht es darum, mit der gesamten Gruppe möglichst viele unterschiedliche und neue Ideen zu einem Thema zu entwickeln. Dabei sollte es noch keine Einschränkungen geben, denn aus allen Ideen können sich wiederum neue entwickeln. Es gibt also in diesem - oft ersten - Prozess zur Ideenfindung noch kein „Richtig“ und „Falsch“, um keine Ideen zu verlieren. Außerdem ist die Ideensammlung dann besonders effektiv, wenn alle Mitglieder einer Gruppen sich daran beteiligen und sich somit hinterher auch im Ergebnis wiederfinden und im Laufe des Prozesses Ideen von anderen aufgreifen können.

Bei den Methoden zur Reflexion und dem Geben von Feedback sollen Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie die Mitglieder der Gruppe eine Rückmeldung zu einem Thema, einem Tag, einem Seminar oder einer Aktion geben können. Damit sich dabei keiner angegriffen fühlt, sind Regeln bei diesem Feedback hilfreich. Auch sollten möglichst alle den Mut haben, eine Rückmeldung zu geben. Ein gutes Feedback hilft der Gruppe und der Seminarleitung, auf bestimmte Dinge zu achten, die Gruppe besser einzuschätzen und Ideen und Konzepte zu optimieren, damit die Ziele erreicht werden. Zudem gibt es bei vielen Feedback-Methoden die Möglichkeit, negative Meinungen zurückzumelden und sich so „Luft zu machen“, was für ein gutes Klima in der Gruppe wichtig ist.

Die W-Fragen

Art der Methode: Ideensammlung und Reflexion
benötigtes Material: Zettel, Stift, Pinnwand/
Klebeband

Gruppenart und -größe: Gruppe sollte sich schon ein bisschen kennen, für alle Altersstufen ab 12 Jahren, bis 15 Personen

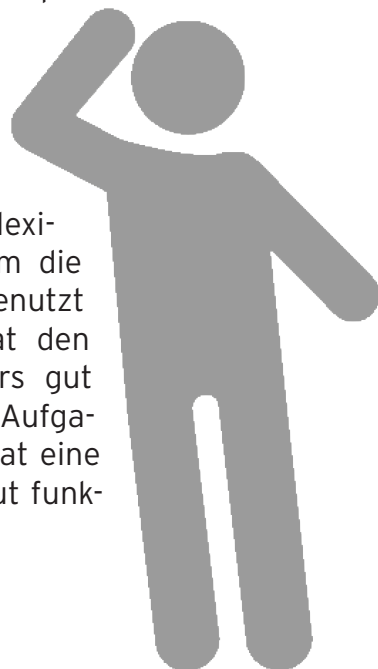
Ziel der Methode: Durch einfache Fragen sich einem Thema nähern

Anleitung

Anhand der gängigen W-Fragen (Wer? Was? Warum? Wo? Wie? Wann?) nähert sich die Gruppe einem Thema. Dabei werden auf Zetteln die Fragen jeweils zum Thema beantwortet – das kann direkt zusammen oder erst einzeln geschehen. Wichtig ist es, die W-Fragen vorher passend zu formulieren, wenn es zum Beispiel um die Planung eines Kinderfestes geht, wären passende Fragen: Wer soll zu dem Fest kommen? Was soll auf dem Fest passieren? Warum machen wir solch ein Fest? Wo soll das Fest stattfinden?... Fragewörter können auch doppelt genutzt werden.

Variationen, Tipps und Infos

Diese Methode kann hinterher auch für eine Reflexion genutzt werden, indem die Fragewörter anders genutzt werden. Beispiel: Was hat den Besucher-inne-n besonders gut gefallen? Wer hat welche Aufgabe gut erledigt? Warum hat eine bestimmte Aktion nicht gut funktioniert?



Mindmap

Art der Methode: Ideensammlung

benötigtes Material: Großes Papier, bunte Stifte
Gruppenart und -größe: Gruppe sollte sich schon ein bisschen kennen, für alle Altersstufen ab 12 Jahren, bis 10 Personen

Ziel der Methode: Möglichst viele Ideen zu einem Thema sammeln und anschließend strukturieren

Anleitung

In die Mitte eines großen Blattes wird das Thema, ein bestimmtes Problem oder eine Idee geschrieben. Eingezeichnet wird deutlich, dass bei der nun folgenden Ideensammlung dieses Thema im Mittelpunkt steht.

