



**Spiele, Projekte, methodische Hilfen**

Dieser Abschnitt enthält Anregungen und Hinweise für den praktischen Einstieg und die vielfältigen *Erfahrungsmöglichkeiten*, die Ferienfreizeiten und internationale Begegnungen für MitarbeiterInnen und TeilnehmerInnen bieten.

Dabei halten wir für wesentlich, *alternative Formen* menschlichen Handelns, – d. h. unterschiedliche Vorstellungen und Praktiken ebenso auszuprobieren wie *Modifikationen* einzuplanen, d. h. davon auszugehen, daß eigene kreative Vorschläge und Änderungen der Praxis stets gefragt sind.

Beide Orientierungen beziehen sich dabei auf die in der pädagogischen Grundlegung auftauchende Dreieinheit von

- Kommunikation,
- Bedürfnisorientierung und
- Emanzipation (siehe Kapitel 4).

Die Vielfalt möglicher Anregungen und das Bestreben, Rezeptvorgaben zu vermeiden, führten zur Auswahl der im folgenden dargestellten Beispiele, die selbständig sowie mit Hilfe der empfohlenen Literatur zu ergänzen und ggfs. zu vertiefen sind.

Die aufgeführten Orientierungen und Hilfsmittel beinhalten

- generelle Verfahrensweisen, die durch Vorüberlegungen, Ansprechformen und Aktionspraktiken Kommunikation und solidarisches Handeln effektiver machen können (*methodische Hilfen*),
- das Feld von Spielen, deren Ursprungswert für die Menschheit unbestritten ist und deren Funktions- und Erlebnischarakter persönliches wie soziales Handeln erleichtert und Beziehungen sowie Erledigungen gemeinsamer Aufgaben vereinfachen kann (*Spiele*),
- umfassende und mit besonderer Zielsetzung angelegte Aktivitäten, die einerseits gesellschaftliche Zusammenhänge aufdecken helfen und andererseits sowohl zur Erfahrung von mehr Selbstbestimmung wie zum Verarbeiten gruppenspezifischer Prozesse beitragen sollen (*Projekte*).

In diesem Teil der Arbeitshilfe werden einige methodischen Hilfen vorgestellt, die sich in der Praxis von Ferienfreizeiten und internationalen Begegnungen sowie auch während der Vorbereitung von TeilnehmerInnen und MitarbeiterInnen bewährt haben. Die Vorstellung beschränkt sich auf kurze Darstellungen und praktische Schritte für die Anwendung. Wer sich intensiv mit den theoretischen Grundlagen dieser methodischen Hilfen auseinandersetzen möchte, kann dies anhand der empfohlenen Literatur tun.

Für die Auswahl und den Einsatz von methodischen Hilfen in der Praxis der Jugendarbeit sind folgende Vorüberlegungen wichtig:

- Welche Ziele / Inhalte sollen vermittelt werden?
- Für welchen Personenkreis sollen methodische Hilfen gegeben werden?
- Wieviel Zeit steht zur Verfügung?

*Methodische Hilfen sind Medium zur Vermittlung von Inhalten, Erfahrungen und Erkenntnisse und niemals Selbstzweck!*

## Rollenspiel

Das Rollenspiel kann bei der Aus- und Fortbildung ehrenamtlicher MitarbeiterInnen und während der Ferienfreizeit eingesetzt werden.

Durch das Rollenspiel können verschiedenen Ziele erreicht werden:

- Ereignisse noch einmal zu erleben
- Entscheidungen vorzubereiten
- Zusammenhänge zu klären

Es treten immer wieder Situationen in den Freizeiten auf, in denen sofort entschieden werden muß und nachher bei den Beteiligten ein Unbehagen bleibt, – haben wir uns richtig verhalten?

Mit Hilfe des Rollenspiels kann eine Situation noch einmal nacherlebt werden. Durch wiederholtes Durchspielen von solchen Situationen können alternative Lösungsmöglichkeiten gefunden werden. Komplexe und vielschichtige Sachverhalte können mit Hilfe des Rollenspiels verständlich gemacht werden.

Es gibt viele Situationen, die wir nicht vorher bestimmen können und die uns Angst machen. Im Rollenspiel können wir diese vorwegnehmen, ein Elterngespräch führen oder den Umgang mit einem „aggressiven“ Kind üben. Das Rollenspiel bietet dabei Möglichkeiten, das Wesentliche zu erkennen, verschiedene Wege kennenzulernen bzw. seinen eigenen Weg zu finden. Bei den Sachzusammenhängen kann es um Ereignisse aus der Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft gehen, um Themen aus dem sozialen, gesellschaftlichen oder politischen Bereich. Spielerisch sollen Zusammenhänge deutlich gemacht werden und somit für jedes Gruppenmitglied durchschaubar werden.

### Aufbau des Rollenspiels

Schritte	Inhalte
1) Aufwärmen	
Konfrontation mit dem Problem	Bekanntmachen mit der Situation. Leitung kommt mit einer Ausgangssituation in die Gruppe, oder aus dem Diskussionsverlauf ergibt sich eine Situation, die durch „Reden“ nicht zu lösen ist.
2) Spielteilnehmer / Innen finden	Die Spieler sollen das Problem als ihr eigenes empfinden können. Einzelheiten können in der Großgruppe oder in Kleingruppen erarbeitet werden, nicht alle in der Gruppe müssen spielen, Nebenrollen sind möglich.
3) Planen des Szenenaufbaus	Die Spieler bereiten keinen Text vor. Aber sie besprechen das allgemeine Vorgehen: Personen, Ort, Zeit, Requisiten, etc.
4) Die Zuschauer als Beobachter einweisen	– Die Zuschauer erhalten gemeinsame oder getrennte Aufgaben. – Jeder kann eine Person besonders beobachten: Wie ist sie beteiligt? Was schlägt sie vor? Wie verhilft sie zur Lösung? – Entspricht das Spiel der Realität? Wie sind die zwischenmenschlichen Beziehungen?
5) Das Rollenspiel	– Jeder Spieler muß für sich denken, fühlen, sich auf die sich entwickelnde Situation einstellen. – Von keinem wird erwartet, daß er seine Rolle fehlerfrei darbietet.
6) Beenden des Rollenspiels	– wenn ein vorgeschlagener Lösungsweg, eine Verhaltensweise klar ist, – wenn genügend Diskussionsstoff vorhanden ist, – wenn das Spiel ins Stocken gerät, – wenn ein Spieler sich in Gefühlen zu verlieren droht,

- wenn das Spiel zu lang und die Gruppe unruhig wird.
- 7) Diskussion und Bewertung  
Diese Phase darf nicht fehlen. Wie haben die einzelnen Spieler sich in ihrer Rolle erlebt, wie die Mitspieler? Kam es zu einem für sie akzeptablen Ergebnis? Sie teilen ihre Beobachtungen mit, das Verhalten der Spieler, die Interaktionen sowie den Weg zur Lösung.
- 8) Nochmals spielen  
– die Rollen werden von anderen Personen gespielt, weil es verschiedene Verhaltensweisen geben kann.  
– Leicht modifizierte Ausgangslage für erneutes Spiel  
– Mehrere Gruppen haben das gleiche Thema vorbereitet und spielen nach einander.
- 9. Erneute Diskussion 5.4. 7.
- 10. Auswertung  
Waren die im Rollenspiel gezeigten Verhaltensweisen realistisch? Lassen sich die gewonnenen Erkenntnisse auf den Alltag / die Praxis übertragen?

Der Einsatz von Video ist zusätzlich möglich.

### Quelle:

Modifizierte Übernahme der Darstellung des Rollenspiels aus: Arbeit mit Gruppen praktisch, Teil I, 10. Arbeitsmappe 1980, erarbeitet von Dr. Dieter Bach, Simmern, Arbeitsmappe für die Erwachsenenbildung, Hrsg.: Evangelische Erwachsenenbildungswerke Nordrhein und Rheinland Süd e. V.

### Literaturhinweis

Praxismappe Spiele für Kinder und Jugendliche & Erwachsene. Herausgeber: Bundesjugendwerk der AW.

## Planspiel

„Planspiele haben sich aus dem militärischen Sandkastenspiel entwickelt. Von dort wurden sie von amerikanischen Wirtschaftsunternehmen zur Planung der Marktstrategien übernommen – und seit Ende der 60er Jahre bedient man sich dieser Methode auch in der Jugendarbeit in der Bundesrepublik. Freilich nicht, um damit günstige Absatzwege für Marktlücken herauszufinden, sondern um politische Bildung für Großgruppen in Form von simulierten gesellschaftlichen Prozessen zu ermöglichen.“

(H. L. Reimann)

Das Planspiel kann in Bildungsveranstaltungen und bei Freizeiten eingesetzt werden. Es geht dabei ähnlich wie beim Rollenspiel um Konfliktsituationen, die simuliert werden. Mit Hilfe des Planspiels können jedoch komplexere Situationen erfaßt werden. Trotzdem müssen in der Vorbereitung des Planspiels Situationen und Abläufe auf das Wesentliche reduziert werden, um Zusammenhänge und Prozesse verdeutlichen zu können.

*Ziele des Planspiels sind,*

- differenzierte Kenntnisse von gesellschaftlichen Strukturen zu vermitteln,
- alternatives Denken und Handeln im Schonraum zu üben,
- Strategien zu entwickeln,
- Chancen und Grenzen des eigenen Handelns zu erfahren.

*Inhaltliche Vorbereitung des Planspiels*

Voraussetzung ist ein Konfliktfall, der in einer Ausgangslage beschrieben wird und die Gruppen zum Handeln motiviert. Dieser Konfliktfall kann vorbereitet sein oder in der Gruppe gemeinsam festgelegt werden. Bei der Vorbereitung der Konfliktlage muß die Spielleitung den Spielgruppen alle notwendigen Informationen zur Verfügung stellen. Dies können Gesetze, Kommentare, soziale und politische Daten usw. sein.

Die Ausgangslage für alle Spielgruppen

ist einheitlich und enthält den aktuellen Konflikt, der das Handeln notwendig macht, z. B. Schließung des Jugendhauses. Jede Spielgruppe erhält darüberhinaus einige Hinweise zur eigenen Situation.

Die Gruppe muß groß genug sein, um Kleingruppen von 3–4 Personen in 4–5 Spielgruppen und Spielleitung bilden zu können. Es muß genügend Zeit für das direkte Spiel und die Auswertung vorgesehen werden. Planspiele können eine Woche oder einen Tag dauern. Die Vorbereitung eines Planspiels über einen längeren Zeitraum bedarf einer sehr gründlichen Vorbereitung unter Einbeziehung von entsprechenden Experten.

*Grundregeln des Planspiels nach Hans Leo Reimann*

Das Planspiel bedarf besonderer Regeln, um gesellschaftliche Abläufe simulieren zu können. Verschiedene Gruppen in der Realität haben oft keine Kenntnisse über die Diskussionen und Kenntnisse der anderen.

Im Planspiel geht es darum, wie eine Strategie entwickelt und Bündnispartner gefunden werden können. Die Regeln des Planspiels simulieren somit die Schwierigkeiten von Interessengruppen, gemeinsame Absprachen zu treffen. Die Rolle der Spielleitung ist dabei von zentraler Bedeutung, da sie den Spielablauf überblickt und notfalls korrigierend eingreifen kann.

- 1) Das Spiel wird zwischen mehreren Gruppen über die Spielleitung ausgetragen.
- 2) Alle Entscheidungen und Handlungen der Gruppen werden auf Formularen mit mindestens drei Durchschlägen geschrieben, die mit der Ausgangszeit versehen und der Spielleitung zugestellt werden. Das Original und ein Durchschlag verbleiben in der Spielleitung, einen Durchschlag erhält der Absender und ein Durchschlag geht an den Empfänger. Ausgangs- und Eingangszeiten der Spielzüge sind in die jeweiligen Absender- und

Empfängergruppen und bei der Spielleitung in Listen festzuhalten.

- 3) Die Spielleitung kann sich mit eigenen Spielzügen beteiligen. Sie simuliert damit die gesellschaftliche und politische Umwelt. Die Spielleitung kann außerdem zusätzlich in der Ausgangslage nicht vorgesehene Informationen einspielen.
- 4) Zwischen Vertretern von Gruppen oder auch ganzen Gruppen sind zeitlich begrenzte Besprechungen möglich. Sie müssen zwischen den Gruppen schriftlich vereinbart und bei der Spielleitung beantragt werden. Die Spielleitung wird einem solchen Antrag grundsätzlich stattgeben, wenn nicht schwerwiegende Bedenken vom Gesamtverlauf dagegen sprechen. Ein Mitglied der Spielleitung protokolliert Verlauf und Ergebnis jeder Besprechung.
- 5) Die Entscheidungen der Spielleitung sind grundsätzlich bindend. (Dies ist notwendig, um den Spielablauf zu gewährleisten bzw. dies ergibt sich aus dem Simulationseffekt).
- 6) Jeder unkontrollierte direkte Kontakt zwischen den Spielgruppen ist während des Spiels im Interesse eines sinnvollen Ablaufs zu vermeiden. In den Pausen dürfen sich Mitglieder unterschiedlicher Gruppen nicht über „Gruppengeheimnisse“ austauschen.

*Beendigung und Auswertung des Planspiels*

Das Spiel endet, wenn eine entsprechende Lösung sich andeutet bzw. gefunden wird, oder das Spiel wird beendet, falls die Spielgruppen zu keinem entsprechenden Ergebnis kommen. Die Spielleitung entscheidet über das Ende des Spiels.

