

Einsteigerkurs Konfi-Arbeit



Eine
Dokumentation
und Arbeitshilfe
zur Qualifizierung
ehrenamtlicher
Mitarbeiter/innen
in der
Konfirmand/innen
-Arbeit

Impressum:

Herausgeber:

Zentrum Bildung der EKHN
Fachbereich Kinder- und Jugendarbeit
Erbacher Straße 17
64287 Darmstadt

Telefon: 06151/6690-110

Fax: 06151/6690-119/ -140

E-Mail: zentralstelle-ekhn@ev-jugend.de

Internet: www.ev-jugendarbeit-ekhn.de

Redaktion:

Simone Reinisch

Isabella Wabel

Layout:

Nina Krichbaum

Foto Titel:

Martin Schindel

Darmstadt, April 2011

Inhaltsverzeichnis:

1.	Vorwort	Seite 1
2.	Einleitung	Seite 4
3.	Richtlinien zur Förderung verbandlicher Jugendarbeit	Seite 12
4.	Der erste Abend	Seite 15
4.1	Kennenlernabend I	Seite 15
4.2	Kennenlernabend II	Seite 19
4.3	Gebote für den Einsteiger/innenkurs-Konfi	Seite 23
5.	Jugendspiritualität Intention	Seite 25
5.1	Andacht I – „1. Mose 1, 28“ Teilen – damit die Erde bewohnbar bleibt	Seite 26
5.2	Andacht II – „Micha 4 Vers 5“	Seite 30
5.3	Abendabschluss I – „100 Lichterkirche“	Seite 33
5.4	Abendabschluss II – „Steh auf und geh“	Seite 35
6.	Rolle, Rollenwechsel und Erwartungen als Konfirmand/innen-Unterrichts-Mitarbeiter/innen	Seite 37
7.	Do-it-yourself Abendessen	Seite 41
8.	Entwicklungsprozesse Zwischenwelten – die Arbeit mit 11 bis 14 Jährigen	Seite 51
9.	Spielpädagogik Intention	Seite 55
9.1	Wie erkläre ich Konfirmand/innen ein Spiel? Spiele anleiten lernen	Seite 56
10.	Kreative Ideenbörse, Kreativangebote gestalten und umsetzen	Seite 72
10.1	Buttons gestalten	Seite 75
10.2	Speckstein bearbeiten	Seite 79
10.3	Arbeiten mit Sperrholz	Seite 83
11.	Literaturverzeichnis	Seite 89

Qualifizierung von ehrenamtlichen Jugendlichen im Alter von 14 – 15 Jahren, wie geht das? Diese Frage stellen sich viele Hauptamtliche und Hauptberufliche in der EKHN, denn der Wunsch der bereits Konfirmierten, in der Konfirmand/innenarbeit mitzuarbeiten, ist in den letzten Jahren angewachsen. In vielen Kirchengemeinden und Dekanaten gibt es bereits Qualifizierungskonzepte für ehrenamtlich Mitarbeitende.

Die bundesweite Studie zur Konfirmand/innenarbeit wurde von Frühjahr 2007 bis Herbst 2009 unter Beteiligung von 22 Landeskirchen innerhalb der Evangelischen Kirche in Deutschland (EKD) mit 635 Kirchengemeinden durchgeführt, die für die Landeskirche als repräsentativ ausgewählt wurden.

In fast allen Kirchengemeinden gibt es Ehrenamtliche, die in der Konfirmand/innenarbeit mitarbeiten. Unter diesen Ehrenamtlichen sind sehr viele Jugendliche. Beachtenswert erscheint, dass fast 2/3 der Ehrenamtlichen jünger als 19 Jahre alt sind. Vor allem den Mitarbeitenden des Gemeindepädagogischen Dienstes, die in der Konfirmandenarbeit tätig sind, ist es wichtig, dass die Ehrenamtlichen in diesem Bereich begleitet und qualifiziert werden.

Diese Dokumentation und Arbeitshilfe ist ein Beitrag zur Standardisierung der Qualifizierungen für Ehrenamtliche in der Konfirmand/innenarbeit. Sie dient allen als Unterstützung, die bereits Ehrenamtliche in der Konfirmand/innenarbeit qualifizieren.

Sie ist in erster Linie deshalb eine Dokumentation, da der Einsteigerkurs Konfi 2010 im September auf dem Wirberg stattfand. Die Veranstaltung war eine Kooperation zwischen dem Fachbereich Kinder- und Jugendarbeit im Zentrum Bildung und dem Stadtjugendpfarramt Gießen.

Bereits 2007 gab es eine erste Arbeitshilfe zur Qualifizierung Ehrenamtlicher in der Konfirmand/innenarbeit mit dem Titel „Vom Konfi zum Mitarbeitenden“ unter der Redaktion von Landesjugendreferentin Edith Schuster-Haug. Damals entstand die Idee der Handreichung während einer Fachberatungstagung in Hohensolms zum Thema „Jugendarbeit und Konfirmand/innenarbeit – zwei Arbeitsfelder begegnen sich“. Unter anderem erarbeitete eine Gruppe der Fachberatungstagung, unter dem Arbeitstitel „Konfirmandenunterrichtsmitarbeiter/innen“, Bausteine für ein Curriculum und untersuchte bereits vorhandene Module. Die erste Arbeitshilfe dazu knüpfte an bestehende Modelle der Grundausbildung zur Erreichung der Jugendleitercard (JuLeiCa) an.

Die jetzt vorliegende Arbeitshilfe ist ein Versuch des Fachbereiches Kinder- und Jugendarbeit im Zentrum Bildung, Arbeitshilfen und Qualifizierungen online auf der Homepage zur Verfügung zu stellen. Sie greift die Impulse der vorliegenden Arbeitshilfe zur Qualifizierung Ehrenamtlicher in der Konfirmand/innenarbeit „Vom Konfi zum Mitarbeitenden“ ebenso auf wie eine Dokumentation und Arbeitshilfe zur Qualifizierung ehrenamtlicher Mitarbeiter/innen im Alter von 13 – 15 Jahren: „Einstiegsseminar Schnupperkurs“ von 2006. Die nun neu entstandene Arbeitshilfe nimmt diese beiden Dokumentationen als Grundlage und gibt neue Impulse.

Anliegen

Die vorgelegte Dokumentation beschreibt eine große Bandbreite von Themenstellungen in Bezug auf die Qualifizierung von Ehrenamtlichen in der Konfirmand/innenarbeit. Sie geht darauf ein, dass die Ehrenamtlichen häufig nur ein bis zwei Jahre älter sind als die zu betreuenden Konfirmand/innen. Sie beschreibt das komplexe Feld von Gruppenpädagogik und Gruppendynamik bis hin zu Entwicklungspsychologie. Darüber hinaus enthält sie einen großen praktischen Anteil, wie man mit Konfirmand/innen kreativ arbeiten kann, mit Spielen und Materialien. Ein weiterer Schwerpunkt stellt die Spiritualität dar. Zum einen konnten die Teilnehmer/innen des Seminars „Einsteigerkurs Konfi“ selbst Impulse und Andachten erleben und reflektieren zum anderen die dazu angebotene Arbeitseinheit nutzen, um selbst zu lernen, Arbeitseinheiten bzw. Andachten für Konfirmand/innen zu gestalten.

Die Arbeitshilfe sieht sich den Standards zur Jugendleitercard verpflichtet. Der Einsteigerkurs wurde jedoch so gestaltet, dass nur Teile enthalten sind, die auch zur Erlangung der Jugendleitercard genutzt werden können. Im Wesentlichen handelt es sich um ein Einstiegsseminar, das erste Impulse gibt. Zum Erhalt der JuLeiCa müssen (weitere) Seminare besucht werden.

Diese Dokumentation ist der Evangelischen Perspektive verpflichtet. Die Frage nach Religion und Glaube hat einen hohen Stellenwert in der Dokumentation des Seminars, denn es ist nötig, dass sich die Teilnehmer/innen dazu verhalten, ob sie in einem solchen Bereich ehrenamtlich tätig sein möchten.

Aufbau

Warum engagiert sich evangelische Kirche nicht nur für den Konfirmandenunterricht, sondern auch für die Konfirmand/innenarbeit und für die Qualifizierung Ehrenamtlicher in diesem Bereich?

In der Einleitung werden Begründungszusammenhänge und Entwicklungsperspektiven beschrieben. Sie behandeln die Frage und den neuesten Erkenntnisstand zur Konfirmand/innenarbeit und zum Ehrenamt in diesem Bereich sowie fachwissenschaftliche Zugänge zu den Fragen der Selbstwirksamkeit und der Partizipation. Im praktischen Teil der Dokumentation und Arbeitshilfe sind alle Arbeitseinheiten beschrieben (siehe Inhaltsverzeichnis). Der Frage nach der finanziellen Förderung wird nachgegangen. Allen Beiträgen der Dokumentation und Arbeitshilfe sind Literaturhinweise zur vertiefenden Lektüre und Internetadressen zu Einzelfragen angefügt.

Dank

Die vorliegende Dokumentation und Arbeitshilfe ist das Ergebnis eines Prozesses, an dem über einen Zeitraum von mehreren Jahren viele Menschen beteiligt waren. Besonders zu danken ist Karin Kirschmann und Martin Schindel aus dem Dekanat Gießen, die seit Jahren bei Schnupperkursen und Einsteigerkursen als Kooperationspartner fungieren. Der Gemeindepädagogin und Jahrespraktikantin des Fachbereiches Kinder und Jugend im Zentrum Bildung, Isabella Wabel, ist zu danken, da sie die

meisten Praxisteile selbst verschriftlicht und die gesamte Dokumentation Korrektur gelesen hat. Für die Sachbearbeitung danke ich Nina Krichbaum.

Simone Reinisch, im Januar 2011

2. Einleitung

Simone Reinisch

In der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau (EKHN) findet der Konfirmand/innen- Unterricht zu 85% als wöchentlicher Unterricht, zu 6% zweiwöchentlich und zu 9% in einem anderen Rhythmus statt.¹

In nur 11% aller Kirchengemeinden ist die Konfirmand/innen-Arbeit ausschließlich Aufgabe einer einzelnen Person, in der Regel die des Pfarrers/ der Pfarrerin. Im Schnitt gibt es pro Kirchengemeinde sechs weitere Ehrenamtliche, die in der Konfirmand/innen-Arbeit arbeiten. Unter diesen Ehrenamtlichen sind sehr viele Jugendliche, für 40% der unter 18-jährigen und 15% der über 18-jährigen Ehrenamtlichen ist es das erste Mal, dass sie bei einem Konfirmand/innen-Jahrgang mitarbeiten.

Beachtenswert erscheint, dass fast zwei Drittel der Ehrenamtlichen jünger als 19 Jahre alt sind. Konfirmand/innen-Arbeit erhält zunehmend Bedeutung als eigenständige Aktivität kirchlicher Jugendarbeit. Mehr als die Hälfte der Ehrenamtlichen haben weder eine Qualifizierung für den Bereich Konfirmand/innen-Arbeit noch eine allgemeine Jugendleiterschulung absolviert. 30% haben eine allgemeine Jugendleiterschulung durchlaufen und 19% spezielle Konfirmandenmitarbeiter/innen-Schulungen.²

Die Studie ergab, dass in drei Viertel aller Kirchengemeinden Ehrenamtliche in der Konfirmand/innen-Arbeit zumindest punktuell mitwirken. In 27% aller Kirchengemeinden sind Ehrenamtliche häufig bei den Konfitreffen dabei, in weiteren 15% hin und wieder, in jeweils 29% selten oder nie³. Bei den Mitarbeitenden handelt es sich um Personen, die sich oftmals auch in anderen Bereichen aktiv in der Kirchengemeinde einbringen. 23% der Konfirmand/innen haben in der Konfirmand/innen-Zeit Lust bekommen, sich ebenfalls ehrenamtlich zu engagieren⁴.

Die bundesweite Studie zur Konfirmand/innen-Arbeit stellt heraus, dass die Frage der Mitarbeitenden in der Konfirmand/innen-Arbeit sehr komplex ist⁵. Die Form und Intensität des Einbezugs Ehrenamtlicher ist abhängig von dem durchgeführten Modell. Gründe für die Entscheidung zur Mitarbeit ehrenamtlicher Jugendlicher in der Konfirmand/innen-Arbeit sind sehr unterschiedlich. Diese reichen von der positiven Bewertung der Anwesenheit Ehrenamtlicher in ihrem eigenen Konfirmand/innen-Unterricht und dem engen Kontakt zu diesen, über Spaß an den Freizeiten, dem Ausprobieren, der Gemeinschaft mit anderen und der Entwicklung im Glauben. Entscheidend für den Einstieg in die Mitarbeit ist in der Regel der Spaß am eigenen Unterricht sowie der persönliche Sinn und die Stärkung des Selbstbewusstseins sowie die Freude über die Übernahme von Verantwortung.

Es gibt sehr unterschiedliche Formen des Einbezugs jugendlicher Ehrenamtlicher. Dies ist auch vom durchgeführten Modell abhängig. Sind die Ehrenamtlichen in die Vorbereitung mit einbezogen und für die Moderation von Kleingruppen zuständig, bedeutet dies einen erhöhten Vorbereitungs- bzw. Zeitaufwand für den hauptamtlich oder hauptberuflich Zuständigen. Das bildet eine große Herausforderung bei der Begleitung und

Qualifizierung Ehrenamtlicher, besonders wenn diese noch Jugendliche sind.

Gemäß dem evangelischen Kirchenverständnis ist Ehrenamt/ freiwilliges Engagement in der Kirche ein unverzichtbares Kennzeichen. Wer am „Priestertum aller Gläubigen“ bzw. am „Priestertum aller Getauften“ festhält, kann sich nicht mit einer Betreuungskirche zufrieden geben, in der „Hauptamtliche“ stellvertretend für die Mitglieder agieren. Die Praxis in der Kirche ist die Praxis aller ihrer Glieder. Alle Christinnen und Christen sind daran beteiligt, „Gottes Absicht in und mit dieser Welt zu bezeugen und durchzusetzen.“⁶

Foitzik verstärkt mit dieser Anmerkung, dass alle eingeladen sind mitzuarbeiten, nicht nur ehrenamtlich oder hauptberuflich Tätige, oder gar „die Gemeinschaft der Ordinierten“. Nicht die einen sind die Hauptberuflichen und die anderen die Mit-Arbeiter/innen, sondern alle sind Mitarbeiter/innen Gottes. Ehrenamtliche sind deshalb in der Evangelischen Kirche nicht in erster Linie aus ökonomischen Gründen gefragt, sondern aufgrund ihrer vielfältigen Kompetenzen unverzichtbar. Foitzik schreibt, dass sie durch ihre „Lebensnähe“ die „eigentlichen Missionare“ sind. Theologisch von ihm richtig abgeleitet, muss nicht das Ehrenamt begründet werden, sondern die „Hauptberuflichkeit“ als Professionalisierung des Ehrenamtes sowie die Zahl der hauptberuflich Tätigen. So gesehen ist die Frage nach der Bedeutung des Ehrenamtes eine Grund- und Zukunftsfrage der Kirche. Diese Frage hat allerdings in den letzten Jahren an Brisanz gewonnen. Stand noch in den 1970er Jahren meist die Aussage im Vordergrund: „die Kirche braucht andere Mitarbeiter“, so lautet die Frage heute eher: „Welche notwendigen, unverzichtbaren Aufgaben können Ehrenamtliche/ Freiwillige übernehmen?“

Das evangelische (reformatorische) Kirchenverständnis geht davon aus, dass es verschiedene Gaben, Aufgaben und Funktionen gibt, dass Aufgaben aber nicht von oben nach unten delegiert werden, sondern von unten nach oben, weil von der Basis her gedacht wird. Übertragen auf jugendliche Ehrenamtliche in der Konfirmand/innen-Arbeit bedeutet dies, dass sie in besonderer Weise begleitet, beraten und qualifiziert werden müssen. Dabei geht das Verständnis der Evangelischen Kinder- und Jugendarbeit von einer Subjektorientierung aus.

Allgemein konstatierte bereits der zweite Freiwilligensurvey, dass das Vorhandensein von Hauptberuflichen mit dem Formalisierungsgrad und somit mit der Hierarchisierung von Organisationen einhergeht und damit häufig einen Einfluss auf das Klima der Mitsprache hat⁷.

Für jugendliche Ehrenamtliche in der Konfirmand/innen-Arbeit bedeutet das zum einen, dass sie eine/n Ansprechpartner/in benötigen, der/die sie begleitet, berät und qualifizieren kann. Auf der anderen Seite ist es elementar wichtig, dass die ehrenamtlichen Jugendlichen als Subjekte wahrgenommen werden, die durch ihr Vorhandensein und ihr selbstständiges Handeln Konfirmand/innen-Arbeit aktiv mitgestalten. Für die Qualifizierung in der EKHN, in der 79% aller ehrenamtlichen Mitarbeitenden keine besonderen Qualifizierungen für die Konfirmand/innen-Arbeit durchlaufen haben, kann die Qualifizierung in

Modulen analog zur Jugendleitercard geschehen. Pädagogische Prinzipien dazu sind:

- Teilnehmerorientierung
- Subjektorientierung
- Prozessorientierung
- Erfahrungsorientierung
- Erlebnisorientierung
- Projektorientierung
- Exemplarisches Lernen
- Ganzheitlichkeit
- Handlungsorientierung
- Zielgruppenorientierung
- Methodenvielfalt⁸

Verbindliche Bausteine der Qualifizierung sind:

- Entwicklungsprozesse im Kindes- und Jugendalter
- Lebenssituationen von Kindern und Jugendlichen
- Arbeit in und mit Gruppen
- Rolle und Selbstverständnis von Kinder- und Jugendleiter/innen
- Aufsichtspflicht, Haftung, Versicherung
- Organisation und Planung

Insbesondere für junge Ehrenamtliche/ Freiwillige sollen schon vor Beginn der Mitarbeit Qualifizierungen stattfinden, die Persönlichkeitsentwicklung, Selbsterkenntnis und Selbstreflektion sowie Identitätsfindung fördern. Die Auseinandersetzung mit der eigenen Person, den Persönlichkeitseigenschaften, Stärken und Schwächen macht reflektierte und gabenorientierte Mitarbeit möglich. In diesem Sinne gehört Evangelische Kirche und Bildung zusammen. Besonders durch die Reformation wurde betont, dass das Wachsen im Glauben der Bildung bedarf. Schon für Martin Luther setzte ein mündiger Glaube voraus, dass jede/r selbst die Bibel lesen konnte und so gebildet war, dass sie/ er den kleinen Katechismus, das Bekenntnis für den alltäglichen Gebrauch, nicht nur auswendig kannte sondern auch weitergeben konnte, und damit sprachfähig im Glauben war.⁹ Damit war zu Luthers Zeiten schon ausgesprochen, dass Bildung für alle da sein sollte und nicht nur für wenige, die sich Bildung leisten konnten. So ist es auch unsere Aufgabe, uns konsequent für Bildungsgerechtigkeit und Bildungsteilhabe einzusetzen. Dazu bietet sowohl die Konfirmand/innen-Arbeit als auch die Qualifizierung Ehrenamtlicher für die Konfirmand/innen-Arbeit eine große Möglichkeit. Da mit Konfirmand/innen ein repräsentativer Durchschnitt aller Milieus und Schulformen erreicht wird, können auch Jugendliche Ehrenamtliche werden, die sonst seltener in einem Ehrenamt vorzufinden sind. Zu Beginn der Mitarbeit ist es insbesondere bei jugendlichen Ehrenamtlichen/ Freiwilligen wichtig, die eigenen Stärken und Schwächen und auch die der anderen zu erkennen. Gerade als Teammitarbeiter/in ist es sehr positiv, sich seiner Selbst bewusst zu sein und auch die anderen Teamer/innen bewusster mit ihren Stärken und Bedürfnissen wahrzunehmen. So können sie lernen, dass sie sich mit ihren Stärken und Schwächen ergänzen können, verschiedene Rollen ausfüllen und somit auch unterschiedliche Zugänge zu den Konfirmand/innen erhalten.

Um religiöse Sprachfähigkeit zu erlangen, ist es für die Teamer/innen positiv, sich mit ihrer eigenen religiösen Sozialisation auseinander zu setzen. Ein Team bietet hier für die Konfirmand/innen eine Bandbreite an Identifikationsmöglichkeiten und unterschiedlicher religiöser Sozialisation.

Die personale Kompetenz fokussiert die Entwicklung der individuellen Persönlichkeit. In der Teamarbeit rückt das soziale Geschehen, das Miteinander im Team in den Fokus.¹⁰ Gruppenregeln, Kommunikation, Konfliktfähigkeit und Feedback sind Kategorien sozialer Kompetenz.

In der Arbeit mit Konfirmand/innen kommt es immer wieder zu Konflikten. Die Teamer/innen sollen lernen, einen Konflikt differenziert wahrzunehmen, diesen besser zu verstehen und in einer Konfliktsituation souverän handeln zu können.

