

Aktiv werden

	Kategorie	Seite
Einleitung:		116

Thema: Miteinander & Kooperieren

Fliegender Wechsel	Einstieg	119
Stell dir vor, es ist Pause...	Einstieg	120
Mit Fingerspitzengefühl	Familienaktivität	122
Verflixte Quadrate	Vertiefung	124
Fairreisen	Vertiefung	128
Reise durch den Sumpf	Abschluss	130
Beispielablauf Projekttag		132

Thema: Mitentscheiden & Gestalten

Zusammen zählen	Einstieg	134
Würfelspiel	Einstieg	136
Eine Handvoll Regeln	Vertiefung	138
Unsere Regeln in Bildern	Vertiefung	141
Eier können fliegen	Vertiefung	143
Beispielablauf Projekttag		145

Literatur & Medien		147
--------------------	--	-----



EINLEITUNG

28. Mai 2009: es ist Weltspieltag. Das Wetter über Berlin ist wolzig und trüb. Die HortsprecherInnen des Horts in Spandau lassen sich davon nicht beeindrucken und nutzen die Zeit, um aktiv zu werden. Mit unserer Unterstützung wollen sie an gemeinsamen Zielen arbeiten und vor allem mitbestimmen! Freudig werden wir begrüßt und schließen zusammen den Stuhlkreis, so dass jede und jeder teilhaben kann. „Wo ist der Redeball? Den mag ich so gerne, weil er bunt und kuschelig ist!“

Wir sind mitten im Projektprozess. Gemeinsam arbeiten wir zu Themen, die die HortsprecherInnen bewegen, ärgern, stärken! Was sind überhaupt Rollen und Aufgaben der HortsprecherInnen? Was macht euch Spaß, was nicht? Was soll sich wie verändern? Schnell kommen wir auf die Hausregeln zu sprechen. Wer hat die denn gemacht? Und warum gibt es überhaupt Regeln? Welche findet ihr gut? Welche nicht? Hier soll das Ganze jedoch nicht stehen bleiben. Wünsche und Kritik an den bestehenden Regeln sind gefragt!

„Was sind Regeln? - Hm, Sachen die man nicht machen darf! Eine Verpflichtung! Etwas, das ich unterschreibe, weil ich es will! Sachen, die wir machen wollen! Regeln sind da, damit man sie brechen darf!“

SCHÜLERIN

Dies ist der Anfang einer mehrmonatigen Projektphase des Ganztagsbereichs GrüneBirke. Gemeinsam gehen die Kinder einen intensiven Gruppenprozess ein, der von einem Erzieher der Einrichtung und uns als Projekt intensiv begleitet wird. Die Vorhaben sind mit den Ganztagslei-

tungen und dem gesamten Team des Horts abgesprochen. Damit kann der Prozess schließlich zu einem werden, an dem alle beteiligt sind, denn nur so können mehr demokratische Strukturen in ihrem gemeinsamen Alltag verankert werden.

In der Schule sind die Themen Mitbestimmung und Mitgestaltung ebenfalls gefragt. Auch hier schauen wir uns unter anderem mit SchülerInnen und PädagogInnen gemeinsam bestehende Regeln an. Für ältere Kinder scheinen die Regeln bekannter zu sein als für jüngere. Bei genauerem Hinschauen wird klar, dass das gar nicht so einfach ist mit den Regeln.

Die Kinder runzeln die Stirn, einige fangen an, sich miteinander auszutauschen, andere gucken uns fragend an!

Dann überlegen wir weiter, woher sie Regeln kennen und wo es sie gibt. Diesmal sprudeln die Antworten nur so heraus: „Verkehr, Hofpause, zu Hause, Fußball, Spiele, Sport, Toiletten, Museum, Schule & Hort.“



Im weiteren Verlauf erarbeiten die Schülerinnen und Schüler den Sinn und Unsinn von Regeln und beziehen diese auf ihre eigenen Lerngruppen- und Klassenregeln. Welche Regeln finden sie gut und wollen sie beibehalten? Welche finden sie nicht gut? Wie kann die Regel heißen? Sind jetzt ALLE mit den Regeln einverstanden? Nein? Was sind Gründe? Was braucht jede und jeder Einzelne, um sich daran halten zu können? Damit schaffen wir eine vertrauensvolle Lernatmosphäre, in der sich alle sicher fühlen können. „Niemand soll ausgelacht werden“, „Wenn ein Kind spricht, hören die anderen zu“, „Gewalt ist verboten“, steht auf einem großen Blatt, das von allen unterschrieben wird.

Diese Beispiele zum Thema Regeln sind nur ein kleiner Ausschnitt aus unserer Arbeit mit dem Lernbaustein 4 „Mitbestimmen & Mitgestalten“. Auf den ersten Blick erscheint die Arbeit am Thema etwas trocken. Wir haben jedoch sehr gute Erfahrungen beim gemeinsamen Erarbeiten von Regeln gemacht, da sich Kinder und Erwachsene an einem Thema ausprobieren können, das sich in Schule und Ganztagsbereich immer wieder zeigt. Gemeinsam können sie Lernprozesse eingehen, warum Regeln für den Alltag wichtig sind. Für Kinder kann so eine Auseinandersetzung bedeuten, sichtbar und mit ihren Bedürfnissen ernst genommen zu werden. Dann wachsen auch die Verantwortung und das Engagement für ein gemeinsames Miteinander. Für Erwachsene kann dieser Weg bedeuten, dass sie ihre eigene Haltung zu Regeln überprüfen. Wie geht es ihnen, wenn andere die Regeln bestimmen und

sie sich daran halten müssen?

Wann brechen sie Regeln und wann nicht? Auch die Erfahrung, Kinder (selbst)verantwortlich zu erleben, ist für viele ein großer Gewinn.

„In unserer Klasse hat sich verändert, dass sich eigentlich viel mehr Kinder an die Regeln halten, weil wir selber an den Regeln gearbeitet haben.“ **SCHÜLER**

Das Thema Mitbestimmung und Beteiligung ist ganz nah erlebbar, wenn wir zum Abschluss der Projektphase frühstücken. Alle wollen gerne das essen, was sie oder er gerne mag. Wie im Schlaraffenland soll es zugehen. Um dem nahe zu kommen, hält jedes Kind seinen Wunsch auf einem Plakat fest: Sucuk mit Ei, Marmeladenbrötchen, Schokocreme, Honig, Käse, Butter, Cornflakes, Kakao, Orangensaft und vieles mehr. Bei der Aufteilung, wer was mitbringt, achten wir gemeinsam darauf, dass möglichst alle Bedürfnisse berücksichtigt werden. Am nächsten Tag zeigt sich diese Atmosphäre der Wertschätzung und Achtsamkeit in vielen kleinen Momenten: jede und jeder beteiligt sich bei der Vorbereitung, so dass eine wundervolle Tafel entsteht. Für manche ist es ein ganz besonderer Vormittag, weil sie viel zu selten mit anderen zusammen essen, für andere, weil sie den besten Witz ihres Lebens hören, für uns alle, weil wir uns wahrgenommen fühlen und uns auf der Grundlage einbringen können und wollen.



Wir haben versucht, einen kleinen Einblick in unseren Projektalltag zu geben, in dem ein demokratisches Miteinander gelernt, ausprobiert und gelebt werden konnte. Unsere Erfahrungen zeigen, dass es sinnvoll ist, Kinder bereits in Grundschulen zu stärken und damit Demokratielernen als Thema früh ansetzender Prävention zu behandeln. Eine wichtige Voraussetzung dafür ist nicht nur eine kontinuierliche, verlässliche Begleitung durch Erwachsene, sondern vor allem deren eigene Haltung. Das Wirken als pädagogische Fachkraft an dieser Stelle setzt

voraus, sich selbst als Erwachsene zurücknehmen zu können und Kindern zu vertrauen. Kinder wollen ernst genommen werden, damit sie wachsen können.

„In meiner Haltung hat sich durch die Erfahrungen im Projekt verändert, dass ich Kindern noch mehr Raum gebe, um sich zu erproben. Klare Motivation hier: jede Meinung ist wichtig!“ **ERZIEHERIN**

Wir haben die Erfahrung gemacht, dass sie ein sehr feines Gespür dafür haben, wann dies geschieht.