Die Auswertung wird zuerst in den Spielgruppen selbst vorgenommen, indem sie folgende Fragen beantworten:

- Was wolltet Ihr erreichen?
- Welches war Eure wichtigste Spielentscheidung?

- Von welchen Entscheidungen anderer Gruppen wart Ihr besonders betroffen?
- Welche Gruppe habt Ihr unterstützt?
- Welche Gruppe hat gegen Euch gearbeitet?
- Wie beurteilt Ihr das Verhalten Eurer Gruppe in Bezug auf die Wirklichkeit. War es vertretbar, wünschenswert oder gar gefährlich?

Alle Spielgruppen stellen ihre Ergebnisse vor. Die Spielleitung gibt einen Gesamtüberblick über den Spielverlauf. Im Anschluß daran wird der Spielverlauf gewertet, insbesondere unter dem Gesichtspunkt: War dieses Spiel realistisch? War das Verhalten vertretbar? Gab es andere mögliche Verhaltensformen?

*Raumbedarf und Material*

Jede Spielgruppe und die Spielleitung benötigen einen Raum. Dazu wird ein großer Raum benötigt, wenn alle Gruppen zur Auswertung oder Zwischentreffen zusammenkommen. Jede einzelne Gruppe benötigt:

- 1) eine Schreibmaschine (falls vorhanden)
- 2) Schnellhefter
- 3) 3–5 Bögen Kohlepapier
- 4) viele Spielschrittformblätter
- 5) Rolleninformation und Ausgangslage für die Gruppe
- 6) Schild für die Bezeichnung des Gruppenraumes sowie
- 7) einen Auswertungsfragebogen

*Literaturhinweise:*

Baer, U.: *Lernen in großen Gruppen*, herausgegeben in Zusammenarbeit mit der Akademie Remscheid für musische Bildung und Medienerziehung.  
Reimann, Hans-L.: *Das Planspiel im pädagogischen Arbeitsbereich*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1972.

## Spurensuche

Durch Spurensuche lernen die TeilnehmerInnen ihre Umgebung, Umfeld unter einem bestimmten Aspekt besser kennen, z. B. ökologische Probleme, Widerstand, Alltag und Faschismus. Spurensuche ist keine Methode, die speziell für Ferienfreizeiten entwickelt wurde, sondern in der Gruppenarbeit bei Jugendbildungsseminaren als Workshop oder Projekt in einer Freizeit in jeweils modifizierter Form angewendet werden kann.

*Ziele sind:*

- Zusammenhänge zu begreifen,
- Kreativität und Flexibilität zu fördern,
- eigenverantwortliches und selbständiges Handeln sowie selbstbestimmtes Lernen zu fördern.

Die Grundidee der Spurensuche ist, daß Einzelne oder kleine Gruppen zu einem speziellen Thema Informationen und Meinungen einholen. Dabei ist die Form ihnen selbst überlassen. Die Spurensuche läßt sich in folgende Phasen unterteilen:

- 1) Grobe Festlegung des Themas  
In diese Phase gehört:
  - die Gruppenbildung (Welches Interesse haben wir als Gruppe an diesem Thema?),
  - die Schaffung eines groben Überblicks über die Problematik / Orientierung (Was gibt es?, Welche Kontakte sind möglich zur Informationsbeschaffung?).
- 2) Eingrenzung des Themas  
Dazu gehört:
  - die Erstellung eines vorläufigen Arbeitsplanes,
  - die Kontaktaufnahme zu Personen,
  - die Sichtung von vorhandenen Materialien,
  - Besuch bei Institutionen usw.
- 3) Folgen von Einzelspuren  
Dazu gehört auch eine Zwischenauswertung:
  - „Was haben wir bisher geschafft?“

- „Welche Aspekte wollen wir weiterverfolgen?“

4) Dokumentation der Ergebnisse  
Einige Hinweise für die Rolle der MitarbeiterInnen:

Bei der Spurensuche ist eine unterstützende begleitende Rolle durch die MitarbeiterInnen von großer Bedeutung. Es ist notwendig eine grobe Zusammenstellung möglicher Kontaktstellen und Personen sowie Hinweise über mögliche Eingrenzungen des Themas vorzubereiten. Zur Motivierung von TeilnehmerInnen bietet sich auch die Durchführung eines Dorf- und Stadtspiels in Vorbereitung zu der Spurensuche an.

*Als Materialien werden benötigt:*

- Räume
- Bereitstellung von Schreibmaschinen und Schreibutensilien
- Kassetten-Recorder, Fotoapparat, evtl. Video
- Besorgung von Fahrkarten, Übersicht über Bahn- und Busverbindungen (abhängig von der örtlichen Lage)
- Besorgen von Informationsmaterialien zum Thema (grober Überblick)
- Herstellung von wichtigen Basiskontakten
- Erstellung einer Adressenliste mit wichtigen Anlaufstellen

*Fragen, die Hilfestellung bei der Auswertung sein können:*

- Welche für unsere Fragestellung wichtige Information haben wir bekommen?
- Wie bewerten wir diese Information?
- Auf welche Art und Weise haben wir die Information bekommen?
- Welche Versuche blieben erfolglos?
- Warum waren bestimmte Informationen leichter zu bekommen bzw. waren bestimmte Vorgehensweisen erfolgreicher als andere?
- Welche Informationen fehlen uns noch? – Warum? Wie können wir sie uns bei mehr

## Zukunftswerkstatt

- Zeit beschaffen?
- Wie haben wir unsere einzelnen Arbeitsschritte organisiert? (Wechselverhältnis von systematischer Planung und Zufall)
- In welchem Umfang waren die einzelnen Gruppenmitglieder beteiligt?
- Was hat Spaß gemacht, was war eher nervig?
- Sind wir mit dem, was wir und wie wir es gemacht haben, zufrieden?

### Literaturhinweise

Triebwerk Sondernummer 83: *Spurensuche*, ein Seminar zum Thema Faschismus.  
Damm, D.; Schröder, A.: *Projekte und Aktionen in der Jugendarbeit* – ein Gruppenhandbuch, herausgegeben vom Deutschen Jugendinstitut.

Diese Idee wurde von Robert Jungk entwickelt und beschrieben. Es geht darum, daß Menschen, die an einem gemeinsamen Thema interessiert sind bzw. ihre begonnene Tätigkeit fortsetzen wollen, gemeinsame Probleme lösen und Aktivitäten planen. Themen einer Zukunftswerkstatt in einer Ferienfreizeit können sein: Kinderfreundliche Stadt, Aktion zum Frieden, Aufzeigen von Problemen der dritten Welt...

### Phasen der Zukunftswerkstatt:

#### 1) Kritische Phase

Brainstorming zur Bestandsaufnahme: Dazu gehört alles, was mißfällt und geändert werden soll. Dabei können die angesprochenen Punkte so stehen gelassen werden oder von Kleingruppen / Plenum in Rubriken oder Thesen zusammengefaßt werden.

#### 2) Utopische Phase

Spiel oder Bewegung nach Musik zur Einstimmung, Sammlung aller Ideen für Alternativen und Verbesserungen, der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Unrealistische Vorschläge sind erlaubt. Die Vorschläge werden in Rubriken zusammengefaßt, von den Kleingruppen weiterentwickelt und vom Plenum diskutiert.

#### 3) Strategische Phase

Spiel oder Bewegung nach Musik zur Einstimmung.

Im Plenum oder in Kleingruppen wird besprochen, welche utopischen Ideen verwirklicht werden können und wie sie weiterzuverfolgen sind. Schritte zur Umsetzung werden entwickelt.

#### 4) Verwirklichungsphase

Die geplante Aktion wird durchgeführt. Für Ferienfreizeiten bietet sich an, solche Aktionen für die Zukunftswerkstatt auszuwählen, die während der Freizeit auch umgesetzt werden können.

Für die Arbeit in Gruppen ist es möglich, die Phase 1–3 z. B. in einem Seminar stattfinden zu lassen, Phase 4 würde den Gruppenalltag betreffen. Die Phase 3 kann erwei-

tert werden, um zusätzliche Informationen einzuholen und Experten einzubeziehen.

### Literaturhinweis

Jungk / Müller: *Zukunftswerkstätten*, Hamburg 1981

## Projekt

## Das Abenteuerprojekt

Das Abenteuerprojekt war ein Versuch des Jugendamtes Stormarn, eingefahrene Pfade der Mitarbeiterfortbildung zu verlassen.

Auf der Suche nach Ursachen für das Desinteresse vieler Jugendlicher an Ferienfahrten der unterschiedlichen Jugendverbände fiel auf, daß viele Jugendliche eine grundsätzlich negative Einstellung zu Ferienfahrten hatten. Junge Leute, die älter als 13 oder 14 Jahre waren, äußerten immer wieder, daß sie keine Lust mehr hätten, sich den restriktiven Regeln einer Ferienfahrt zu unterwerfen; zumal die Fahrt bzw. das Ziel doch eher „geballte Langeweile“ oder „Kinderkram“ wären, statt „Abenteuer“ und „Erlebnis“.

Daraufhin durchgeführte Seminare für ehrenamtliche MitarbeiterInnen zum Thema „Neue Ideen für die Ferienpädagogik“ brachten sehr ernüchternde Ergebnisse. Es gelang den TeilnehmerInnen zwar, Top-Konzepte für „alternative“ Ferienprojekte und Abenteuerreisen zu entwickeln; es gelang ihnen aber nicht, diese auch in die Tat umzusetzen. Immer wieder verhedderten sie sich in „Sachzwängen“, dem Unvermögen, das Neugedachte auch wirklich neu zu machen. Vor allem stand ihnen aber ihre bisherige, langjährige Erfahrung im Wege. Diese Erfahrung lehrte sie, daß alles schief geht, wenn nicht einer (nämlich sie als

Leiter) die Fäden straff in der Hand hat und alles managt.

Wochenendseminare konnten eben nicht das Miterleben eines Gruppenprozesses ersetzen. Gruppenprozesse lassen sich aber nicht auf drei Tage komprimiert, sozusagen im Zeitraffer abspulen. Für sie gilt der Maßstab 1:1.

Die folgende Chronologie soll einen Eindruck vermitteln, wie Fortbildung auch aussehen kann.

Die handschriftlichen Anmerkungen wurden von TeilnehmerInnen gemacht, die das Manuskript Korrektur gelesen haben.

## DAS ABENTEUER-PROJEKT



CHRONOLOGIE EINES ABENTEUERS (← prima!)

04.10.1985: Wir haben eine Idee.

In den letzten Jahren sind im Kreis Stormarn die Teilnehmerzahlen bei Ferienfahrten beständig zurückgegangen.

Bei Gesprächen mit haupt- und ehrenamtlichen Mitarbeitern werden vor allem 3 Gründe für den Rückgang genannt:

- 1. Die demoskopische Entwicklung; d.h., die in Frage kommende Altersgruppe wird angeblich kleiner.
2. Immer mehr Jugendliche und deren Familien sind nicht mehr in der Lage, eine Ferienfahrt zu finanzieren bzw. - immer mehr Familien entscheiden sich wegen der persönlichen wirtschaftlich unsicheren Situation gegen eine Ferienfahrt.
3. Immer mehr Jugendliche empfinden die Ferienangebote der freien Träger als uninteressant, langweilig und antiquarisch und - was am schwersten wiegt - eher als "Unfreizeit", statt als selbstbestimmte Freizeitgestaltung.

Mit dem ABENTEUER-Projekt wollten wir versuchen, Ideen einer anderen Freizeitpädagogik in die Tat umzusetzen. Attraktive selbstbestimmte und finanzierbare Formen der Ferienarbeit sollten bekanntgemacht und erlebbar werden. Die Idee war, daß Mitarbeiter aus der Jugendarbeit dann ihre Arbeit attraktiver und spannender gestalten können, wenn sie dabei auf eigene Erfahrungen, auf Selbsterlebtes zurückgreifen können und nicht ausschließlich auf theoretische Konzepte angewiesen sind.

Wir wollten testen, ob es stimmt, daß Ferienfahrten ohne die herkömmliche Rollenverteilung von Betreuern und Betreuten spannender sind und zu einem hohen Grad der Identifikation der Beteiligten führen. Versuchskaninchen sollten die Teilnehmer selbst sein. Folglich sollten sie eine Tour nicht für irgendjemanden, sondern für sich selbst, ihren eigenen Interessen und Wünschen entsprechend planen und durchführen.

Ursprünglich sind wir von einer 14tägigen Tour während der Herbstferien ausgegangen, die unter folgenden Bedingungen geplant und durchgeführt werden sollte:

- Alle Projektteilnehmer sind gleichberechtigt.
- Die Fahrt (14 Tage) darf nicht mehr als 350,- DM Eigenbeteiligung je Teilnehmer kosten.
- Durch die Preisgestaltung der Fahrt dürfen keine Projektteilnehmer ausgeschlossen werden, d. h., der Teilnehmeranteil hat sich an dem finanziell Schwächsten zu orientieren.
- Beihilfen des Jugendamtes gibt es zur Durchführung der Fahrt analog der Richtlinien zur Förderung der Jugendarbeit, um unter realistischen Bedingungen zu planen.
- Der Verlauf des Projektes wird von den Teilnehmern dokumentiert und veröffentlicht.

Das Ganze sollte nur dann stattfinden, wenn mindestens 10 Personen mit einem gültigen Mitarbeiterausweis (Jugendgruppenleiterausweis) teilnehmen. Die Koppelung an den Ausweis haben wir vorgenommen, weil wir ursprünglich ur- und eingefahrenen Mitarbeitern aus der Jugendarbeit, die schon einmal durch die Mühen der mehr oder weniger theoretischen Grundausbildung gelaufen sind, eine Fortbildungsmöglichkeit bieten wollten.