Ehrenamtliche in der Konfirmand/innen-Arbeit benötigen eine theologische Kompetenz, die auch Sprachfähigkeit des Glaubens und der eigenen Überzeugung beinhaltet. Mitarbeitende in der Konfirmand/innen-Arbeit müssen zentrale Inhalte und Texte der Bibel kennen und dazu auskunftsfähig sein. So ausgebildet können sich die jugendlichen Ehrenamtlichen zum einen gut in der Konfirmand/innen-Arbeit einbringen, zum anderen wird damit die Motivation gestärkt, was zu positiven Rückmeldungen führt. Häufig bleiben gut ausgebildete junge Ehrenamtliche länger im kirchlichen Ehrenamt als weniger gut ausgebildete, sie setzen sich auch in anderen Bereichen ein. Wie aus vielen Studien bekannt ist, haben Erwachsene, die bereits als Jugendliche positive Erfahrungen im Ehrenamt/ in der Freiwilligenarbeit gesammelt haben, als Erwachsene einen leichteren Zugang zum Ehrenamt/ zur Freiwilligenarbeit.

Gesamtgesellschaftlich ist das Ehrenamt eine Schlüsselfrage für die Zukunft der Bürgergesellschaft. Gerade deshalb widmen alle Jugendverbände dem Engagement Jugendlicher Aufmerksamkeit. Das Besondere am Evangelischen Ehrenamt von Jugendlichen, die in der Konfirmand/innen-Arbeit mitarbeiten wollen, ist, dass sie gerne bereits im Alter von 14 Jahren Verantwortung übernehmen möchten. In diesem Alter gibt es keine Fortbildungen zum Jugendleiter/ zur Jugendleiterin (Jugendleitercard). Die Qualifizierung zur Jugendleitercard wird in der Regel ab 15 Jahren angeboten, ab 16 Jahren kann man die Jugendleitercard dann erhalten. Deshalb ist es besonders wichtig, einführende Angebote für Jugendliche ab 14 Jahren vorzuhalten. Daraus erwächst auch ein besonderer Aufgabenbereich gerade für Hauptberufliche im Gemeindepädagogischen Dienst, die es gewohnt sind, Ehrenamtliche zu qualifizieren und von daher in der Lage sind, Qualifizierungen für Ehrenamtliche ab 14 Jahren zu modifizieren. Eine Zusammenarbeit zwischen Hauptamtlichen (Pfarrer/innen) und Hauptberuflichen (Mitarbeiter/innen im Gemeindepädagogischen Dienst) ist deshalb auch auf dieser Ebene neu zu denken.

Die Partizipation ist für alle Ehrenamtlichen wichtig und stärkt ihre Motivation.

Partizipation im jugendlichen Ehrenamt

Mitbestimmungs- und Gestaltungsmöglichkeiten müssen gewährleistet sein, nicht nur im tatsächlichen Ehrenamt vor Ort, sondern besonders auch in der Qualifizierungsmaßnahme für Ehrenamtliche ab 14 Jahren im Konfi-Einsteigerkurs. Eine Förderung des Ehrenamtes ist ohne angemessene Mitbestimmungs- und Gestaltungsmöglichkeit für Ehrenamtliche im kirchlich – religiösen Bereich nicht möglich. Für die Zukunft des Ehrenamtes ist es entscheidend, ob das Autonomiestreben der jugendlichen Ehrenamtlichen (und der potenziellen Mitarbeiter/innen) sowie deren Wünsche nach Mitbestimmung, Mitgestaltung und Partizipation in den kirchlichen Organisationen und Einrichtungen von den Hauptberuflichen und leitenden Ehrenamtlichen ernst genommen werden. Nur wo dieser Forderung in der Praxis entsprochen wird, werden kirchliche bzw. diakonische Organisationen und Einrichtungen Engagement fördernd sein. Viele, vor allem junge Menschen, sind nur motiviert dort mitzuarbeiten, wo sie wirklich gefragt sind und Partizipation nicht nur ein Schlagwort ist. Partizipation in der Fortbildung geschieht da, wo jugendliche Ehrenamtliche ernst genommen werden und von ihren Erfahrungen ausgegangen wird. Erst aufgrund dessen, was sie aus der Praxis berichten, wird die Qualifizierungsmaßnahme aufgebaut.

Jugendliche am „Rande“ der Gesellschaft sind als Ehrenamtliche unterrepräsentiert. Es müssen Anstrengungen unternommen werden, dass sie eingebunden werden und ihnen Möglichkeiten von Mitbestimmung und Eigenverantwortlichkeit gegeben werden, die ihnen eventuell im familiären und schulischen Umfeld verwährt bleiben.

Für Jugendliche ist es wichtig zu spüren, dass sie etwas bewegen.

Selbstwirksamkeit¹¹

Selbstwirksamkeit meint die individuelle, unterschiedlich ausgeprägte Überzeugung, dass man in einer bestimmten Situation die angemessene Leistung erbringen kann. Diese Überzeugung bezüglich der eigenen Fähigkeiten bestimmt, wie Menschen sich fühlen, denken, sich motivieren und handeln. Sie beeinflusst die Wahrnehmung und Leistung auf unterschiedliche Weise. Selbstwirksamkeit bezieht sich also auf die Überzeugung, dass man fähig ist, zu lernen oder bestimmte Aufgaben auszuführen.

Selbstwirksamkeitserwartung (SWE) bezeichnet in der Psychologie die eigene Erwartung, aufgrund eigener Kompetenzen gewünschte Handlungen erfolgreich selbst ausführen zu können. Eine Komponente der SWE ist die Annahme, man könne als Person gezielt Einfluss auf die Dinge und die Welt nehmen. SWE ist ein Bedürfnis des Menschen. Untersuchungen zeigen, dass Personen mit einem starken Glauben an die eigene Kompetenz größere Ausdauer bei der Bewältigung von Aufgaben aufweisen. Die vier Quellen der Selbstwirksamkeitserfahrung basieren auf einem Konzept von Albert Bandura aus den 1980er Jahren.

Die vier Quellen:

1. Eigene Erfahrungen

Eigene Erfahrungen haben den wichtigsten Einfluss auf die Ausbildung der Selbstwirksamkeit. Dadurch, dass Menschen erlebt haben, dass man durch eigene Anstrengung ein Ziel erreichen kann, wird bewirkt, dass man sich auch in Zukunft für fähig hält, schwierige Aufgaben zu bewältigen. Dabei wird gelernt, dass man sich für Zielerreichungen anstrengen muss. Wer das nicht erlebt, lernt auch nicht, dass er sie durch eigenes Handeln beeinflussen kann. Besonders wirken Situationen, in denen der Mensch zuerst nicht weiß, wie er zu einer Lösung gelangen könnte, aber durch eigene Anstrengungen nach und nach eine erfolgreiche Lösungsstrategie ausbildet. Erfolg bei der Bewältigung einer schwierigen Situation stärkt den Glauben an die eigenen Fähigkeiten, man traut sich auch in Zukunft solche Situationen zu, während Misserfolge dazu führen können, an der eigenen Kompetenz zu zweifeln und in Zukunft vergleichbare Situationen zu meiden.

2. Beobachten von Vorbildern oder Modellen

Beim Beobachten von Personen, die durch eigene Anstrengung eine schwierige Aufgabe bewältigen, kann ebenfalls Selbstwirksamkeit entstehen. Besonders dann, wenn die Menschen, die diese Aufgabe gemeistert haben, Fähigkeiten haben, die den eigenen Fähigkeiten gleichen. Dann traut man sich selbst zu, diese Aufgabe zu lösen. Andererseits demotiviert ein Misserfolg solcher Personen. Dabei gilt, je größer die Ähnlichkeit zu der beobachteten Person ist, desto stärker ist die Person von der Situation beeinflusst.

3. Soziale Überzeugung oder Unterstützung:

Auch durch Zuspruch von anderen gewinnt man Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten. Damit Selbstwirksamkeit entstehen kann, müssen die von außen herangetragenen Überzeugungen jedoch auch mit der Realität übereinstimmen. Man kann zuerst am Modell lernen, muss aber dann auch irgendwann tatsächlich Erfolg haben. Das heißt also, Jugendlichen, denen zugetraut wird, dass sie beispielsweise eine Gruppe anleiten können, strengen sich eher an. Sie glauben mehr an sich, als wenn der Hauptberufliche oder der leitende Ehrenamtliche an ihren Fähigkeiten zweifeln würde. Zugleich ist es immer wichtig, jemanden nicht unrealistisch zu fordern, denn das würde bei wiederholtem Misserfolg demotivieren.

4. Physiologische Reaktionen oder Zustände:

Da die Beurteilung von Situationen auch immer von körperlichen Empfindungen abhängt, ist eine weitere Einflussquelle die Beurteilung von physiologischen Zuständen in bestimmten Situationen. Herzklopfen, Schweißausbrüche, Hände zittern, Frösteln, Übelkeit, etc. gehen oft mit emotionalen Reaktionen wie Anspannung und Angst einher. Der Abbau von Stressreaktionen kann Menschen helfen, entspannter an Herausforderungen heranzugehen. Durch positive Beurteilung von physiologischen Begleiterscheinungen (wie Herzklopfen) wird Selbstwirksamkeit ausgelöst. Auch dazu ist es gut, modellhaft in einer Qualifizierungsmaßnahme bereits praktisch geübt zu haben.

Es gibt drei starke Einflussfelder auf die Selbstwirksamkeit.

Das erste Einflussfeld ist die Familie. In der Familie lernen Kinder größtenteils ihre physischen, kognitiven, sozialen und linguistischen Fähigkeiten. Die häusliche Umgebung auch Lernmaterialien und Geschwisterkonstellationen sind äußerst wichtig. Kinder vergleichen sich in diesem Umfeld zum ersten Mal mit anderen Menschen, das heißt mit Eltern und Geschwistern.

Das zweite Einflussfeld sind die Peers oder die Peergroup:

Einen großen Einfluss auf die Ausbildung von Selbstwirksamkeit haben die Freund/innen und Klassenkamerad/innen. In diesem Bereich spielt vor allem das Modelllernen eine große Rolle. Peers werden oft als ähnlich wahrgenommen, schon weil sie (im Gegensatz zu Geschwistern) im gleichen Alter sind. Oft bieten Peers auch erst die Möglichkeit, neue Dinge auszuprobieren. Zudem ist der Umgang miteinander in einer Gruppe eine wichtige Erfahrung, die nur durch Peers erlernt werden kann. Die Nutzung der Peergroup ist für die Qualifizierung jugendlicher Ehrenamtlicher sehr wichtig. Denn hier können sie am Modell lernen, dass etwa Gleichaltrige zum Teil schon positive Erfahrungen in ihrer Ehrenamtlichkeit gemacht haben. Sie können lernen, wie, in welcher Weise, mit welchen Ressourcen diese Aufgaben gelöst und gemeistert haben.

Das dritte Einflussfeld ist die Schule, sowie die außerschulische Jugendbildung:

In der Schule erweitern sie ihre kognitiven Kompetenzen und erwerben Wissen und Problemlösungsfertigkeiten. Ihre kontinuierlich getesteten, ständig mit anderen verglichenen Leistungen bewerten auch ihre intellektuelle Wirksamkeit. In der Schule, genauso wie in der außerschulischen Jugendbildung, bieten sich viele Möglichkeiten, das Lernumfeld so zu gestalten, das „mastery experiences“ auftreten können. In der außerschulischen Jugendbildung ist es besonders wichtig, dass die Leiterin/ der Leiter selbst über eine hohe Selbstwirksamkeit verfügen.

Wirkung der Selbstwirksamkeit:

Bevor Jugendliche handeln, überlegen sie erst. Sie entscheiden sich für ein Handlungsziel und planen die Handlung. Dann erst machen sie den ersten Schritt und führen die Handlung durch. Die Selbstwirksamkeit ist dabei eine entscheidende Größe.

Die Handlung wird also unterteilt in die Phase der Motivation und die Phase der tatsächlichen Handlung. Durch ein Qualifizierungsseminar werden die jugendlichen Ehrenamtlichen unterstützt. Vor allem Jugendliche zwischen 14 und 15 Jahren, die erste Erfahrungen als Ehrenamtliche machen, werden in ihrer Motivationsphase unterstützt. Nur wenn man überzeugt ist, dass eine Handlung zu dem führt, was man will, und dass man auch die Fähigkeit hat, die Handlung durchzuführen, wird man sich ein bestimmtes Ziel setzen.

Die Jugendlichen werden unterstützt in der Phase der tatsächlichen Handlung, indem sie bereits in der Qualifizierungsphase so tun als ob. Das heißt, es wird geplant, für Situationen, in denen sie sich tatsächlich später in der Wirklichkeit wieder finden können. Auch hier lernen sie am Modell. Sie lernen nicht nur am Modell der anderen Personen und Menschen, also

sowohl der Peers als auch der Leiterin/ dem Leiter, sondern auch, indem sie sich theoretisch an Situationen abarbeiten. Dadurch wird ihre Erfolgswahrscheinlichkeit erhöht. Außerdem fällt es ihnen leichter, den ersten Schritt zu tun. Überzeugt von ihrem Ziel, investieren die Jugendlichen in ihre Anstrengungen und zeigen viel Ausdauer, auch wenn es ihnen vielleicht manchmal oder gerade aufgrund ihres Alters schwer fällt.

3. Richtlinien zur Förderung verbandlicher Jugendarbeit

Simone Reinisch

Für eine Qualifizierung, wie sie hier dokumentiert wird, können Zuschüsse beantragt werden, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

I Richtlinien zur Förderung verbandlicher Jugendarbeit – Maßnahmenförderung – (MFR)

Richtlinie C: Maßnahmen für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in der Jugendarbeit

1. Gegenstand der Förderung

- a) Förderungsfähig sind Veranstaltungen der Fort- und Weiterbildung ehrenamtlicher Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter mit konzeptionellen, pädagogischen, rechtlichen und thematischen Inhalten.
- b) Methodenspezifische und medienspezifische Qualifizierungsmaßnahmen (z.B. Erlebnis- oder Theaterpädagogik) für ehrenamtliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sollten im Programm mindestens 2,25 Stunden der geförderten Programmzeit der Beschäftigung mit konzeptionellen, pädagogischen, rechtlichen und thematischen Inhalten ausweisen.
- c) Nicht gefördert werden Veranstaltungen mit überwiegend technischen, sportlichen oder religiösen Inhalten (z.B. Maßnahmen für Konfirmandinnen und Konfirmanden, Kulissenbau, Theaterwerkstatt, Basteln, musisch-instrumentelle Übungen, Sing- und Chorübungen, Sportveranstaltungen) sowie Veranstaltungen, die nicht in eigener Trägerschaft durchgeführt werden.

2. Veranstaltungsformen

- a) Tagesveranstaltungen mit mehreren Schulungseinheiten mit einer Gesamtdauer (ohne Pausen) von mindestens 4,5 Zeitstunden zu Nr. 1a, nicht aber zu Nr. 1b.
- b) Zweitägige Seminare mit Übernachtung (z.B. Samstag/Sonntag) mit Schulungseinheiten mit einer Gesamtdauer von mindestens 6 Zeitstunden.
- c) Mehrtägige Seminare mit Schulungseinheiten mit einer Gesamtdauer von mindestens 4,5 Zeitstunden pro Tag und mindestens zwei Übernachtungen, höchstens 12 Seminartage. An- und Abreise können als volle Tage gerechnet werden, wenn am An- und Abreisetag Schulungseinheiten von mindestens 1,5 Zeitstunden nachgewiesen werden, außer bei zweitägigen Seminaren (siehe b).
- d) Mehrtägige Seminare ohne Übernachtung werden gefördert. Für jeden Seminartag sind Schulungseinheiten mit einer Gesamtdauer von mindestens 4,5 Zeitstunden nachzuweisen.

3. Förderung

Die Förderung der Veranstaltungen beträgt je Tag und Teilnehmende oder Teilnehmenden bis zu 25,00 Euro. Die Höhe der Förderung wird pro Halbjahr vom Vorstand beschlossen. Die Förderung erfolgt nur im Rahmen der vorhandenen Fördermittel. Ein Rechtsanspruch auf Förderung besteht nicht. Die Förderung ist eine Anteilsförderung. Übersteigt der

Förderungsbetrag die Differenz zwischen Einnahmen und Ausgaben, erfolgt die Förderung nur in Höhe des tatsächlichen Differenzbetrages.

4. Teilnehmende

- a) Gefördert werden Teilnehmende, die im Jahr der Maßnahme mindestens das 14. Lebensjahr vollenden. Teilnehmende sind junge Menschen aus Hessen und den angrenzenden Bundesländern. Der Anteil der Jugendlichen aus Hessen muss in der jeweiligen Veranstaltung überwiegen (über 50%).
- b) Bei den Veranstaltungen kann bei je 6 Teilnehmenden bzw. angefangenen 6 Teilnehmenden eine weitere pädagogische Mitarbeiterin oder ein weiterer pädagogischer Mitarbeiter (PM) in die Abrechnung einbezogen werden. Auf der Teilnahmeliste sind diese als PM zu kennzeichnen.
Erläuterung: Ab der oder dem siebten Teilnehmenden und einer Leitungsperson kann eine weitere oder einer weiterer PM abgerechnet werden. Ab der oder dem dreizehnten Teilnehmenden, einer Leitungsperson und einer oder einem PM kann eine weitere bzw. ein weiterer PM abgerechnet werden.
- c) Die Mindestteilnahmezahl beträgt 7 Personen. Die Höchstteilnahmezahl beträgt 100 Personen.
- d) In allen übrigen Fällen erfolgt die Förderung in analoger Anwendung der Durchführungsrichtlinien des Landesverbandes zum Jugendbildungsförderungsgesetz.

5. Antragsverfahren

- a) Anträge werden jeweils für ein Halbjahr zum 15. Januar und zum 1. Juni eines jeden Jahres an die Geschäftsstelle gestellt.
- b) Über verspätet eingegangene Anträge (Nachträge) entscheidet der Vorstand.
- c) Über den Antrag und die Förderhöhe entscheidet der Vorstand. Der Antragsteller erhält darüber eine Mitteilung.

6. Abrechnung der Veranstaltung

- a) Eine Veranstaltung wird mit dem Verwendungsnachweisformular abgerechnet.
- b) Dem Verwendungsnachweis sind beizufügen:
 - eine von den Teilnehmenden eigenhändig unterschriebene Teilnahmeliste;
 - ein im Tagesablauf gegliedertes Programm mit Beschreibung der Arbeitseinheiten;
 - Bei Veranstaltungen mit erlebnispädagogischem Ansatz sind dem Verwendungsnachweis ein kurzer Bericht (halbe Seite) und das Programm mit den erlebnispädagogischen Inhalten (Aktion, Reflexion, Transferkontrolle) beizufügen.
 - eine Rechnung über die Unterkunft und Verpflegung bei mehrtägigen Seminaren mit Übernachtung bzw. eine Rechnung über die Verpflegung bei mehrtägigen Seminaren ohne Übernachtung;
 - Kopien werden nur dann anerkannt, wenn diese von der kassenführenden Stelle beglaubigt sind.
- c) Eine Veranstaltung ist spätestens 6 Wochen nach Veranstaltungsende mit vorgenanntem Verwendungsnachweis

abzurechnen. Bei später eingehenden Verwendungsnachweisen entfällt die Förderung.

7. Förderungsausschluss

Nicht gefördert werden:

- a) Veranstaltungen, die im Wesentlichen überwiegend wissenschaftlichen, parteipolitischen, sportlichen oder religiösen Charakter haben oder als Maßnahmen für Konfirmandinnen und Konfirmanden durchgeführt werden oder der Berufsausbildung bzw. der beruflichen Weiterbildung dienen;
- b) Veranstaltungen, die nicht vom Antragsteller als Träger eigenverantwortlich durchgeführt werden.

8. Einspruch gegen die Förderentscheidung

Kann die Geschäftsstelle einem Einspruch hinsichtlich der Förderung einer Veranstaltung durch die/ den Antragsteller/in nicht abhelfen, so hat der Antragsteller die Möglichkeit, gegen die Entscheidung der Geschäftsstelle innerhalb von zwei Wochen nach Bekanntgabe dieser Entscheidung Einspruch beim Vorstand einzulegen. Diese Frist bleibt auch dann gewahrt, wenn der Einspruch innerhalb dieser Zeit in der Geschäftsstelle eingeht. Der Vorstand entscheidet über den Einspruch abschließend.

4. Der erste Abend

4.1 Kennenlernabend I – Kennenlern-Spiele

Isabella Wabel
nach Vorlage
von Isabella
Wabel und Karin
Kirschmann

Kurzbeschreibung

Zum Einsteigerkurs hatten sich Jugendliche aus verschiedenen Gemeinden der EKHN angemeldet. So war davon auszugehen, dass sich die meisten Kursteilnehmer/innen aufgrund ihrer unterschiedlichen Heimatgemeinden nicht kennen würden. Daher sah das Programm des ersten Abends ein „bewusstes“ sich Begegnen in der Gruppe vor.