Aus unserer Sicht ist es deshalb auch wichtig, dafür zu sorgen, dass Ausgehandeltes und Verabredetes eingehalten wird. Es gibt kaum etwas Frustrierenderes, als direkt aus erlebten Momenten von Mitbestimmung in die Leere falscher Versprechungen zu laufen. In der Projektpraxis bedeutet dies, immer wieder gemeinsam dafür zu sorgen, dass es Raum für Austausch und Kommunikation zwischen Kindern und Erwachsenen gibt, zwischen uns als Projekt und den Teams in den Einrichtungen. Demokratie lernen und leben ist eine Aufgabe, die alle angeht, wenn sich eine Einrichtung und ihr Team dafür entscheiden.



Fliegender Wechsel



ZIELE - Einstieg in das Thema mit Bewegung und Konzentration

- Förderung von Wahrnehmung und Aufmerksamkeit
- Stärkung von Zusammenarbeit

RAHMENBEDINGUNGEN



ca. 10 Minuten



Klassengröße oder kleiner
Altersstufe: ab 3. Klasse



Stuhlkreis



ABLAUF DER ÜBUNG

EINFÜHRUNG

Für eine gelingende Zusammenarbeit ist die Fähigkeit, einander wahrzunehmen und aufeinander zu achten, eine wichtige Voraussetzung. Mit dieser Übung kann eine Gruppe auf das Thema eingestimmt werden. Am Anfang einer Lernsequenz bieten sich zudem Methoden an, bei denen Bewegung und Konzentration gefordert sind.

UMSETZUNG

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Die Kinder werden gebeten, wahrzunehmen, wer heute alles da ist, indem sie zu jedem Kind ein Mal per Blickkontakt aufnehmen.

a. In einer ersten Runde sind die Kinder aufgefordert, per Blickkontakt ein anderes Kind zu finden, mit dem sie den Sitzplatz tauschen. Mehrere Paare können gleichzeitig den Platz tauschen.

b. In einer zweiten Runde wird dies erschwert: Nun gilt es, dass immer nur ein Paar die Plätze tauschen darf. Die Kinder müssen also genau beobachten, ob gerade ein Paar im Begriff ist, die Plätze zu tauschen.

ABSCHLUSS

- Wie hat Euch die Übung gefallen?
- War es leicht/schwer Blickkontakt zu einem anderen Kind aufzunehmen? Was hat da geholfen?
- Wie war es, als immer nur zwei Kinder ihre Plätze tauschen durften?
- Was war hier wichtig, damit das gelingen konnte?



Damit eine Atmosphäre geschaffen wird, in der sich alle Kinder aufeinander einlassen und konzentrieren können, sollte die gesamte Übung möglichst lautlos/leise verlaufen.

Grundsätzlich sollte darauf geachtet werden, dass alle Kinder die Möglichkeit bekommen, den Platz zu tauschen. Dafür kann es hilfreich sein, zwischendurch nachzufragen, wer noch nicht getauscht hat.



Stell Dir vor, es ist Pause...



ZIELE - Kooperation fördern

- Erkennen von eigenen Bedürfnissen und von Bedürfnissen Anderer
- Umgang mit Freiheit(en) üben

RAHMENBEDINGUNGEN



60 Min. (besser geeignet für Projektstage)



Klassengröße oder kleiner
Altersstufe: ab 3. Klasse



Notizzettel, Stifte, Wolle oder Bindfaden, Scheren



Stuhlkreis und ausreichend Platz für Bewegung



ABLAUF DER ÜBUNG

EINLEITUNG

Ein demokratisches, faires Miteinander bedarf der Zusammenarbeit von Menschen mit unterschiedlichen Bedürfnissen. Diese wahrzunehmen und miteinander auszuhandeln, ist dafür ein wichtiger (erster) Schritt. Dabei geht es auch darum anzuerkennen, dass jeder Mensch das gleiche Recht auf Freiheit hat. Wie können wir den eigenen Wunsch nach Freiheit und Selbstbestimmung mit dem Anderer in Einklang bringen, so dass am Ende möglichst alle zufrieden sind?

UMSETZUNG

- Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis und jedes Kind bekommt einen Zettel, auf den es notieren soll, was es machen würde, wenn jetzt 10 Minuten Pause wäre. Wichtige Einschränkung: Es darf nur gemacht werden, was in der vorgegebenen Zeit und in den zur Verfügung stehenden Räumen umsetzbar ist. Bitten Sie die Kinder im Anschluss, die Zettel zusammenzufalten und in die eigene Hosentasche zu stecken.
- Nun wird die Wolle bzw. ein Bindfaden herum gegeben und jedes Kind wird gebeten, sich ein Stück abzuschneiden, in der Länge, die es gerne haben möchte. Ein Ende davon soll jedes Kind an sich befestigen (an der Kleidung, an einem Knopfloch, Reißverschluss, Schnürsenkel etc.)
- Im nächsten Schritt gehen immer drei Kinder zusammen und verknoten die anderen Enden ihrer Fäden miteinander.
- Verkünden Sie nun, dass jetzt 10 Minuten Pause sind und jedes Kind machen darf, was es auf seinen Zettel geschrieben hat.



Stell Dir vor, es ist Pause...

Blatt 2 von 2

ABSCHLUSS

Nach Ablauf der Zeit versammelt sich die Gruppe wieder im Stuhlkreis und alle können ihre Fäden wieder voneinander lösen.

AUSWERTUNG

Die Auswertung kann in zwei verschiedenen Varianten verlaufen:

1. In Einzelarbeit

a. Jedes Kind wird gebeten, für sich die folgenden Fragen zu beantworten und auf einen Zettel zu notieren.

b. In einer gemeinsamen Reflexionsrunde wird dann reihum auf die gestellten Fragen eingegangen, so dass jedes Kind die Möglichkeit bekommt, von seinen Erfahrungen zu berichten.

2. In der Gruppe werden die folgenden Fragen gemeinsam diskutiert.

Mögliche Fragen für die Auswertung:

- Wie geht es dir gerade?
- Wie hast du dich bei der Aufgabe gefühlt?
- Sind deine Bedürfnisse erfüllt worden? Zu wie viel Prozent?
- Was habt ihr in eurer Gruppe gemacht? Und warum?
- Bist du Kompromisse eingegangen? Wie ist es dazu gekommen?
- Gibt es etwas, das du dir von den anderen gewünscht hättest? Warum hast du das nicht gesagt?
- Warum hast du den Faden abgelöst oder nicht abgelöst?
- Gibt es Situationen in eurem Alltag, in denen es euch ähnlich ergeht? Wie handelt Ihr dort?



Sollten Nachfragen kommen, ob die Fäden auch abgerissen werden dürfen, können Sie diese offen lassen bzw. den Kindern vermitteln, dass sie damit tun dürfen, was sie wollen.

Wichtig ist, dass die Kinder sich durch diese Übung nicht entlarvt fühlen, sondern dass ihnen vielmehr vermittelt wird, wie oft wir zwischen eigenen Wünschen und den Wünschen von anderen Menschen hin und her gerissen sind und dies Kooperation verlangt.

Je nach Situation in der Gruppe kann es auch das zentrale Thema sein, zu lernen, eigene Bedürfnisse überhaupt erst einmal zu spüren und umzusetzen, auch wenn die Gruppe etwas anderes will. In diesem Zusammenhang kann das Thema „Macht in einer Gruppe“ thematisiert werden. Wer bestimmt, was in einer gemeinsamen Pause passiert, und warum ist das so?

Quelle:

Nivi Shinar-Zamir (2006): ABC der Demokratie – Demokratie-Erziehung für Kinder vom Kindergarten bis zur 6. Klasse, Verlag Edition AV



Mit Fingerspitzengefühl



- ZIELE** - Einstieg in das Thema „Teamarbeit“: Erarbeitung eines gemeinsamen Begriffs
- Förderung von Zusammenhalt und Zusammenarbeit
 - Stärkung von Kompetenzen wie Achtsamkeit, einander zuhören und sich abstimmen

RAHMENBEDINGUNGEN



30 Min. (besser geeignet für Projektstage)



Klassengröße oder kleiner
Altersstufe: ab 3. Klasse



Bambus- oder Zeltstangen,
Plakate/Flipchart, Stifte



ausreichend Platz für (Klein-)Gruppenarbeit



ABLAUF DER ÜBUNG

EINLEITUNG

Zusammenarbeit und Kooperation können geübt und gelernt werden. Diese Übung bietet sich als Einstieg dazu an. Denn nur gemeinsam und in guter Abstimmung kann die gestellte Aufgabe gelöst werden, eine Stange mit den Fingerspitzen auf dem Boden abzulegen. Manchmal braucht es dazu auch jemanden, der die Gruppe leitet. Von allen wird gefordert, dass sie aufeinander achten, sich zuhören und daran glauben, dass sie es gemeinsam schaffen können.