13.02.1986: Das Jugendamt verschickt die Ausschreibungen

Es kamen nur ganz wenige Anmeldungen. Die Teilnehmer des Projektes hatten den Eindruck, daß diese Ausschreibung für sie gar keine Bedeutung hat und

haben sie gleich weggelassen. Ein anderer Teilnehmer des Projektes fand diese Ausschreibung "vielleicht interessant", hat sich aber auch nicht angemeldet.

Die Ausschreibung rauscht offensichtlich an den Adressaten vorbei. Sie können damit nichts verbinden.

27.02.1986: Persönliche Werbung

Wolfgang ist in Glinda bei einer Veranstaltung für Jugendgruppenleiter und berichtet eher nebenbei über das Projekt.

Teilnehmer der Veranstaltung zeigen Interesse für das Projekt. Es gibt organisatorische Probleme: "Müssen wir wirklich 14 Tage unterwegs sein?" "Was passiert während dieser Zeit mit unseren Kindern?"

Wolfgang erklärt, daß solche Fragen von den endgültigen Teilnehmern des Projektes gemeinsam entschieden werden.

Während der Veranstaltung in Glinda stellt sich heraus, daß so viele Personen Interesse an dem Projekt haben, daß es sich lohnt, das Abenteuerprojekt ausschließlich auf den Südkreis zu begrenzen. Das Jugendamt erfüllt damit auch das Bedürfnis nach Fortbildungsangeboten für bestimmte Regionen des Kreises, wie jetzt bereits im Bericht "Situation von Kindern und Jugendlichen in Glinda und Rainbek" geäußert wurde.

01.03.1986: Noch einmal persönliche Werbung

Bei der Abschlußbesprechung eines anderen Projektes erwähnt Wolfgang das Abenteuerprojekt und weckt damit bei den Anwesenden "vorhaltene Begeisterung, aber Skepsis". Ein anderer ist enttäuscht, weil er nicht mitmachen kann, da er noch keinen Jugendgruppenleiterausweis hat.

Werbung erfolgte auch von anderen Mitgliedern der Jugendarbeit

20.03.1986: Erstes Treffen der Gruppe

Das Treffen findet in der Begegnungsstätte Nord in Glinda statt, die sich dann zum regelmäßigen Treffpunkt entwickelt. Es trafen sich ein großer Teil der von Wolfgang persönlich "angeworbenen" Leute. Der größte Teil kam aus dem Raum Glinda und kannte sich bereits.

Wolfgang stellt noch einmal das Projekt vor:

- Mindestens 10 Teilnehmer
- Dauer: 8 bis 14 Tage
- Voraussetzung: Jugendgruppenleiterausweis

Wolfgang drängt darauf, daß sich die Teilnehmer eindeutig für oder gegen das Projekt entscheiden. Folgende Fragen standen im Mittelpunkt der Diskussion:

- Können wir wirklich 14 Tage aus dem Alltag aussteigen?
- Wie organisieren wir unsere private Situation (z. B. Kinderbetreuung)?
- Sollen oder wollen Eheleute gemeinsam an dem Projekt teilnehmen?

Bei den Teilnehmern herrscht eher Unwohlsein. Keiner will sich richtig entscheiden. Sie tun sich schwer zu glauben, daß alle Kompetenzen wirklich bei der Gruppe liegen. Interesse am Projekt äußerten 13 Personen, machten aber keine festen Zusagen. Es war am Ende dieses Treffens völlig unklar, ob das Projekt stattfindet. Noch hatten nicht genügend Leute zugesagt.

2 Wochen Urlaub nehmen, wenn im Bereich des Bedarfs nicht zu machen ist!

11.04.1986: Letzter Versuch, das Projekt zu starten

An diesem Tag sollte endgültig entschieden werden ("jetzt oder gar nicht!"). Die Teilnehmer kamen zu folgendem Ergebnis:

erstes Treffen für uns (Martin u. Birela)

Da nicht genug Teilnehmer da sind, um das Projekt in der vorgesehenen Form durchführen zu können (es fehlen vor allem Leute mit Mitarbeiterausweis), wird das Projekt unter abgeänderten Bedingungen stattfinden. Bei den anwesenden Personen bestand großes Interesse, etwas im Bereich Freizeit und Abenteuer zu machen. Motivation dafür war zwiespältig:

- Ich will etwas für meine Gruppenarbeit mitnehmen
- Ich will etwas für mich mitnehmen.

Bei den Veränderungen sollten aber die ursprünglichen Grundideen erhalten bleiben. Es sollten auch weiterhin alle Beteiligten gemeinsam entscheiden, was wie stattfinden soll. Die Gruppe einigt sich auf ein verlängertes Wochenende, dessen Inhalte und Organisation gemeinsam vorbereitet werden. Das Jugendamt wird sich auch hier finanziell nur soweit engagieren, wie es dies auch durch die Richtlinien der Jugendarbeit bei ähnlichen Projekten freier Träger tun würde.

10 der anwesenden Teilnehmer entschieden sich definitiv zur Teilnahme.

Nach diesem Ergebnis bestand in der Gruppe auch weiterhin eine Mischung aus Erleichterung und Skepsis.

Nachdem diese grundsätzliche Entscheidung gefallen war, wurde zielstrebig am Thema "Abenteuer" gearbeitet.

Bereits vorhandene Abenteuererfahrungen wurden zum Arbeitsthema gemacht. Jeder erzählte sein größtes Abenteuer. Dabei wurde aber nicht gleich losgerührt, sondern die Teilnehmer konzentrierten sich erst ca. 10 Minuten lang und machten sich dabei Stichworte auf einer Karteikarte. Bei den Abenteuererzählungen wurde deutlich, daß der Begriff "Abenteuer" sehr individuell beurteilt und definiert wird. Jeder Teilnehmer hatte sein persönliches Abenteuer, das einmalig und unvergleichbar war. Es entwickelte sich ein Gespräch darüber, was eigentlich den Begriff Abenteuer ausmacht. Einige Stichworte:

Ungewißheit; sich auf etwas Neues, Überraschendes einzulassen; eigene Grenzen austesten; eigene Grenzen spüren.

Im letzten Teil dieses Treffens wurde herausgearbeitet, was die Teilnehmer von dem Abenteuerprojekt erwarteten. Die auf Karteikarten aufgeschriebenen Erwartungen ließen sich in Gruppen aufteilen. Größte Gruppe war: Spaß, Humor, Erleben. Andere Gruppen waren: Anregungen für die Gruppenarbeit; sich besser kennenlernen; mal was rauslassen; weg vom Alltag; etwas über mich erfahren.

Die Stimmung in der Gruppe wurde mit Skepsis, Erleichterung, Gespanntheit, Unsicherheit beschrieben.

Für die Teilnehmer war es endlich klar: "Es geht los!" Diese Situation wurde von einigen schon als Einstieg in ein Abenteuer bewertet, da sie sich überhaupt noch nicht darüber sicher waren, auf was sie sich dabei eingelassen hatten.

Am Schluß des Treffens entschied die Gruppe, daß das Abenteuerprojekt, auch wenn es nur an einem Wochenende stattfindet, nicht mehr für weitere Teilnehmer ausgeschrieben wird. Für die Gruppe war wichtig, daß

die Personen, die bis zum jetzigen Zeitpunkt wegen unterschiedlicher Dinge von der Vorbereitung abgesprungen sind, nicht mehr angesprochen werden sollten, an dem Projekt teilzunehmen, da diese nicht den Versuch gemacht haben, "das Projekt für sie passend zu machen".

Wichtig auch: Wer sich zur Teilnahme entschlossen hatte, sollte möglichst auch an allen Vorbereitungsarbeiten teilnehmen

24.04.1986: Gruppe als Abenteurer

Dieses Treffen begann für die Teilnehmer ziemlich überraschend. Als Einstieg boten Angelika und Wolfgang Entspannungsübungen mit Musik an. Unmittelbar im Anschluß daran sollte jeder Teilnehmer einen Brief an einen sehr guten Freund oder eine sehr gute Freundin schreiben und etwas über die Erwartungen, die er an das Abenteuerprojekt hat, mitteilen. Dieser Brief sollte eine ganz private Sache bleiben, nicht eingesammelt und auch nicht veröffentlicht werden. Die Teilnehmer lagen auf Decken auf dem Boden und schrieben dort die Briefe.

Durch diesen Einstieg waren "die Gehirne aufgeweicht" und die Teilnehmer waren bereit für ein großes Brainstorming zum Thema: "Was wollen wir beim Abenteuerprojekt gemeinsam machen?"

Die Teilnehmer empfanden bei diesem Treffen einen ständigen Wechsel zwischen Spannung und Entspannung. Der Einstieg hatte viele überrascht, weil er scheinbar mit dem Ziel des Abenteuerprojektes nichts zu tun hatte. Aber er hat sich nach Aussagen der Teilnehmer bewährt als "gedanklicher und gefühlsmäßiger psychischer Pausenöffner". Viele Teilnehmer empfanden dieses Treffen als eines der Wichtigsten während des Projektes. Die Einzelpersonen hatten sich als Gruppe "zusammengefühlt". Dieser Schritt sei eine wichtige Voraussetzung dafür, daß während des fast eine Stunde dauernden Brainstormings wirklich spontane Äußerungen und die archaischen Tendenzen der Teilnehmer rausgelassen wurden.

Während des Brainstormings agierten nicht mehr Einzelpersonen, sondern eine Gruppe, die sich gegenseitig die Stichworte lieferte.

Die ungeheure Flut von Ideen, von Mist und Genialen an der Wand, erzaugte bei einigen wieder das Gefühl von Unsicherheit. Wie werden wir damit fertig?

Es war eine wichtige Strukturhilfe, daß die Mitarbeiter des Jugendamtes das gesamte Brainstorming wortwörtlich mit Schreibmaschine auf DIN A 4-Blätter übertrugen. Der "Wahnsinn" bekam dadurch Seriosität, bekam ein amtliches Aussehen und wurde akzeptiert. Wolfgang hat das Brainstorming-Protokoll allen Teilnehmern zugesichert und dabei eine Gebrauchsanweisung mitgeliefert. Diese Gebrauchsanweisung lautete:

- Das Protokoll abends mit ins Bett nehmen und häufig durchlesen.
- Überlegt dabei, bei welchen Punkten sich für Euch Spaß und Abenteuer verbinden und unterstreicht diese Stichworte.
- Schreibt die unterstrichenen Stichworte auf einen neuen Zettel.
- Nun sucht Euch die 5 heraus, die Ihr am allerliebsten durchführen würdet.
- Entscheidet Euch jeden Abend nur für ein Stichwort.
- Überlegt, warum gerade diese Stichworte für Euch so wichtig sind.

Während des Treffens am 24. bekam das Abenteuerprojekt zu seiner rationalen eine emotionale Komponente. "Die Teilnehmer waren high, sie gingen mit wackligen Beinen nach Hause".

schwer ist die Leiter (am anderen Ende) erst toll fand

Wichtig!

3. 1. 1986: 1. Lebensrechnung (von wem sollte finanzielle usw.) hätte mich nach freier Sicht

ohne Stichworte

22.05.1986: Es geht voran

Das Treffen begann mit Rollenspielen, die Christian vorbereitet hatte. Paarweise erhielten die Teilnehmer Rollenzuweisungen. Sie agierten vor der Gruppe und schlüpften dabei in andere ihnen fremde Rollen. Hier wurde deutlich, daß die Teilnehmer zusammen zwar eine Gruppe waren, aber dabei doch jeder seine eigene Individualität behielt. Mit diesen individuellen Rollenspielen wurde verhindert, daß unter einem scheinbar harmonischen "psychischen Gruppenbrei" die persönlichen Interessen der einzelnen Gruppenmitglieder verschüttet und verkleistert wurden. Diese Übungen waren eine gute Vorbereitung für den nächsten Arbeitsschritt. Die Gesamtgruppe wurde mit Hilfe eines Puzzels nach dem Zufallsprinzip in 3 Kleingruppen aufgeteilt. Gruppenaufgabe:

*findet ich etwas über interpretiert*

Aus dem von jedem einzelnen Mitglied aus dem Brainstorming-Protokoll herausortierten Stichworten, ein gemeinsames Gruppenergebnis herauszufiltern, das in groben Zügen den Ablauf unseres Abenteuerwochenendes darstellen könnte.

Während dieses Schrittes nahm das Abenteuer für viele Teilnehmer Gestalt an. Die Stimmung war sehr positiv. Das Projekt ging voran.

Zusätzliche Spannung erhielt dieses Treffen dadurch, daß sich Wolfgang, Arno und Angelika als Teamer des Projektes inwischen ihre eigenen Vorstellungen vom Ablauf gemacht hatten, diese aber nicht an die Teilnehmer weitergaben. Dadurch entstand Neugierde und viele Teilnehmer fühlten sich angespornt, aus den im Brainstorming vorhandenen Ideen ein "optimales spaßiges Ding" zusammenzustellen. Aus einem großen Fundus von Bausteinen setzten die Kleingruppen zielgerichtet "ihre" Wochenende zusammen. Auffallend war dabei, daß alle 3 Gruppen ähnliche Ergebnisse erzielten. Die Wochenenden sollten in engem Kontakt mit der Natur gestaltet werden. Sie sollten eine spielerische, komödiantische Variante beinhalten und etwas mit Körper und Bewegung zu tun haben.