Nun dürfen alle Gruppenmitglieder ihre Ideen zum Thema, die ihnen spontan einfallen, auf dem Blatt ergänzen. Dabei können Oberthemen direkt mit der Mitte verbunden werden und wiederum Unterthemen haben. Ideen, die zu einem Bereich gehören, können farblich einheitlich markiert werden (unterstreichen, einkreisen). Verbindungen untereinander können ebenfalls grafisch durch Pfeile, Linien oder Kreise dargestellt werden.

Wichtig ist, dass erstmal alle Ideen erlaubt und nicht falsch oder unpassend sind, denn jede noch so abwegige Idee kann andere Gruppenmitglieder zu neuen Ideen bringen, die für den Prozess bedeutend sind.

Am Ende des Mindmappings steht eine Art Landkarte aller Ideen, die in der Gruppe entstanden sind. Durch eine sinnvolle Strukturierung der Ideen können so verschiedene Arbeitsbereiche entstehen, die von Kleingruppen bearbeitet werden oder von der ganzen Gruppe immer für Anregungen genutzt wird.

Metaplantchnik

Art der Methode: Ideensammlung

benötigtes Material: Metaplankarten (Karteikarten), Stifte

Gruppenart und -größe: Gruppe sollte sich schon ein bisschen kennen, für alle Altersstufen ab 12 Jahren, bis 15 Personen

Ziel der Methode: Alle Ideen der Gruppe strukturieren

Anleitung

Alle Gruppenmitglieder bekommen ausreichend Karten und einen Stift und sollen nun zu einzelnen Themen oder Fragen ihre individuellen Antworten oder Ideen auf eine Karte schreiben. Anschließend werden die Karten von der Gruppenleitung eingesammelt und an eine Pinnwand gepinnt. Dabei können die Karten anonym behandelt werden. Alternativ kann jede Person ihre Karten selbst anpinnen und etwas dazu sagen. Nun sollen die Karten sinnvoll strukturiert werden, dabei können ähnliche/gleiche Ideen gruppiert oder aussortiert werden, Themenbereiche geschaffen werden oder in allgemeine und konkrete Ideen unterschieden werden, je nach Thema und Ergebnissen.

Variationen, Tipps und Infos

Anschließend können bei Bedarf einzelne Themenbereiche von Kleingruppen weiterbearbeitet werden.

Schatzkiste und Mülleimer

Art der Methode: Reflexion

benötigtes Material: 2 Kisten, Zettel, Stifte

Gruppenart und -größe: Gruppe sollte sich schon ein bißchen kennen, für alle Altersstufen ab 12 Jahren, Personenanzahl egal

Ziel der Methode: Gute und schlechte Erfahrungen nach einer Aktion formulieren und sammeln

Anleitung

Alle Teilnehmenden sitzen in einem Kreis, jeder bekommt zwei Zettel. Die Spielleitung stellt zunächst einen (symbolischen) Mülleimer in die Mitte, denn hier sollen nun alle Gruppenmitglieder Dinge reinwerfen, die sie nicht gut fanden, die nicht gelungen sind oder die sie geärgert haben. Dafür schreiben sie auf dem ersten Zettel alles auf, was sie an einer Aktion, einem Tag oder einem Seminar negativ fanden. Nun wird reihum vorgelesen, was auf dem Zettel steht und anschließend der Zettel symbolisch in den Mülleimer geworfen.

Nun wird der Mülleimer weggeräumt und die Schatzkiste wird in die Mitte des Kreises gestellt. Darin sollen alle Dinge gesammelt werden, die von den Teilnehmer-inne-n als positiv wahrgenommen wurden, womit sie zufrieden waren und was sie gefreut hat. Auch wird wieder reihum vorgelesen und die Zettel werden wie ein wertvoller Schatz in der Kiste gesammelt.

Variationen, Tipps und Infos

Bei Bedarf können die aufgeschriebenen Punkte auch kurz erklärt oder besprochen werden.