Die Einheit „Kennenlernen“ unterstützt die einzelnen Gruppenmitglieder darin, sich gegenseitig durch spielerische Aktionen zu entdecken und wahrzunehmen. Den Anfang bilden daher bewusst zwei Kennenlern-Spiele. Im ersten Spiel bleibt jede/r noch bei sich selbst und erzählt etwas von sich. Erst im zweiten Spiel treten die Einzelnen in Kontakt zueinander.

In der später folgenden Einheit „Wie erkläre ich Konfis ein Spiel?“ kommen die Teilnehmenden des Kurses noch einmal auf ihren eigenen Kennenlernabend zurück und reflektieren, weshalb es sinnvoll ist, das „sich Kennenlernen“ bewusst zu gestalten, wenn sich eine Gruppe zusammenfindet, in der sich zu Anfang nur Einzelne kennen.

Intention

Im Vordergrund steht das gezielte sich untereinander spielerische Kennenlernen von Teilnehmer/innen und Teamer/innen, das bewusste gestalten des Beginns einer neuen Gruppe. Die Gruppenmitglieder sollen durch die Einheit in schrittweise Kontakt zueinander aufnehmen. Daher ist der Ablauf des Abends bewusst so gehalten, dass er in seiner Abfolge zuerst bei jedem selbst bleibt, und dann ein gestaltetes auf den anderen Zugehen beinhaltet. Die Einzelnen in der Gruppe bewegen sich langsam aufeinander zu und bauen erste Berührungssängste ab. Mit Hilfe von Spielen werden nicht nur die Namen der Teilnehmenden und Teamer/innen bekannt, sondern auch etwas darüber, was dem Einzelnen wichtig ist, wo sie herkommen, ob und wie sie bereits ehrenamtlich in die KonfirmandInnen-Arbeit eingebunden sind u. v. m.

Methoden

Plenum, Singen, Kennenlern-Spiele, Gespräch

Vorbereitung

Im Vorfeld: Lügenwappen als Beispiel erstellen, Anleitung der Kennenlern-Spiele für Spielekartei verschriftlichen und für alle kopieren, Spielmaterial zusammenstellen

Direkt vor der Einheit: einen Stuhlkreis stellen, einen Materialtisch platzieren und bestücken, „Songbooks“ (oder Liedermappen) auf den Stühlen verteilen

Ablauf

Alle Gruppenmitglieder bekommen ein eigenes „Songbook“. Die ausgewählten Lieder sind eine Mischung aus bekanntem, modernem christlichen Liedgut bis hin zu Gebeten aus Taizé. Die Teilnehmenden

sitzen im Stuhlkreis und werden noch einmal willkommen geheißen. Dann beginnt das Plenum mit einigen Liedwünschen der Teilnehmenden. Hierdurch entsteht ein erstes Gemeinschaftsgefühl.

leerzeile

Kennenlern-Spiel 1 „WC-Rollen Spiel“

Der/die Spielleiter/in holt sich die Toilettenpapierrolle vom Materialtisch. Bei diesem Spiel sind selbstverständlich auch die Mitarbeitenden und die Spielleitung aktiv dabei.

„Keine Angst, ich möchte Euch keinen Vortrag über die richtige Benutzung von Toilettenpapier und WC-Bürsten halten. Nein, ich möchte etwas über Eure Gewohnheiten erfahren. Und deswegen bitte ich jede/n von Euch, sich so viele Blätter des Toilettenpapiers von dieser Rolle hier abzureißen, wie Ihr glaubt, durchschnittlich zu verbrauchen.“

Der/die Spielleiter/in gibt die Rolle nach links oder rechts in die Runde. Nachdem die Rolle wieder bei dem/der Spielleiter/in angekommen ist, reißt auch er/sie sich einige Blätter ab. Er/sie erzählt und erklärt durch sein/ihr aktives Umsetzen des Spieles die Spielregeln.

„Jedes Toilettenpapierblatt steht für etwas über Euch. Ihr könnt frei wählen, was Ihr über Euch erzählen möchtet. Wichtig sind dabei nur zwei Dinge: Mit dem ersten Blatt sagt Ihr bitte Euren Namen und für jedes weitere Blatt etwas über Euch, was Ihr den anderen mitteilen möchtet. (legt das erste Blatt vor sich auf den Boden) Mein Name ist ... (Legt das zweite Blatt ab) Ich komme aus ... (Legt das dritte Blatt ab) in meiner Freizeit ... ich am liebsten und (legt das vierte Blatt ab) ich bin heute hier, weil ...“

Für den Anfang ist es hilfreich, wenn sich alle der Reihe nach, so wie sie im Kreis sitzen, vorstellen, das erleichtert es vielen, sich wenigstens einige Namen zu merken. Deswegen schaut der/die Spielleiter/in nach links und sagt: „Was möchtest Du uns über Dich erzählen?“

Am Ende des Spieles liegen alle abgerissenen Toilettenpapierblätter im Stuhlkreis. Sollte sich jemand übernommen haben und zu viele Blätter abgerissen haben, ist es die Aufgabe der Spielleitung, diese/n Spieler/in zu unterstützen. Dies geschieht durch die Hilfestellung mit Fragen, wie „Was ist dein Lieblingsfach in der Schule?“, „Was isst du gerne?“, „Welches Lied hörst du momentan besonders oft?“ „Gibt es eine Sportart, die du besonders magst?“, usw. Eine gegenseitige Hilfestellung beim Mangel von Ideen nimmt den Peinlichkeitsfaktor und vermittelt den Teilnehmenden „Du stehst hier nicht alleine da, wir unterstützen Dich!“

Kennenlern-Spiel 2 „Lügenwappen“

Nachdem das Toilettenpapier eingesammelt ist, legt die Spielleitung das A4 Papier und die Kinderfilzstifte in die Mitte.

Auch bei diesem Spiel sind selbstverständlich die Mitarbeitenden und die Spielleitung aktiv dabei.

„Die nächste Aktion heißt das Lügenwappen. Dazu braucht jetzt jede/r von Euch ein Blatt Papier und einen Kinderfilzstift aus der Mitte.“ Nachdem sich jede/r ein Papier und einen Stift nach Wahl genommen hat, hält die

Spielleitung ein Beispielwappen so vor sich, das es alle sehen können und erklärt:

„Malt mit dem Stift den Rahmen eines Wappens auf Euer Papier, wie hier bei meinem Beispiel. In die Mitte des Wappens zeichnet bitte jede/r ein Oval und schreibt den eigenen Namen hinein. Unterteilt das Wappen dann mit einem Kreuz in vier Teile. In den Bereich links oben schreibt Ihr Euer 'Lieblingessen' hinein und in den Bereich rechts oben Eure 'Lieblingsband'. In den Bereich links unten schreibt Ihr Euer 'Lieblingstier' und in den Bereich rechts unten Euren 'Traumberuf'. Das Spiel heißt Lügenwappen, weil Ihr nur in drei Bereiche die Wahrheit schreibt und in einem Bereich ganz bewusst lügt. In welchem Bereich Ihr lügt ist vollkommen egal. Wichtig ist nur: Verratet niemandem, in welchem der vier Bereiche Ihr die Unwahrheit schreibt.“

Die Teilnehmenden malen und beschriften ihr Lügenwappen. Nachdem alle ihr Wappen fertig gestellt haben, erklärt die Spielleitung den Verlauf des Spieles: „Jede/r von Euch bekommt jetzt einen Kreppklebebandstreifen und klebt sich damit ihr oder sein eigenes Lügenwappen auf den Rücken. Lasst Euch dabei von Eurer Nachbarin oder Eurem Nachbar helfen.“ Nachdem jede/r einen Klebestreifen erhalten hat und alle Lügenwappen an den Rücken ihrer Besitzer kleben:

„Jetzt ist Euer Spürsinn gefragt. Wir alle stehen gleich auf und bewegen uns durch den Raum. Lest die Lügenwappen der anderen und überlegt bei jedem Wappen, welche Angabe gelogen sein könnte. Jede/r liest und entscheidet bitte für sich alleine. In den Bereich, in dem Ihr glaubt, dass die Besitzerin oder der Besitzer des Wappens gelogen hat, macht Ihr mit Eurem Kinderfilzstift einen Punkt hinein. Drückt bitte nicht zu fest auf, nicht dass der Filzstift auf die Klamotten des Wappenträgers durchfärbt. Wenn Ihr Euch alle gegenseitig bepunktet habt, dürft Ihr die Wappen wieder von Eurem Rücken nehmen und wir sammeln uns wieder im Stuhlkreis.“

Die Spieler/innen gehen durch den Raum, lesen die Wappen, stellen Vermutungen an und vergeben Punkte. Nachdem alle fertig sind:

„Wer von Euch möchte beginnen uns sein Lügenwappen vorzustellen? Vielleicht möchtet Ihr ja zu den einzelnen Antworten noch etwas erzählen. Bitte beginnt noch einmal mit Eurem Namen und den drei richtigen Antworten. Sagt auch dazu, wie viele dachten, dass die Antwort gelogen sei. Erzählt zum Schluss, in welchem Bereich Ihr gelogen habt und auch da, wie es die Gruppe eingeschätzt hat. Ich bin gespannt, welche Antworten die meisten Punkte erhalten haben und welche Antworten wirklich erlogen waren. Wer von Euch möchte anfangen?“

An die ersten Spiele schloss sich in diesem Kurs eine Informationsrunde über das Haus, freie Getränke, das Programm der kommenden Tage und einige aufgestellte Regeln an, die es einzuhalten galt. Im Anschluss gab es eine kurze Pause und den im Folgenden dokumentierten Spieleabend.

Rahmenbedingungen:**Alter:**

ab 12 Jahren

Zeit:

je nach Gruppengröße

Kennenlern-Spiel 1: ca. 25 Minuten

Kennenlern-Spiel 2: ca. 35 Minuten

Räumlichkeiten:

ein großer Raum mit Stuhlkreis oder einen Platz im Freien

Material:

“Songbooks“ oder Liedermappen, Begleitinstrument

für Kennenlern-Spiel 1: eine Rolle Toilettenpapier

für Kennenlern-Spiel 2: Kinderfilzstifte, A4 Papier, ein

Beispielwappen, Kreppklebeband

4.2 Kennenlernabend II

Spieleabend mit Riesen-Mikado-Stäben

Isabella Wabel
nach Vorlage
von Martin
Schindel

Kurzbeschreibung

Der erste gemeinsame Spieleabend, unter dem Motto „Begegnung“, lässt die Jugendlichen miteinander vertrauter werden. In dieser Einheit erfahren sie durch eigenes Erleben, wie es gelingt, dass „sich fremde Personen“ gezielt aufeinander zu bewegen und aufeinander einlassen. Die einzelnen Spiele sind bewusst so gewählt, dass jede/r Spieler/in zuerst für sich allein und dann mit einer/ einem Partner/in zusammen Aufgaben lösen muss. Auf diese Weise bewegen sich die Jugendlichen spielerisch langsam aufeinander zu.

Intention

Der Schwerpunkt des ersten Abends liegt auf dem „Ersten-Kontakt-knüpfen“. Die Jugendlichen durchleben aktiv und bewusst die Phase des Sich-Kennenlernens. Sie durchlaufen die Spiele und kommunizieren miteinander durch Sprache oder Hand-Auge-Koordination. Die Absprachen über die Bewegung und den Druck der Stäbe erfordert eine hohe Aufmerksamkeit und gegenseitiges Sich-Wahrnehmen und Aufeinander-Achten. Durch das gemeinsame Ausprobieren und den Spaß am Spiel erleben die Jugendlichen, wie in der Gruppe ein Gemeinschaftsgefühl wächst und Berührungsängste abgebaut werden. Sie erleben zudem, dass sich ein ganzer Spieleabend allein mit einem „Spielutensil“ gestalten lässt, hier mit Hilfe von Riesen-Mikado-Stäben.

Methoden

Einzelspiel, Partnerspiel, Plenum, Gruppenspiele

Vorbereitung

im Vorfeld: Vorbereiten und Kopieren der Mikado-Spiele für alle, Riesen-Mikado-Spiel und Augenbinden besorgen

am Abend: einen Stuhlkreis stellen, Riesen-Mikado-Spiel, Kopien zurechtlegen und Augenbinden für die Hälfte der Spielenden

Ablauf

Anleitung: 1. Teil

In der Mitte des Stuhlkreises liegen die Riesen-Mikado-Stäbe.
Erste Übungen mit dem Mikado-Stab.

Ein/e Mitarbeiter/in öffnet die Hülle der Mikado-Stäbe und beginnt:
„Mikado kennt sicher jede/r von Euch. Das gibt es in ganz unterschiedlichen Größen. Ich habe Euch hier ein besonders Großes mitgebracht. Wir wollen heute Abend zwar nicht Mikado spielen, doch für unser Vorhaben eignen sich die einzelnen Stäbe sehr gut.“

„Bitte räumt Eure Stühle an den Rand, sodass wir hier in der Mitte eine große Spielfläche haben. Dann bekommt jede/r von Euch einen Riesen-Mikado-Stab. Passt bitte auf, dass Ihr niemandem mit den Enden ins Gesicht stecht.“

Spiel 1

„Jede/r von Euch, der einen Stab bekommen hat, sucht sich jetzt bitte einen Platz im Raum. Legt Euch den Mikado-Stab waagrecht auf Eure Handflächen und balanciert ihn aus. Achtet darauf, dass Ihr nicht mit einem Stab einer Nachbarin oder eines Nachbarn zusammenstößt. Wenn Ihr so steht, dass Ihr genügend Platz um Euch herum habt, dann lasst Euren Stab von den Handflächen auf Eure Finger rollen und wieder zurück. Der Stab darf nur so viel Schwung haben, dass er nicht herunterfällt. Lasst ihn ein paar Mal hin und her rollen.“

„Bekommt Ihr langsam ein Gefühl für den Stab? Für sein Gewicht, seine Länge?“

Spiel 2

„Jetzt haltet den Stab bitte fest, indem Ihr die spitzen Enden des Mikado-Stabes leicht an die Fingerspitzen Eurer beiden Zeigefinger drückt. Es sieht jetzt aus, als würde der Stab zwischen Euren Händen schweben. Ihr müsst mit Euren Fingern dabei nicht fest drücken, ein leichter Druck reicht aus, dass der Stab nicht herunterfällt. Wenn Ihr den Stab sicher zwischen den Fingern habt, bewegt Euch langsam durch den Raum, ohne dabei eine/n Mitspieler/in zu berühren.“

„Ihr könnt dicht aneinander vorbeigehen, Euch durch eine enge Gasse schlängeln, bis in den Flur hinaus gehen und wieder zurückkommen, auf einen Stuhl steigen oder unter einem Tisch durchkriechen. Ihr könnt den Stab waagrecht oder senkrecht halten, ihn kreisen lassen, indem Ihr die Arme vor und zurück bewegt, ihn weit nach unten halten oder hoch über Euch. Sicher fallen Euch noch ganz andere Dinge ein, die Ihr mit dem Stab zwischen den Fingern ausprobieren könnt.“

Anleitung: 2. Teil
Spiele mit Partner/in

Spiel 3

„Jede/r von Euch braucht eine Partnerin oder einen Partner. Wenn Ihr eine/n gefunden habt, gebt mir bitte einen Eurer Mikado-Stäbe zurück, denn für das Spiel benötigt Ihr zu zweit nur einen Stab.“

Spielleiter/in sammelt die Hälfte aller Stäbe ein.

„Jede/r von Euch legt ihre/seine rechte Zeigefingerspitze an ein Ende des Mikado-Stabes. Drückt wieder ganz leicht gegen den Stab, sodass Ihr ihn sicher zwischen Euch halten könnt.“

Entscheidet, wer von Euch beiden zuerst ihren/seinen Partner durch den Raum dirigiert. Um die/den Partner/in zu leiten, sollt Ihr nicht miteinander sprechen, sondern etwas fester gegen den Mikado-Stab drücken. Bewegt die/der Führende ihren/seinen Zeigefinger nach oben oder unten, kann sie/er damit über den Stab der/dem Partner/in ohne Worte signalisieren, ob sie/er in die Knie gehen oder sich strecken soll. Möchte die/der Geführte die Führung übernehmen, drückt sie/er etwas fester gegen den Stab und signalisiert so, dass sie/er nun die Führung übernimmt. Ihr könnt die Führungsrolle ruhig häufiger wechseln. Achtet wieder darauf, dass Ihr

niemanden und nichts berührt. Ihr könnt auf Eurer Wanderung unter andern Stäben durch oder über sie hinweg steigen, Euch mit dem eigenen Stab einmal drehen, in die Hocke gehen oder Euch strecken, nach draußen wandern und wieder hereinkommen.“

Spiel 4

Steigerung 1: Sich gegenseitig mit zwei Mikado-Stangen führen. Eine Stange wird von dem linken, die andere Stange von dem rechten Zeigefinger gehalten. Wieder durch den Raum laufen, ohne sich zu berühren und sich unterschiedliche Aufgaben stellen. Auch hier die Führungsrolle zwischendurch wechseln.

Spiel 5

Steigerung 2: Einem/einer Spieler/in der Zweiergruppe werden die Augen verbunden. Der/die Sehende soll nun die/den Blinde/n durch ein leichtes Drücken der Stäbe durch den Raum lenken. Haben die Spielenden genügend Mut, können sie auch nach draußen ins Gelände gehen oder Treppenstufen steigen.

Theorieimpuls

Die Jugendlichen setzen sich wieder im Stuhlkreis zusammen und bekommen Tipps und Hinweise, wie sie selbst mit Riesen-Mikado-Stangen Spiele anleiten können.

„Denkt immer daran, die Enden der Mikado-Stangen sind spitz. Hier besteht eine Verletzungsgefahr, besonders für Gesicht und Augen bei den Spielenden. Zum Toben etc. sind sie also nicht geeignet. Für kleinere Kinder ist das Spiel nur sehr bedingt geeignet! Das Mindestalter liegt bei 10/11 Jahren.“

„Hin und wieder kommt es vor, dass eine Stange bricht. Werft sie sofort weg, auch wenn dem Spiel dann ein Stab fehlt. Das Holz splittert extrem!“

„Es gibt ganz unterschiedliche Spielmöglichkeiten, wie Ihr die Mikado-Stäbe einsetzen könnt. Zum einen wie normales Mikado. Hierbei sind fünf Spieler/innen die maximale Gruppengröße. Eine zweite Möglichkeit sind Spiele mit dem Ziel „aufeinander achten“, indem sich die Spielenden gegenseitig mit ein oder zwei Mikado-Stäben führen und die Stangen dabei nur mit den Fingerspitzen berühren. Darüber hinaus könnt Ihr als Variationen bzw. zu lösende Aufgaben Geschicklichkeits-Parcours aufbauen (Übersteigen von etwas, balancieren auf einer Linie, unter etwas hindurch krabbeln, treppauf und treppab, einen mit Sägespänen markierten Weg durch den Wald usw.)“

„Eine weitere Steigerung ist das Verbinden der Augen. Auch könnt Ihr Wettbewerbe auf Zeit starten. Eine echte Herausforderung ist das Bilden von Dreiergruppen. Das ist allerdings nicht für Spieler/innen unter 13/14 Jahren geeignet.“

„Mit Mikado-Stäben lassen sich aber auch Geschicklichkeits-Spiele für Einzel-Spieler/innen gestalten. Hierzu kann eine Stange auf einem ausgestreckten Finger oder dem Fuß balanciert werden, ein/e Spieler/in

muss im Kreis um eine Stange laufen, während sie/er diese nur mit dem kleinen Finger festhalten darf; es muss ein kleiner Lichtschalter betätigt werden, während die Stange nur mit drei Fingern geführt werden darf usw. Sicher habt Ihr noch viele Ideen und könnt noch weitere Spiele erfinden.“

Rahmenbedingungen:
Alter: ab 14 Jahren
Zeit: 1 Stunde
Räumlichkeiten: ein großer Raum mit Stuhlkreis und viel Platz zum Spielen
Material: Arbeitsblätter, ein Riesen-Mikado-Spiel, Augenbinden für die Hälfte der Spielenden

Tipps:

Ein Riesen-Mikado-Spiel kostet ca. 25,- €.

Eine mögliche Bezugsquelle ist der Laden in Hephata oder evtl. weitere Geschäfte mit Produkten aus Behinderten-Werkstätten. Hersteller ist „Haus Hall“, in 48712 Gescher. Es hat die Produkt-Nummer 25324.

4.3 Gebote für den Einsteiger/innenkurs-Konfi

Simone Reinisch

Kurzbeschreibung:

Wir legen gemeinsam Regeln für die Gruppe fest. Gebote für den Einsteigerkurs-Konfi haben wir bereits vorformuliert.