*erstaunlich!*

In der Gruppe entstand der Wunsch nach längeren intensiveren Treffen. Der nächste Termin sollte an einem Wochenendtag stattfinden und mit einem gemeinsamen Frühstück beginnen.

07.06.1986: "Wir haben es"

Das gemeinsame Frühstück hatte für die Teilnehmer die gleiche Funktion wie Entspannungsübungen oder Rollenspiele bei vorhergehenden Treffen. Der bisher gemeinsam erlebte Gruppenprozeß hatte alle im wahren Sinne des Wortes an einen Tisch gebracht. Marianne war bei diesem Treffen nicht da, sondern auf der Demo in Brokdorf. Die Gruppe zeigte dafür Verständnis. Einige hatten ein etwas schlechtes Gewissen, daß sie nicht auch in Brokdorf waren.

Die Teilnehmer versuchten während des Treffens, aus den 3 Kleingruppenresultaten vom letzten Mal ein gemeinsames Ergebnis herauszuarbeiten. Über folgende Dinge konnte man sich schnell einigen:

- Wir wollen raus aus Glinde
- Wir wollen irgendwas mit Verkleiden machen
- Wir wollen irgendwo ohne Luxus kampieren
- Wir wollen andere Rollen übernehmen als im Alltag
- Wir wollen provozieren und Aufmerksamkeit erregen
- Wir wollen irgendwo ein bestimmtes und nicht alltägliches Fortbewegungsmittel benutzen.

In der Diskussion wurden die folgenden Punkte als besonders bedeutsam bewertet:

- Fortbewegungsmittel

- andere Rollen übernehmen

- weg aus Glinde

Protokollauszug vom Treffen am 07.06.1986:

"Es wurde noch ein wenig diskutiert - und dann geschah es: Das Thema wurde gefunden!

Folgendes ist vorgesehen:

Wir fahren an die Treene, kampieren möglichst bei einem Bauern etc., über dort einige Kunststücke ein, paddeln im Kanu die Treene hinunter bis Friedrichstadt, verankern dort am Sonntag auf dem Marktplatz ein Aktionstheater und alles als Wikinger!!!"

Rückzug wurden die Aufgaben verteilt, jeder hatte etwas übernommen, was für ihn machbar war. Außerdem beschlossen die Teilnehmer, für das Wochenende jemanden zu engagieren, der ihnen Kunststücke, Jonglieren, Aktionstheater usw. beibringen kann.

Am Ende dieses Treffens herrschte eine fast euphorische Stimmung. Der Tag wurde als positiv gewertet, die Teilnehmer empfanden Freude und Begeisterung über die Konkretisierung des Projektes.

Es wurde beschlossen, daß das Wochenende erst nach den großen Ferien stattfindet, daß sich die Gruppe aber vorher noch einmal treffen sollte, um festzustellen, ob alle übernommenen Aufgaben tatsächlich erledigt waren bzw. sich realisieren ließen.

25.06.1986: Krise

Eigentlich sollte während dieses Treffens nur noch einmal durchgecheckt werden, ob sich alle Ideen realisieren lassen. Aber es fehlten am 25. zum wiederholten Male 2 Leute und von Wolfgang und Angelika wurde eine Diskussion in Gang gebracht, in der die Gruppe sich entscheiden sollte, ob diese beiden Teilnehmer weiterhin mitmachen sollten oder nicht.

Auszug aus dem Protokoll 25.06.: "Eine rohe Diskussion folgte. Ein Teil der Gruppe war für den Ausschluss, da beim ersten Treffen voranbarbar wurde, daß die Teilnahme am Projekt verbindlich sei und der Weg zum Ziel, die Fahrt, der eigentlich wichtige Teil des Projektes sei.

Ein anderer Teil der Gruppe meinte, es fielen ihnen schwer (...) und (...) auszuschließen, da sie meinten, beide würden sehr viel Spaß an der Fahrt haben.

Es wurde festgestellt, daß sie sich beide selber ausschließen würden, indem sie nicht zum Treffen gekommen sind.

Wolfgang drängte auf eine Entscheidung.

Ein Teil der Gruppenteilnehmer meinte, es könne keine Entscheidung ohne die beiden getroffen werden.

Es wurde weiter festgestellt, daß die Entscheidung bei der Gruppe liege, ja oder nein zu sagen. Warum es ... und ... überlassen? (Die beiden lassen uns ja auch alleine).

Wolfgang brachte noch einmal in Erinnerung: "Das Projekt findet nur statt mit allen Verbindlichkeiten".

Blitzlicht in der Gruppe:

Es fiel allen schwer, jemanden auszuschließen, den sie mögen. Fast alle waren jedoch dafür, daß sie ausgeschlossen werden, da es für den Gruppenprozeß nicht tragbar sei, wenn sie mitkommen würden. (...) Alle waren sich einig, daß dieses bisher die schwerste Entscheidung während des ganzen Projektes war.

*Bei mir blieb der Eindruck, daß es auf die negative Entscheidung (Ausschluss der beiden) geübt wurde.*

Diese Entscheidung wurde von allen als sehr anstrengend empfunden. Nach der Diskussion aber stand die Gruppe insgesamt zum Ausschluss der beiden Teilnehmer. Die Gruppe empfand die Entscheidung als sachbezogen: Die beiden sind zwar nette Leute, mit denen wir auch sonst noch viel zusammen machen; aber aus dieser Sache sind sie raus! (-Ende des Protokollauszugs) Die Entscheidung fiel aufgrund der Einschätzung, daß die beiden ausgeschlossenen Teilnehmer einen großen Teil des gemeinsamen Weges nicht mehr mitgemacht hätten.

*(nahelzu nicht nur ausschließlich in der Jugendarbeit)*

- regenfeste Kleidung
- Schlafsack, Iso-Matte
- Ersatzhose (günstig: Jogging-Anzug)
- Turnschuhe und Plastiksandalen o.ä.
- Badezeug
- Taschenmesser
- evtl. Alkohol zum Aufwärmen

Nehmt auf jeden Fall nicht zuviel mit, da wir nur eine beschränkte Transportkapazität besitzen! Noch einen Tip: Packt wichtige Dinge, wie Schlafsack, Ersatzkleidung u.ä. möglichst wasserdicht ein, z. B. in feste Müllbeutel.

Nun zum Speziellen:

- Christel bringt mit:

Kleines Beil, Hordentopf, Zelt (für 2 Personen), Klopapier

- Martin:

Kartuschenkocher, Töpfe, Zelt (für 2 - 3 Personen), Verbandzeug, 5 l-Wassorkanister, großen Schwamm zum Kanutrocknen.

- Wolfgang:

Kartuschenkocher, Töpfe, Klappspaten, Zelt (2 - 3 Personen), 2 große Schwämme, 2 10 l-Wassorkanister, "Überlebenspäckchen", Iso-Matte für Arno.

- Marianne:

Zelt (2 - 3 Personen), Arnika-Salbe, Alu-Folie.

- Axel und Brigitta:

wollen auch jeder ein 2-Personen-Zelt mitbringen.

- Arno:

kümmert sich um Videogerät und ist für die Dokumentation zuständig.

- Marianno:

Marianno, Julia und Axel stellen eine Essensliste auf und kaufen zentral ein. Wer dafür noch Vorschläge hat, möge sich bitte bei Marianne melden.

- Quittung von Einkäufen aufbewahren!

- Christel und Marianne (oder wer sonst noch Beziehungen zu Schlachtern hat) wollen sich um Kuhhörner kümmern, die wir (evtl. noch einmal ausgekocht) als Trinkgefäße benutzen können.

Mir fällt gerade auf, daß ich vor lauter Mitschreiben mich für gar nichts gemeldet habe. (Anmerkung der Redaktion).

- Für unsere Verkleidung möge sich jeder noch etwas Witziges überlegen. Aus alten Säcken, großen Tüchern, Sicherheitsmatten (oder Draht), Bändchen, Lederbändern und vielem mehr, läßt sich sicherlich schon Originelles machen.

Nun, nachdem das alles besprochen war, machten wir uns an das Töpfen unserer Essen- und Trinkgefäße. Nach vielem Fluchen über den (tatsächlich recht wenig geschmackvollen) Ton, mit viel Geduld und Leitungswasser hat dann jeder etwas zustande gebracht. (...)

Den krönenden Abschluß unseres Treffens bildete die vorzügliche Gemüsesuppe.

So, hoffentlich hat Euch das Lesen dieses doch recht lang gewordenen Protokolls mindestens genauso viel Spaß gemacht wie mir das Schreiben!

Nochmals viele liebe Grüße von Gisela.

Es fiel nicht ganz leicht, nun wieder zur Tagesordnung überzugehen. Aber während der folgenden Besprechung wurde klar, daß einige Sachen umgestaltet werden und neu überdacht werden mußten. In seinen Grundzügen sollte das Wochenende aber wie vorgesehen ablaufen. Wolfgang hat inzwischen auch einen Komödianten gefunden. Gert aus Mühlheim hatte sich bereit erklärt, der Gruppe alle ordentlichen Kunststücke beizubringen, wenn die Gruppe will.

Termin für das Wochenende: 12. - 14. September.

*gab später "Wikinger" mit unserer Volkstanzgruppe, weil wir es wollten, uns deutlich für's Abenteuerwochenende und nicht für's Tarrseminar zu entscheiden (wir haben wichtig war, trotzdem brauen wir keine Entscheidung nicht)*

*Ich erinnere auch noch recht deutlich, daß es überaus schwierig war, Termine zu finden die für jeden passen*

Auf jeden Fall wollte sich die Gruppe vor dem Projekt noch einmal treffen. Vorwand für das Treffen war, daß man gemeinsam Wi kingergeschirr töpfen wollte, aus dem man während des Wochenendes essen konnte. Es entstand aber der Eindruck, daß der Wunsch, sich nach der Sommerpause so schnell wie möglich wieder zu treffen und sich gemeinsam für das Wochenende anzukümmern, genauso wichtig war. Es wurde vereinbart, auch beim nächsten Treffen an einem Wochenendtag wieder gemeinsam zu frühstücken, dann zu töpfen und anschließend eine gemeinsame Suppe zu kochen und zu essen. Dieses Treffen sollte die letzte Vorbereitung für den Sprung ins kalte Wasser sein.

17.08.1986: Das Fieber steigt

Das Treffen begann mit einer für die Jugendarbeit völlig ungewohnten Tatsache: Bereits am 27.06. wurden alle Teilnehmer schriftlich für das Treffen am 17. 8. eingeladen. Dazwischen lagen Ferien, Urlaubsfahrten, Reisen mit Jugendgruppen usw. Diese Tatsache zeigt, wie wichtig den Teilnehmern das Abenteuerprojekt inzwischen geworden ist.

Protokollauszug vom "Wikinger-Treffen" am 17.8.1986:

- Nachdem recht interessante und wortreiche Gespräche über Urlaub, Pfadfinder u.ä. zeigten, daß wir uns schon eine ganze Menge zu erzählen haben, wurde dann doch noch unser Abenteuerprojekt zum Hauptthema am reich gedeckten Frühstückstisch.

- (...) Christel und Brigitta berichteten danach, daß ... und ... es baldo ganz gut aufgenommen haben, von der Teilnahme am Abenteuerwochenende ausgeschlossen worden zu sein und daß sie uns viel Spaß wünschten.

- Dann erzählte uns Christel, wie sie zum kostenlosen Ausleih von Kanus kam - als Gegenleistung möchte das Jenfelder Jugendzentrum sich ab und zu Katen von den Pfadfindern ausleihen.

Nun wurde besprochen, was man alles mitnehmen muß. Erst einmal allgemeine Tipps für jeden:

*Dieses Seminar zeigt, daß es mit der Arbeit ist und mit der Herangehensweise ist in der Jugendarbeit*

Protokollzusatz von Wolfgang:

Hallo! Christol wird immer mehr zum Organisationswunder: Sie hat tatsächlich Hörner bekommen (muß witzig aussehen). Ihr könnt sie bei ihr abholen!

Grüße  
Wolfgang

12. - 14. September 1986:

Die Kanu-Tour

Freitag:

Wolfgang holt Gert, den "Gauklerartisten-Künstler" vom Bahnhof ab. Arno holt die Kanus. Treffen in der BG Nord in Glinde. Die Wagen (VW-Bus und PKW) werden beladen: Bus = Nichtraucher, PKW = Raucher.

Lange Fahrt durch Schlawwig-Holstein. Bei Ankunft an der Einsatzstelle in Troja ist es schon Abendzeit. Die Kanus werden vom Hänger geladen. Wolfgang setzt beim Rangieren den Bus in den Graben - alle müssen mithelfen.

Arno und Wolfgang fahren mit beiden Wagen nach Friedrichstadt, um den PKW mit Hänger dort zu parken. Die Gruppe soll sich mit den Kanus vertraut machen und sie beladen. Wolfgang und Arno kommen erst bei Einbruch der Dunkelheit zurück. Kanus sind nicht beladen, stattdessen die Zelte aufgebaut.

Kurze Nachtfahrten zum Eingewöhnen; sehr romantisch! Dann Vorbereitung zum Nachtessen. Lagerfeuer, Würstchen in eigenem Saft in eigener Dose erhitzt. Tee mit was drin, Brot; alles weitgehend im Stehen gegessen. Es wird kalt. Sternklarer Himmel; irgendwo taucht eine Flasche Weißwein auf. Die ersten Kriechen ins Zelt.