UMSETZUNGS- MÖGLICHKEITEN

Die Übung kann von Anfang an mit einer gesamten Gruppe durchgeführt werden oder in zwei Teilgruppen. Die Übung braucht meistens mehrere Schritte: Beginnend mit einem gemeinsamen Brainstorming zum Thema, über erste Versuche, Zwischenauswertungen und Neuversuche bis es am Ende gelingt.

a. Einstieg: Bevor es losgeht, ist es sinnvoll mit den Kindern zusammen ein Brainstorming zum Thema Teamarbeit zu machen: Was ist Teamarbeit? Was braucht es für eine gelungene Teamarbeit? Was ist hinderlich? Die Erfahrungen und Ideen dazu werden auf einem Plakat/Flipchart festgehalten und können im Verlauf der Übung ergänzt oder verändert werden.



Mit Fingerspitzengefühl

Blatt 2 von 2

b. Das Team wird nun in zwei sich gegenüberstehenden Reihen aufgestellt, und jedes Kind wird gebeten, seine beiden Zeigefinger so auszustrecken, dass die Ellenbogen am Körper anliegen. Alle Zeigefinger zusammen sollen nach einem Reißverschlussprinzip ausgestreckt sein, so dass die Stange auf ihnen aufliegen kann. Wichtige Hinweise: Jedes Kind muss mit beiden Zeigefingern die Stange berühren. Die Stange darf nur berührt und nicht gehalten werden (siehe Praxisfoto).

c. Nun wird das Team aufgefordert, gemeinsam die Stange auf dem Boden abzulegen.

ABSCHLUSS

Die Übung ist beendet, wenn alle Kinder mit ihren Fingerspitzen die Stange vorsichtig auf dem Boden abgelegt haben.

AUSWERTUNG

Die Auswertung findet in den Teilgruppen oder mit der Gesamtgruppe statt. Mögliche Auswertungsfragen:

- Wie hat euch die Übung gefallen?
- Wie hat die Teamarbeit geklappt?
- Was hat gut funktioniert und warum?
- Wo gab es Schwierigkeiten?
- Wie habt ihr diese gelöst bekommen?
- Was hat zum Erfolg geführt?
- Wo kennt ihr Situationen aus eurem (Schul-)Alltag, bei denen es in ähnlicher Weise auf Teamarbeit ankommt?



Aus den Ergebnissen des Brainstormings vom Anfang und der Auswertung kann ein Plakat zum Thema „Teamarbeit“ erstellt werden, das auch später noch eine gute Unterstützung bietet, wenn Zusammenhalt und Zusammenarbeit gefragt sind.

Unsere Erfahrung ist, dass die Bambusstange beim gemeinsamen Austarieren oft erst einmal nach oben gehoben wird, statt runter auf den Boden. Daher ist es hilfreich, die Kinder darauf hinzuweisen, dass sie sich beim Auflegen der Stange an der Person orientiert müssen, die von ihrer Körpergröße am kleinsten ist. Damit wird sowohl für alle eine angenehme Ausgangssituation geschaffen, als auch schon die Höhe reduziert. Bei der Umsetzung kann es dazu kommen, dass der Prozess abgebrochen werden muss, weil die Kinder schnell an ihre eigenen Grenzen kommen. Nutzen sie diese Situationen, um das Geschehene mit den Kindern auszuwerten und nach alternativen Lösungen zu suchen. Machen Sie dabei den Kindern immer wieder deutlich, dass sie sich Zeit lassen können.

Eine gute Erweiterung kann sein, ein oder zwei Kinder zu benennen, die das Geschehen beobachten und Rückmeldung geben oder auch Lösungsideen anbieten.



Verflichte Quadrate



- ZIELE** - Vertiefung des Themas Zusammenarbeit
- erfahrungsorientierte Förderung von Kooperation
 - Stärkung von Kompetenzen wie Koordination, Wahrnehmungsfähigkeit und Achtsamkeit

RAHMENBEDINGUNGEN



45 Min. (besser geeignet für Projektstage)



Klassengröße oder kleiner
Altersstufe: ab 3. Klasse



Umschläge mit vorbereiteten Quadratteilen (Vorlage Quadrate S. 127)



ausreichend Platz für Gruppenarbeit



ABLAUF DER ÜBUNG

EINLEITUNG

Bei dieser Übung geht es darum, kreativ und vor allem kooperativ zu einer Lösung zu kommen. Nur wenn ich wahrnehme, was um mich herum geschieht, nicht nur bei meinen eigenen Interessen und Bedürfnissen bleibe, kann es gelingen, die Aufgabe zu bewältigen. Hier wird deutlich, wie wichtig es ist, bestimmte Muster zu überwinden und wie hilfreich, nach neuen, alternativen Formen der Zusammenarbeit zu suchen.

VORBEREITUNG

Schneiden Sie fünf Papierquadrate in der gleichen Größe zu. Zerschneiden Sie dann die Quadrate anhand der Vorlage und nummerieren Sie die Teile entsprechend. Markieren Sie fünf Umschläge mit jeweils einer Zahl von 1 bis 5. Stecken Sie die Quadratteile entsprechend ihrer Nummerierung jeweils in den Umschlag mit derselben Zahl. Schreiben Sie auf jeden Umschlag, wie viele Teile er enthält. So können Sie schnell feststellen, wenn Teile fehlen.

UMSETZUNGS- MÖGLICHKEITEN

Für die Quadrate verwenden Sie am besten Kartonpapier. Die Größe sollte mindestens der Seitenlänge eines DIN A4-Papierses betragen, besser DIN A3.

a. Die Übung kann zum einen als Kleingruppenarbeit umgesetzt werden. Dabei wird die Kooperation innerhalb einer Kleingruppe von fünf Personen geübt. In diesem Fall brauchen Sie für jede Kleingruppe ein Set mit fünf Umschlägen.



Verflixte Quadrate

Blatt 2 von 3

UMSETZUNG

b. Die Übung kann auch als Großgruppenarbeit durchgeführt werden. Dabei gibt es insgesamt fünf Kleingruppen, von denen jede einen Umschlag erhält. Die Aufgabe lautet hier, insgesamt fünf gleich große Quadrate zu legen. Bei dieser Variante wird die Zusammenarbeit einer ganzen großen Gruppe gefördert.

a. Kleingruppeneinteilung: Es werden Fünfer-Gruppen gebildet (siehe Rhythmisierung/ Gruppeneinteilungen). Jede Gruppe erhält ein Set aus fünf Umschlägen, für jedes Kind einen Umschlag mit Quadrattteilen. Ziel der Übung ist für jede Gruppe, fünf Quadrate der gleichen Größe zu legen. Das Spiel ist beendet, wenn jedes Kind ein komplettes Quadrat vor sich liegen hat.

b. Kleingruppeneinteilung: Die Gruppe wird in ungefähr fünf gleich große Kleingruppen geteilt (siehe Rhythmisierung/ Gruppeneinteilungen). Jede Kleingruppe erhält einen Umschlag. Die Aufgabe lautet, dass am Ende fünf gleich große Quadrate gelegt sein sollen.

Regeln für die Übung: Während des Spiels darf weder gesprochen, noch Zeichensprache benutzt werden. Niemand soll einem anderen Kind ein Papierteil einfach wegnehmen, die Schnipsel dürfen aber angeboten werden. Während der Übung werden die Kinder merken, dass sie teilweise ihre Papierschnitte weggeben müssen oder auch Teile von Anderen benötigen, um ihr Quadrat vervollständigen zu können.

125

ABSCHLUSS

Die Gruppen, die fertig sind, warten leise darauf, dass alle ihre Arbeit beenden.

Wenn alle Gruppen fertig sind, kann aus jeder Gruppe eine Person berichten, wie sie vorgegangen sind, um ihr Ziel zu erreichen.