Intention:

Das Thema dieser Arbeitseinheit sind die Gebote, die Gruppenregeln, die sich diese Gruppe selbst geben soll, um gut miteinander drei Tage zu arbeiten. Gleichzeitig lernen sie aufgrund dieser Einheiten, dass es Gebote und Regeln gibt, die bereits vorgegeben sind, z. B. durch Gesetze, wie das Jugendschutzgesetz. Außerdem lernen sie, dass es möglich ist, Grundregeln mit der Gruppe zusammen auszuhandeln. Das zeigt gleich zu Anfang, wer sich für welche Gebote und für ein gutes Miteinander stark macht. Sie lernen in dieser Einheit, dass es wünschenswert ist, dass sich alle zu diesen Regeln verhalten, und mitteilen, wie, und in welcher Weise diese Regeln umsetzbar sind.

Methoden:

Kurztexte zu Geboten sind bereits in der Mitarbeiter/innen-Mappe vorhanden, Flipchart, Diskussion

Vorbereitung:

Die Teamer/innen haben sich bereits auf Gebote für den Einsteigerkurs-Konfi geeinigt, diese sind bereits in der Mappe für jede/n Teilnehmer/in abgeheftet. Es ist ein Flipchart vorhanden, an der weitere Regeln und Gebote angeschrieben werden können. Es sind genügend Stifte vorhanden, so dass die Teilnehmer/innen die Regeln/ Gebote unterschreiben können.

Ablauf:

Die Teilnehmer/innen bekommen eine Teilnehmer/innen-Mappe, in der sich bereits Gebote für den Einsteigerkurs-Konfi befinden. Ihnen wird erklärt, dass die Teamer/innen sich bereits auf diese Gebote geeinigt haben.

1. Gemeinsam werden die Gebote gelesen.
2. Die Teilnehmer/innen stellen Rückfragen zu den Geboten.
3. Die Gebote werden diskutiert.
4. Die Teilnehmer/innen werden befragt, ob es Gebote oder Regeln gibt, die sie sich darüber hinaus selbst als Gruppe für die nächsten drei Tage geben möchten.
5. Die Teilnehmer/innen geben Gruppenregeln an.
6. Nachdem sie eine Gruppenregel gesagt haben, wird in der Gruppe diskutiert, ob diese Regel angeschrieben wird.
7. Die Regeln werden angeschrieben.
8. Die Teilnehmer/innen unterschreiben alle diese Regeln.

Anhang:

Gebote für den Einsteigerkurs-Konfi:

1. Die Leiter/innen haben einen guten Plan für das Seminar. Darum hörst Du auf sie.
2. Wo immer Du bist und bei allem, was Du tust, trägst Du zu guter Gemeinschaft und einer guten Seminaratmosphäre bei.

3. Bei Ansagen redest Du nicht, weil Du weißt, dass Dazwischenquatschen die Sache unnötig verlängert und Deine freie Zeit „frisst“.
4. Dein Handy ist beim Essen, bei den Einheiten und während der Nachtruhe ausgeschaltet, weil Du nicht möchtest, dass es bis zum Ende der Freizeit in den unergründlichen Tiefen einer Mitarbeiter/innentasche verschwindet.
5. Zu allen Programmpunkten (Essen, Einheiten, Abendprogramm) bist Du pünktlich da, damit es immer rechtzeitig losgehen kann.
6. Gewalt gegen andere, dissen, mobben und lästern hast Du nicht nötig, weil sie Ausdruck von Schwäche und einem miesen Charakter sind.
7. Als Mädchen betrittst Du kein Jungenzimmer und als Junge kein Mädchenzimmer, weil Du die Privat- und Intimsphäre der anderen achtest und respektierst.
8. Ein fremdes Zimmer betrittst Du nur, wenn die Bewohner/innen zu Hause sind und Du erwünscht bist.
9. Da Du die Nachtruhe und das Schlafbedürfnis anderer achtest, bist Du um 23:00 Uhr auf Deinem Zimmer und hältst ab 24:00 Uhr Nachtruhe (= Licht aus, Handy aus, RUHE) bis 07:30 Uhr.
10. Du bist in ein schönes und sauberes Haus gekommen. Weil Du das zu schätzen weißt, wirst Du es nicht beschädigen, verdrecken und Deinen Müll ordentlich entsorgen.

Gruppenregeln, die sich die Teilnehmer/innen selbst gegeben und unterschrieben haben:

- einander zuhören
- ausreden lassen
- vertraulich mit Informationen umgehen (Schweigepflicht)
- verständnisvoll sein
- andere Meinungen akzeptieren
- Anteilnahme zeigen
- andere ernst nehmen
- niemanden auslachen
- keinen Druck ausüben
- nicht hinter dem Rücken reden
- keine abwertenden Kommentare

Rahmenbedingungen:
Alter: ab 14 Jahren
Zeit: ca. 30 Minuten
Räumlichkeiten: Ein Raum mit Stuhlkreis
Material: Mappen für Teilnehmer/innen mit Blättern, auf denen die Gebote für den Einsteigerkurs-Konfi bereits abgedruckt sind, Flipchart, Stift

Die Einheit regt die Teilnehmer/innen dazu an, sich stärker als bisher in der Arbeit mit Konfirmand/innen zu religiösen Themen zu artikulieren. Aus der Ev. Jugendarbeit ist uns bekannt, dass Jugendliche und Spiritualität gut zusammen passen. Insbesondere dann, wenn sie zu einem Seminar kommen, das sich mit der Frage des Mitarbeiter/in-Seins in der Konfirmand/innen-Arbeit beschäftigt. Die Jugendlichen sind stärker als andere eine homogene Gruppe, die sich für das Thema Glauben und Religion interessieren und sich teilweise als gläubig bezeichnen. Auch sie haben Fragen, in welcher Weise man mit Jugendlichen/ Konfirmand/innen den Glauben thematisieren kann. Manchmal sind sie unsicher, wie sie christliche Themen transportieren können. Dennoch darf man nicht vergessen und das muss auch Fortbildungsinhalt sein, dass man in der Arbeit mit Konfirmand/innen auf unterschiedliche Jugendliche trifft. Eine soziologische Einteilung in Milieus oder eine Klassifizierung in verschiedene Typen ist problematisch und trotzdem auch notwendig. Hinter der Frage „Wie ticken Jugendliche?“ stehen unverwechselbare Individuen. Wichtiger Lehrinhalt ist, dass Mitarbeiter/innen verstehen, dass Form und Inhalt übereinstimmen müssen, bzw. dass Authentizität nötig ist. Spiritualität hat auch immer einen ästhetischen Aspekt, das hat nichts mit Oberflächlichkeit zu tun. Denn gerade dabei stellen sich Jugendliche und Konfirmand/innen die Frage: Passt das zu mir? Im Jugendalter ist vor allem ein greifbares Gegenüber nötig, z. B. jugendliche Ehrenamtliche in der Konfirmand/innen-Arbeit. Es ist wichtig, dass gerade sie, der Auseinandersetzung der Konfirmand/innen mit den Themen der Gläubigkeit und Religiosität begegnen und nicht ausweichen. Religion hängt auch mit dem Selbstbild zusammen. Häufig geht es um sehr existenzielle Fragen, wo komme ich her, wer bin ich, wo gehe ich hin? Die jugendlichen Mitarbeiter/innen müssen darauf vorbereitet werden, dass das ein schwerer Balanceakt sein kann, einerseits mit den Konfirmand/innen zusammen zu sein, gleichzeitig aber auch ein Gegenüber zu bilden, das sich leitend einmischt. Denn Konfirmand/innen spüren, ob und was den Teamer/innen der eigene Glaube bedeutet. Das ist eine Brücke zur Spiritualität, zum „Leben in Fülle“. In der Arbeit mit Jugendlichen können wir oft solche spirituellen Momente sehen und entdecken, z. B. bei Jugendfreizeiten, beim Schlafen am Strand, beim Beobachten der Sterne, bei Nächten der Lichter, bei Jugendgottesdiensten, usw. Wichtig ist es, in einer Qualifizierung zu vermitteln, dass in solchen Momenten häufig eine Konzentration auf sich erfolgt, die sich dann weitert, in dem auch der/die andere oder das Ganze in den Blick genommen werden kann. Gut ist es, von außen Impulse zu setzen, aber vieles fängt auch von ganz alleine bei Jugendlichen/ Konfirmand/innen an, sich zu regen. Das wurde auch in dieser Qualifizierung deutlich.

5.1 Andacht I, Mose 1, 28

Teilen – damit die Erde bewohnbar bleibt

Isabella Wabel
nach Vorlage
von Karin
Kirschmann

Kurzbeschreibung

Diese Andacht beschäftigt sich mit 1.Mose 1, 28

Intention

Thema der Andacht ist die Bewahrung der Schöpfung
Teilnehmende und Mitarbeitende versammeln sich, und nehmen sich
gemeinsam Zeit für Gott, sie setzen sich mit Hilfe von Bildern und Texten
mit der Schöpfung auseinander. Gott hat die Welt den Menschen
geschenkt, diese dürfen sie nutzen, haben jedoch auch den Auftrag sie zu
bewahren und nicht auszubeuten, sondern mit Bedacht zu handeln.
Dankbarkeit für Gottes Geschenk an uns Menschen.
Das Erleben einer Andacht mit PowerPointfolien soll das Interesse der
Teilnehmenden wecken, auch selbst Andachten mit neuen Medien kreativ
zu gestalten. Sie erleben die „Erde“ als Ausgangspunkt der Besinnung im
Sehen und Hören, sich Einlassen, mit- und weiterdenken. Sie erkennen am
eigenen Erleben, dass Inhalte, die nicht allein durch Worte vermittelt
werden, eindrücklicher sind.
Durch die Aktion mit den Karten werden die Teilnehmenden darauf
angesprochen, in ihre Lebenswelt zu schauen und sich selbst im Thema
„Bewahrung der Schöpfung“ wieder zu finden.

Methoden

Singen, liturgische Elemente, PowerPointfolien, Meditation, Kurztexte zu
den Folien, gemeinsame Aktion

Vorbereitung

Im Vorfeld: Sieben passende PowerPointfolien zusammenstellen,
Liedblätter für alle kopieren, ein Foto von der Erde als Planet für die
gestaltete Mitte raussuchen,
Vor Ort: einen Stuhlkreis in U-Form stellen, eine Leinwand aufbauen,
Beamer und Notebook anschließen und ausrichten, eine Mitte mit blauem
Tuch, Teelichtern, Karten und Stiften gestalten, Klangschale bereitstellen,
Kerzen vor Andachtsbeginn entzünden

Ablauf

Die Teilnehmenden kommen in den Raum, die Teelichter brennen bereits
und setzen sich in den Stuhlkreis. Wenn alle sitzen und ruhig geworden
sind, beginnt die Andacht.

1. Einführungsworte: „Wir feiern diese Andacht im Namen Gottes, der die
Quelle allen Lebens ist, im Namen von Jesus Christus, der uns das
Teilen vorgelebt hat und im Namen des Heiligen Geistes. Amen“
2. Gemeinsam wird das Lied: „Hevenu schalom alejchem“¹² gesungen.
3. Die PowerPointfolien werden gezeigt und zu jeder Folie ein
entsprechender Text vorgelesen.

Die Folie 1 bis zu Beginn Folie 2 wird von improvisierter, gezupfter Gitarrenmusik begleitet. Die Folien sollten nicht zu schnell gewechselt werden, sodass die einzelnen Bilder wirken können und Zeit zum Nachdenken über die vorgelesenen Texte bleibt.

Folie 1: Bibeltext zu 1. Mose 1, 28

„Und Gott segnete die Menschen und sagte zu ihnen: „Seid fruchtbar und vermehret euch! Füllt die ganze Erde und nehmt sie in Besitz! Ich setze euch über die Fische im Meer, die Vögel in der Luft und alle Tiere, die auf der Erde leben, und vertraue sie eurer Fürsorge an.“¹³

Folie 2: Gott, wir freuen uns über die Weite des Himmels. Du hast eine zarte Schutzhülle mitgegeben. Ohne die Atmosphäre könnten wir nicht atmen. Doch die Schutzschicht wird dünner, weil wir mit unseren Autos und Flugzeugen, der Massentierhaltung und den Sprühdosen die Luft belasten.

Folie 3: Das sprudelnde Wasser erfrischt uns. In unserem Land verbraucht jeder Mensch 127 Liter Wasser pro Tag, während 4 Milliarden Menschen gar keinen oder unzureichenden Zugang zu sauberem Wasser haben.

Folie 4: Die Bäume spenden uns Schatten, die Blumen erfreuen uns mit leuchtenden Farben und selbst auf trockenem Boden gedeihen noch Pflanzen, die Frucht tragen. Warum lassen wir zu, dass die Regenwälder abgeholzt werden, damit auf den Flächen Rinder weiden können?

Folie 5: Den Tieren schauen wir gerne zu und wir nutzen ihre Gaben. Viele Tierarten sind schon ausgestorben, weil Menschen ihren Lebensraum zerstört haben.

Folie 6: Der Tisch ist reich gedeckt – aber nicht für alle Menschen auf dieser Erde.

Folie 7: Wir müssen miteinander teilen, damit die Erde bewohnbar bleibt!
Und was kannst **Du** dazu beitragen?

4. Gemeinsam wird das Lied „Eine Handvoll Erde“¹⁴ gesungen.

5. Durchführung der gemeinsamen Aktion:

Einführung in die Aktion

„Wir Menschen sind verantwortlich für die Erde – das ist Gottes Auftrag an uns. Es gibt vieles, was wir als Einzelne tun können: Müll vermeiden, weniger Auto fahren oder fliegen und vieles andere mehr, ihr wisst das alle. Nur, wenn jede/r seine Gaben und Fähigkeiten für das Ganze einbringt wird diese Erde überleben.“

„Ihr alle macht der Welt ein großes Geschenk, indem ihr ehrenamtlich in Eurer Gemeinde mitarbeitet. Du schenkst einen Teil Deiner Zeit den Konfis

und dem Pfarrer oder der Pfarrerin in Deiner Gemeinde. Das, was Dir Spaß macht und was Du gut kannst mit anderen zu teilen, macht die Welt lebendiger. Ob das Singen ist oder Fußball spielen, Breakdance, Zuhören oder Kochen. Nimm Dir einen Zettel aus der Mitte. Aus ihm soll nun ein Gabenzettel werden. Schreibe eine Sache auf, die Du besonders gut kannst und gerne in den Konfi-Unterricht einbringen möchtest. Du kannst Dich dabei mit Deiner Nachbarin oder Deinem Nachbarn beraten.“

Umsetzung der gemeinsamen Aktion

Die Teilnehmenden und Mitarbeitenden holen sich einen Zettel aus der Mitte und beschriften ihn mit einem dicken Filzstift. Nachdem alle mit dem Schreiben fertig sind:

„Bitte legt Eure beschrifteten Gabenzettel wieder zurück in die Mitte. Dreht sie dabei um, sodass die Schrift auf der Unterseite des Zettels ist und sie keiner lesen kann.“

Nachdem alle Zettel wieder in der Mitte liegen:

„Nehmt Euch nun einen Gabenzettel aus der Mitte, der nicht Euer eigener ist. Schaut ihn Euch erst an, wenn Ihr wieder auf Eurem Platz sitzt.“

Wenn alle auf ihren Plätzen sitzen:

„Wir wollen nun gemeinsam beten. Ich beginne das Gebet und gebe Euch ein Zeichen, dann lest Ihr reihum vor, was auf Euren Gabenzetteln steht. Wir beginnen bei ... und beenden die Runde bei Nach jedem Gabenzettel erklingt ein Klangschalenton. Bitte wartet diesen ab und lasst ihm einen Moment Raum, bevor der Nächste von Euch seinen Gabenzettel vorliest.“

6. Das gemeinsame Gebet wird gesprochen.

„Gott, wir freuen uns an der Schönheit dieser Erde und wir wollen das, was wir gut können fruchtbar machen für andere. Wir wollen ...“

Reihum werden nun die Gabenzettel vorgelesen und nach jeder Gabe erklingt die Schale.

„ ... Amen“

7 Segen:

„Möge Gott neu in Dir zur Welt kommen.

Möge Gottes Gegenwart Dein Leben hell machen.

Möge Dir Kraft zuwachsen selbst mehr und mehr Mensch zu werden.

Amen.“¹⁵

Rahmenbedingungen:
Alter: ab 14 Jahren
Zeit: ca. 30 Minuten
Räumlichkeiten: ein Raum mit Stuhlkreis in U-Form und Verdunklungsmöglichkeit
Material: Liedblätter für alle, Begleitinstrument (Gitarre), Beamer, Notebook, ggf. Verlängerungskabel, Mehrfachsteckerleiste, Leinwand, weiße Wand o. ä., PowerPoint-Präsentation mit sieben passenden Bildern, Foto von der Erde als Planet, Moderationskarten, dicke Filzstifte, Klangschale, Teelichter, ein blaues Tuch, Streichhölzer

Kurzbeschreibung

Eine Sonntag-Morgen-Andacht zur Bibelstelle Micha 4, 1 – 5, anlässlich der ökumenischen Friedensdekade 2010, die dieses Jahr 30 Jahre alt wird.

Intention

Das Thema der Andacht ist Frieden. Die Teilnehmer/innen sammeln sich am Morgen zum gemeinsamen Gebet und um eine Geschichte zu hören. Sie sollen aufgrund der Bestandteile dieser Andacht lernen, dass eine Andacht zum Mitgestalten einlädt. Es geht um das An-Denken, einen Moment inne halten und an Gott denken. In dieser Andacht ist eine Pantomime zu einem begleitenden Vorlesetext eingebaut, um den Text zu verdeutlichen. Die Bibelstelle Micha 4, 1 – 5 spielt eine zentrale Rolle, sie soll bearbeitet und ausgelegt werden, so, dass sie jungen Menschen etwas sagt.

Methoden

Singen, Beten, Text lesen, Pantomime, gemeinsame Aktion

Vorbereitung

Im Vorfeld: Liedblatt für alle kopieren,

Vor Ort: einen Stuhlkreis stellen, eine Mitte gestalten, einen Stuhl zentral hinstellen, einen Friedensweg legen

Ablauf

1. Gemeinsam wird das Lied „Lass uns den Weg der Gerechtigkeit gehen“¹⁶ gesungen.
2. Der Bibeltext Micha 4, 1 – 5 wird vorgelesen.