Samstag:

Die Frühaufstauer besorgen in Troja Brötchen. Kaffee und Tee werden auf dem Gaskocher gekocht; immer mehr kommen aus den Zelten. Einige haben erbärmlich gefroren. Auf dem Gras und den Zelten liegt Rauheif. Ein schöner Sonnenaufgang, aus den Wäldern steigen Nebel auf. Heißer Kaffee vor- sührt mit der kalten Nacht. Zelte einpacken, Lagerfeuerstelle unsichtbar machen, Boote beladen (die Klamotten würden für eine mittlere Expedition reichen), und ab geht die Post.

Die Boote gleiten flussabwärts. Wehre sind für die schwer beladenen Kanus und die wenig geübten Insassen unüberwindliche Hindernisse. An Land gehen, ausladen, umtragen, einladen, weiterfahren. Das Wetter ist super. Die Gruppe zieht sich schnell auseinander; die Paddel- und vor allem Steuerkünste sind doch arg unterschiedlich. Mit kurzen Unterbrechungen wird bis mittags gepaddelt.

Große Pause auf einer Wiese. Kalte Putenschenkel, Gurken, Tomaten, Obst, Brot, Quark - auserhoben.

Gert tritt in Aktion: Jonglieren! - großes Gedränge nach den Bällen. Schon nach kurzer Zeit die Erntetorung: Das muß man ja richtig lernen und üben, üben, üben. Einige wollen es wissen, andere steigen um auf Stolzonlauf oder rollen die Iso-Matte aus.

Irgendwann geht es weiter. Am späten Nachmittag erreichen wir eine Kniepe direkt am Treeneufer. Kaffee, Kuchen und eine ungläubliche Diskussion: 2 Stunden erregte Debatte. Weiterfahren und einsamen Nachtplatz suchen, an dem ungestört für den morgigen Auftritt geübt werden kann oder hier zusammen mit anderen Gruppen übernachten und sich beim Üben den Blicken von Neugierigen aussetzen? - Wenn wir hierbleiben, wird das morgige Stück sehr weit. Wenn wir weiterfahren, haben wir zu wenig Zeit zum Üben!

Wolfgang und Angelika sollen endlich ihrer Leiterrolle gerecht werden und eine Entscheidung treffen. Wolfgang und Angelika treffen aber nicht! Viele Gruppenmitglieder sind sichtlich genervt. Immer diese Entscheidungen! - Irgendwie irgendwann saßen dann alle wieder in den Kanus, manche froh darüber, daß sie den konkreten Vorbereitungen für den morgigen Auftritt noch einmal entronnen sind.

Die Suche nach einem geeigneten Lagerplatz flussabwärts gestaltet sich schwierig. Wir fahren immer weiter. Der Abendhimmel nimmt so kitschige Farben an, daß man sich schämen würde, ihn als Postkarte zu verschicken. - Aber so ist sie nunmal, unsere Natur! - Endlich ist ein Platz gefunden. An Land gehen, ausladen, Zelte aufbauen, Lagerfeuer; alles klappt super. Es geht Hand in Hand. Jeder fühlt sich verantwortlich. Einige kümmern sich ums Essen, andere versuchen vorzujodeln, 3 Bälle in der Luft zu halten und ganz leise, leise von Gert das Feuer zu spucken. Bei Dunkelheit sieht das sehr eindrucksvoll und geföhrlisch aus. Jeder ist irgendwie beschäftigt, nur an gezielte Vorbereitungen und Abprachen für einen Auftritt dankt kein Mensch.

Nach dem Essen merken alle, daß der Tag doch sehr anstrengend war; Müdigkeit macht sich breit. Der Himmel hat sich zugezogen, vielleicht gibt es Regen. Die Kanus werden umgedreht, damit sie nicht vollregnen, dafür bleiben einige Klamotten liegen. Nach Mitternacht setzt Regen ein.

Sonntag:

Schon früh um 04.00 Uhr versuchten einige vorzujodeln, den Wasserrufen in den Zelten Herr zu werden. Gegen 08.00 Uhr war die Nacht endgültig zu Ende. Kaum einor, der den Morgen trocken erreicht hatte. Bei einigen war die Stimmung auf dem Nullpunkt. Abbrechen? Taxi anrufen? - "Denk an Deine Gesundheit! Du bist doch auch Mutter von kleinen Kindern!" - "Wenn hier nur eine Telefonzelle wäre!" - "Klasse sein, Mann!" Zum Frühstück lauwarmer Kaffee, aufgeweckte Köpfe, ein bißchen Schwarzbrot mit Käse, alles im Regen und im Stehen.

Also dann: Die nassen Zelte und die Klamotten verpacken, Kanus ins Wasser, Kapuzen festgezurrt und los. Durchgekühlt und steif bei strömendem Regen und abenteuerlich verpackt in die letzten warmen Klamotten, ist Paddeln nicht die reihe Freude. Friedrichstadt ist weit. Die Zeit scheint stillzustehen. Trotzdem kommen wir voran; die Stimmung wird wieder etwas besser. Wir machen uns in den Booten gegenseitig wieder etwas Mut.

Wir werden es schon schaffen!

Friedrichstadt - endlich! Nix Stadtrundfahrt durch die romantischen Kanäle, sondern schnurstracks hin zu der Stalle, wo der Wagen mit dem Bootshänger parkt und raus aus den Kanus. Beim Ausladen dann die Krönung: Marianne fällt in voller Montur in die Treene. Mit vorantönen Kräften wird sie an Land geholt. Irgendwie bekommen wir sogar trockene Klamotten für sie zusammen. Wolfgang und Arno koppeln den Bootshänger ab und fahren mit dem PKW nach Troja, um den Bus zu holen. Die anderen wollen sich in einem Lokal aufwärmen und was essen. Dort ist aber geschlossene Gesellschaft; und außerdem, wenn dort keine geschlossene Gesellschaft wäre, hätte man sie in dem verwegenen Aufzug auch nicht reingelassen.

"Selbst der Tee in der Eingangshalle wäre zu schade für uns!"

Also warten auf Arno und Wolfgang, um dann gemeinsam etwas zu suchen.

- Die Zeit wird lang. Die beiden Fahrer sind inzwischen unterwegs Essen gegangen. Leichte Grützigkeit: Das hat man nun von seiner Rück- sicht.

Endlich hat dann doch jeder was im Magen. Marianno ist nicht zu bräsen: Sie will ihren Auftritt!!! Verzweifelt bemüht sie sich "Brunhilde Rache", den alten Zaubertrank der Wikinger, an Passanten auszuschenken. Der Rest der Gruppe begnügt sich mit Zusehen und ermunternden Zwischenrufen.

Dann endlich Abfahrt. Der große Auftritt ist kein Thema mehr. Alle sind müde und durchgefroren. In der Unterhaltung tauchen vorzüglich häufig "Bett, Badewanne, schlafen und Wärmflasche" auf. Die letzten Möhren und Birnen werden gegessen, die ersten schlafen schon während der Fahrt ein.

Die Stimmung ist erstaunlich gut: Wir haben etwas geschafft, tolle Sache, völlig kaputt aber zufriedener, der Regen gehörte einfach dazu.

- In Glinde nur ganz kurze Terminabstimmung für die Auswertung, dann schnell nach Hause ins Trockene und Wärme und zurück in den Alltag.

☺ Dafür haben wir immerhin trotz des Sauwetters nicht abgebrochen!



man glaubt sich an viele!

einfaeh -> bezaubernd!



wir haben sie heute gut und trocken geschlafen! (froh, nicht?)

- "Dauerhafte Erinnerung: Kuhflader auf'm Hintern!"



☺ Bis Angelika: "Das würde mich ja bierisch eignen wenn ich so kurz schlup..." (oder so ähnlich)

## Mädchen, ein Seminarbeispiel

„Geschlechtsspezifische Erziehung und eigenständige Mädchenarbeit in der Ferienpädagogik“

Träger des Seminars:  
AW

Ort: ...

Zeit:  
Wochenendseminar, Sonnabend 14.30 Uhr bis Sonntag, 17.00 Uhr

Zielgruppe:  
Haupt- und ehrenamtliche MitarbeiterInnen für die Durchführung von Ferienfreizeiten

Lernziele:  
Die Seminar TeilnehmerInnen sollen Kenntnisse und Verständnis erwerben über:  
- Benachteiligung und mangelnde Chancengleichheit von Mädchen,  
- die Ursachen von Benachteiligung, Diskriminierung und Unterdrückung,  
- das Auftreten und die Formen von Benachteiligung, Diskriminierung und Unterdrückung,  
- das Auftreten und die Formen von Benachteiligung,  
- die Ziele geschlechtsspezifischer Erziehung und eigenständiger Mädchenarbeit,  
- das Auftreten von Benachteiligung während Ferienfreizeiten und Möglichkeiten zu deren Abbau.

Seminarablauf:  
Der Seminarablauf richtet sich nach Zusammensetzung und Kenntnisstand der TeilnehmerInnen. Der Kenntnisstand und die Interessen sind durch die Überlegungen zu den Erwartungen an das Seminar zu ermitteln. Entsprechend sind die Arbeitseinheiten zu verkürzen bzw. auszudehnen, Inhalte zu streichen oder zu erwarten.

Abendprogramm:

Je nach Tagungsort können ein Mädchentreff besucht oder Gespräche mit Frauen aus entsprechenden Vereinen oder Initiativen eingeplant werden.

Neben Filmen und Dia-Reihen gibt es inzwischen auch eine Fülle von selbstgedrehten Video-Filmen aus der Mädchenarbeit.

Benötigte Materialien:

- Papier, Filzstifte, Tesakrepp,
- Grundgesetztext und Kommentar (Auszüge bzw. Kopien),
- Liste mit Definitionen von Fachbegriffen (z. B. Koedukation, Emanzipation, Feminismus, Mädchenarbeit, geschlechtsspezifische Erziehung, Sozialisation, Sexismus usw.) bzw. Duden oder Lexika,
- diverse Bücher und Broschüren für einen Büchertisch, auch den 6. Jugendbericht mit Expertisen,
- ggfs. Overhead-Projektor,
- Filmprojektor, Film oder Dia-Projektor mit Dia-Serie,
- Adressenliste: Mädchentreffs bzw. Einrichtungen, die Mädchen- oder Jugendarbeit (emanzipatorische!) leisten, Fachfrauen, Frauenbildungsstätten, Frauenfilmverleih usw.

## Seminarplanung (Muster)

Zeit (Tag/ Uhrzeit)	Arbeitsinhalt/ Fragestellungen	Lernziele	Methodischer Ansatz
1. Tag 14.30 - 15.00 Uhr 15.00 - 15.25 Uhr	Anreise / Kaffeetrinken Begrüßung und Einführung in das Seminarthema Vorstellung der Teilnehmer und Teilnehmerinnen	Informationen über Mädchenforschung und den 6. Jugendbericht erhalten Kennenlernen der Gruppe und der TeamerInnen	Plenum Anfertigung von Namensschildern
15.30 - 16.30 Uhr	Bearbeiten folgender Fragen: 1) Was erwarte ich von diesem Seminar? 2) Ist die im Grundgesetz verankerte Gleichberechtigung erreicht? Beispiele nennen!	Persönliche Erwartungen an das Seminar formulieren können Erkennen und akzeptieren können - daß es zu der Frage unterschiedliche Meinungen gibt, - daß evtl. Frauen und Männer unterschiedlich darüber denken und - die Beantwortung stark emotionale Reaktionen bewirkt.	Kleingruppen (4-5 Pers.) alle Gruppen bearbeiten beide Themen Grundgesetztexte verteilen, Kommentar vorhalten, Wandzeitungen anfertigen
16.45 - 17.10 Uhr	Auswertungen der Wandzeitungen	zu 1.: Zusammenfassen der genannten Punkte und zu Oberbegriffen ordnen zu 2.: Pro- und Conraliste der Argumente erstellen können	Plenum: aus den Ergebnissen der Wandzeitungen Tagesordnung des Seminars herausarbeiten; Ergebnisse der Fragen 1 und 2 vergleichen und Gemeinsamkeiten feststellen
17.15 - 18.00 Uhr	Was hat die Gleichberechtigung mit der Betreuung und Erziehung von Mädchen und Jungen in der Ferienfreizeit zu tun?	Auswirkungen der unterschiedlichen Sozialisation von Mädchen und Jungen auf die Ferienfreizeiten erkennen; Erkennen, daß die erlittene Benachteiligung der heute Erwachsenen sich bei den Kindern fortsetzt bzw. wiederholt	Plenum: Unterrichtsgespräch (Lernziele visualisieren, z. B. durch Wandzeitungen, Overhead-Projektor, Wandtafel
18.00 - 19.00 Uhr 19.00 - 20.00 Uhr	Pause / Abendessen Wie und in welchen Lebensbereichen wirken sich unterschiedliche Sozialisation und gesellschaftliche Erwartungen an Mädchen und Jungen aus?	Formulieren können, daß mangelnde Gleichberechtigung und Gleichstellung bzw. Chancengleichheit Vorrechte für Jungen und Benachteiligung von Mädchen bedeuten und sich in folgenden Bereichen zeigen: - im Verhalten (z. B. Spiel, soz. Verhalten) - in Werten und Normen - in Bild und Sprache - in Sexualität / Gewalt gegen Mädchen und Frauen.	Kleingruppen mit unterschiedlichen Themen: - Wie gehen Jungen und Mädchen miteinander um? - Prüfen von Werten (Was gehört sich?) - Prüfen von Sprache, Büchern, Comics, Zeitschriften, Witzten, Spielen, Werbung - Prüfen des sexuellen Miteinanders (Frauengruppe bilden)
20.15 Uhr	Film oder Dia-Reihe, anschließend gemütliches Beisammensein		