AUSWERTUNG

Im Anschluss können noch folgende Fragen in der Gesamtgruppe besprochen werden:

- Was befähigte manche Gruppen, früher fertig zu sein als andere?
- Welche Regel erschwerte die Aufgabe am meisten?
- Wie war es für euch, Teile aus eurem Quadrat herauszunehmen und es anderen zu geben?
- Wie hast du dich gefühlt, wenn dir ein Teil angeboten wurde, dass du brauchtest?
- Wie hast du dich gefühlt, wenn jemand eine Legemöglichkeit nicht gefunden hat, die dir selbst einfach und logisch erschien?
- Wie hast du dich gefühlt, wenn du die/der Einzige warst, die/der das Quadrat nicht zu Ende bringen konnte?

Blatt 2 von 3



Verflichte Quadrate

Blatt 3 von 3

Auf die Gruppen- oder Klassensituation bezogen:

Wie kann man jemandem helfen, ohne gleich die Aufgabe für den Anderen/ die Andere zu erledigen?



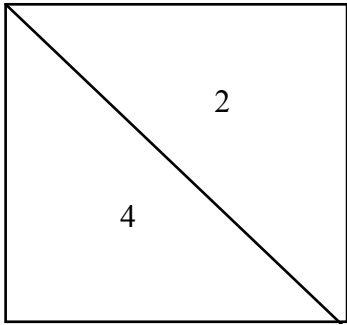
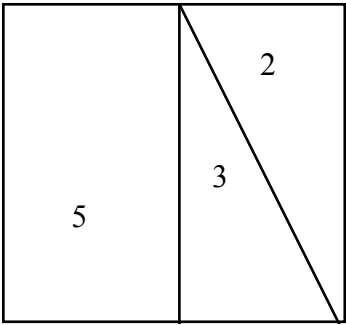
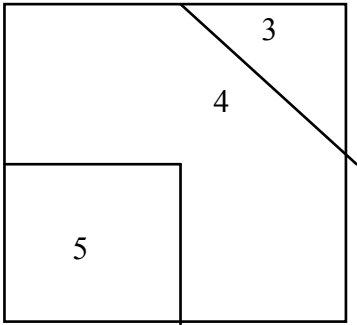
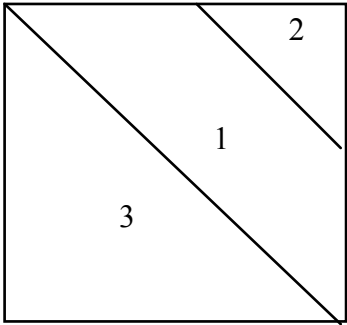
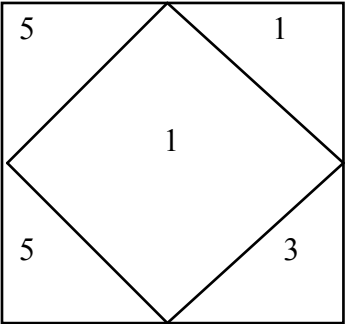
Falls bei der Einteilung der Gruppen Kinder übrig bleiben, ist es möglich diese den einzelnen Gruppen als „Teilnehmende Beobachter“ zuzuordnen. Sie können im Anschluss aus der Beobachterposition berichten, und es kann analysiert werden, ob es Unterschiede in der Beobachtung von intern/extern gibt.

Quelle:

Walker, Jamie (1995): Gewaltfreier Umgang mit Konflikten in der Sekundarstufe 1: Spiele und Übungen, Cornelsen Verlag Scriptor, Berlin, S. 104–105.

Early Learning Resource Unit (1997): Shifting Paradigms - Using an Anti-Bias Strategy, Südafrika, S. 92.

Vorlage Quadrate





Fairreisen



- ZIELE** - Vertiefung des Themas Zusammenarbeit
- Stärkung der Kooperation und des Zusammenhalts einer ganzen Gruppe
 - Förderung von Kompetenzen wie Achtsamkeit und einander helfen

RAHMENBEDINGUNGEN



20 - 30 Min. (besser geeignet für Projektstage)



Klassengröße oder kleiner
Altersstufe: ab 2. Klasse



Stühle, Musik



ausreichend Platz für Bewegung



ABLAUF DER ÜBUNG

EINLEITUNG

In vielen Spielen für Kinder geht es darum zu gewinnen, besser oder schneller zu sein als die Anderen. Bei dieser Übung wird dieses Prinzip bewusst durchbrochen: Auf wie vielen Stühlen finden alle Kinder einer Gruppe Platz? Nur wenn alle gut aufeinander achten und einander helfen, kann gemeinsam gewonnen werden.

UMSETZUNG

Am Anfang werden genauso viele Stühle wie Kinder in zwei Reihen Rücken an Rücken aufgestellt. Zu Musik bewegen sich alle Kinder um die Stühle herum. Wenn die Musik stoppt, sollen alle einen Platz finden. Nach und nach werden Stühle entfernt, so dass sich immer mehrere Kinder einen Stuhl teilen müssen.

Die Musik wird immer erst dann wieder abgespielt, wenn jedes Kind Platz gefunden hat. Auf den Stühlen darf auch gestanden werden. Dabei kommt es darauf an, aufeinander zu achten und sich beim Erklimmen der Stühle behilflich zu sein.

ABSCHLUSS

Die Übung ist beendet, sobald einer aus der Gruppe nicht mehr auf den noch vorhandenen Stühlen gehalten werden kann.



Fairreisen

Blatt 2 von 2

AUSWERTUNG

In einer kurzen Auswertungsrunde kann die Übung besprochen werden:

- Wie hat euch die Übung gefallen?
- Wie habt ihr für euch einen Platz gefunden?
- Wie war es, schnell einen sicheren Platz gefunden zu haben?
- Wie war es, nach einem Platz Ausschau halten zu müssen?
- Wie war es, einem anderen Kind zu helfen?
- Wie war es, nach Hilfe zu fragen?
- Kennt Ihr ähnliche Situationen aus eurem (Schul-)Alltag, in denen ihr anderen Kindern helfen müsst oder selbst um Hilfe fragt?



Schon zu Beginn der Übung ist es sinnvoll, die Kinder darauf hinzuweisen, dass es nicht um das Gewinnen des Einzelnen geht, sondern um die Gruppe.

Die Übung kann zusätzlich dadurch aufgelockert werden, dass bei der Bewegung um die Stühle verschiedene Bewegungsarten vorgegeben werden, z.B. auf einem Bein laufen oder rückwärts gehen. Auch hier ist es wichtig, aufeinander Acht zu geben, damit alle Spaß haben können.



Reise durch einen Sumpf



- ZIELE** - erlebnispädagogischer Abschluss zum Thema Kooperation
- Stärkung der Kooperation und des Zusammenhalts einer ganzen Gruppe
 - Förderung von Kompetenzen wie Koordination, Achtsamkeit und einander helfen

RAHMENBEDINGUNGEN



30 - 45 Min. (besser geeignet für Projekttag)



Klassengröße oder kleiner
Altersstufe: ab 2. Klasse



Teppichfliesen oder festes Papier oder Karton DIN A3 (Anzahl: ein Teil mehr als die Hälfte der Gruppengröße), Schatz(-kiste)



viel Platz (großer Raum/langer Flur oder im Freien)



ABLAUF DER ÜBUNG

EINLEITUNG

Gemeinsam durchqueren alle auf einer Reise einen gefährlichen Sumpf, am Ende wartet die rettende Insel, auf der ein Schatz versteckt ist. Mit Geschick und Kooperation schaffen es alle, auf dem Rücken von Riesenschildkröten dieses Abenteuer zu bestehen. Erst wenn alle Kinder am Ziel sind, darf der Schatz geborgen werden.

In einem größeren Raum wird eine Strecke festgelegt, die die Kinder mit Hilfe der Fliesen bzw. dem Papier überwinden müssen: der Sumpf. Eine Ecke/ein Bereich soll sichtbar als Insel erkennbar sein, auf der ein kleiner Schatz versteckt ist.

Die Übung kann als ganze Gruppe oder in zwei Teilgruppen umgesetzt werden. Auch wenn zwei Gruppen antreten, heißt es, dass alle Kinder die Insel erreichen müssen, bevor der Schatz gehoben werden darf.

Von einem gemeinsamen Punkt aus beginnt die Reise, für die es besondere Regeln gibt:

1. Kein Körperteil darf den Boden berühren. Wer den Sumpf berührt, wird von den Sumpfkrokodilen gefressen, d.h. die ganze Gruppe muss von vorne anfangen.