„Es kommt eine Zeit, da wird der Berg, auf dem der Tempel des Herrn steht, unerschütterlich fest stehen und alle anderen Berge überragen. Die Völker strömen zu ihm hin. Überall werden die Leute sagen: »Kommt, wir gehen auf den Berg des Herrn, zu dem Haus, in dem der Gott Jakobs wohnt! Er soll uns lehren, was recht ist; was er sagt, wollen wir tun!« Denn vom Zionsberg in Jerusalem wird der Herr sein Wort ausgehen lassen. Er weist mächtige Völker zurecht und schlichtet ihren Streit, bis hin in die fernsten Länder. Dann schmieden sie aus ihren Schwertern Pflugscharen und aus ihren Speerspitzen Winzermesser. Kein Volk wird mehr das andere angreifen und niemand lernt mehr das Kriegshandwerk. Jeder wird in Frieden bei seinen Feigenbäumen und Weinstöcken wohnen, niemand braucht sich mehr zu fürchten. Der Herr, der Herrscher der Welt, hat es gesagt. Jetzt allerdings lebt noch jedes Volk im Vertrauen auf seinen eigenen Gott und nach dessen Weisungen. Wir aber vom Volk Israel gehen unseren Weg im Vertrauen auf den Herrn, unseren Gott; ihm und seinen Weisungen folgen wir. Und so bleibt es in alle Zukunft.“¹⁷

3. Es wird die Geschichte des Turmwächters der Stadt Jerusalem erzählt und von einer anderen Person pantomimisch dargestellt.¹⁸

4. Einen Friedensweg mit Pflastersteinen legen.
Die Wegweiser mit der Aufschrift „Frieden“ und „Streit“ sind bereits vorbereitet und einige Pflastersteine aus Papier schon mit Worten beschriftet. Die leeren Pflastersteine werden nun von den Jugendlichen mit Eigenschaften beschriftet.
Die Wegweiser „Streit“ und „Frieden“ liegen auf dem Boden. Seile oder Kreppklebeband markieren die jeweiligen Wege. Die Jugendlichen sortieren die Pflastersteine den beiden Wegen zu.¹⁹

Frieden

- Freundschaft
- Großzügigkeit
- Offenheit
- Ehrlichkeit
- Liebe
- Selbst- und Nächstenliebe
- Beschützen
- Hilfsbereitschaft
- Verzeihen
- Glück
- CISV (Children's International Summer Villages)
- Gastfreundschaft
- Vergeben
- Verschiedenheit
- Mut
- Gegenseitiges Verständnis
- Aufeinander zugehen
- Andere akzeptieren wie sie sind

Streit

- Lüge
- Neid
- Nur an sich denken
- Geiz
- Ausgrenzen
- Krieg
- Kampf
- Eifersucht
- Kaputte Familien und Tote und Verletzte
- Gewalt
- Rache
- Gier
- Unverständnis
- Hass
- Wenn alle gleich behandelt werden
- Fremde ausschließen
- Wut

5. Gemeinsam wird das Lied „Hevenu schalom alejchem“²⁰ gesungen.
6. Gebet:
*„Guter Gott, wir danken Dir, dass Du uns das Leben schenkst.
Immer wieder erleben wir Streit.
Aus manchem Streit entsteht sogar Krieg.
Und Menschen müssen sterben.
Dabei willst Du uns sagen, wie wir miteinander leben können.
Wir bitten Dich: Hilf uns verstehen, wie wir friedlich miteinander leben können. Hilf den Großen dieser Welt, dass sie lernen, keine Kriege mehr zu führen.“*²¹
Gemeinsam beten wir, wie uns Jesus Christus zu beten gelehrt hat:
Vater unser im Himmel, ...
7. Segen:
*„Gott segne uns und behüte uns. Gott lasse sein Angesicht leuchten über uns und sei uns gnädig. Gott erhebe sein Angesicht auf uns und schenke uns seinen Frieden. Amen.“*²²

Rahmenbedingungen:
Alter: ab 14 Jahren
Zeit: ca. 30 Minuten
Räumlichkeiten: großer Raum mit Stuhlkreis
Material: Tuch und Kerze für die Kreismitte, Liedblätter, Bibel, die Geschichte des Turmwächters, die Wegweiser „Frieden“ und „Streit“, Kreppklebeband oder Seile, kopierte Pflastersteine, dicke Filzstifte

5.3 Abendabschluss I – „100 Lichter Kirche“

Isabella Wabel
nach Vorlage
von Martin
Schindel

Kurzbeschreibung

Spät am Abend lässt eine schummrige, stille Kirche, allein durch Kerzen beleuchtet, die Jugendlichen zur Ruhe kommen. Hier wird Spiritualität sichtbar und greifbar. Die gesungenen Gebete aus Taizé, in die jede/r schnell einstimmen kann (er)füllen den Kirchenraum. Eine frei erzählte biblische Geschichte nimmt die Zuhörer mit in eine vergangene Zeit – und gewinnt in der Gegenwart Gestalt. Die sich anschließende Stille gibt den Jugendlichen Zeit, angestoßenen Gedanken nachzugehen oder in der Geschichte zu verweilen. Das Gebet gibt jedem Raum, seine Gedanken und Dinge des Tages Gott zu erzählen und mit der Bitte um seinen Segen den Tag zu beschließen.

Intention

Die Jugendlichen erleben durch ihre aktive Teilnahme am Abendabschluss, wie Spiritualität gestaltet werden kann. Sie entdecken, wie es gelingt, Atmosphäre zu gestalten und erkennen, dass Stille viele Gesichter hat. Der meditative Charakter der Abendandacht lässt die Jugendlichen im Singen der Taizé-Gebete bewusst Gemeinschaft im Glauben erleben und vermittelt ihnen, dass im Hören aktive Auseinandersetzung mit biblischen Inhalten geschieht. Der Abendabschluss regt die Konfi-Mitarbeiter/innen an, Spiritualität in ihren Konfi-Gruppen bewusst zu gestalten.

Methoden

Stille, Singen, Gebet, Geschichte

Vorbereitung

Im Vorfeld: Fotos und Bilder aus der Natur und von Menschen aus der ganzen Welt zusammensammeln, jedes Foto und Bild einzeln einrahmen, Stumpenkerzen und Untersetzer zusammensuchen bzw. besorgen, Vorlese- oder Erzählgeschichte aussuchen

Vor Ort: Einen Stuhlkreis im Altarraum stellen, die Fotos und Bilder im Mittelgang gegen die Bankreihen lehnen und jeweils eine Kerze mit Untersatz davor stellen, so dass ein beleuchteter Weg von der Eingangstür bis in den Altarraum entsteht, die restlichen Kerzen im Altarraum/Chorraum verteilen, alle Kerzen anzünden, bevor die Teilnehmer/innen die Kirche betreten.

Ablauf

Die Jugendlichen treten durch die für sie offen stehende Tür der Kirche ein und werden vom Schein der Kerzen willkommen geheißen.

1. Ankommen in der Kirche.
Die Kirche ist nur mit Kerzen und Teelichtern beleuchtet.
Einige Kerzen strahlen die Fotografien und Bilder an.
2. Stillezeit
3. Gemeinsam wird das Lied „Laudate omnes gentes“²³ gesungen.
Der Gesang wird von einer Person angestimmt und einige Male wiederholt. Mit der Zeit werden immer mehr in den Gesang einstimmen. Die Anwesenden finden langsam zur Ruhe.
4. Geschichte/Text nach Wahl

5. Gemeinsam wird das Lied „Laudate Dominum“²⁴ gesungen.
6. Gebet
7. Segen
8. Stillezeit
9. verlassen der Kirche

Die Atmosphäre der Kerzen wird so lange aufrechterhalten, bis die/ der letzte Jugendliche die Kirche verlassen hat.

Rahmenbedingungen:
Alter: ab 14 Jahren
Zeit: ca. 30 Minuten
Räumlichkeiten: Kirche mit Stuhlkreis im Altarraum
Material: ca. 100 Stumpenkerzen, Untersetzer für die Kerzen, Streichhölzer, ca. 20 Bilder und Fotos in Rahmen (maximal A4), Vorlese- oder Erzählgeschichte

5.4 Abendabschluss II – „Steh auf und geh!“

1. Könige 19, 1-8

Isabella Wabel
nach Vorlage
von Martin
Schindel

Kurzbeschreibung

Im Mittelpunkt des zweiten Abendabschlusses steht das gemeinsame Abendmahl im Gedenken an und aus Dankbarkeit dafür, dass Jesus für alle Menschen starb und auferstanden ist.

Intention

Die Jugendlichen verinnerlichen, dass Jesus das letzte Mahl mit seinen Jüngern im Angesicht einer Bedrohung von außen feierte. Sie erleben und begreifen, dass sie genauso wie die Jünger zur Gemeinschaft derer gehören, die Glauben und Gemeinde-Arbeit für sich entdeckt haben und im Dienst Gottes stehen, auch wenn sie von Außenstehenden müde belächelt werden.

Die Konfi-Mitarbeiter/innen wissen, dass sie ungeduldig mit einzelnen Konfirmand/innen sind, sie manches Mal an ihre Grenzen stoßen, sie sauer auf den/die Pfarrer/in sind oder sie zweifeln und Gottes Handeln in einzelnen Situationen selbst nicht verstehen. Der Begriff „Sünde“ der für eine Beziehungsstörung zwischen sich, anderen und Gott steht wird an diesem Abend für die Jugendlichen greifbar und sie erleben die Vergebung Gottes als ein Geschenk, dass für jede/n einzelne/n Empfänger/in in Liebe geschieht.

Sie sprechen sich diese Vergebung gegenseitig zu indem jede/r das Brot und den Traubensaft an seine Nachbarin, seinen Nachbarn weiter gibt und so zu Austeiler/in und Empfänger/in zugleich wird.

Methoden

Singen, Gebet, Geschichte, Abendmahlsfeier

Vorbereitung

Siehe Abendabschluss 1

Ablauf

1. Ankommen in der Kirche.
Die Kirche ist nur mit Kerzen und Teelichtern beleuchtet.
Einige Kerzen strahlen die Fotografien und Bilder an.
2. Stillezeit
3. gemeinsam wird das Lied „Laudate omnes gentes“²⁵ gesungen.
Der Gesang wird von einer Person angestimmt und einige Male wiederholt. Mit der Zeit werden immer mehr in den Gesang einstimmen.
Die Anwesenden finden langsam zur Ruhe.
4. Bibeltext der Geschichte: *„Ahab berichtete Isebel alles, was Elija getan und dass er alle Propheten Baals umgebracht hatte. Da schickte Isebel einen Boten zu Elija und ließ ihm sagen: »Die Götter sollen mich strafen, wenn ich dich morgen um diese Zeit nicht ebenso umbringen werde, wie du meine Propheten umgebracht hast!« Da packte Elija die Angst und er floh, um sein Leben zu retten. In Beerscheba an der Südgrenze von Juda ließ er seinen Diener zurück und wanderte allein weiter, einen Tag lang nach Süden in die Steppe hinein. Dann setzte er sich unter einen*

Ginsterstrauch und wünschte den Tod herbei. »Herr, ich kann nicht mehr«, sagte er. »Lass mich sterben! Ich bin nicht besser als meine Vorfahren.« Dann legte er sich unter den Ginsterstrauch und schlief ein. Aber ein Engel kam, weckte ihn und sagte: »Steh auf und iss!« Als Elia sich umschaute, entdeckte er hinter seinem Kopf ein frisches Fladenbrot und einen Krug mit Wasser. Er aß und trank und legte sich wieder schlafen. Aber der Engel des Herrn weckte ihn noch einmal und sagte: »Steh auf und iss! Du hast einen weiten Weg vor dir!« Elia stand auf, aß und trank und machte sich auf den Weg. Er war so gestärkt, dass er vierzig Tage und Nächte ununterbrochen wanderte, bis er zum Berg Gottes, dem Horeb, kam.“²⁶

(Geschichten vorlesen oder erzählen)

5. Abendmahl
6. Gemeinsam wird das Lied „Meine Hoffnung und meine Freude“²⁷ gesungen.
7. Gebet
8. Segen
9. Stillezeit
10. verlassen der Kirche

Rahmenbedingungen:
Alter: ab 14 Jahren
Zeit: ca. 30 Minuten
Räumlichkeiten: Kirche mit Stuhlkreis im Altarraum
Material: ca. 100 Stumpenkerzen, Untersetzer für die Kerzen, Streichhölzer, ca. 20 Bilder und Fotos in Rahmen (maximal A4), 1. Könige 19, 1-8 als Erzähl- oder Vorlesegeschichte, Traubensaft, Fladenbrot, Kelch, Teller oder Körbchen, einige weiße Einmalservietten

6. Rolle, Rollenwechsel und Erwartungen als Konfirmand/innen– Unterrichts–Mitarbeiter/innen

Simone Reinisch

Kurzbeschreibung

In dieser Einheit wird erarbeitet, dass sich (häufig innerhalb eines halben Jahres) ein Rollenwechsel vollziehen soll, von dem/der Konfirmand/in hin zum/zur Mitarbeiter/in. Es geht darum, sich bewusst zu werden, wie die neue Rolle ausgefüllt werden kann sowie welche Erwartungen ich an mich, die Konfirmand/innen und den/die Leiter/in stelle.

Intention

In dieser Arbeitseinheit geht es in erster Linie darum, dass Mitarbeiter/innen als Personen gefragt sind. Die Teilnehmer/innen sollen sich und ihre neue Rolle kennenlernen und reflektieren. Es geht um eine Stärkung der Selbstwahrnehmung und um die Artikulation und Präsentation in der Gruppe.

Methoden

Plenumsarbeit, Einzelarbeit, Kleingruppenarbeit, Mind–Mapping

Vorbereitung

Arbeitsblatt für alle kopieren, zwei menschengroße Plakate und dicke Filzstifte, drei verschiedenfarbige Moderationskarten für jede/n Teilnehmer/in und Klebeband oder Pinnadeln bereit legen, Plakatwand mit den drei Fragen beschriften, einen Stuhlkreis stellen

Ablauf

Anleitung: 1. Teil

Das Verhalten und Eigenschaften von Teilnehmenden und Mitarbeitenden beleuchten

Die menschengroßen Plakate und einige dicke Filzstifte liegen in der Mitte des Stuhlkreises.

„Es gibt erhebliche Unterschiede zwischen Teilnehmer/in sein und Mitarbeiter/in sein. „Bei Euch vollzieht sich ein Rollenwechsel. Was das genau heißt, worauf es ankommt, möchten wir in dieser Arbeitseinheit klären.

Eine Person von Euch, am besten der/die körperlich Kleinste legt sich auf das Plakat und wir zeichnen die Umrisse ein. Das Plakat betiteln wir:

„Der/die Teilnehmer/in‘.

Auf das andere Plakat zeichnen wir die gleichen Umrisse und nennen es:

„Der/die Mitarbeiter/in‘.“

„Den ersten ‚Papiermenschen‘ teilen wir nun vertikal in der Mitte mit einer gestrichelten Linie, rechts ein Plus (+) und links ein Minus (-). Nun ordnen wir der jeweiligen Seite Eigenschaften zu.“

„Ich bitte eine/n von Euch zu schreiben. „Nennt das Verhalten/ Verhaltens-Soll??/ die Eigenschaften des Konfis‘, z. B.: gelangweilt sein, stören, selbständig arbeiten, mitarbeiten, rumalbern, zuhören...“

Nach dem Beenden dieser Sequenz folgt die Rolle, das Verhalten des/der Mitarbeiters/in. Hier sollen die positiven Eigenschaften des/der Mitarbeiters/in aufgeschrieben und in körperliche und geistige Fähigkeiten unterteilt werden.²⁸

„Den zweiten ‚Papiermenschen‘ teilen wir horizontal mit einer gestrichelten Linie. Die geistigen Fähigkeiten schreiben wir in die obere Hälfte, die körperlichen in die untere Hälfte.“

„Bitte sammelt Eigenschaften, von denen Ihr glaubt, dass sie wichtig für Mitarbeitende sind, und tragt diese in den Papiermenschen ein, z. B.: kreativ, handwerklich begabt, bastelt gerne, kann gut reden, moderieren, präsentieren, hört zu, übernimmt Verantwortung, klärt Konflikte ...“

Anleitung: 2. Teil²⁹

Die Betrachtung der eigenen Stärken und Schwächen

Die Teilnehmer/innen bekommen eine Liste mit Eigenschaften.

„Wie jeder Mensch hast Du Stärken und Schwächen, alle anderen im Team natürlich auch. Manche von Euch können gut zuhören, andere sind glänzende Animatoren/innen, manchen gelingt es leicht An- und Abreisen zu organisieren, ... Ein Team ist gut beraten, die Stärken jedes und jeder Einzelnen zu kennen und mit ihnen zu arbeiten. Natürlich können im Laufe der Zusammenarbeit auch Rollen im Team wechseln. Wer mit seiner lauten Stimme immer für Ruhe sorgt, könnte auch andere auf seine/ihre Weise mal für eine leise Arbeitsatmosphäre sorgen lassen. Dazu ist es gut zu wissen, was Dir liegt, um Dich später mit den anderen darüber auszutauschen.“

„Schau Dir die folgende Seite mit Eigenschaften an und markiere in grüner Farbe, was auf Dich zutrifft. Vielleicht fallen Dir auch noch nicht genannte Eigenschaften und spezielle Begabungen von Dir ein, dafür sind noch freie Linien vorhanden. Schau Dir die Liste für Dich an. Lies Dir die Liste noch einmal durch und markiere in roter Farbe die Eigenschaften, die nicht auf Dich zutreffen, die Du aber gerne erreichen würdest. Überlege Dir nun, wie die Schritte sein könnten, um diese Eigenschaften zu erreichen. Nimm Dir dafür ungefähr 10 Minuten Zeit. Dann hast Du 5 Minuten Pause.“

„Danach findet Euch bitte zu zweit zusammen. Am besten mit jemandem, mit dem ihr bereits ein Vertrauensverhältnis habt und geht zusammen 20 Minuten spazieren. Jede/r von Euch hat nun 10 Minuten Zeit, um mit seinem/seiner Partner/in zu beraten, welche Eigenschaften er/sie noch erreichen möchte, und wie er/sie das in der nächsten Zeit verfolgen könnte. Das Gespräch zwischen Euch ist vertraulich. Wir werden in der Großgruppe nicht darüber sprechen, es sei denn, jemand von Euch möchte nach der Zusammenarbeit gerne etwas über den Prozess berichten.“

Kreativ	Skeptisch	Geduldig
Humorvoll	Kritisch	Mutig
Zuhörend	Treu	Offen
Freundlich	Vertrauensvoll	Gläubig
Fürsorglich	Witzig	Geschickt
Ideenreich	Sportlich	Sensibel
Fröhlich	Zuverlässig	Feinfühlig
Mitfühlend	Mitreißend	Überzeugend
Hilfsbereit	Integrierend	Ausgleichend
Ordentlich	Intelligent	Aufmerksam
Ruhig	Zupackend	Selbstkritisch
Verständnisvoll	Kommunikativ	Machtvoll
Charmant	Musikalisch	Kontaktfreudig
Zuversichtlich		

Anleitung: 3. Teil ³⁰

Die Klärung der eigenen Erwartungen

Die Teilnehmer/innen bekommen Moderationskarten in drei Farben und dicke Filzstifte.

„Jeder Mensch, der in einer Gruppe mitarbeitet, hat Erwartungen. Es ist wichtig, diese Erwartungen erst einmal für sich und dann im Team zu klären. Unausgesprochene Erwartungen, die der Gruppe/ der Leitung nicht mitgeteilt werden, können zu Enttäuschungen führen.“

„Zur Klärung der Erwartungen, die Ihr als Mitarbeiter/innen habt, sind an dieser Plakatwand drei Fragen vorbereitet. Zu jeder Frage habe ich eine andersfarbige Karte gehängt.

Gelb: Diese Erwartungen habe ich an die Gruppe ...

Blau: Die Erwartungen habe ich an den/die Pfarrer/in (bzw. KU-Leiter/in) ...

Grün: Ich kann zum Gelingen des KU-Unterrichtes/ der Freizeit beitragen ...

Bitte schreibe Deine Erwartungen auf die entsprechendfarbigen Karten.“

Anleitung: 4. Teil ³¹

Die Sortierung der beschriebenen Moderationskarten im Plenum

„Jetzt kann jeder/jede von Euch seine/ihre Erwartungen der Gruppe mitteilen. Es ist wichtig, dass jeder/jede das sagt (anhängt), was er/sie aufgeschrieben hat.

Es macht nichts, wenn Vorredner/innen das Gleiche oder etwas Ähnliches gesagt haben. Im Gegenteil, Mehrfachnennungen lassen ähnliche Erwartungen oder gleiche Interessen sichtbar werden.

Ich bitte Euch sehr aufmerksam zuzuhören.

Wir beginnen mit den Erwartungen an die Gruppe. Nachdem der/die Erste vorgelesen hat, wird die Karte angepinnt. Wenn der Inhalt der nächsten Karte dazu passt, kommt sie ganz in die Nähe. Spricht sie einen anderen Themenkreis an, wird sie weiter entfernt angehängt. Man nennt das

„clustern“. So verfahren wir auch mit den Erwartungen an die Gruppenleitung und an Euch selbst.“

Anleitung: 5. Teil³²

Das Feedback der Teilnehmenden zu den angepinnten Erwartungen

„Nachdem Ihr alle Eure Erwartungen geäußert habt, ist es wichtig, eine Rückmeldung zu geben. Wir nennen dass Feedback. ‚Was ist Euch an den Erwartungen besonders aufgefallen?‘ ‚Gibt es Erwartungen, die Ihr für unerfüllbar haltet, warum?‘“

Hier schließt sich eine kurze Plenumsdiskussion an.

Anleitung: 6. Teil

Feedback der Teilnehmenden zur Arbeitseinheit

„Ich hätte nun gerne auch ein Feedback von Euch, nämlich was ihr von dieser Arbeitseinheit mit nach Hause nehmt und was ihr dort ändern bzw. umsetzen möchtet.

Jede/r von Euch bildet jetzt einen kurzen Satz: „Ich nehme mir jetzt vor...“

Wer den Igelball in der Hand hat, redet, die Anderen hören zu. Keine/r kommentiert mehr.“

Rahmenbedingungen:
Alter: ab 14 Jahren
Zeit: 3 Stunden (inklusive Pause)
Räumlichkeiten: ein großer Raum mit Stuhlkreis und Platz, um an Tischen einzeln arbeiten zu können und um Karten zu beschriften
Material: 2 menschengroße Plakate, dicke Filzstifte, Arbeitsblätter, Moderationskarten in drei Farben, Klebeband oder Pins, Flipchart oder Pinnwand, Igelball

Kurzbeschreibung

Ohne Nahrung können wir nicht leben. Jede/r Teilnehmer/in bringt ihre/seine eigenen Erfahrungen und Vorstellungen im Bezug auf Nahrungsmittel, Mahlzeiten und Essensgewohnheiten mit. Die einen bevorzugen Fastfood, die Nächsten ernähren sich am Liebsten von Süßigkeiten und die Dritten vermeiden alles, was aus tierischen Produkten hergestellt wird.