Zeit (Tag/ Uhrzeit)	Arbeitsinhalt/ Fragestellungen	Lernziele	Methodischer Ansatz
2. Tag 9.00 - 9.30 Uhr	Zusammenfassung der Arbeitsergebnisse des Vortages  Auswertung der Kleingruppenarbeit des Vorabends	Charakteristika einer patriarchalischen Gesellschaft nennen können  Erkennen können, daß sich Benachteiligung von Mädchen und Frauen durch alle Lebensbereiche zieht und Vorrechte bei Jungen und Männern überwiegen	Plenum
9.35 - 10.45 Uhr	Ist die Veränderung dieser Situation anzustreben? Was ist dadurch zu gewinnen? Ist die Veränderung ein lobenswertes Ziel? Für wen?	Beschreiben können, daß - Mädchen und Jungen, Frauen und Männer mehr persönliche Freiheit gewinnen - Mädchen mehr Selbstvertrauen, Jungen mehr Emotionalität erreichen und die Gesellschaft insgesamt profitiert durch mehr Toleranz, Konfliktfähigkeit, Friedfertigkeit usw.	Kleingruppen (Wandzeitungen!)
11.00 - 11.30 Uhr	Auswertung	s. o.	Plenum
11.40 - 12.20 Uhr	Welche Folgen ergeben sich für die Pädagogik und den pädagogischen Alltag?	Folgen benennen können - für die Struktur der Einrichtungen und Veranstaltungen, - für die MitarbeiterInnen - für das pädagogische Handeln	Plenum: Unterrichtsgespräch (Lernziele visualisieren durch techn. Hilfsmittel, s. o.)
12.30 - 14.00 Uhr	Wie muß eine Ferienfreizeit strukturiert sein, um Mädchen und Jungen gerecht werden zu können?	Eine Ferienfreizeit auf dem Hintergrund der neuen Information planen und strukturieren können (Anzahl von Jungen und Mädchen, Gruppeneinteilung, Anzahl und Geschlecht der MitarbeiterInnen, Auswahl des Hauses, Beschäftigung der TeilnehmerInnen usw.)	Kleingruppe: Wie ist die nächste Freizeit, an der ich teilnehme, zu planen und zu strukturieren? Wandzeitung fertigen
15.00 - 15.15 Uhr	Auswertung	Musterplanung erstellen können	Plenum
15.15 - 15.45 Uhr	Pause / Kaffeetrinken		
15.45 - 16.30 Uhr	Welche Voraussetzungen müssen die MitarbeiterInnen mitbringen? Was ist von ihnen zu erwarten?	Folgende Grundbedingungen erkennen können: - Benachteiligung von Mädchen in einer patriarchalischen Gesellschaft muß bewußt sein; - Offenheit und Mut müssen vorhanden sein; - Bereitschaft, eigenes sexistisches Verhalten abzubauen, ist erforderlich; - Bereitschaft, Mädchen zu stärken und Jungen zu mehr Emotionalität und Abgeben können von Vorrechten zu ermuntern	Plenum: Unterrichtsgespräch (visualisieren der Lernziele durch techn. Hilfsmittel)
16.30 - 17.00 Uhr	Auswertung des Seminars	-	Plenum

Spiel

## Spiele zum Kennenlernen

Ohne Spiel geht nicht viel und  
Spiele haben Ziele

Zur Einführung sollen / müssen einige wenige Anmerkungen zum Thema Spiel genügen:

- In unserem Fall sollte Spiel als *pädagogisches Mittel* angesehen werden, d. h. Spiele beinhalten Werte, die zur Persönlichkeitsbildung sowie zum Gesellschaftscharakter des Einzelnen führen.
- Daraus folgt ein ganz *praktischer Hinweis* wie der, daß Spiele für den Alltag der Jugendarbeit unentbehrlich sind. Wer in der Lage ist, durch Spiel und Aktivitäten andere zu begeistern, erfüllt eine wesentliche Voraussetzung für diese Aufgabe.

Im Hinblick auf die Auseinandersetzung mit den Grundwerten der AW und der besonderen Bedeutung von Kommunikation, Solidarität und Emanzipation sind entsprechende Spiele anhand der folgenden vier Akzente ausgewählt worden:

- *Spiele zum Kennenlernen*
- *Spiele zur Förderung von Erlebnis und Kooperation*
- *Umwelt und Natur*
- *Spiele für internationale Begegnungen*

Wie wichtig für jeden Menschen, die Gruppe als Ort von Geborgenheit, Zuwendung und Anerkennung ist, muß nicht besonders betont werden. Und so enthalten nicht nur Phasenmodelle der Gruppenentwicklung (vgl. S. 69) den Hinweis, als erstes für jede neue Gruppensituation ebenso wie für jedes neue Gruppenmitglied für die Überwindung von Fremdheit und Orientierungsschwierigkeiten zu sorgen.

- Wirksame Hilfen in dieser Phase genereller Verunsicherung und Orientierungsbedürftigkeit verbinden sich im Wesentlichen damit,
- daß die *Namen* der Gruppenmitglieder gelernt werden (ohne sich zu blamieren),
- daß durch *Bewegung* in der Gruppe die persönliche Beklemmung aufgehoben und neue - ehemals fremde - Nachbarn an der Seite jedes einzelnen Gruppenmitglieds auftauchen,
- daß vorsichtig auch *körperliche Kontakte* zum andern geknüpft und der Umgang mit Nähe und Distanz ausprobiert werden kann,
- daß erste *Gemeinsamkeiten* sowohl durch Paaraufgaben und Kleingruppengespräche (2-4 TeilnehmerInnen) sowie durch gemeinsame Spiele in der Gesamtgruppe als positiv und Spaß bringend erlebt werden.

Eines der bekanntesten *Namensspiele* ist das Spiel:

### Zipp-Zapp

*Beschreibung:*

- Jeder informiert sich zu Beginn des Spieles, wie seine Nachbarn heißen. Ein Spieler, der keinen Stuhl hat, steht in der Mitte und geht auf einen der im Kreis sitzenden Mitspieler zu und sagt entweder „Zipp“, oder „Zapp“ oder „Zipp-Zapp“.
- Bei dem Wort „Zipp“ muß der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn sagen,

- bei „Zapp“ den Namen des rechten Nachbarn (jeweils von ihm aus gesehen),
- bei „Zipp-Zapp“ müssen alle Mitspieler ihre Plätze wechseln. Gelingt es einem Spieler bei „Zipp“ oder „Zapp“ nicht, den richtigen Namen zu nennen, muß er seinen Stuhl an den Mitspieler abtreten. Auch bei „Zipp-Zapp“ kann sich dieser einen Platz sichern.

*Variation:*

- Man kann das Spiel erschweren, wenn der Mitspieler schnell bis 10 zählen darf. Beide müssen dann ihre Plätze wechseln, wenn es dem Angesprochenen nicht gelingt, in dieser Zeit den Namen des Nachbarn zu nennen.
- Durch die Umstellung „Zapp-Zipp“ kann man den Außenkreisspieler auffordern, die Namen von beiden Nachbarn zu nennen.

Durch das Spiel auf Zeit kann es oft zu Sprachhemmungen kommen, die durch die Aufregung bedingt sind. Bei Personen, die sonst nicht darunter leiden, sind diese nicht bedenklich.

Als *Bewegungsspiele* erscheinen grundsätzlich geeignet:

### Der Obstkorb

*Beschreibung:*

Alle sitzen im Kreis, der Spielleiter steht in der Mitte. Für ihn ist kein Stuhl frei. Er teilt die Spieler in vier oder mehr Gruppen ein, und jede Gruppe übernimmt eine Obstart - Kirschen, Ananas, Feigen, Äpfel usw. Wenn der Spielleiter ruft: „Äpfel und Kirschen!“ müssen die beiden Gruppen ihre Plätze vertauschen. Der Spielleiter sucht sich dabei einen Platz, und ein anderer Spieler kommt auf diese Weise in die Mitte. Jeder Spieler gehört während des ganzen Spieles zu der anfänglich bestimmten Obstsorte, gleich, wo er im Kreise sitzen mag. Wenn der

in der Mitte Stehende ruft: „Der ganze Obstkorb fällt um!“, müssen alle Spieler ihre Plätze wechseln.

#### *Variation:*

Man kann je nach Interesse des Kreises statt der Obstsorten auch Automarken, Tiere, Pflanzen, Buchtitel etc. wählen lassen. Wichtig ist dabei, daß der Spielleiter durch eine kurze, lockere und geschickte Einführung den Kreis auf die betreffenden Inhalte einstimmt.

#### *Technische Hinweise:*

Vorsicht bei zu glattem Boden oder bei leicht zerbrechlichen Stühlen.

#### *Pädagogische Hinweise:*

Für alle Altersgruppen!

Das Spiel eignet sich gut für den ersten Teil eines Spielprogrammes, weil es alle beteiligt und außerdem eine Veränderung der Sitzordnung bewirkt, ohne daß darüber gesprochen zu werden braucht. Es kann daher der durch Partnerinterview vorgenommenen namentlichen Vorstellung vorangestellt werden.

### **Wohin geht die Reise?**

#### *Beschreibung:*

Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter steht in der Mitte. Für ihn ist kein Stuhl frei. Er nennt einen Städtenamen und läßt sich auch von jedem Spieler einen sagen. Er ruft: „Ich reise von Hamburg nach München“. Die betreffenden beiden Spieler müssen ihre Plätze tauschen, sobald er mit dem Nachsatz: „Die Reise geht los!“ die Aufforderung dazu gegeben hat. Der Spielleiter sucht sich dabei einen Platz. Wer übrig bleibt, stellt sich in die Kreismitte und beginnt das Spiel von neuem.

Der Reisende kann auch rufen: „Ich reise von Hamburg über Hannover, Lehrte, Würzburg nach München. Die Reise geht los!“. Dann müssen fünf Spieler die Plätze wechseln. Wer wiederholt beim Platzwechsel keinen freien Stuhl findet, kann auch rufen: „Alles umsteigen!“. Dann wechseln

alle Spieler die Plätze.

– Der Städtenamen ist an die Person des Spielers, nicht an seinen Platz gebunden.

#### *Technischer Hinweis:*

Vorsicht bei glattem Boden oder bei leicht zerbrechlichen Stühlen! Dann ist nur Gehen erlaubt. – Im Freien kennzeichnet jeder Spieler seinen Platz durch einen Kreis.

#### *Pädagogische Hinweise:*

Im großen Spielerkreis kommt es vor, daß bekannte Städtenamen dauernd aufgerufen, unbekannt dagegen vergessen werden. Aufgabe des Spielleiters ist es, durch geschickte Hinweise auf nicht genannte Städte aufmerksam zu machen, damit einige Spieler nicht immer, andere nur bei „Alles umsteigen“ in Bewegung sind. Für Schulkinder erst dann geeignet, wenn die Voraussetzungen durch Heimatkunde- und später Erdkundeunterricht gegeben sind.

*Körperkontakte* verbinden sich mit Spielen wie:

### **Blinzeln**

#### *Bereich:*

Spiele im Kreis

#### *Gruppengröße, Alter:*

11–21 (ungerade Teilnehmerzahl)

#### *Ziele:*

Kontaktwünsche mimisch ausdrücken

#### *Vorbereitung, Material:*

Stühle

#### *Methodischer Aufbau:*

Die Hälfte der Spieler sitzt auf Stühlen im Kreis, ein Stuhl bleibt leer. Hinter jedem Stuhl steht ein Mitspieler, die Hände auf dem Rücken. Der Spieler hinter dem leeren Stuhl blinzelt nun einem sitzenden Mitspieler zu. Dieser versucht aufzuspringen und sich auf den leeren Stuhl zu setzen. Wenn der Spieler hinter dem besetzten Stuhl seinen Partner rechtzeitig am Weglaufen hindert, muß er bei ihm bleiben. Die Sitzenden und Stehenden wechseln sich ab.

#### *Beobachungskriterien:*

– Wie ist die Ausgangsposition: Wer setzt sich, um angeblinzelt (gewählt) zu werden?

– Wer steht? Sitzen vorwiegend Jungen oder Mädchen?

– Wie eindeutig wird Kontakt aufgenommen?

– Wird eine und dieselbe Person mehrmals gewählt?

– Wie wird der Partner am Weglaufen gehindert? (nur in Gruppen, die sich besser kennen darauf achten und darüber reden)

#### *Auswertung, Anmerkungen:*

In einer Gruppe, die sich schon länger kennt, kann das Thema „Besitz“ aufgegriffen werden. Der Spielleiter sollte teilnehmen, um Außenseiter besser integrieren zu können. Das Spiel kann wegen seines Sozio-grammcharakters Angst auslösen.

### **Verknotten**

#### *Bereich:*

Bewegungs- und Lockerungsspiel

#### *Ziele:*

Angst und Scheu vor Körperkontakt abbauen

#### *Gruppengröße:*

20–120 Teilnehmer

#### *Alter:*

beliebig

#### *Methodischer Aufbau:*

Alle stehen im Kreis, fassen sich an den Händen und dürfen die Hände während des ganzen Spiels nicht mehr loslassen! Je nach Gruppengröße gehen 1–3 Spieler hinaus; hinzwischen verknottet sich die Gruppe ohne die Hände loszulassen zu einem ganz dichten Knäuel. Dann wird das Auflöseteam hereingerufen und soll so lange die Leute sortieren, bis die ganze Gruppe wieder in der Anfangstellung im Kreis steht.