1-Punkt-Feedback

Art der Methode: Reflexion

benötigtes Material: Plakat/Flipchartpapier, Klebepunkte

Gruppenart und -größe: Gruppe muss sich noch gar nicht kennen, für alle Altersstufen ab 12 Jahren, ab 8 Personen

Ziel der Methode: Einen Überblick über die Stimmung einer Gruppe bekommen

Anleitung

Die Spielleitung zeichnet auf ein großes Papier eine Linie, die zwei Endpunkte hat. Die Endpunkte variieren je nachdem, was abgefragt werden soll. Bei der Reflexion eines Teamspiels beispielsweise können die Endpunkte als „einfach“ und „schwierig“ bezeichnet werden, bei einem Vortrag kann es „interessant“ und „langweilig“ sein und bei einer gemeinsamen Aktion könnte es „gelungen“ und „verbesserungswürdig“ sein. Die Frage „Wie hat es mir gefallen“ mit dem Endpunkten „gut“ und „schlecht“ funktioniert eigentlich immer.

Wenn die Linie mit ihren zwei Endpunkten definiert ist, bekommt jede-r Teilnehmer-in einen Klebepunkt, den er/sie frei auf der Linie platzieren kann. Dabei wird nun die persönliche Stimmung und Einstellung auf einen Punkt heruntergebrochen. Die ganz Linie kann für den Punkt genutzt werden, je nachdem, zu welcher Seite der/die Teilnehmende mit seiner/ihrer Stimmung tendiert.

Variationen, Tipps und Infos

Es können auch mehrere Linien angefertigt werden, um Stimmungen zu unterschiedlichen Themen in der Gruppe abzufragen oder um ein allgemeines Stimmungsbild abzubilden sowie einzelne Aktionen. Dann werden mehrere Klebepunkte benötigt.

Ohne Klebepunkte geht es auch: Dafür wird eine Linie in Form eines Seils o.Ä. auf dem Boden markiert und die Anfangs- und Endpunkte



werden festgelegt. Nun platzieren sich alle Teilnehmer-innen auf der Linie, um ihre Meinung auszudrücken. Vorteil dieser Variante: Die Bewegung lockert auf und Gespräche über gleiche Meinungen entstehen oft unkompliziert.

Satzanfänge

Art der Methode: Reflexion

benötigtes Material: Zettel und Stift

Gruppenart und -größe: Gruppe sollte sich schon ein bisschen kennen, für alle Altersstufen ab 14 Jahren, ca. 6 – 15 Personen

Ziel der Methode: Reflexion mit persönlicher Vorbereitungszeit

Anleitung

Die Spielleitung bereitet Satzanfänge vor, die eine Reflexion von Aktionen vereinfachen. Diese Satzanfänge können entweder bereits vorbereitet, kopiert und verteilt werden oder alle Teilnehmer-innen notieren sie selbst. Dabei kann flexibel auf die jeweilige Aktion reagiert werden.

Beispiele: Mein Highlight heute war ... Besonders stolz war ich ... Ich hab mich geärgert ... Beim nächsten Mal ...

Nun hat jeder Teilnehmende Zeit, die Fragen für sich zu beantworten. Dabei kann eine Zeitbegrenzung sinnvoll sein. Anschließend werden die vollständigen Sätze reihum vorgelesen.

Variationen, Tipps und Infos

Die Satzanfänge können auch (aus einer Kiste) gezogen werden. Anschließend kann wahlweise die Person selbst die gezogene Frage für sich beantworten oder er/sie entscheidet, welches Gruppenmitglied die Frage beantworten soll. Dieses könnte dann wiederum eine Frage ziehen und sie einem Gruppenmitglied zuteilen.

Blitzlicht

Art der Methode: Reflexion

benötigtes Material: keins

Gruppenart und -größe: Gruppe sollte sich schon ein bisschen kennen, für alle Altersstufen ab 8 Jahren, ca. 6 – 15 Personen

Ziel der Methode: kurzes Feedback sichtbar machen für alle Gruppenmitglieder

Anleitung

Bei einem Blitzlicht sollen alle Gruppenmitglieder möglichst kurz ein Feedback zu ihrer aktuellen Stimmung geben. Dafür sollte die Gruppenleitung vorher eine konkrete Frage gestellt haben (Beispiel: Worauf freue ich mich am meisten?), auf die dann alle Teilnehmer-innen antworten. Dabei gelten folgende Regeln: Es wird in Ich-Botschaften gesprochen („Ich freue mich ...“, „Mir ist aufgefallen ...“), die Antworten sollten möglichst kurz sein (3 Sätze oder eine bestimmte Zeit vereinbaren) und jeder sagt nur einmal etwas. Es wird also keine Diskussion oder Erwiderungen auf Gesagtes geben.