Essverhalten und die Vorlieben der Einzelnen sind meist durch die eigene Familie oder den Freundeskreis geprägt. Manche beziehen bewusst Stellung, anderen geht es primär darum, dass es schmeckt und sie satt werden. Doch kaum einer reflektiert: Wie viele Mahlzeiten nehme ich am Tag zu mir? Zu welchen Uhrzeiten tue ich dies? An welchen Orten esse ich? Vor dem Fernseher, in der Schulkantine oder am Esstisch im Familienkreis? Was kommt bei mir auf den Tisch?

Die Jugendlichen gehen von ihrem eigenen Geschmack aus. Bei der gemeinsamen Zubereitung erkennen sie, dass es verschiedene Vorlieben gibt. Auch in Gemeinschaft essen, ist keine Selbstverständlichkeit. Die einen kennen sie überhaupt nicht, die Nächsten verbinden sie mit verkrampftem Schweigen und die Dritten freuen sich auf die gemütliche Atmosphäre und die Zeit füreinander. Im Alltag essen Jugendliche häufig zwischen Tür und Angel.

Das zur Verfügung stehende Geld bestimmt, was auf den Tisch kommt. Es gibt einen Unterschied zwischen dem, was gerne gekauft würde und dem was finanziell erschwinglich ist. Trotzdem lassen sich nicht nur Jugendliche von Werbung beeinflussen, indem sie sich das gönnen, was an Marken und „In-Produkten“ angepriesen wird. Auch für Freizeiten und Gruppenaktionen steht den Mitarbeitenden ein begrenztes Budget für die Verpflegung der Gruppe zur Verfügung. So bestimmt sich der Essensplan durch das, was möglich ist.

In dieser Einheit geschieht eine aktive Auseinandersetzung mit den Lebensmitteln, die die Jugendlichen konsumieren. Wissen sie aus welchen Ländern ihre Nahrungsmittel stammen? Haben sie generell ein Interesse daran? Wie gesundheitsbewusst ernähren sich Einzelne? Kennen sie Schad- und künstliche Zusatzstoffe?

Beim „do-it-yourself Abendessen“ steht sowohl das Essen als auch dessen Zubereitung im Mittelpunkt und begleitet die Gruppe über den Tag hinweg.

Intention

Diese Einheit gibt den Jugendlichen die Möglichkeit, sich mit verschiedenen Essgewohnheiten auseinanderzusetzen. In der Begegnung mit Nahrungsmitteln, eigenem Geschmack, der Beeinflussung durch Werbung und dem sich Zeit nehmen etwas selbst zuzubereiten, erhalten die Jugendlichen die Möglichkeit Unbekanntes auszuprobieren, Geschmack wahrzunehmen und bewusst Essen zuzubereiten und in geschütztem Rahmen eigene Essgewohnheiten und Vorlieben zu reflektieren. Sie lernen durch die Teilnehmenden innerhalb ihres eignen Kurses

Nahrungsunverträglichkeiten oder Allergien kennen und den bewussten Umgang damit. Durch das aktive Einkaufen und Verarbeiten gewinnen die Teilnehmenden einen Blick dafür, aus welchen Ländern die Lebensmittel stammen, was fairer Handel bedeutet, bzw. weshalb es sinnvoll ist, Produkte aus der Umgebung zu kaufen.

Jugendliche tun gerne etwas Praktisches miteinander. So stärkt und aktiviert die Einheit die sozialen Fähigkeiten der Kursteilnehmer/innen. Sie erkennen, dass sie aufeinander angewiesen sind, sie ihre Zeit, ihr Wissen und ihre Begabungen gemeinsam einsetzen können, um eine ihnen gestellte Aufgabe zu lösen. Auf diese Weise lernen Jugendliche von Jugendlichen indem sie die Küche als Experimentierfeld nutzen.

Das Gelingen einer Aktion oder einer Freizeit hängt stark von einer guten Verpflegung ab. Schlechtes Essen verbreitet schlechte Laune und steigert die Unausgeglichenheit einer Gruppe. Gutes Essen hingegen hebt die Stimmung und lässt ein entspanntes Arbeiten zu.

Die Aufgabe, eine Mahlzeit für eine größere Gruppe zuzubereiten, ist eine Herausforderung. Rezepte müssen hochgerechnet und größere Mengen an Lebensmitteln verarbeitet werden. Zudem benötigt das gemeinsame Vorbereiten der Mahlzeit einiges an Zeit. Es bietet sich Raum wahrzunehmen und zu begreifen, was es alles zu tun gibt, bevor das fertige Essen auf dem Tisch steht.

Es ist hilfreich, wenn die Mitarbeiter/innen in der Lage sind, ihre eigenen Vorstellungen und Ideen nicht aktiv einzubringen, sondern als zurückhaltende Unterstützer auftreten. Dies setzt voraus, dass sie bereits über genügend eigene Kocherfahrung verfügen, um der durchführenden Gruppe weiterführend helfen zu können.

Die Tischgemeinschaft der Gruppe lässt sich durch ein Abendmahl innerhalb des Abendabschlusses noch einmal symbolisch aufgreifen und auf einer anderen Ebene ins Bewusstsein rufen.

Methoden

Plenum, Gruppenentscheidung, Waldausflug, Einkaufstour, Kleingruppenarbeit, Umgang mit Küchenutensilien, Umgang mit Lebensmitteln, Umgang mit offenem Feuer, Umgang mit Sicherheitsvorkehrungen und -regeln, Umgang mit Rezepten

Vorbereitung

Ist es zeitlich oder räumlich nicht möglich, mit einer Teilgruppe gemeinsam einzukaufen oder im Wald Feuerholz zu sammeln, werden alle benötigten Lebensmittel oder Grillkohle bereits im Vorfeld besorgt. Dies bedeutet, dass eine Vorentscheidung über mögliche Rezepte zu treffen ist.

Findet der Einkauf vor Ort statt, können die Rezepte vor Ort frei gewählt werden oder die Teilnehmenden bringen eigene Rezeptvorschläge mit. Für letzteres ist im Vorfeld anzugeben, in welche Bereiche die Rezepte fallen, wie „Salat“ und/oder „Nachtisch“.

Für den Notfall einige Rezepte vorhalten, falls zu wenige mitgebracht werden. Dabei bewusst welche mit bekannten und unbekannten Zutaten wählen.

Im Vorfeld: Vorauswahl der Salatrezepte mit Zubereitungsanleitung für alle Teilnehmer/innen kopieren, überdimensionale Speisekarte vorbereiten, evtl. Einkaufen der benötigten Lebensmittel und/oder der Grillkohle, Kartons für Reisig und Zapfen besorgen, Leiterwagen o. ä. entleihen oder Einsatzbereitschaft überprüfen, Grill oder Dreibeinrost auf Vollständigkeit hin überprüfen, Grillbesteck zusammensuchen, Aufgaben für die einzelnen Kleingruppen verschriftlichen

Vor Ort: Pinnwand vorbereiten, Platz in der Küche schaffen, gibt es weitere Tische, weitere Tische vorbereiten, an denen Kleingruppen arbeiten können

Nicht aus dem Blick verlieren: wie viele Personen können bei der Zubereitung aktiv helfen, was ist pro Kleingruppe an Küchenutensilien vorhanden, was lässt sich zweckentfremdet einsetzen, wie flache Teller als Schneidebretter, und welche Utensilien müssen von zuhause mitgebracht werden?

Ablauf

Die Einheit ist zweigeteilt. Der erste Teil wird in der Mittagszeit durchgeführt, der zweite am Abend.

Aufgaben für die einzelnen Kleingruppen

Phase 1: In der Mittagszeit

- 1) *Holzsammelteam*
- 2) *Einkaufsteam*
- 3) *Team Feuerstelle*

Phase 2: Am Abend

- A) *Feuer- und Grillteam*
- B) *Salatteams*
- C) *Buffet- und Spülteam*

Wer viel Zeit hat, oder ein ganzes Wochenende nur zum Thema Kochen und Verpflegung anbietet, kann natürlich mit Kleingruppen auch selbst Brot backen oder Nudeln herstellen. Bitte in jedem Fall alle Rezepte und Anleitungen schriftlich vorhalten und nur mit bewährten Rezepten arbeiten. Die Rezepte sind im Vorfeld auszuprobieren, um Fehlerquellen zu beheben.

Phase 1

Raum mit Stuhlkreis vorbereiten, in der Mitte liegen Klebepunkte, Moderationskarten und dicke Filzstifte, Pinnwand zurechtstellen, überdimensionale Speisekarte an die Wand hängen

„Auch wenn ihr gerade erst zu Mittag gegessen habt, wollen wir uns jetzt mit unserem Abendessen beschäftigen. Wie wir Euch bereits erzählt haben, seid Ihr heute Abend für unser aller Abendessen verantwortlich. Dazu müssen wir allerdings schon jetzt einiges gemeinsam vorbereiten.“

Schritt 1: Zusammenstellung des Abendessens

„Als erstes müssen wir beschließen, was wir eigentlich genau essen möchten. Es soll Salate und Grillgut geben. Hier an der Wand findet Ihr nebeneinander, wie in einer langen Menükarte, zum einen eine Auflistung von möglichen Salaten mit den Zutaten und zum anderen Grillgut, welches wir auf den Grill legen könnten. Um unser aller Geschmack zu treffen, alles aufessen zu können und um keine Lebensmittel zu verschwenden, bedarf es einer Vorauswahl. Jeder von Euch bekommt gleich drei Klebepunkte. Lest Euch genau durch, was die Menüliste an Kulinarischem für Euch bereithält und verteilt Eure drei Klebepunkte auf die drei Speisen, die Ihr heute Abend am liebsten genießen möchtet. Die Speisen mit den meisten Klebepunkten werden wir gemeinsam zubereiten.“

Jede/r Teilnehmende und jede/r Mitarbeitende bekommt drei Klebepunkte. Gemeinsam studieren nun alle die überdimensionale Speisekarte und verteilen ihre Klebepunkte.

Beispiel einer überdimensionalen Speisekarte:

Kartoffel-salat		Reissalat		Gurken-salat		Steak		Grillkäse	
Zutaten: Kartoffeln, Gemüse- brühe, Zwiebeln, (Speck- würfel), Essig, Öl, Salz, Pfeffer		Zutaten: Reis, Jogurt, Mayonnaise, Tomate, Apfel, Paprika, Käse, saure Gurken, (gekochter Schinken), Essig, Öl, Salz, Pfeffer		Zutaten: Gurke, gehackter Dill, Öl, Salz, Pfeffer		Hähnchen- fleisch		Vegeta- rische Spieße	

Medi- terranean Nudelsalat		Tomaten-/ Mozzarella Salat		Schäfer- salat		Schweine- fleisch Spieße		Folien- kartoffeln	
Zutaten: Spaghettini, Rucola, Zwiebel, Kapern, dunkle Oliven, Knoblauch, Essig, Öl, Salz, Pfeffer		Zutaten: Tomaten, Mozzarella, Basilikum, Oliven, Essig, Öl, Salz, Pfeffer		Zutaten: Schafskäse, Tomaten, Gurken, Paprika, Zwiebel, hartgek. Eier, Petersilie, Essig, Öl, Salz, Pfeffer		Lamm- fleisch		Garnelen- spieße	

Schritt 2: Aufteilung in die Teams

- 1) *Holzsammelteam*
- 2) *Einkaufsteam*
- 3) *Team Feuerstelle*

Nachdem alle Klebepunkte verteilt sind und alle wieder sitzen, werden im Plenum zuerst die verschiedenen Aufgaben besprochen. Danach teilen sich die Teilnehmenden in Teams auf.

„Heute Mittag sollten wir folgende drei Punkte abarbeiten: „Holz sammeln“, „einkaufen“ und „Feuerstelle säubern“, um heute Abend unnötigen Stress zu vermeiden. Ich habe Euch alle drei Aufgaben in verschiedenen Farben an die Pinnwand geheftet. Denkt daran, jede/r von Euch kann nur in einer Gruppe helfen.“

Mitarbeiter/in 1 erzählt: „Ich gehe gleich mit denen, die von Euch dazu bereit sind, in den Wald. Wir sammeln trockenes Holz und Reisig zum Grillen und für ein gemütliches Lagerfeuer danach und bringen es hier her. Uns stehen ein Leiterwagen und einige Kartons zur Verfügung. Bitte denkt daran, dass Ihr Kleidung braucht, die dreckig werden darf und festes Schuhwerk!“

Mitarbeiter/in 2 erzählt: „Ich werde mit denen von Euch, die gerne möchten, einkaufen fahren. Das heißt, wir schauen uns zuerst die überdimensionale Speisekarte an, berechnen dann anhand der Rezepte, was wir an Zutaten brauchen, schreiben uns einen Einkaufszettel und fahren/ laufen dann zum Lebensmittelmarkt, um alles Nötige zu besorgen. Beim Einkaufen müssen wir darauf achten, dass wir unser Budget nicht überschreiten und doch alles haben, was wir brauchen.“

Mitarbeiter/in 3 erzählt: „Zusammen mit denen, die sich melden, werden wir die Feuerstelle von der alten Asche befreien, die Scherben und anderen Müll wegräumen, den Grill aufbauen, zuvor ggf. reinigen, und die Bierbänke aufstellen, damit wir heute Abend gemütlich grillen und ums Lagerfeuer sitzen können.“

„Jetzt habt Ihr die Aufgaben der einzelnen Gruppen gehört. Diejenigen, die gerne mit Holz sammeln gehen möchten, nehmen sich bitte eine rote Karte aus der Mitte und schreiben Ihren Namen darauf. Wer mit die Feuerstelle vorbereiten hilft, nimmt bitte eine gelbe und wer mit einkaufen geht, eine blaue Karte, um den Namen darauf zu schreiben.“

Jede/r schreibt ihren/seinen Namen auf eine Moderationskarte und pinnt sie zu der Gruppe, in der sie/er gerne helfen möchte. Wenn alle Namen hängen, wird überprüft, ob in jeder Gruppe genügend Teilnehmende sind oder ob eine Gruppe noch Unterstützung benötigt, um ihre Aufgabe zu bewältigen.

„Nachdem sich jetzt alle zugeteilt haben, schauen wir, wie sich die Teams zusammensetzen. 4 Personen zum Einkaufen, glaubt Ihr, das ist in Ordnung?“

Sich vom Einkaufsteam bestätigen lassen, dass die Anzahl der Personen ausreichend ist.

„7 von Euch möchten mit in den Wald zum Holz holen. Glaubte Ihr, dass Ihr noch Unterstützung benötigt, oder schafft Ihr das?“

Sich vom Holzsammelteam bestätigen lassen, dass die Anzahl der Personen ausreichend ist.

„2 sind bereit, die Feuerstelle für heute Abend auf Vordermann zu bringen und die Bierbänke aufzubauen. Ist das für Euch in Ordnung?“
Auch hier die Bestätigung des Feuerstellenteams einholen.

Ist eine Gruppe zu groß oder zu klein, gemeinsam überlegen, wer bereit ist, bei etwas anderem zu helfen und die Nachfrage stellen, weshalb die Person sich z. B. beim Einkaufen eingetragen hat. Vielleicht will sich jemand selbst etwas kaufen, doch die anderen können es mitbringen. Wichtig ist, dass sich niemand zu etwas gezwungen fühlt.

Schritt 3: Aktive Durchführung der Teamaufgaben

Sind alle Gruppen eingeteilt und arbeitsfähig, setzen sie sich in den Kleingruppen kurz mit dem/der entsprechenden Mitarbeiter/in zusammen und besprechen in ihren Teams das weitere Vorgehen. Im Vordergrund stehen die Fragen:

- *Was muss alles erledigt werden?*
- *Was müssen wir in welcher Reihenfolge tun?*
- *Wie sieht unsere Zeitplanung aus?*
- *Auf was müssen wir achten?*

Die Fragen müssen für alle gut sichtbar an der Pinnwand hängen.

Holzammelteam

„Bevor wir uns in die Arbeit stürzen, sammeln wir kurz, was alles erledigt werden muss und in welcher Reihenfolge wir dies tun. Auch müssen wir überlegen, wie wir das in einem Zeitrahmen von 1 ½ Stunden (ab jetzt) schaffen.“

- unempfindliche Kleidung anziehen
- Leiterwagen, Kartons und Werkzeug packen
- in den Wald laufen
- trockenes Holz und trockenes Reisig suchen
- über Beil und Säge und Schutzvorkehrungen sprechen (*Aufgabe des/der Mitarbeitenden*)
- Holz und Reisig transportfertig zerkleinern
- zurück zum Freizeithaus laufen
- Holz und Reisig in der Nähe der Lagerfeuerstelle aufschichten

Einkaufsteam

„Bevor wir uns in die Arbeit stürzen, sammeln wir kurz, was alles erledigt werden muss und in welcher Reihenfolge wir dies tun. Auch müssen wir überlegen, wie wir das in einem Zeitrahmen von 1 ½ Stunden (ab jetzt) schaffen.“

- überdimensionale Speisekarte auswerten
- Rezepte entsprechend der Personenzahl hochrechnen
- vorhandene Lebensmittel in der Küche feststellen
- Einkaufszettel für restliche Zutaten schreiben und dabei entscheiden, in welcher Form die Lebensmittel gekauft werden sollen, wie z. B. frisch oder tiefgefroren
- zur Verfügung stehenden Geldbetrag zählen
- Kisten, Kühlbox (mit Kühlakkus) und Beutel einpacken
- zum Lebensmittelmarkt laufen/ fahren

- Lebensmittel einkaufen und Geldbetrag im Auge behalten
- Informationen über lebensmittelgerechte Lagerung, weshalb es einer Quittung bedarf usw. zu gegebener Zeit einstreuen (*Aufgabe des/der Mitarbeitenden*)
- bezahlen und Quittung ausstellen lassen
- Nahrungsmittel lebensmittelgerecht verstauen
- mit Lebensmitteln ins Freizeithaus zurück laufen/ fahren
- Nahrungsmittel im Freizeithaus lebensmittelgerecht unterbringen

Team Feuerstelle

„Bevor wir uns in die Arbeit stürzen, sammeln wir kurz, was alles erledigt werden muss und in welcher Reihenfolge wir dies tun. Auch müssen wir überlegen, wie wir das in einem Zeitrahmen von 1 ½ Stunden (ab jetzt) schaffen.“

- unempfindliche Kleidung anziehen
- Hilfsmittel, wie Eimer, Eisenkehrschaufel und Spaten zusammensuchen
- Sprechen über heiße Asche und Auswirkungen (*Aufgabe des/der Mitarbeitenden*)
- Asche vorsichtig in Eimer umfüllen und auf noch vorhandene Wärme überprüfen
- kalte Asche entsorgen/ ist noch ein Glutherd vorhanden, kann er für den Abend verwendet werden (vorher anfragen, wohin die Asche entsorgt wird, meist haben Freizeithäuser und Zeltplätze ihre vorgesehenen Ecken)
- Steine um die Feuerstelle ggf. neu anordnen
- Müll um die Feuerstelle einsammeln und entsorgen
- Grill auf Sauberkeit hin überprüfen und ggf. reinigen
- Grill und Bierbänke aufbauen

Phase 2

Großer Raum mit Stuhlkreis, in der Mitte liegen die Moderationskarten und Filzstifte, am Rand stehen die Tische zum Verarbeiten der Nahrungsmittel

Schritt 1: Aufteilung in die Teams

A) Feuer- und Grillteam

B) Salatteams

C) Buffet- und Spülteam

Im Plenum werden nun zuerst die verschiedenen Aufgaben besprochen und dann teilen sich die Teilnehmer/innen in die entsprechenden Teams auf. Wichtig ist, dass jeder über die Zeit aktiv etwas zu tun hat.

„Um unser Abendessen fertig zu stellen, teilen wir uns noch einmal in drei Gruppen auf. Wir brauchen: „ein Feuer- und Grillteam“, „Salatteams“ und „ein Buffet- und Grillteam“. Wie Ihr seht, habe ich Euch die drei Aufgaben wieder in verschiedenen Farben an die Pinnwand geheftet. Auch dieses Mal kann jede/r von Euch nur bei einem Team dabei sein.“

Mitarbeiter/in 1 erzählt: „Ich fache mit Euch das Feuer an, dann lassen wir es herunterbrennen und sorgen für ausreichend Glut. Zugleich bereiten wir das Grillgut vor, damit wir es dann zügig zubereiten können.“

Mitarbeiter/in 2 und 3 erzählen: „Wir werden mit denen, die uns tatkräftig unterstützen, die Salate vorbereiten. Wir brauchen fleißige Hände, die Kartoffeln schälen, Gemüse schneiden ..., am Schluss die Saucen lecker abschmecken und die Salate schön anrichten.“

Mitarbeiter/in 4 erzählt: „Auch ich brauche fleißige Hände, die mich unterstützen, den Tisch schön vorzubereiten und das Geschirr, das bei der Vorbereitung anfällt, schon einmal wegzuspülen und wieder aufzuräumen. Dann können wir nach dem Essen gemeinsam die Zeit am Lagerfeuer genießen und keiner muss mehr ewig lange in der Küche stehen, um zu spülen.“

„Nun habt Ihr die Aufgaben der einzelnen Gruppen gehört. Diejenigen, die das Feuerholz aufstapeln und das Grillgut vorbereiten wollen nehmen sich bitte eine rote Karte aus der Mitte und schreiben ihren Namen darauf. Wer bei den Salaten dabei sein möchte, nimmt sich bitte eine gelbe und wer beim Tischdekorian und Spülen behilflich sein möchte, nimmt sich bitte eine blaue Karte, um seinen Namen darauf zu schreiben.“

Alle schreiben ihren Namen auf eine Moderationskarte und pinnen sie zu der Gruppe, in der sie gerne dabei sein möchten. Wenn alle Namen hängen, wird überprüft, ob in jeder Gruppe genügend Teilnehmende sind oder ob eine Gruppe noch Unterstützung benötigt, um ihre Aufgabe zu bewältigen.