#### *Variante:*

Blind verknotten und blind auflösen. Vorher haben alle die Schuhe ausgezogen und

Brillen aufgesetzt. Die Gruppe verknottet sich langsam und vorsichtig (kann durch leise, langsame Musik unterstützt werden!) Wenn man genügend verknottet ist, schaut man sich das gemeinsame Werk kurz mal an, dann wieder die Augen zu, und die Gruppe soll sich selbst wieder auflösen. – Probiert mal das Knotenspiel mit 50 Personen – es klappt!

#### *Auswertung, Anmerkungen:*

Das Spiel kann bei Discoversveranstaltungen oder vor/nach anderen Aktivitäten eingesetzt werden.

Andere Varianten sind möglich: z. B. verknotten, loslassen und auseinandergehen, genauso hinstellen und dann den Knoten lösen.

### **Atome**

#### *Bereich:*

Bewegungs- und Lockerungsspiel

#### *Ziele:*

spontane Kontaktaufnahme, Angst abbauen

#### *Gruppengröße:*

ab 15 Teilnehmer, ab ca. 6 Jahre

#### *Vorbereitung, Material:*

Musik zum Tanzen, genügend Raum

#### *Methodischer Aufbau:*

Ursprüngliche Form:

Alle Spieler bewegen sich im Raum (sie tanzen nach Musik). Der Spielleiter unterbricht plötzlich die Musik und ruft eine Zahl, z. B. „Atom 3“; dann müssen sich drei Mitspieler zu einer Gruppe zusammenschließen. Wer übrig bleibt scheidet aus. Das Spiel geht so weiter, bis nur noch zwei Spieler übrig sind.

#### *Veränderungsmöglichkeit*

- Übriggebliebene Mitspieler scheiden nicht aus, sondern machen wieder mit.
- Die Spieler müssen sich bei leiser Musik langsam, bei lauter Musik schnell bewegen. Es ist sinnvoll, anstatt leiser Musik ruhige zu wählen und anstatt lauter Musik schnelle. Die Geschwindigkeit, nach der sich die Spieler bewegen sollen, wird

von dem Spielleiter durch Temperaturangaben der „Moleküle“ bestimmt (0 = still stehen, 40 = gehen, 60 = laufen und 100 = so schnell wie möglich bewegen).  
– Übriggebliebene Teilnehmer müssen ein Pfand abgeben.

### **Gruppenbild**

Ein Teilnehmer stellt sich als Modelliermaterial zur Verfügung und läßt sich – als Anfangsmaterial für eine Gruppenstatue – von einem Gruppenmitglied zu einem Kunstwerk formen.

Anschließend wird der Künstler jeweils selbst zum Material, in dem er/sie durch den/die nächste(n) an die Modellier-Masse dranmodelliert wird. So entsteht ein Gruppenbild, in das alle Mitglieder eingearbeitet sind und in welches sich der letzte Künstler dann noch selbst einfügt.

Für diese Übung sollte die gesamte Gruppe nicht größer als 10 Personen sein. Darüberhinaus sollten die Künstler ihre Modelle nicht zu stark (ver)formen, damit diese ihre Stellung auch bis zum Schluß durchhalten können.

*Gemeinsamkeit und Erlebnis* ergeben sich aus Spielen, die von allen gleichzeitig (und nicht in Wettbewerb) ausgetragen werden, z. B.:

### **Ball-Wandern**

Alle MitspielerInnen sitzen in einem Kreis und rücken mit ihren Stühlen möglichst eng zusammen. Die Beine werden geschlossen und nach vorn gestreckt. Der Ball wird – vom Spielleiter ausgehend von TeilnehmerIn zu TeilnehmerIn im Kreis weitergegeben. Der Ball sollte nicht zu Boden fallen und darf nicht mit der Hand gehalten oder gefühlt werden.

#### *Variante:*

Den Ball von Schoß zu Schoß in gleicher Weise weitergeben.

### **Denkmalbau**

Jeweils 3–5 Personen haben die Aufgabe, durch gemeinsame Überlegungen und kurzes Ausprobieren ein Denkmal darzustellen. Die einzelnen Gruppen müssen außerdem eine Bedeutung bzw. Bezeichnung für ihr Denkmal finden. Auch ist das Denkmal so zu gestalten, daß jede(r) mit wenigstens einer weiteren Person aus seiner Gruppe Körperkontakt hat.

Bei der Aufführung der einzelnen Gruppendenkmäler versuchen die Zuschauer, Sinn und / oder Bezeichnung der vorgeführten Denkmäler – nach jeder einzelnen Darstellung – zu erraten.

Für die Vorbereitung der Aufführung sollten etwa 10 Minuten Kleingruppenaktivitäten eingeplant werden.

## Spiele zur Förderung von Erlebnis und Kooperation

Der Charakter derartiger Spiele ist durch den besonderen Erlebniswert vorgegeben sowie durch das Augenmerk darauf, daß möglichst intensiv miteinander zusammengearbeitet werden soll.

Die verbindenden Momente von Kooperation müssen erlebbar werden. Zugleich sollten diese Erlebnisse aber nicht nur „im Bauch bleiben“, sondern auch durch Meinungsäußerungen und Gespräche „in möglichst viele Köpfe gelangen“ (bewußt werden).

Einige Beispiele hierzu:

### Körperumrisse

*Titel:*

In 30 Tagen um die Welt – in 10 Minuten um Dich selbst.

Es bilden sich Zweiergruppen. Jede Gruppe erhält einen großen Bogen Packpapier o.ä. Einer der beiden legt sich in einer selbstgewählten Stellung auf den Bogen. Der andere Partner zeichnet mit einem Filzstift die Konturen des vor ihm liegenden Körpers nach. Anschließend wird gewechselt. Die „Kunstwerke“ werden nun an der Wand befestigt. Jeder Teilnehmer nimmt vor seinem Konterfei Aufstellung. Jeder teilt nun kurz mit: z. B. was ihm für seine Körperdarstellung wichtig war, wie er den Umgang mit dem anderen erlebt hat, ob und in welcher Weise Kooperation stattgefunden hat.

*Material:*

- Papier (reichlich), es muß ein ganzer Körper daraufpassen.
- Filzstifte (das Bemalen der Kleidung ist nicht unbedingtes Muß).
- Klebestreifen oder Reißbrettstifte.

### Ich fühle schon, was Du gleich spürst

Zwei Stuhlreihen werden aufgestellt, alle Spieler sitzen hintereinander. Der erste und der letzte Spieler in jeder Reihe erhalten ein Blatt Papier und einen Filzstift, der letzte

Spieler erdenkt sich eine Figur und malt sie seinem Vordermann mit dem Finger auf den Rücken. Er darf dabei nicht sprechen. Der Vordermann malt das, was er glaubt, erfüllt zu haben, seinem Vordermann auf den Rücken usw. Der Letzte (vorher der erste) malt die Figur, so wie sie bei ihm angekommen ist, auf das Papier. Der Spielleiter nimmt die Bogen an sich. Jetzt wird der Platz gewechselt. Der Erste tauscht mit dem Letzten den Platz und alle rutschen einen Platz weiter. Das Spiel wird gespielt, bis jeder Spieler eine Figur erdacht und gemalt hat. Zum Schluß werden die Figuren verglichen. Dabei sollten Erfahrungen ausgetauscht werden (evtl. in der Form eines Blitzlichts) zu Fragen, wie beispielsweise:

- welche Empfindungen haben sich bei mir mit Körperkontakt verbunden?
- welche Gegenstände habe ich erkannt, welche nicht, und weshalb?
- wie groß ist für mich der Spaß bei diesem Spiel und/oder wie groß der Lerneffekt?

### Einzelkomplimente

*Titel:*

Das gefällt mir an Dir... Es bilden sich Paare. Die Paare setzen sich gegenüber auf zwei Stuhlreihen. Die beiden sich Gegenübersitzenden geben sich nun je ein Kompliment. Das Spiel ist ohne Vorgabe, aber das Kompliment kann zunächst auf das „Äußere“ bezogen sein. Die Reihen rutschen nun weiter, so daß jeder vor jeder oder jedem zu sitzen kommt.

*Variante:*

Wenn gewünscht, auch Wesensmerkmale mit einbeziehen.

*Material:*

Stühle, eventuell Musik.

*Schlussauswertung durch Blitzlicht:*

- wie empfand ich diese Übung?
- hat sich durch das Spiel die Zusammenarbeit in der Gruppe verbessert?
- usw.

## Umwelt und Natur

Es liegt auf der Hand, daß bei der Vorstellung der hier ausgewählten Beispiele Gedanken des Umweltschutzes von grundlegender Bedeutung sind und Möglichkeiten zu bewußter Auseinandersetzung zu suchen sind, die nicht in erster Linie über den Verstand (Kopf) ablaufen.

### Rallye (zu Fuß, mit dem Fahrrad)

Bei einer Rallye sollen nicht nur Geschicklichkeit und Pfliffigkeit, sondern auch Phantasie eine entscheidende Rolle spielen. Eine Umweltrallye könnte folgende Aufgabentypen haben:

- 1) Jeder bringt etwas mit, das nicht in die Landschaft gehört (Abfall, Teile von ausländischen Pflanzen...), und erzählt eine Geschichte dazu. Jeder/jede Gruppe macht aus ihren Funden eine Ausstellung und gibt ihnen originelle Namen.
- 2) Pflanzen müssen unterwegs benannt werden (Tiere).
- 3) Auf ein mitzunehmendes Tonband einen bestimmten Vogel aufnehmen.
- 4) Naturalien sammeln und daraus zu Hause eine Collage kleben.
- 5) Gipsabdruck einer Tierspur oder einer anderen Spur (Auto, Fuß, Fahrrad) mitbringen.
- 6) Aus einer gefundenen Baumwurzel (nicht schlagen oder schneiden!) eine Wurzelfigur schnitzen und eine Geschichte dazu erfinden...

### Tierspuren durch Gipsabdrücke

Gute, scharfe Abdrücke werden rundherum ein wenig gesäubert (Vorsicht!). Bei schlammigem Boden streut man etwas Gips um den Abdruck, damit die Feuchtigkeit aufgesogen wird, trockener, bröckelnder Boden wird durch Besprühen mit Haarspray gefestigt. Um die Spur wird ein Pappiring gelegt, die Enden werden mit Büroklammern zusammengehalten. Dann wird der Gips angerührt, der etwa so dick wie

geschmolzene Eiscreme sein soll. Die Spur wird ca. 2,5 cm hoch mit Gips bedeckt. Nach etwa 15 Minuten ist der Gips hart und kann vorsichtig abgehoben werden. Erst 1 Tag später kann man den Abdruck vorsichtig mit Wasser abspülen und die rauen Kanten mit einer Feile entfernen.

Einen Positivabdruck erhält man, indem der erste Abdruck dünn mit Vaseline ausgestrichen und wie oben beschrieben mit Gips gefüllt wird.

Die fertigen Gipsabdrücke werden beschriftet (Tiername, Ort, Datum) und ausgestellt.

*Material:*

- Gips
- 1 Konservendose (1 l.)
- Büroklammern
- Pappstreifen (5 cm x 30–60 cm)
- alte Zahnbürsten
- Feile
- Vaseline

### Vogelscheuchenspiel

Die gesamte Gruppe wird in Untergruppen geteilt. Jede Gruppe soll an einem Nachmittag Dinge in der Natur suchen (nichts absägen oder herausreißen, beschädigen!), aus denen sie eine Vogelscheuche baut. Diese wird von einer unabhängigen Jury bewertet, wobei alle Vogelscheuchen gleich schön sind und alle Kinder einen Preis erhalten.

## Spiele für internationale Begegnungen

Bei der Auswahl der anschließend beschriebenen Spiele mit Jugendlichen und Erwachsene haben wir uns an folgenden Kriterien orientiert:

- die Spiele ermöglichen erste Anfänge sprachlicher Kontaktaufnahme oder
- die Spiele können auch ohne Fremdsprachkenntnisse gespielt werden,
- im Spiel sollen Unterschiede und Gemeinsamkeiten in den gegenseitigen Wertvorstellungen, Denk- und Verhaltensweisen deutlich und damit eine Grundlage gelegt werden, um hierüber genauer nachzudenken,
- Vorurteile/Vorstellungen übereinander sollen sichtbar werden und damit die Chance bieten, sich selbst aus der Sicht des anderen zu sehen, sowie eigene Vorurteile als solche zu erkennen und die Basis für eine weitere Reflexion miteinander zu legen,
- bei der Auswertung der Spiele ist es wichtig, auf eine differenzierte Betrachtungsweise hinzuwirken, d. h. Unterschiede oder Gemeinsamkeiten auf ihre Herkunft hin zu überprüfen und nicht zu allgemeinen Pauschalisierungen und Vorurteilen werden zu lassen,
- die Spiele sollen Hemmschwellen und Unsicherheiten im Umgang miteinander abbauen und Spaß, Freude und Interesse am gemeinsamen Handeln wecken.

Die Auswahl der Spiele und die o.g. Kriterien sollen dazu anregen, das eigene Spielrepertoire zu durchforschen und Spiel als ein Mittel in internationalen Begegnungen einzusetzen. Dabei bleibt zu bedenken, daß die Spiele aus der Erfahrung der eigenen Kultur kommen und damit keineswegs unbedingt auf dieselben Wirkungen und Reaktionen bei SpielerInnen aus anderen Kulturen stoßen werden. Gerade dies jedoch kann Ausgangspunkt für gemeinsame Auswertungen und weiteres Nachdenken sein.