Reise durch einen Sumpf

Blatt 2 von 2

Variante

Wenn ein Kind mit einem Körperteil den Sumpf berührt, werden ihm mit einem Tuch die Augen verbunden. Anschließend ist es auf die Hilfe der anderen Kinder angewiesen, um das rettende Ufer zu erreichen

2. Einziges Hilfsmittel sind Riesenschildkröten (Teppichfliesen/Papier), die allerdings nur unter ständigem Körperkontakt an der Oberfläche bleiben! Fehlt der Kontakt, tauchen sie unter Wasser, d.h. die Teppichfliese/ das Papier ist verloren und wird aus dem Spiel genommen.

3. Der Schatz darf erst geborgen werden, wenn alle Kinder am Ende auf der Insel angekommen sind.

Die Übung ist beendet, wenn alle Kinder den Schatz geborgen haben.

AUSWERTUNG

- Wenn sich die Freude über das geglückte Abenteuer gelegt hat, kann die Übung in einer Abschlussrunde mit den Kindern ausgewertet werden.

Mögliche Fragen hierfür:

- Wie hat euch die Übung gefallen?
- Wie habt ihr es geschafft, dass alle Kinder die Insel erreicht haben?
- Was war dafür hilfreich? Wie seid ihr vorgegangen?



Bei erlebnispädagogischen Übungen wie dieser kann ein fantasievoller Rahmen dazu beitragen, die Kinder besonders einzustimmen und damit für die anstehende Aufgabe zu motivieren.

Als Einstieg kann z.B. eine kleine abenteuerliche Geschichte erzählt werden. Oder der Sumpf kann fantasievoll gestaltet sein, mit Pflanzen oder aufgemalten Blumenblättern. Es können sich in ihm auch Hindernisse befinden – wie Stühle oder anderes Mobiliar –, die über- oder umwunden werden wollen. Für den Schatz ist wichtig, dass jedes Kind daran teilhaben kann. Dafür bieten sich z.B. ein kleiner Halbedelstein für jedes Kind oder auch ein Geschenk für die ganze Klasse/Gruppe an.

Unserer Erfahrung nach braucht die Übung einige Anläufe, bis sich eine Gruppe als Ganzes abgestimmt hat und vor allem aufeinander und auf die Hilfsgegenstände ausreichend Acht gibt. Für die Begleitung heißt das zum einen, dass die Unachtsamkeiten beobachtet und auch verfolgt werden müssen, damit die Spannung gehalten werden kann. Zum anderen kann es auch sein, dass eine Gruppe unterstützende Hilfestellungen benötigt, um nicht zu frustriert zu sein und aufzugeben. Vor allem ist der Hinweis wichtig, dass es jedes Kind braucht, um die Übung zu schaffen und dass nicht einzelne für Misserfolge verantwortlich gemacht werden sollen.



BEISPIELABLAUF

Projekttag zu Miteinander & Kooperation



- Förderung von Kooperation durch erfahrungsorientierte Übungen
- Stärkung des Gruppenzusammenhalts
- Erarbeitung von Grundlagen guter Zusammenarbeit
- Vereinbarungen für die weitere Zusammenarbeit

Rahmenbedingungen:



1 Projekttag (9 – 12.30 Uhr)



Klassengröße oder kleiner
ab 3. Klasse



Bambus- oder Zeltstangen, Umschläge mit Quadrateilen, Teppichfliesen oder festeres Papier DIN A3, ein Schatz für die Gruppe, Flipchart/Plakate, Stifte, Redegegenstand



Ausreichend Platz für Gruppenarbeit, größerer Raum oder Platz im Freien

BEISPIELABLAUF - Miteinander & Kooperation

Zeit	Übung	Inhalt	Arbeitsweise/Material
9.00	Begrüßung	Begrüßung	Stuhlkreis
9.05	Morgenkreis	Zum Tagesanfang ein Stimmungsbild der Gruppe einfangen: Wie geht es Dir? Jedes Kind wird einmal sicht- und hörbar!	Stuhlkreis/ Redegegegenstand
9.15	Tagesablauf	Das haben wir heute vor: Inhalte und Ziele des Tages mit Hilfe eines kurzen Ablaufplans vorstellen	Stuhlkreis/ Ablaufplan
9.20	Fliegender Wechsel	Sich einstimmen auf die ganze Gruppe und einander wahrnehmen: Finde den Blick eines anderen Kindes und tauscht lautlos die Plätze.	Stuhlkreis
9.30	Kooperationsübung 1: Mit Fingerspitzengefühl	Hier ist nicht nur Fingerspitzengefühl gefragt, sondern vor allem die gute Zusammenarbeit einer ganzen Gruppe. Was das heißt und was dafür wichtig ist, kann mit dieser Übung erarbeitet werden.	(Klein-)Gruppenarbeit/ Bambus- oder Zeltstangen, Flipchart/ Plakat, Stifte
10.10	Gemeinsame Frühstückspause		
10.30	Kooperationsübung 2: Verflixte Quadrate	Immer fünf gleichgroße Quadrate wollen gepuzzelt werden. Dass Kooperation Kreativität benötigt und vor allem <u>Zusammenarbeit</u> bedeutet, kann bei dieser Übung eindrücklich erfahren werden.	(Klein-)Gruppenarbeit/ Ausreichend vorbereitete Umschläge mit Quadrateilen
11.10	PAUSE		
11.30	Kooperationsübung 3: Reise durch einen Sumpf	Ein gefährlicher Sumpf will überwunden werden. Am Ende wartet ein Schatz. Dabei helfen nur Sumpfschildkröten und vor allem eine geschickte Zusammenarbeit.	Gruppenarbeit/ Teppichfliesen/DINA3 Karton, Schatz für die Gruppe
12.15	Abschlussrunde	In einer kurzen Abschlussrunde wird zusammengetragen, wie Kooperation heute erlebt wurde. Gemeinsam kann überlegt werden, worauf in der Klasse/Gruppe in Zukunft besonders geachtet werden soll.	Stuhlkreis/ Redegegegenstand
12.30	Ende		



Zusammen zählen



- ZIELE**
- Stärkung der Wahrnehmung und Konzentration
 - Förderung von Kooperation und Abstimmung
 - Einstieg in das Thema Regeln: Zur Bedeutung von Regeln und deren Aushandeln

RAHMENBEDINGUNGEN



10 Min.



Klassengröße oder kleiner
Altersstufe: ab 3. Klasse



Stuhlkreis



ABLAUF DER ÜBUNG

EINLEITUNG

Beim Thema Mitentscheiden und Mitgestalten geht es vor allem auch darum, mit anderen zusammenzuarbeiten und miteinander Dinge auszuhandeln. Diese Übung ermöglicht es, die Bedeutung von Regeln zu verdeutlichen und diese auszuhandeln, gerade wenn unbekannte Aufgaben gelöst werden wollen. Wie können wir uns gut abstimmen und gemeinsam zum Ziel kommen? Und wer bestimmt, welchen Weg wir dabei gehen?

UMSETZUNG

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis und bekommt die Aufgabe, gemeinsam bis 10 zu zählen. Dabei gelten besondere Regeln:

- Jede Zahl darf nur ein Mal genannt werden
- Jedes Kind darf nur eine Zahl nennen
- Es darf nicht reihum im Kreis gezählt werden

Sollte eine der Regeln nicht eingehalten werden, muss die Gruppe von Vorne beginnen.

Die Übung kann dadurch erschwert werden, dass

- die Reihenfolge der Zahlen nicht festgelegt wird
- die Gruppe solange zählt, bis die Zahl der Gruppengröße erreicht ist



Zusammen zählen

Blatt 2 von 2

AUSWERTUNG

Mögliche Fragen für die Auswertung:

- Wie erging es euch bei der Übung?
- Wie seid ihr für euch selber vorgegangen?
- Wodurch ist es euch gelungen, die Aufgabe zu schaffen?
- Konntest du dich mit deiner Idee einbringen?
- Wann konntest du die Idee eines anderen Kindes annehmen?
Und wann nicht?



Auch bei dieser Übung braucht es nach unserer Erfahrung mehrere Anläufe, bis die Kinder auf die Idee kommen, sich abzustimmen und gemeinsam nach Lösungen zu suchen. Und auch bei der Suche nach Wegen kann es ganz schön durcheinander gehen, besonders wenn in der Gruppe wenig oder keine Erfahrungen vorhanden sind, wie miteinander ausgehandelt wird. Diese Übung gilt hier deshalb als Einstieg in das Thema, das im Folgenden vertieft wird.