„Nachdem sich alle zugeteilt haben, schauen wir genau wie heute Mittag, wie sich die Teams zusammensetzen. Es haben sich 3 Personen für das Feuer und das Grillgut gemeldet, ist das in Ordnung?“
Sich vom Feuer- und Grillteam bestätigen lassen, dass die Anzahl der Personen ausreicht.

„6 von Euch sind bereit die Salate zu machen. Seid Ihr zu viele, braucht Ihr noch Unterstützung?“

Sich von Salatteams bestätigen lassen, dass die Anzahl der Personen ausreicht.

„Und 4 haben sich eingetragen, um den Tisch zu decken und das anfallende Geschirr schon einmal wegzuspülen. Ist das für Euch in Ordnung?“

Auch das Buffet- und Spülteam nach seiner Einschätzung befragen und eine Bestätigung einholen.

Wie bereits am Nachmittag gilt auch hier: Ist eine Gruppe zu groß oder zu klein, gemeinsam überlegen, wer bereit ist, eine andere Gruppe zu unterstützen. Wichtig ist, dass sich niemand zu etwas gezwungen fühlt.

Schritt 2: Aktive Durchführung der Teamaufgaben

Nachdem alle Gruppen eingeteilt und arbeitsfähig sind, setzen sie sich in den Kleingruppen kurz mit dem/der entsprechenden Mitarbeiter/in

zusammen und besprechen in ihren Teams das weitere Vorgehen. Im Vordergrund stehen die Fragen:

- *Was muss alles erledigt werden?*
- *Was müssen wir in welcher Reihenfolge tun?*
- *Wie sieht unsere Zeitplanung aus?*
- *Auf was müssen wir achten?*

Feuer- und Grillteam

„Bevor wir uns in die Arbeit stürzen sammeln wir kurz, was alles erledigt werden muss und in welcher Reihenfolge wir dies tun. Auch müssen wir überlegen, wie wir das in einem Zeitrahmen von 1 Stunde (ab jetzt) schaffen.“

- Holz aufschichten und Feuer entfachen
- Feuer beaufsichtigen evtl. noch Holz nachlegen und während dessen:
- Grillgut für den Grill vorbereiten
- Grillutensilien zusammensammeln
- ist genügend Glut vorhanden, mit dem Grillgut beginnen, dessen Garzeit am längsten ist
- fertiges Grillgut warm halten

Salatteams

„Bevor wir uns in die Arbeit stürzen sammeln wir kurz, was alles erledigt werden muss und in welcher Reihenfolge wir dies tun. Auch müssen wir überlegen, wie wir das in einem Zeitrahmen von 1 Stunde (ab jetzt) schaffen.“

- die hochgerechneten Rezepte durchlesen
- Welche Lebensmittel müssen zuerst zubereitet werden, wie Kartoffeln und Nudeln kochen?
- in Kleingruppen einteilen, wer kümmert sich um was?
- Küchenutensilien zusammensuchen
- Zutaten für die Salate klein schneiden und vorbereiten
- Salatsaucen anrühren
- Salate anrichten

Bitte darauf achten, dass jede/r immer etwas zu tun hat. Eine gute Kochgruppengröße sind 6 bis 8 Personen. Je nachdem wie kompliziert die Rezepte sind oder wie unerfahren die Kochgruppe ist, müssen die Gruppen kleiner gewählt werden. Bei einer kleinen Küche und wenig Ausweichmöglichkeiten ist die Gruppengröße entsprechend anzupassen. Bitte wenn möglich, auf technische Geräte verzichten und die Gruppe die Zutaten von Hand zerkleinern oder zubereiten lassen.

Buffet- und Spülteam

„Bevor wir uns in die Arbeit stürzen sammeln wir kurz, was alles erledigt werden muss und in welcher Reihenfolge wir dies tun. Auch müssen wir überlegen, wie wir das in einem Zeitrahmen von 1 Stunde (ab jetzt) schaffen.“

- Soll es ein Buffet und einen schön gedeckten Tisch geben, oder wird am Lagerfeuer gegessen und ein Buffet reicht?

- sichten, was an Dekoration zur Verfügung steht
- Tische abwischen und dekorieren
- Buffet aufbauen
- ggf. Tische eindecken
- anfallende Küchenutensilien mit der Hand spülen, abtrocknen und wegräumen

Wichtig für die verantwortlich Durchführenden: die Gesamthygiene der Küche, Küchenutensilien usw., lässt sich nicht auf die Teilnehmer/innen der Kleingruppen übertragen. Die Aufsicht über die Hygiene und der richtige Umgang mit den Lebensmitteln bleibt in den Händen der verantwortlichen Personen. Er/sie bleibt sowohl für die hygienische Verarbeitung als auch für den hygienischen Zustand der Küche verantwortlich.

Rahmenbedingungen:
Alter: ab 14 Jahren
Zeit: Phase 1 ca. 2 Stunden Phase 2 ca. 1 Stunde bis zum Abendessen (danach Ausklang des Abends am Lagerfeuer)
Räumlichkeiten: für Phase 1: ein großer Raum mit Stuhlkreis und Pinnwand für Phase 2: Tische, um die Salate zuzubereiten, Küche, Grillplatz bzw. Lagerfeuerstelle
Material: für Phase 1: Salatrezepte in Kopie für alle + 1x für die Riesenspeisekarte, Moderationskarten in drei Farben, Klebepunkte, Pinnwand oder Flipchart, A3 Papier, dicke Filzstifte, Pinnnadel, A4 Papier, Mistgabel, Metallschaufel, 10l Eimer (Metall) für alte Asche, Bierbänke, 1 Biertisch als Buffet, Dreibeingrill, Geldbetrag + Geldbeutel, Kühlbox + Kühlakkus, Klappkisten o. ä., Leiterwagen o. ä., leere Kartons o. ä., Säge, kl. Beil für Phase 2: Papier, Stifte, Moderationskarten in drei Farben, Rezepte, Alufolie, Grillzange(n), einige kleine Küchenmesser, Geschirr + Besteck, Getränke, Lebensmittel, Servietten, Geschirrhandtücher, Küchenutensilien, Spülmittel und Spültücher/Schwämme, Holz oder Grillkohle, Reisig oder Grillanzünder, Streichhölzer

Literaturvorschläge

Maschwitz, Gerda u. Rüdiger: Komm, wir essen zusammen. Mit Kindern das Essen erleben, Offenbach/M. 1986

40 Tage auf dem Turm. Fast ein Kalender eine abenteuerliche Geschichte mit 40 bunten Ideen zum Spielen, Bauen und Kochen, hrsg. von der Evangelischen Kirche in Westfalen, Amt für Jugendarbeit, Schwerte o. J.

8. Entwicklungsprozesse Zwischenwelten – die Arbeit mit den 11- bis 14-Jährigen³³

Simone Reinisch

Kurzbeschreibung

In dieser Arbeitseinheit wird der Wissensstand der Teilnehmer/innen zusammengetragen und erweitert.

Intention

Die Teilnehmer/innen sollen ihre persönlichen Kenntnisse und Fragen in die Arbeitseinheit einbringen. Dabei geht es vornehmlich darum, ihr Hintergrundwissen und ihre Einschätzungen zu formulieren und in die Gruppe zu tragen. Die Teilnehmer/innen erhalten darüber hinaus Informationen über die Lebenslagen der 11- bis 14-Jährigen, die sie aufnehmen und kritisch verarbeiten sollen.

Methoden

1. Einzelarbeit und Präsentation
2. PowerPoint-Präsentation

Vorbereitung

Gestaltung des Arbeitsraumes in zwei Teile:

Stühle und Tische für Vortrag und Präsentation, bereitstellung von buntem Papier, Eddings, Arbeitsblättern, Laptop und Beamer

Ablauf

1. Die Teilnehmer/innen erhalten eine Seite buntes Papier. Das falten sie längs, auf der einen Seite schreiben sie mit einem dicken Edding den eigenen Namen. Auf die andere Seite notieren Sie ein Erlebnis, das sie mit dem Alter zwischen 11 und 14 Jahren verbinden, das sich deutlich von dem vorherigen Erleben „als Kind“ (bis 10 Jahre) unterscheidet. Dafür haben die Teilnehmer/innen 10 Minuten Zeit, anschließend präsentieren sie sich und ihre Fokussierung. Damit haben sie ihre Kenntnisse eingebracht, auf die sich die Seminarleitung innerhalb des Vortrags bezieht.

2. PowerPoint-Präsentation und Diskussion:

Die Seminarleitung hält einen kurzen Vortrag, der Zahlen, Daten und Fakten zur Lebenssituation Jugendlicher in diesem Lebensalter visualisiert. Sie bezieht sich auf die Beobachtungen der TeilnehmerInnen und lässt sie miteinander ins Gespräch kommen.

Die Power-Point-Präsentation finden Sie unter: www.ev-jugendarbeit-ekhn.de/Arbeitsfelder/Ehrenamt/Downloads.

Vortrag

Leitthema: Zwischenwelten – die Arbeit mit den 11-bis 14-Jährigen³⁴
„Nicht Fisch, nicht Fleisch“, so benennt der Volksmund gerne die 11- bis 14-Jährigen. Sie sind keine Kinder mehr und doch noch keine Jugendlichen. Die Beschreibung dieser Mädchen und Jungen ist nicht eindeutig und einfach zu finden. Durch diese „Negativ-Definition“ haben sich Anglizismen durchgesetzt wie „Kids“. Es handelt sich um das schwierige Lebensalter der Pubertät. Der Körper hat noch einmal einen

Wachstumsschub. Die Menarche, die erste Menstruation beim Mädchen und die erste Pollution beim Jungen setzen ein, die Brüste reifen, der Bartwuchs sprießt. Jugendliche in diesem Lebensalter zeigen sich psychisch und nervig. Gefühle tiefer Einsamkeit „niemand versteht mich“ wechseln mit Bedürfnissen nach übergroßer Expressivität. Viele Verunsicherungen passieren, Mädchen und Jungen nehmen wahr, dass sie intensiver angeschaut werden. Gleichzeitig sind sie in diesem Alter kreativ und begeisterungsfähig. Es ist eine intensiv gefühlte Zeit, viele – vor allem Mädchen – schreiben Tagebücher, lesen gefühlsschwere Gedichte, schreiben selbst welche und lieben vor allem kitschige Schlager über die Liebe.

Die bange Frage von Mädchen und Jungen ist: „Bin ich so wie die Anderen?“. Sie möchten angezogen sein wie die Anderen, eine ästhetische Außendarstellung ist wichtig. Sie fragen sich aber auch, „bin ich so wie ich sein soll?“ Eine hohe moralische Intensität ist ihnen eigen.

Kernaufgaben

Prof. Dr. Schröder ³⁵ sieht folgende Kernaufgaben, die in diesem Alter zu bewältigen sind:

- a) Ablösung von der Herkunftsfamilie. Dies kann auch geschehen, wenn die Jugendlichen zu Hause wohnen und wohnen bleiben. Die/der Jugendliche muss zu einer Differenz kommen zu Eltern und anderen Erwachsenen.
- b) Entwicklung von Liebesfähigkeit. Bereits Kinder haben eine sexuelle Empfindungsfähigkeit. In der Pubertät will die geschlechtliche Liebe versucht werden und Liebesfähigkeit in einem umfassenden Sinne entwickelt werden.
- c) Entwicklung der Arbeitsfähigkeit. Die Jugendlichen suchen ihren Platz in der Gesellschaft. Schwierig ist, wenn klar wird, dass es sich um eine „Randständigkeit“ der/des Jugendlichen handelt.
- d) Integration von gegensätzlichen Erfahrungen im Selbst.

Die Polaritäten und Wechselzustände in diesem Alter sind virulent „himmelhoch jauchzend und zu Tode betrübt“. Diese starke Überhöhung der Beziehung, der Nähe und Verliebtheit und danach die Abgrenzung auch innerhalb der „Peer-Groups“ sind starke Entwicklungsaufgaben für dieses Alter.

Eine gewisse Gegensätzlichkeit bleibt im Erwachsenenalter, darf aber im Extrem so nicht erhalten bleiben.

Wünsche, Einstellungen, Probleme

Die Studie „Zwischenwelten“ des Österreichischen Instituts für Jugendforschung untersucht die bisherige Selbst- und Fremdeinschätzung der „Kids“. Darin wird deutlich, dass eindeutig 63% der 11- bis 14-Jährigen sich als Jugendliche definieren. Die Wahrnehmung der Kinder und Jugendlichen wird oft durch die Medien geprägt, dadurch entstehen „Schiefbilder“. Laut dem 10. Kinder- und Jugendbericht der Bundesregierung leben drei Viertel der Pubertierenden in einer Familie mit leiblichen, verheirateten Eltern. Und obwohl die Bedeutung der Erziehung zur Selbständigkeit gestiegen ist, duldet ein großer Teil der Eltern keinen Widerspruch, und mehr als ein Viertel der Kids werden noch geschlagen³⁶.

Bei den Freizeitaktivitäten herrscht ein rollenspezifisches Verhalten.

„Während Sport treiben und Sportveranstaltungen besuchen sowie sich mit dem Computer beschäftigen von den Burschen bevorzugt wird, ist Lesen, Schreiben und Tanzen die Domäne der Mädchen.“³⁷ Beiden Geschlechtern gleich wichtig ist die Musik, die sogenannten Jugendkulturen sind in diesem Alter schon ausdifferenziert.

Die Peer-Group wird wichtiger, die Beziehung zu den Eltern wird zurückgedrängt. Die freundschaftlichen Beziehungen zu Gleichaltrigen sind sehr wichtig, auch wenn Geschwister vorhanden sind. Die Schule ist am wichtigsten für die Kontaktaufnahme. Das 20. Jahrhundert kann als das Jahrhundert der „Peer-Groups“ verstanden werden. Das Vorurteil, dass die sexuellen Erfahrungen immer früher stattfinden, stimmt nach der österreichischen Jugendstudie nicht. Seit den 1960er Jahren haben sich die „sexual milestones“ „kaum mehr nach vorne geschoben“³⁸. Die „Jugendsexualität ist eine Beziehungssexualität“. Das „erste Mal“ ist ein großes Thema. Zu den Wertorientierungen zeigt sich, dass den Jugendlichen verlässliche, gute FreundInnen wichtig sind, aber auch eine Welt ohne Kriege und Konflikte. Sie zeichnen sich durch ein hohes Maß an sozialer, politischer und ökologischer Sensibilität aus.³⁹

Worauf es in der Arbeit mit Kindern ankommt:

Gute Beziehungen sind unerlässlich für die Kids. Der 10. Kinder- und Jugendbericht nennt dazu 5 Voraussetzungen: Zeit, Raum, Kohärenz (Bindungsfähigkeit), Kontinuität und Anerkennung. Die 13. Shell-Jugendstudie fragt nach den wichtigsten Bezugspersonen und ermittelt, dass die wichtigste Bezugsperson die Mutter ist. Sicher ist die Kohärenz dadurch am stärksten gegeben, aber darin steckt auch ein Risiko. Kinder in diesem Alter sollen selbständig werden und einen freien Willen haben. Die Gleichung, je kohärenter umso besser, stimmt nicht.

So ist es eine Aufgabe für Pädagog/innen und Eltern zwischen Bindung/Lenkung einerseits und Freiheit andererseits immer wieder neu auszubalancieren.⁴⁰ Der 10. Kinder- und Jugendbericht der Bundesregierung betont, dass es eine „Verhäuslichung der Lebenswelt“ gibt. Die Evangelische Kinder- und Jugendarbeit ist aufgefordert, Antworten zu geben, sowohl auf den Bewegungsdrang und den Fitnesskult einerseits sowie auf die Zunahme der motorischen Störungen andererseits.

Halten und Sein lassen ist für dieses Alter besonders wichtig, vieles scheint für sie offen zu sein, und stärker als früher suchen Kids Personen, die Halt und Schutz bieten. Wichtig ist es, Selbstdefinitionen der Jugendlichen ernst zu nehmen.⁴¹ Sie grenzen sich mehrheitlich vom Kind-Sein ab, während ihre Eltern sie mehrheitlich noch als Kinder sehen. Die Jugendarbeit benötigt Erschließungs- und Erfahrungsmethoden, um sich ein Bild machen zu können vom Denken und Fühlen Jugendlicher. Die Sprache der Jugendlichen sollte verstanden aber nicht instrumentalisiert, benutzt werden. Jugendstudien können nicht unmittelbar auf reale Jugendliche, mit denen ich arbeite, übertragen werden. Erneut schauen, zuhören und verstehen, mit möglichst wenigen Schablonen ihren Lebensraum wahrnehmen, gehört zum Feingespür pädagogisch Arbeitender.⁴² In dieser Altersgruppe kann es von Vorteil sein, in der Gruppenarbeit zu zweit zu sein. Als Leitungsperson wird man in dieser Altersgruppe stärker instrumentalisiert als in anderen Altersgruppen, deshalb hat man im Team

eher die Möglichkeit, durch den reflexiven Blick die Arbeit qualitativ hochwertig zu gestalten.

Darüber hinaus hält die österreichische Jugendstudie es in ihren Schlussfolgerungen für wichtig, dass

- a) außerschulische Arbeit die Kids beteiligt und ihre Angebote transparent macht,
- b) ihre jugendkulturelle Ästhetik wertgeschätzt wird und ihr Potential gefördert und gefordert wird,
- c) ihnen Freiräume ohne Erwachsene gewährt werden,
- d) geschlechtsspezifische Interessen berücksichtigt werden,
- e) geschlechtshomogene Gruppen angeboten werden,
- f) „selbstreflektierte“ Männer in der Jugendarbeit erlebt werden,
- g) Mädchen in ihrer Berufsvorbereitung gefördert werden,
- h) politische Mitbestimmung und Partizipation ermöglicht wird und
- i) altersdurchlässige Konzepte und Strukturen entwickelt werden.⁴³

3. Es schließt eine Diskussion an, bei der die Teilnehmer/innen aufgefordert werden, das Gehörte aufgrund ihrer ehrenamtlichen Tätigkeit zu reflektieren.

Rahmenbedingungen:
Alter: ab 14 Jahren
Zeit: ca. 1 ½ Zeitstunden
Räumlichkeiten: großer Raum mit Leinwand oder freier weißer Wand
Material: buntes Papier, Eddings, Arbeitsblätter, Laptop und Beamer, Vortrag

4. Feedback zur Arbeitseinheit

Folien kopiert aus:

- BMFSFJ: 10. Kinder- und Jugendbericht, Bericht über die Lebenssituation von Kindern und die Leistungen der Kinderhilfen in Deutschland, Bonn 1998, S. 26.
- Ingrid Kromer/ Heide Tebbich: Zwischenwelten. Das Leben der 11- bis 14-Jährigen, Graz/ Wien 1998, S. 32ff.
- Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.), Jens Lipski: Lebenswelten als Lernwelten – Modell für eine künftige Lernkultur?, Vortrag, München 2000, S. 3ff.

Arbeitsblätter:

- Schröder, A./ Leonhard, U.: Jugendkulturen und Adoleszenz, Neuwed/ Kriftel 1998, S. 32-33, wesentliche Kennzeichen der Adoleszenz
- BMFSFJ: 10. Kinder- und Jugendbericht, Bericht über die Lebenssituation von Kindern und die Leistungen der Kinderhilfen in Deutschland, Bonn 1998, S. 38-40, Voraussetzungen guter Beziehungen

- Ingrid Kromer/ Heide Tebbich: Zwischenwelten. Das Leben der 11- bis 14-Jährigen, Graz/ Wien 1998, S. 119-123, Schlussfolgerungen für die Arbeit mit den 11- bis 14-jährigen Kids.