### Stumme Rallye

*Teilnehmerzahl:*

8 Personen je Gruppe, ab 14 Jahre

*Ziel:*

Entwicklung nichtsprachlicher Verständigungsmöglichkeiten  
Entdecken der Umgebung

*Material:*

1 Kleinbus pro Gruppe  
Land- und Straßenkarten der Umgebung  
Informationen zur Region

*Methodischer Aufbau:*

Es werden binationale Kleingruppen mit 8 Personen gebildet. Jede Gruppe erhält eine Landkarte der Umgebung und Informationsmaterialien zur Region. Die Gruppen haben ca. 1/2 Stunde Zeit, sich über ihre Strecke, die anzufahrenden Sehenswürdigkeiten etc. zu einigen.

Jeweils 1 SpielleiterIn holt die Gruppe mit einem Kleinbus ab und macht der Gruppe deutlich, daß er/sie als FahrerIn zur Verfügung steht und im Umkreis von ca. 30 km alle Standorte anfährt, die von der Gruppe gewünscht werden. Er/sie reagiert jedoch nur auf Zeichensprache und auf Entscheidungen, die von der Gesamtgruppe getragen werden. Ziel der Fahrt ist es, die gewünschten Standorte anzufahren und den Fahrer an den Ausgangspunkt des Ausflugs zurück zu dirigieren.

*Variante:*

Die Gruppe einigt sich auf einen Standort in der näheren Umgebung und versucht diesen innerhalb von einem vorgegebenen Zeitraum anzusteuern und von dort zurückzukehren, wobei sich die Gruppe die Verkehrsmittel, die einzusetzen sind, selbst überlegt.

*Auswertung:*

Am Ende der Fahrt berichten die einzelnen Gruppen über ihre Erlebnisse:

- Wo sind wir gewesen?
- Wie wurden Entscheidungen getroffen?
- War eine Nation oder einzelne Personen bestimmend?
- Was hat uns besonders gefallen?

- Bei der Variante: Wie verlief die sprachliche Verständigung?

*Anmerkungen:*

Wichtig ist, daß der/die FahrerIn des Kleinbusses nur auf die Entscheidung der Gruppe reagiert und nicht selbst aktiv wird!

**Vorurteilsmauer**

*Teilnehmerzahl:*

ab 10 Personen pro Nation für binationale Gruppen, ab 14 Jahre

*Ziel:*

Erkennen und Abbau von Vorurteilen, Auseinandersetzung mit den gegenseitigen Vorstellungen übereinander

*Material:*

kleine Kartons (Schuhkartons)  
Filzstifte (dick)  
3 x so viele Kartons wie MitspielerInnen  
*Methodischer Aufbau:*

Vor Beginn des Spiels findet ein kurzes Brainstorming über Urteile gegenüber dem Fremden statt, z. B. in der deutschen Gruppe: „Spanier sind...“. Im Anschluß daran schreibt jede/r TeilnehmerIn dreier für ihn/sie wichtigsten Merkmale der fremden Nation auf die Längsseite dreier Kartons. Aus allen Kartons wird eine Mauer gebaut, die auf der Vorderseite mit den Vorurteilen in einer Sprache, auf der Rückseite mit den Vorurteilen in der anderen Sprache beschriftet ist. Die Mauer soll während der gesamten Maßnahme in einem zentralen Raum stehen, so daß jede/r TeilnehmerIn im Verlauf der Begegnung die Möglichkeit hat, Kartons zu entfernen (wenn sich ein Vorurteil nicht bestätigt hat) bzw. Kartons hinzuzufügen (wenn neue Urteile entstanden sind). So kann sich die Vorurteilsmauer laufend verändern.

*Auswertung:*

Am Ende der Begegnung wird die Mauer von der Gesamtgruppe betrachtet. Folgende Punkte sind beachtenswert:

- Ist die Mauer höher als am Anfang oder konnte sie abgebaut werden?

- Inwieweit unterscheiden sich die Urteile am Ende von den Vorurteilen am Anfang?
- Wie fühlen sich die Einzelnen im Hinblick auf die genannten Urteile?

**Vorurteilkörper**

*Teilnehmerzahl:*

beliebig, ab 14 Jahre

*Ziel:*

Bewußtmachen und Reflexion von Vorurteilen

*Material:*

Makulaturpapierrolle

Filzstifte, Tesakrepp

*Methodischer Aufbau:*

Es bilden sich nationale Gruppen. Jede Gruppe zeichnet die Körperumrisse eines Mitgliedes mit einem Filzstift auf ein entsprechend großes Papierstück. Der Körper wird nun ausgeschnitten und in der Mitte der Länge nach durchgeschnitten. Auf die linke Seite schreibt die deutsche Gruppe alles auf, was sie für typisch deutsch hält, auf die andere Seite alles, was sie für typisch für die andere mitwirkende Nationalität hält. Die ausländische Gruppe malt dies genau umgekehrt (rechts typisch deutsch, links typisch...). Am Ende werden die beiden deutschen und die beiden ausländischen Hälften jeweils zu einem Körper zusammengeklebt, so daß es einen deutschen Körper (aus Sicht der Deutschen und der Ausländer) und einen ausländischen Körper (aus Sicht der Deutschen und der Ausländer) gibt.

*Auswertung:*

In der Gesamtgruppe werden nun die Vorurteile zur Diskussion gestellt und begründet. Es ist häufig interessant festzustellen, wie sich die eigene Sicht von der anderen unterscheidet und worauf die zuzuführen ist.

*Anmerkung:*

Das Spiel sollte zu Anfang einer Begegnung gespielt werden, damit noch genug Zeit bleibt, in anschließenden Diskussionen Vorurteile zu korrigieren und sich differenziertes Wissen über den anderen anzueignen.

**So bist Du**

*Teilnehmerzahl:*

bis zu 30 Personen, ab 14 Jahre

*Ziel:*

Bewußtmachen von Vorurteilen und gegenseitigen Sichtweisen übereinander

*Material:*

In- und ausländische Zeitschriften  
Klebstoff, Scheren, Plakatkartons

*Methodischer Aufbau:*

Jede nationale Gruppe (oder mehrere Kleingruppen) bekommt eine Reihe von Zeitschriften zur Verfügung gestellt. Ihre Aufgabe besteht nun darin, eine Collage aus den Zeitschriften zu folgendem Thema zu erstellen: Was ist typisch französisch, türkisch, sowjetisch, italienisch? (je nach der teilnehmenden Nationalität).

Die ausländische Gruppe erhält die Aufgabe einer Collage zum Thema: Was ist typisch deutsch?

Wenn beide Collagen fertig sind, treffen beide Gruppen zusammen und erklären sich gegenseitig ihre Bilder.

Es sollten immer Zeitschriften des Landes verwendet werden, über das die Collagen angefertigt werden.

*Auswertung:*

Dieses Spiel kann als Einstieg in eine Diskussion über Vorurteile genutzt werden. Im Plenum erklären die MitspielerInnen, welche eigenen Vorurteile sie haben und was sie von den Vorurteilen der anderen halten.

*Anmerkung:*

Das Spiel kann in mehreren Variationen gespielt werden:

- Die Collagen können zur eigenen Nationalität angefertigt werden
- Es können Collagen zu verschiedenen Themen zusammengestellt werden: Bild der Frau in..., Wohnen in..., Freizeitbeschäftigung in..., etc.

**Memory**

*Teilnehmerzahl:*

für 2 und mehr, ab 10 Jahre

*Ziel:*

Entdecken von Gemeinsamkeiten und Unterschiede

*Material:*

Spielkarten (in Postkartengröße aus Pappe), Stifte, Kleber, Scheren

*Methodischer Aufbau:*

Ihr bildet binationale Zweiergruppen, die bei einem Stadtausflug (dort gibt es viele Reize und Informationen!) 3 oder 4 Kartenpaare bilden sollen. Hierzu erhalten sie jeweils 6 oder 8 gleichfarbige Karten, die im Verlauf des Ausflugs mit jeweils zwei Begriffspaaren (Brötchen – Croissant, deutsche Fahne – irische Fahne, Pfarrer – Imam, sowjetische Briefmarke – deutsche Briefmarke) bemalt oder beklebt werden. Am Abend werden alle Kartenpaare verdeckt auf einen Tisch gelegt und jede(r) MitspielerIn deckt reihum 2 Karten auf. Findet man auf diese Weise ein zusammengehöriges Paar, darf man es behalten und 2 weitere Karten umdrehen. Die Hersteller eines Paares sollen, wenn ein Paar gefunden ist, dieses erklären und darstellen, warum sie es ausgesucht haben.

*Auswertung:*

Beim Zusammensuchen der Paare werden sehr oft klischeehafte Dinge bevorzugt. Im Anschluß an das Spiel sollte daher über Klischees gesprochen werden.

*Anmerkungen:*

Die Kartenpaare können Gleichheiten z. B. Geldstücke aber auch Gegensätze z. B. Rotwein und Bier aufzeigen. Am besten erklärt Ihr das Spiel vor der gesamten Gruppe anhand von Beispielen!

**Sandbilder**

*Teilnehmerzahl:*

mindestens 4 Personen, ab 14 Jahre

*Material:*

Pigmentfarben, Sand oder feine Erde

*Methodischer Aufbau:*

Die MitspielerInnen unternehmen als Pärchen (z. B. Deutsch-Englisch) einen ca.

zweistündigen Ausflug in die nähere Umgebung. Die Aufgabe für beide besteht darin, sich intensiv umzusehen und von für sie interessanten und wichtigen Orten spannende Objekte (nicht größer als eine Zigarettenschachtel) mitzubringen. Für jedes Pärchen steckt der/die SpielleiterIn draußen eine kleine Sand- oder Erdoberfläche (30 x 40 cm) ab, auf der das Paar gemeinsam seine Wanderung in ein Bild umsetzt. Mit Hilfe der mitgebrachten Objekte und der Pigmentfarben (mit denen man den Sand oder die Erde färben kann) bauen beide ein Imperium ihres Ausfluges. Wenn alle Bilder fertiggestellt sind, geht die Gesamtgruppe von einem Bild zum anderen. Jede/r KünstlerIn erklärt nun sein/ihr Bild in der eigenen Sprache, ohne übersetzt zu werden.

*Auswertung:*

In Gruppen, die sich auch sprachlich verständigen können, kann man die beiden Beschreibungen eines Bildes in unterschiedlichen Sprachen vergleichen:

Wurden von beiden KünstlerInnen unterschiedliche Schwerpunkte bei der Beschreibung ihres Ausflugs / Bildes gewählt?

Bedeutet die Farben des Bildes in beiden Sprachen dasselbe?

*Anmerkung:*

Der Spielleiter sollte vor Beginn des Spiels den Umgang mit den Pigmentfarben erklären, z. B.:

- wird Sand in einem Töpfchen gefärbt, bevor es zum Malen benutzt wird,
- feine Linien werden durch langsam aus der Hand rieselnden Sand gezogen,
- gefärbter Sand / Erde läßt sich mit anders gefärbtem Sand zu einer neuen Farbe mischen

**Wörterbuch**

*Teilnehmerzahl:*

beliebig, ab 10 Jahre

*Ziele:*

Erwerben von Sprachkenntnissen  
Kennenlernen der näheren Umgebung

*Material:*

Stifte, Klebeband, Scheren

*Methodischer Aufbau:*

Es bilden sich aus einer Gruppe binationale Pärchen. Jeweils 2 MitspielerInnen unterschiedlicher Nationalität erhalten 1 Rolle Tesakrepp, 1 Schere und 2 Filzstifte. Ihre Aufgabe ist es nun, viele Gegenstände im Seminarhaus, auf dem Zeltplatz oder in der Jugendherberge mit Kreppstreifen zu bekleben und die Bedeutung des Gegenstandes in den beiden Landessprachen aufzuschreiben. Nach und nach wird nun die nahe Umgebung der Begegnung mit Kreppband beklebt und alle möglichen Personen und Gegenstände erhalten ihre Bezeichnungen in verschiedenen Sprachen. Während der Begegnung kann nun jede/r TeilnehmerIn unterschiedlichste neue Begriffe erlernen, und zwar immer dann, wenn er/sie einen Gegenstand benutzt oder an ihm vorbeigeht.

*Anmerkungen:*

Das Spiel sollte zu Beginn einer Begegnung eingesetzt werden, damit alle Begriffe während der gesamten Maßnahme gelernt werden können.

## Anhang

Formblätter zum Abschnitt „Planspiele“

### Spielverlauf

Spielschnitt	Uhrzeit	von	an	kurzer Inhalt
1	10.01	A	C	bittet um Informationen über ...
2				
3				
4				
10				

### Interaktionstabelle

Von	An	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D	Alle
Gruppe A						
Gruppe B						
Gruppe C						
Gruppe D						
Alle						

Von:

An:

Uhrzeit

Absender Ausgang:  
Empfänger Eingang:

Spielleitung Eingang:  
Spielleitung Ausgang:

## Weitere Spielempfehlungen

Bundesjugendwerk der AW, Oppelner  
Str. 130, 5300 Bonn (Hrsg.): *Spiele für Kinder,  
Jugendliche und Erwachsene - Praxismappe*

Bundesarbeitsgemeinschaft der evange-  
lischen Jugend BEJ, Stalburgstr.,  
6000 Frankfurt / M.: *Methodenbox international*