Würfelspiel



- ZIELE** - Kennenlernen der Situation in einer Gruppe
- Einstieg in das Thema: Regeln und Umgang miteinander
 - erster Schritt zur Erarbeitung von Regeln einer Gruppe

RAHMENBEDINGUNGEN



15 Min.



Klassengröße oder kleiner
Altersstufe: ab 3. Klasse



Würfel (am besten ein großer Schaumstoffwürfel),
Fragen von 1 – 6 auf Flipchart/Plakat



Stuhlkreis



ABLAUF DER ÜBUNG

EINLEITUNG

In jeder Gruppe bestehen bestimmte Regeln. Manchmal ergeben sie sich im täglichen Miteinander, oder sie sind einfach irgendwie gesetzt. Häufig fehlt es an Mitbestimmung und Transparenz. Dabei ist aus unserer Sicht das Aushandeln von Regeln grundlegend für die Stabilisierung von Gruppenprozessen. Sind diese Regeln einmal gefunden, ist das Thema damit meistens aber nicht abgeschlossen. Vielmehr ist es notwendig, Regeln immer wieder neu zu überprüfen und zu verhandeln. Am Anfang eines Regelprozesses ist es wichtig, gemeinsam zu erkunden, wie die momentane Situation in einer Gruppe ist. Was trägt dazu bei, dass wir uns wohl fühlen? Wann gibt es Momente, in denen wir uns unwohl fühlen? Bei dieser Übung hat jedes Kind die Möglichkeit, sich aus der eigenen Perspektive dazu zu äußern. Die Arbeit mit einem Würfel erzeugt dabei eine gewisse Spannung.

VORBEREITUNG

Auf einem Flipchart/Plakat werden sechs Fragen oder Aussagen visualisiert, für jede Augenzahl eine. Die Fragen können auch von den Kindern durch andere ergänzt bzw. ausgetauscht werden.

Als Beispiel:

- 1 – In dieser Gruppe kann ich gut...
- 2 – In dieser Gruppe kann ich nicht so gut ...
- 3 – Dabei habe ich in dieser Gruppe schon einmal mit entschieden...
- 4 – Dabei würde ich gerne mehr mit entscheiden...
- 5 – Ich fühle mich hier wohl, wenn...
- 6 – Ich fühle mich nicht wohl/mich stört, wenn...



Würfelspiel

Blatt 2 von 2

UMSETZUNG

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Nacheinander würfelt jedes Kind und ergänzt die jeweilige Aussage entsprechend der Augenzahl. Fällt es einem Kind schwer, können die anderen es unterstützen. Für die Weiterarbeit zum Thema „Regeln und Umgang miteinander“ ist es hilfreich, wenn einzelne Aussagen mitgeschrieben werden.

ABSCHLUSS

Die Übung ist beendet, wenn sich jedes Kind mindestens einmal geäußert hat.

AUSWERTUNG

Mögliche Fragen für die Auswertung:

- Wie hat euch die Übung gefallen?
- Welche Frage war einfach zu beantworten?
- Welche fiel euch schwer? Und warum?



In einer Gruppe, die sich gar nicht kennt und in der die Atmosphäre noch nicht so vertrauensvoll ist, können die Fragen auch aufgehängt und von allen „anonym“ beantwortet werden.

Um die Situation in einer Gruppe kennen zu lernen und gemeinsam zu erkunden, können auch andere Methoden eingesetzt werden. Geeignet sind aus unserer Sicht Aufstellungsübungen, bei denen sich die Kinder zu bestimmten Aussagen positionieren: z.B. in Form eines Thermometers, das misst, wie wohl sich Kinder in der Gruppe fühlen. Dabei wird auf dem Boden entlang einer Linie ein Thermometer aufgezeichnet, auf dem die Kinder sich zwischen 0 (gar nicht) und 100 Grad (volle Zustimmung) aufgestellt können.

137

Quelle:

Leben in Vielfalt , Training sozialer Kompetenzen S.24



EIN HAND VOLL REGELN



ZIELE - Vertiefung des Themas Regeln

- Grundlage für Vertrauen und eine bessere Gruppenatmosphäre schaffen
- Aushandeln und gemeinsames Aufstellen von Gruppenregeln

RAHMENBEDINGUNGEN



mind. 60 Min. (besser geeignet für Projektstage)



Klassengröße oder kleiner
Altersstufe: ab 3. Klasse



Plakat oder Tafel für Brainstorming, Vorlage Regeln,
Papier, Plakate/Flipchart, Stifte



Stuhlkreis, Platz für Einzel- und Kleingruppenarbeit



ABLAUF DER ÜBUNG

EINLEITUNG

Nicht nur aus Sicht von Kindern besteht die Welt aus (vielen) Regeln. Nicht immer erschließen sie sich uns, vor allem gibt es häufig eine solche Vielzahl von Regeln, dass es gar nicht einfach ist, sich alle zu merken. Nach unserer Erfahrung wirkt es sich sehr positiv aus, wenn Kinder von Anfang an daran beteiligt werden, Regeln, die für sie gelten sollen, mit zu gestalten. Bei dieser Übung geht es sowohl darum, jedes Kind mit seiner Meinung an einem Regelfindungsprozess zu beteiligen, als auch darum, Regeln so zu reduzieren, dass sie auf eine einprägsame Hand passen.

UMSETZUNGSMÖGLICHKEITEN

a. Die Übung kann bei jedem einzelnen Kind beginnen. Bei dieser Variante stellt jedes Kind zunächst die ihm fünf wichtigsten Regeln auf. Im nächsten Schritt versuchen sich immer fünf Kinder auf die ihnen fünf wichtigsten Regeln zu verständigen. Im letzten Schritt wird in der ganzen Gruppe ausgehandelt, welches die Hand voll Regeln sein soll, die für alle gilt.

b. In einer anderen, verkürzten Variante wird in Kleingruppen mit jeweils fünf Kindern begonnen. Jede Kleingruppe bestimmt aus einer Liste von Regeln (siehe Vorlage) die ihnen fünf wichtigsten. Im nächsten Schritt werden dann bereits in der ganzen Gruppe eine Hand voll Regeln ausgehandelt.

EIN HAND VOLL REGELN

Blatt 2 von 3

UMSETZUNG

a. Einstieg: gemeinsames Brainstorming zum Thema Regeln. Bevor eine Gruppe ihre Regeln neu erarbeitet bzw. überprüft, ist es wichtig, sich gemeinsam der Bedeutung von Regeln anzunähern. Ein kurzes Brainstorming zum Thema kann hier hilfreich sein. Mögliche Fragen, die am besten auf einem Plakat oder an der Tafel visualisiert werden:

- Wo gibt es Regeln? Woher kennt ihr sie?
- Warum gibt es Regeln?
- Was würde passieren, wenn es keine Regeln gäbe?
- Wer stellt Regeln auf? Wer stellt sie in der Schule auf? Wer in eurer Familie?
- Wart ihr schon einmal beteiligt daran, Regeln aufzustellen?
- Und wie war das?

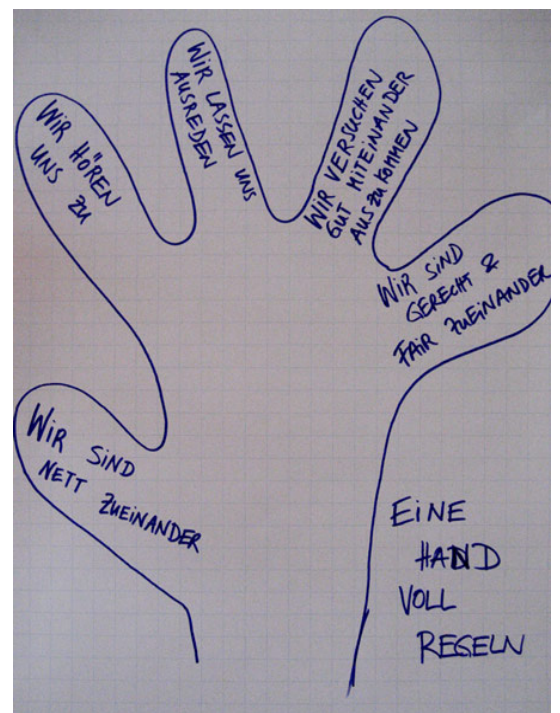
b. Einzel- bzw. Kleingruppenarbeit: Es kann helfen, die Kinder mit einer Art Vision einzustimmen: Stellt euch vor, ihr wärt heute den ersten Tag in dieser Gruppe und würdet auf alle Kinder treffen, ohne dass es irgendwelche Regeln für den Umgang miteinander gibt. Welche Regeln bräuchte es aus eurer Sicht, damit es allen gut geht?