Der Vorteil dieser Methode liegt darin, dass sie spontan in jeder Situation eingesetzt werden kann und keinerlei Material benötigt wird.

Variationen, Tipps und Infos

Diese Methode kann auch in kritischen Phasen bei bspw. der Planung oder einem Teamspiel genutzt werden, um der Gruppe die Möglichkeit zu geben, sich gegenseitig eine kurze Info zum aktuellen Planungsstand zu geben.

Wenn es den Gruppenmitgliedern schwer fällt, sich zu äußern, können auch Satzanfänge auf Karten geschrieben werden, die nacheinander von den einzelnen Personen vervollständigt werden, wie z.B. „Ich freue mich auf ...“, „Ich war besonders stolz ...“, „Ich habe mich geärgert ...“. (Siehe Methode „Satzanfänge“)

Ein-Blatt-Methode

Art der Methode: Reflexion

benötigtes Material: Papier, Stifte

Gruppenart und -größe: Gruppe sollte sich schon ein bisschen kennen, für alle Altersstufen ab 12 Jahren, ca. 6 – 15 Personen

Ziel der Methode: Jede-r schreibt positives und negatives Feedback auf

Anleitung

Am Ende einer Gruppenarbeit, einer Aktion oder eines Tages werden die Teilnehmer-innen gebeten, ein leeres Blatt zu nehmen und auf einer Seite alle positiven Gedanken und Rückmeldungen zu schreiben. Dabei können formulierte Fragen helfen wie: Was hat mir gefallen? Was habe ich verstanden? Wo habe ich mitarbeiten können? Was hat mich angeregt? Auf der Rückseite werden alle kritischen oder unklaren Gedanken niedergeschrieben. Dabei können mögliche Fragen lauten: Was hat mir nicht gefallen? Was habe ich nicht ganz verstanden? Woran habe ich mich nicht beteiligen können? Was hat mich wenig berührt?

Eine Auswertung kann sofort erfolgen oder am Beginn des nächsten Treffens, wobei am besten die Gruppenleitung die Auswertung übernimmt.

Variationen, Tipps und Infos

An die Auswertung kann sich eine Gesprächsrunde anschließen oder eine Erarbeitung von Vorschlägen, was beim nächsten Mal besser/anders gemacht werden kann.

Herz – Hand – Kopf

Art der Methode: Feedback-Methode

benötigtes Material: Stifte und Papier oder Kreppband

Gruppenart und -größe: Gruppe sollte sich schon ein bisschen kennen, für alle Altersstufen ab 14 Jahren, ca. 6 – 15 Personen

Ziel der Methode: Umfangreiches Feedback aus der Gruppe mit eigenen Ideen

Anleitung

Es werden vier Felder auf dem Boden gebildet, die mit beschriebenen Zetteln oder Kreppband mit den Worten „Herz“, „Hand“, „Kopf“ und „Feedback“ bezeichnet werden. Nun darf jede-r Teilnehmende nacheinander zu jedem Feld gehen und sagen, was er nach diesem Seminar o.Ä. nun umsetzen möchte (Hand), worüber er besonders nachgedachte hat (Kopf), was ihn berührt hat (Herz) und was er noch loswerden möchte (Feedback). Dabei sollten sich alle auf das, was ihnen am wichtigsten erscheint, konzentrieren.

Variationen, Tipps und Infos

Die Fragen zu den vier Ecken können auch individuell aufgeschrieben und dann in den jeweiligen Ecken gesammelt werden.

Weiterführende Links

Hier sind einige Links zu umfangreichen Spiele- oder Methodensammlungen im Netz zusammengetragen.

nexttools.de

Methoden, Spiele und Ideen für die Jugendarbeit, die auch mobil abgerufen werden und erweitert werden können. Eine Seite des LJR.

Methodenkoffer

<http://www.bpb.de/lernen/formate/methoden/227/methodenkoffer>

Methodenkiste

<http://www.bpb.de/shop/lernen/thema-im-unterricht/36913/methoden-kiste>

Sammlungen der Bundeszentrale für politische Bildung

<http://www.bpb.de/lernen/formate/methoden/>

Spielewiki

<http://www.spielewiki.org/wiki/Hauptseite>