ABSCHLUSS

Ziel ist es, eine Hand voll Regeln für alle Kinder einer Gruppe aufzustellen. Wenn sich in Kleingruppen auf jeweils fünf Regeln verständigt wurde, stellt nacheinander jede Gruppe ihre Auswahl den anderen vor. Bei der Vorstellung kann schon darauf geachtet werden, wo es Gemeinsamkeiten bzw. Übereinstimmungen gibt. Manchmal steckt hinter unterschiedlich klingenden Regeln dieselbe Bedeutung. Diese gilt es dann zu erkunden und auf eine gemeinsame Formel zu bringen. Für den weiteren Entscheidungsprozess kann es hilfreich sein, vor allem den Regeln Aufmerksamkeit zu schenken, die zukünftig stärker beachtet werden wollen, weil sie z.B. bislang nicht immer eingehalten wurden. Zum Abschluss sollten in einem gemeinsamen Akt die Regeln von allen verabschiedet werden.

Blatt 2 von 3

139





EIN HAND VOLL REGELN

Blatt 3 von 3

AUSWERTUNG

Am Ende dieser Übung sollte unbedingt eine Auswertung stattfinden. Im Stuhlkreis können folgende Fragen besprochen werden:

- Bist du zufrieden mit dem Ergebnis?
- Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Wie seid ihr bei Entscheidungen vorgegangen, insbesondere in der Kleingruppe?
- Konntest du dich mit deiner Meinung und deinen Vorschlägen einbringen?
- Welche Regel nimmst du dir besonders zu Herzen?

Diese Übung kann ganz offen ausgerichtet sein auf Regeln für den Umgang miteinander. Hier ist die Leitfrage: Welche Regeln brauchen wir, damit es uns gut geht in der Gruppe? In Lerngruppen kann es sinnvoll sein, ein gesondertes Augenmerk auf Regeln für das gemeinsame Lernen zu legen. Als Leitfrage hier: Wann können wir gut miteinander lernen?



Grundsätzlich ist es wichtig, dass wir als Erwachsene uns bei dieser Übung tatsächlich zurückhalten und den Kindern den Raum geben, den sie benötigen, um sich im Aushandeln auszuprobieren. Für uns als BegleiterInnen in diesem Prozess kann es nötig werden, die Kinder auf einen bestimmten Rahmen hinzuweisen, der eingehalten werden soll: Es geht darum, die eigene Meinung zu vertreten, die anderer aushalten zu können sowie Gemeinsamkeiten zuerst zu beachten und sich auf Gemeinsames zu verständigen, statt gleich bei den Unterschieden auseinander zu gehen. Und vor allem geht es darum, in strittigen Situationen immer noch auf einen Kompromiss abzielen, statt per Mehrheitsentscheid und Abstimmung ein Ergebnis zu erzwingen. Je stärker Gruppen daran gewöhnt sind, sich Zeit für Entscheidungen zu lassen und diese zu begründen, umso leichter wird es ihnen fallen, Regeln aufzustellen, an die sich alle halten können, weil sie von ihnen überzeugt sind.



Unsere Regeln in Bildern



ZIELE - Vertiefung des Themas Regeln

- Kreative Beschäftigung mit dem Thema Regeln
- Visualisierung von Regeln: Erstellung eines Produktes für die Gruppe

RAHMENBEDINGUNGEN



mind. 45 Min. (besser geeignet für Projektstage)



Klassengröße oder kleiner
Altersstufe: ab 3. Klasse



Plakate/Flipchart, Stifte, Karten/buntes Papier, Kleber,
Scheren, ggf. Fotokamera und Drucker



Ausreichend Platz für kreative Gruppenarbeit



ABLAUF DER ÜBUNG

EINLEITUNG

Regeln müssen sichtbar und verständlich sein, damit sich alle an sie halten können. Nach unserer Erfahrung macht es für Kinder einen großen Unterschied, ob sie auch hier selber beteiligt waren und eine eigene Sprache (Bild und Text) entwickeln konnten. Am Ende eines Regelfindungsprozesses bietet es sich deshalb an, diesem Schritt Zeit und Raum zu geben. Die Kinder haben die Möglichkeit, sich noch einmal vertieft mit den Regeln und ihren Bedeutungen zu beschäftigen und sie kreativ in Szene zu setzen oder sie als Bilder zu gestalten.

UMSETZUNGS- MÖGLICHKEITEN

Die Regeln, die sich eine Gruppe gegeben hat, können entweder als gemalte Plakate gestaltet werden, indem für jede Regel ein oder mehrere Symbole gefunden werden. Alternativ entwickeln die Kinder zu den Regeln Standbilder, und diese werden fotografiert. Aus den Fotogeschichten können ebenfalls Regelplakate gestaltet werden.

UMSETZUNG

a. Kleingruppeneinteilung: Die Kinder teilen sich nach Interesse in möglichst gleichgroße Gruppen den einzelnen Regeln zu. Wenn dieser Übung die Übung „eine Hand voll Regeln“ vorausgegangen ist, ergeben sich hier fünf Gruppen.

b. Gruppenarbeit: In jeder Gruppe wird sich zunächst vertieft mit einer Regel beschäftigt. Unterstützende Fragen können sein:

- Warum brauchen wir diese Regel?
- In welchen Situationen ist diese Regel wichtig und hilfreich?
- Welche Bilder/ Symbole fallen uns ein, wenn wir an die Regel denken?

Unsere Regeln in Bildern

Blatt 2 von 2

ABSCHLUSS

Aus den Beschreibungen und den Symbolen kann jede Gruppe ein Plakat gestalten. Aus den Situationen können einzelne Standbilder gestellt und fotografiert werden. Daraus wiederum lassen sich kleine Fotogeschichten auf Plakaten darstellen. Die Plakate werden zum Abschluss einander vorgestellt und sichtbar im Gruppenraum aufgehängt.

AUSWERTUNG

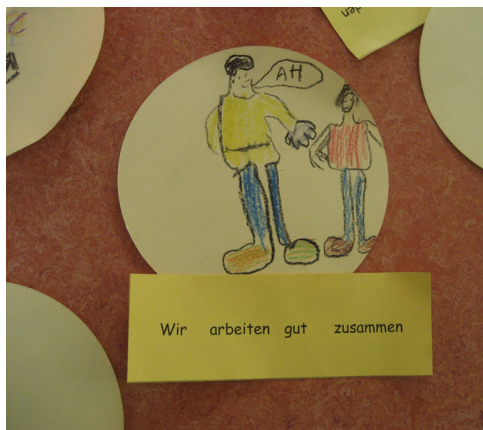
Bei der Auswertung der Übung können folgende Fragen hilfreich sein:

- Wie hat es euch gefallen, eure Regeln selber zu gestalten?
- Seid ihr auf noch etwas Neues gestoßen bei der Beschäftigung mit der einen Regel?
- Habt ihr durch die Plakate der anderen etwas Neues erfahren?



Mit der Visualisierung von Regeln ist ein wichtiger Schritt getan. Der eigentliche Umgang mit Regeln findet erst danach statt. Die beteiligungsorientierte Gestaltung des Regelfindungsprozesses trägt sehr zu einem akzeptierenden Umgang bei. Gleichwohl ist es sinnvoll, sich immer wieder damit zu beschäftigen. Zum Beispiel kann zukünftig eine Woche einer bestimmten Regel gewidmet sein und gemeinsam auf deren Einhaltung geachtet werden. Am Ende dieser Zeit wird sich darüber ausgetauscht, in welchen Situationen es gut gelungen ist, in welchen nicht und wie in Zukunft noch besser darauf geachtet werden kann.

142

Praxisfotos



Eier können fliegen



- ZIELE** - erlebnisorientierter Abschluss zum Thema Mitentscheiden und Mitgestalten
- Aufgreifen und Vertiefen der erarbeiteten Gruppenregeln
 - Stärkung von Kompetenzen wie Zusammenarbeit, Kreativität, Aushandeln und Entscheidungsfähigkeit

RAHMENBEDINGUNGEN



mind. 45 Min. (besser geeignet für Projektstage)



Klassengröße oder kleiner
Altersstufe: ab 3. Klasse



Eier, Luftballons, Zeitungspapier, Paketschnur, Tesafilmrollen, Scheren



ausreichend Platz für Kleingruppenarbeit, Platz im Freien und ein Abflugstartpunkt in mind. 2m Höhe mit hartem Untergrund



ABLAUF DER ÜBUNG

EINLEITUNG

Ein besonderer Reiz beim Thema Mitgestaltung liegt darin, die eigene Selbstwirksamkeit und Kreativität zu erleben; das heißt alleine und vor allem in Gruppen zu erfahren, wie Dinge Gestalt annehmen und geschaffen werden. Mit dieser Übung lassen sich verschiedene Aspekte davon sichtbar machen. Auch wenn am Ende nicht alle Eierflugmaschinen erfolgreich sind, macht die Übung meistens allen großen Spaß. Außerdem lassen sich mit dieser Übung die Gruppenregeln vertiefen und einüben.

UMSETZUNG

- Erklärung der Übung und ihrer Ziele: Es wird in Kleingruppen gearbeitet. Jede Gruppe bekommt dieselbe Ausstattung an Materialien und eine bestimmte Zeit, in der eine Eierflugmaschine gebaut werden kann. Am Ende der Zeit werden nacheinander alle Maschinen fliegen gelassen. Ziel ist es, das Ei unbeschadet auf dem Boden ankommen zu lassen.
- Kleingruppeneinteilung: Die Kinder werden in möglichst gleichgroße Gruppen von max. fünf Personen geteilt (siehe Rhythmisierung/ Gruppeneinteilungen.)
- Kleingruppenarbeit: Jede Gruppe erhält 1 rohes Ei, 1 Luftballon, 1 großen Bogen Zeitungspapier, 1m Paketschnur, 1 Tesafilmrolle, 1 Schere.

Aus dem Material soll jede Gruppe zusammen eine Eierflugmaschine bauen. Es steht allerdings nur dieses Material zur Verfügung. Die Konstruktionszeit beträgt 20 Minuten.



Eier können fliegen

Blatt 2 von 2

ABSCHLUSS

Nach der abgelaufenen Zeit werden alle Gruppen mit ihren Konstruktionen zum Abflugstartpunkt gebeten. Bevor die Eier fliegen, können die Gruppen ihre Objekte vorstellen und ihnen Namen geben. Nacheinander wird jede Flugmaschine abgeworfen und nach der Landung geschaut, ob das Ei unbeschadet geblieben ist. Zum Abschluss der Übung kann an jede Gruppe ein kleiner Preis vergeben werden.

AUSWERTUNG

Nach Beendigung dieser Übung bietet es sich an, eine kleine Auswertungsrunde zu machen. Hilfreiche Fragen können sein:

- Wie geht es euch gerade?
- Wie hat euch die Übung gefallen?
- Wie lief die Zusammenarbeit in eurer Gruppe?
- Wie seid ihr vorgegangen, um eine Maschine zu entwickeln und zusammenzubauen?
- Wenn ihr euch die Regeln anguckt, die ihr für euch aufgestellt habt, wie hat es damit geklappt?
- An welche konntet ihr euch gut halten?
- Bei welchen war es schwieriger?
- Was würdet ihr beim nächsten Mal anders machen?



Eine Aufgabe, ein gemeinsames Ziel und begrenzte Ressourcen (Materialien und Zeit) – eine Ausgangssituation, in der wir uns immer wieder befinden und die Druck aufbauen kann. In dieser Situation zusammenzuarbeiten, gemeinsam nach der möglichst besten Lösung zu suchen und dabei alle Perspektiven wert zuschätzen und einzubeziehen, sind keine einfachen Anforderungen. Sich darin auszuprobieren und am Ende zu erleben, dass jede Gruppe ihren ganz eigenen Weg gegangen ist, ist eine spannende Erfahrung. Es kann vorkommen, dass sich die Zusammenarbeit in einer Gruppe als schwierig und konfliktreich gestaltet, dann kann ein wenig Vermittlung gefragt sein. Als begleitende Person ist es insgesamt wichtig, den verschiedenen Prozessen Raum zu geben und sie eher am Ende gemeinsam auszuwerten, gerade mit Blick auf vereinbarte Regeln für den Umgang miteinander.



BEISPIELABLAUF

Projekttag zu Mitentscheiden & Gestalten



- Beschäftigung mit dem Thema Regeln
- beteiligungsorientierte Erarbeitung von Gruppenregeln
- Stärkung der Zusammenarbeit und des Zusammenhalts
- Verbesserung des Gruppenklimas und des Umgangs miteinander



1 Projekttag (9 – 12.30 Uhr)



Gruppengröße: Klassengröße oder kleiner
Altersstufe: ab 3. Klasse



Ausreichend Platz für Gruppenarbeit, größerer Raum und Platz im Freien

145

BEISPIELABLAUF - Mitentscheiden & Gestalten

Zeit	Übung	Inhalt	Arbeitsweise/Material
9.00	Begrüßung	Begrüßung	Stuhlkreis
9.05	Morgenkreis	Zum Tagesanfang ein Stimmungsbild der Gruppe einfangen: Wie geht es Dir? Jedes Kind wird einmal sicht- und hörbar!	Stuhlkreis/ Redegegenstand
9.15	Tagesablauf	Das haben wir heute vor: Inhalte und Ziele des Tages mit Hilfe eines kurzen Ablaufplans vorstellen	Stuhlkreis
9.20	Zusammen Zählen	Als Gruppe bis 10 zählen – ist doch einfach! Nicht, wenn jedes Kind nur ein Mal dran kommt, jede Zahl nur einmal genannt und nicht der Reihe nach gezählt werden darf. Wie hilfreich da gemeinsam verabredete Regeln sein können, zeigt diese kleine Einstiegsübung.	Stuhlkreis
9.30	Eine Hand voll Regeln 1	Eine Gruppe möchte sich neue Regeln geben. Was sind Regeln überhaupt? Und wofür brauchen wir sie? Wie wichtig es ist, daran beteiligt zu sein, die Regeln aufzustellen, die für einen selbst gelten sollen, kann mit dieser Übung erfahren werden. Schritt 1: Jedes Kind formuliert die ihm wichtigsten fünf Regeln. Schritt 2: Eine Kleingruppe aus fünf Kindern verständigt sich auf die ihnen fünf wichtigsten Regeln.	Einzel- und Kleingruppenarbeit; Plakate/Flipcharts, Karten, Papier, Stifte
10.15	Frühstückspause		
10.35	Eine Hand voll Regeln 2	Meinungen austauschen und den Blick auf Gemeinsamkeiten richten, um zusammen Entscheidungen treffen zu können und zu einer Hand voll Regeln zu kommen! Schritt 3: Jede Gruppe stellt ihre fünf Regeln vor. Nun heißt es fünf Regeln auszuhandeln, die für <u>alle</u> gelten können.	Stuhlkreis; Plakate/Flipcharts, Stifte
11.10	PAUSE		
11.30	Eier können fliegen	Welche Flugmaschine bringt ein Ei unbeschadet bis zum Boden? Eine begrenzte Zeit und eine bestimmte Auswahl an Materialien stehen jeder Gruppe zur Verfügung, um die optimale Eierflugmaschine zu bauen. Zusammenarbeit und Kreativität sind hier gefordert.	Kleingruppenarbeit Eier, Luftballons, Zeitungspapier, Paketschnur, Tesafilmrollen, Scheren



Literatur & Medien

Beutel, Wolfgang/ Fauser, Peter (Hrsg.): Demokratiepädagogik – Lernen für die Zivilgesellschaft. Wochenschau-Verlag (2007)

Beutel, Wolfgang/ Fauser, Peter (Hrsg.): Demokratie, Lernqualität und Schulentwicklung. Wochenschau-Verlag (2009)

Eikel, Angelika/ de Haan, Gerhard (Hrsg.): Demokratische Partizipation in der Schule. Wochenschau-Verlag (2007)

Georgi, Viola B.: Demokratie lernen in der Schule – Leitbild und Handlungsfelder. Stiftung EVZ Berlin (2006)

Nivi Shinar-Zamir (2006): ABC der Demokratie – Demokratie-Erziehung für Kinder vom Kindergarten bis zur 6. Klasse, Verlag Edition AV