9. Intention zum Thema Spielen

Simone Reinisch

Spielpädagogik ist die zielgerichtete Förderung und Begleitung von Menschen auf ihrem Weg, die Welt zu begreifen. Diese Einheiten verleihen den Teilnehmer/innen die Kompetenzen, Spiele zur Förderung des Gruppenprozesses einzusetzen. Ein weiterer Schwerpunkt ist die praxisbezogene Anwendung in dem Bereich der Konfirmand/innen-Arbeit und die individuelle Förderung der spielpädagogischen Handlungsfähigkeiten. In dieser Arbeitseinheit findet eine theoretische Grundlagenarbeit statt. Die Bedeutung des Spielens in der Pädagogik sowie Spielkultur und Interaktionsspiele werden vermittelt. Die jungen Ehrenamtlichen werden darauf aufmerksam gemacht, dass man viele Dinge beachten, bzw. reflektieren muss, bevor man ein Spiel anleitet. Sie lernen kritisch zu reflektieren, ob dieses Spiel geeignet ist für die Gruppengröße, un, ob es die Gruppendynamik bzw. die Gruppenphase positiv unterstützt. Sie lernen ein Spiel zu überprüfen, ob es für diese Altersphase und den Entwicklungsstand der Jugendlichen geeignet ist. Sie entdecken, welche Materialien wie eingesetzt werden können, welche Vorbereitungen sie treffen müssen und wie viel Zeit sie benötigen für die Vorbereitung und die Nachbearbeitung des Spiels. Die jugendlichen Mitarbeiter/innen lernen sich schrittweise eine Reihenfolge anzueignen, die verständlich und umsetzbar ist.

Sie werden angeleitet, sich Fragen zu stellen, z.B. ob sie das Spiel alleine anleiten können, oder Mitarbeitende benötigen, die das Spiel unterstützen. Die Frage ist auch: Wie beende ich ein Spiel und was habe ich als Spielleitende/r nach Beendigung des Spieles noch zu tun? Den jugendlichen Mitarbeiter/innen wird bewusst, dass Spielpädagogik eine Möglichkeit ist, (Gruppen-)Prozesse in Gang zu setzen bzw. zu bereichern. Am Ende verfügen sie über ein kleines Spielrepertoire.

9.1 Wie erkläre ich Konfis ein Spiel? Spiele anleiten lernen

Isabella Wabel

Kurzbeschreibung

Die Einheit gliedert sich in zwei Phasen. In der ersten Phase, dem „warm up“ erleben die Teilnehmenden im spielen aktiv Spiel. Die Kooperationsspiele fordern von den Kursteilnehmer/innen sich gemeinsam als Team auf die Lösung des Spieles einzulassen, sich einzubringen und gegenseitig zu unterstützen. Gemeinsam bezwingen sie den Gegner Zeit und optimieren durch Kommunikation und Ausprobieren ihre Zusammenarbeit.

In der zweiten Phase schlüpfen die Teilnehmenden in die Rolle des Spielleiters/ der Spielleiterin und probieren sich selbst aktiv an der Gestaltung und Durchführung kleiner Spiele aus. Auf diese Weise sammeln sie erste Erfahrungen als Spielanleiter/in vor einer Gruppe. Mit Hilfe der sich an die Spiele anschließenden Reflexionen tauschen die Gruppenteilnehmer/innen eigene Erfahrungen aus, erlernen Grundkenntnisse zu Spiel und Anleitung und erhalten praktische Tipps für ihr persönliches Anleiten von Spielen.

Die Teilnehmenden erlangen ein Gefühl dafür, dass Spiele gruppen- und situationsabhängig sind, Prozesse in Gruppen anstoßen oder vertiefen können und das Spielanleitungen Stolperfallen beinhalten und nicht immer eins zu eins umsetzbar sind. Durch die ersten Schritte in geschütztem Rahmen gewinnen die Teilnehmenden Mut und Selbstsicherheit, sich selbst als Spielleiter/in vor eine Gruppe zu stellen.

Intention

Der Wechsel von aktiver Spieler/in und Spielleiter/in sein, ermöglicht den Teilnehmenden des Kurses ihre eigenen Kenntnisse, Spielerfahrungen und Fragen in die Einheit mit einzubeziehen.

Der Kern der Einheit besteht darin, den Teilnehmer/innen Raum zu bieten, erste Schritte zu wagen und sich als Spielleiter/in auszuprobieren. Die Teilnehmenden haben Zeit, ein eigenes Spiel vorzubereiten und durchzuführen.

Durch das Selbst Spieler/in Sein und das für ein Spiel in die Rolle des Spielleiters/ der Spielleitern schlüpfen sammelt jede/r wertvolle Erfahrungen für das Anleiten von Spielen in seinen/ihren Konfirmand/innengruppen. Die aktive Durchführung und die anschließende Reflexion der einzelnen Spiele bietet die Möglichkeit, nicht nur sich selbst, sondern auch das Geschehen in der Gruppe mit anderen durchzusprechen. Durch den Austausch darüber, wie Einzelne das Spiel erlebt haben, können alternative Handlungs- und Verhaltensweisen vorgeschlagen, aktiv ausprobiert und Reaktionen darauf abgefragt werden.

Am Ende der Einheit erhält jede/r seine/ihre eigene Spielekartei, als Grundstock zur Verwendung und Erweiterung in seiner/ihrer eigenen Arbeit.

Methoden

Kooperationsspiel, Plenumsarbeit, Erarbeitung in Zweiergruppen, Spielen, praktische Übungen, Reflexion

Vorbereitung

Im Vorfeld: Spielekartei und Arbeitsblatt erstellen und für jeden/jede Teilnehmer/in kopieren

Direkt vor der Einheit: einen Stuhlkreis stellen, Material für die Kooperationsspiele und die Übungsspiele sammeln und auf einem Materialtisch bereitlegen, Kopien und Spielekarteien bereitlegen

Ablauf

Viele der Einheiten fanden in geschlossenen Räumen statt. Aus diesem Grund entschied sich das Team dafür, diese Einheit im Freien durchzuführen. Die Gefahr von Ablenkung der Teilnehmenden durch andere Gruppen oder Nebenschauplätze war in diesem Fall nicht gegeben. Zudem handelt es sich um eine sehr aktive Einheit, bei der alle Gruppenmitglieder ständig eingebunden sind.

Phase 1

Als „warm up“ spielt die Gruppe im ersten Schritt zwei bis drei Kooperationsspiele. Die Spielleitung wird von einer/einem Mitarbeitenden übernommen. Sie fördern das Gemeinschaftsgefühl unter den Teilnehmenden und helfen Hemmungen gegenüber des miteinander Spielens abzubauen.

Die Spiele haben zum Ziel, dass die Gruppe gemeinsam Herausforderungen annimmt, die gestellten Aufgaben angeht, die Einzelnen sich gegenseitig unterstützen und Lösungswege finden. Zwischen den einzelnen Durchgängen der Kooperationsspiele reflektieren die Mitarbeitenden mit der Gruppe gezielt deren Verhalten und Handeln während der Durchführung.

Kooperationsspiel 1

Für das erste Spiel liegt in der Mitte des Stuhlkreises ein Hula- Hopp- Reifen bereit.

Stab (Besenstiel) oder Reifen senken

Material: Stab bzw. Besenstiel oder Hula- Hopp- Reifen, Stoppuhr

Die Spieler/innen stellen sich links und rechts neben einem auf dem Boden liegenden Besenstiel auf. Jede/r streckt seinen rechten Zeigefinger in Brusthöhe nach vorne und legt die linke Hand auf den Rücken. Sind alle bereit, legt der/die Spielleiter/in den Besenstiel auf den Zeigefingern der Spieler/innen ab (und drückt ihn leicht nach unten). Auf ein Signal, wie „los“, lässt der/die Spielleiter/in den Besenstiel los und die Spieler/innen legen den Besenstiel auf dem Boden ab, ohne dabei den Kontakt zum Besenstiel zu verlieren. Wie lange benötigt die Gruppe, bis sie den Besenstiel abgelegt hat?

Ziel: Teamarbeit

Reflexionsphase

Zwischen den einzelnen Spielrunden werden bewusst Pausen gesetzt, in denen sich die Teilnehmer/innen darüber austauschen, wie sie das Spiel, die Kommunikation untereinander und die gefundenen Ansätze zur Lösung des Spieles gerade erleben.

Den Mitarbeitenden ist es wichtig, die Wahrnehmung der Kursteilnehmenden auf das Spiel, den Verlauf und das Verhalten bzw. das Empfinden der einzelnen Spieler/innen zu lenken. Durch das gezielte reflektieren wird der Blick auf die Mitspieler/innen und sich selbst geschult. Hierzu stellt der/die Spielleiter/in offene Fragen.

Nach ein oder zwei Versuchen, den Reifen auf dem Boden abzulegen:
„Lasst uns das Spiel gerade einmal stoppen. Ihr habt Euch an meine Anweisungen gehalten, die Spielregeln befolgt, doch der Reifen wandert einfach nicht nach unten, sondern nach oben. Woran liegt das?“

Die Teilnehmenden beginnen meist durcheinander zu sprechen, Ideen in den Raum zu werfen, doch nur selten gehen andere darauf sofort ein. Viel mehr wird es um Beschuldigungen gehen, wie „ihr macht die Finger immer nach oben“ oder „ihr drückt den Reifen hoch“. An dieser Stelle ist es häufig am Spielleiter/ der Spielleiterin, die Spielenden zu einer gewinnbringenden Kommunikation hinzuleiten.

„Ich höre sehr viel darüber, wie es nicht funktioniert. Einige sagten gerade, ‚ihr drückt den Reifen nach oben‘. Das könnte eine wichtige Feststellung sein, doch als Anschuldigung hilft es Euch nicht weiter. Ich habe auch schon Lösungsansätze gehört, doch leider sind diese in den ‚der hat das gemacht‘ Äußerungen untergegangen. Ihr habt so viel festgestellt. Nutzt dieses Wissen und denkt einmal miteinander darüber nach, was Ihr an Eurer Strategie verändern müsst, um zum Ziel zu kommen.“

Nicht immer wird es auf Anhieb klappen, dass die Teilnehmenden sich gegenseitig zuhören und bereit sind das umzusetzen, was einzelne Gruppenmitglieder vorschlagen. Doch die Kommunikation und Abstimmung in der Gruppe wird immer besser werden. Die Einzelnen finden mit der Zeit ihre Rolle und Position in der Gruppe, manche als Spielführer und andere als rein Ausführende. Für den/die Spielleiterin, der/ die zunehmend mehr die Rolle des Beobachters / der Beobachterin einnehmen kann, sind hier aufschlussreiche Szenen zu entdecken.

In vielen Gruppen erweist es sich als hilfreich, den Teilnehmenden immer wieder die Zeit mitzuteilen, die sie benötigten, um den Reifen abzulegen. Dies spornt an, die Taktik noch einmal zu überdenken, sich noch mehr zu koordinieren und noch geschlossener an die Aufgabe heranzutreten. Denn je deutlicher und koordinierter die Gruppe zusammenarbeitet, umso schneller erreichen alle das gemeinsame Erfolgserlebnis.

Auch die nachfolgenden Spiele werden auf die gleiche Weise durchgeführt und reflektiert.

Kooperationsspiel 2

Durch den Reifen

Material: 1 - 2 Hula-Hopp-Reifen oder schwerer, ein geknotetes Seil, Stoppuhr

Die Gruppe steht im Kreis und fasst sich bei den Händen. Der/die Spielleiter/in nimmt einen Hula-Hopp-Reifen oder ein als Kreis geknotetes Seil und bittet zwei Spieler/innen, ihre Hände noch einmal zu lösen und den Reifen bzw. das Seil über den Arm des/der einen Spieler/in zu hängen und den Kreis der Hände dann wieder zu verschließen. Der Kreis der Spieler/innen kann als Halskette beschrieben werden, an dem ein Anhänger (Reifen oder Seil) baumelt. Dieser Anhänger soll nun auf der Kette einmal im Kreis geschoben werden, ohne dass sich die Glieder der Kette verändern, d. h. die Spieler/innen dürfen ihre Hände nicht voneinander lösen. Um den Reifen oder das Seil wandern zu lassen muss also jede/r Spieler/in durch den Reifen bzw. Ring steigen. Die Aufgabe lautet: lässt den Ring möglichst schnell einmal im Kreis wandern, bis er wieder an seinem Ausgangspunkt angekommen ist.

Variante: Nachdem die Spieler/innen einige Male durch den Reifen/ das Seil gestiegen sind, kann ein zweiter Reifen/ zweites Seil in den Kreis gegeben werden. Schafft es die Gruppe die beiden, von der jeweils gegenüberliegenden Seite startenden Reifen/ Seile, sich nicht einholen zu lassen?

Ziel: Teamarbeit

Kooperationsspiel 3

Im Viereck rum

Material: langes Seil, eine Augenbinde je Spieler/in

Ein langes Seil wird mit seinen beiden Enden zusammengeknotet und als Kreis auf den Boden gelegt. Alle Mitspieler/innen stellen sich im Kreis um das Seil. Nun bekommt jede/r die Augen verbunden und nimmt das Seil in eine Hand. Sind alle bereit, nimmt jede/jeder das Seil in beide Hände. Der/die Spielleiter/in stellt nun eine Aufgabe, wie: „Bildet aus dem Seil ein Viereck. Wenn ihr meint, dass ihr fertig seid, legt ihr das Seil gemeinsam auf dem Boden ab. Ihr dürft das Seil erst loslassen, wenn es auf dem Boden liegt.“ Mögliche Formen sind: Dreieck, Kreis, Quadrat, Raute, ...

Varianten: Herausforderungen für Könner sind Formen, wie Fisch, Herz, Baum, ...

Ziel: Kommunikationsstrukturen der Gruppe, aktives Zuhören und Umsetzen, Teamarbeit

Kleine Theorie

„Sicher habt Ihr gemerkt, dass sich während des Spielens einiges verändert hat. Am Anfang sah es für mich von außen ein wenig nach unkoordiniertem, panischem Ameisenhaufen aus, doch mit der Zeit habt Ihr feste Positionen eingenommen und Euch immer mehr aufeinander eingelassen.“

„Das was Ihr gerade erlebt habt, ist ein gutes Beispiel dafür, dass Spiele nicht einfach nur Spiele sind, die Spaß machen oder doof sind, sondern dass Ihr mit verschiedenen Formen von Spielen Einzelne und Gruppen dabei unterstützen könnt etwas auszudrücken, zu erreichen oder begreifen zu können. Denkt an den Ameisenhaufen vom Anfang des ersten Spieles und an die Entwicklung, die Ihr eben selbst erlebt habt, hin zu einer guten, gezielten Kommunikation miteinander und die scheinbar mühelose Koordination beim dritten Spiel. Ihr seid als Gruppe von Runde zu Runde, von Spiel zu Spiel viel selbstbestimmter und sicherer an die Aufgaben herangetreten.“

„Welche Spielformen oder gezielte Spielanlässe fallen Euch ein?“

Im Gespräch werden die unterschiedlichsten Bereiche von Spiel gesammelt. Wie:

- Kennenlern-Spiele, wenn Gruppen sich neu begegnen
- Wahrnehmungs-Spiele
- Freizeit- oder Spaß-Spiele, miteinander spielen
- Kooperative Spiele, um die Gemeinschaft der Gruppe zu fördern
- Rollenspiele, um etwas herauszuarbeiten, um unterschiedliche Standpunkte kennen zu lernen usw.
- Darstellendes Spiel, mal so sein dürfen, wie man nicht ist, aber gerne wäre
- ...

„Bis jetzt wart Ihr alle in der Position der Spieler/innen. Doch in Eurer ehrenamtlichen Arbeit mit Konfirmand/innen werdet Ihr immer mal wieder zum Spielleiter oder zur Spielleiterin werden. Was glaubt Ihr, welche Fähigkeiten und Eigenschaften für eine/n Anleiter/in wichtig sind?“

In einem gemeinsamen Gespräch werden Erfahrungen und Gedanken der Teilnehmer/innen ausgetauscht. Sicher sind nicht alle Fachbegriffe oder Fremdworte bekannt, doch sie können von Seiten der Mitarbeitenden eingestreut werden. Auf diese Weise erweitert sich das Grundwissen der Teilnehmenden.

Ein/e Spielleiter/in sollte:

- authentisch sein („echt sein“, „wenn man ein Spiel nicht mag, sollte man es auch nicht mit anderen spielen“)
- Gerechtigkeitsempfinden haben („nicht unfair handeln“, „niemanden oder keine Gruppe bevorzugen“)
- eine gute Wahrnehmung haben („Spielgeschehen, Einzelne und Gruppe im Blick haben“)
- Distanz zum Spielgeschehen haben („Überblick behalten“, „unparteiisch sein“)
- autonom sein („selbst entscheiden“/ „Regeln kennen und einhalten“/ „sich nicht von den Spielenden um den Finger wickeln lassen“)

- „Freude daran haben, ein neues Spiel auszuprobieren“
- ein gutes Menschenbild haben („zum Einschätzen, welches Spiel für die Gruppe geeignet ist und welches nicht“)
- Wissen haben („mit welchem Spiel man was erreichen kann oder zu was welche Spiele führen können“, „wenn jemand bei Wettspielen immer verliert, kann das Aggressionen schüren“)

Phase 2

In diesem Teil der Einheit werden die Spieler/innen nun abwechselnd zu Anleiter/innen. In Zweierteams bereiten sie eigenständig jeweils ein kleines Einteilungs- oder Spaßspiel vor und führen es mit dem Rest der Gruppe aktiv durch. Auch hier ist die Reflexion des Erlebten von hoher Bedeutung.

Die Spiele wurden von den Mitarbeitenden gezielt im Vorfeld ausgewählt. Dies geschah aus unterschiedlichen Gesichtspunkten heraus. Zum einen sollen die Teilnehmenden nicht ihr Lieblingsspiel erklären, sondern eine Spielanleitung neu verstehen, bevor sie sie an andere weitergeben. Es soll sich um kurzweilige, sehr unterschiedliche Spiele handeln, die jedoch in ihrer Anleitung auch Stolperfallen beinhalten.

„Jetzt haben wir uns so lange über Spielen unterhalten. Es wird Zeit, dass wir wieder selbst spielen. Bis jetzt hatten wir Mitarbeitenden die Rolle der Spielleitung inne. Jetzt dürft Ihr Euch gegenseitig anleiten. Dazu haben wir ein paar kurzweilige Anleitungen ausgesucht.“

„Schritt eins: Bitte findet Euch selbst in Zweierteams zusammen.“ Nachdem alle Kursteilnehmenden eine/n Partner/in gefunden und sich wieder einen Platz im Stuhlkreis gesucht haben, nimmt ein/e Mitarbeiter/in die vorbereiteten Karteikarten zur Hand.

„Jede Kleingruppe zieht sich gleich verdeckt eine Karteikarte. Auf dieser Karte steht eine Spielbeschreibung. Ihr sollt dieses Spiel bitte für die hier anwesende Gruppe so vorbereiten, dass Ihr es mit ihr Durchführen könnt. Damit Ihr alles Material, das Ihr braucht, finden könnt, haben wir einen Materialtisch aufgebaut, von dem Ihr Euch bedienen könnt. Sollte Euch noch etwas fehlen, oder solltet Ihr noch irgendwelche Fragen haben, meldet Euch bei uns.“

„Wenn Ihr keine Fragen mehr habt und Euch alles klar ist, gehe ich mit den Karteikarten durch den Kreis und Ihr könnt Euch eine herausziehen. Wenn alle Ihre Karten haben, habt Ihr 15 Minuten, um das Spiel vorzubereiten.“

Zweierteam 1 und 2

Seilschaften

Material: Seile, Wollfäden oder Bänder

Der/die Spielleiter/in nimmt halb so viele Seile, wie Spieler/innen vorhanden sind, in der Mitte in ihre/seine Hand, sodass die Enden herunterhängen. Jede/r Spieler/in nimmt sich eines der herunterhängenden Enden und hält es fest. Schließlich lässt der/die Spielleiter/in die Seile los und die beiden Spieler/innen, die jeweils das gleiche Seil in Händen halten, bilden ein Paar. Sollen größere Gruppen gebildet werden, müssen im Vorfeld entsprechend viele Seile in der Mitte miteinander verknotet werden.

Ziel: Paar- oder Gruppeneinteilungsspiel

Die verflixte Eins

Material: Würfel, Papier, Stift

Alle Spieler/innen sitzen in Kreis. Ein/e Spielerin beginnt. Er/sie darf so lange würfeln wie er/sie möchte. Die Punkte werden addiert. Möchte der/die Spieler/in ihre/seine Runde beenden, lässt er/sie seine/ihre Punkte anschreiben. Der Haken des Spieles ist: Würfelt der/die Spieler/in eine „Eins“, verliert er/sie alle bisher addierten Punkte und der/die Nächste ist an der Reihe. Das Spiel kann beliebig lange durchgeführt werden, oder es wird eine Rundenzahl festgelegt. Wer die meisten Punkte anschreiben lassen konnte, ist Spielsieger.

Ziel: die höchste Anzahl an addierten Würfelaugen erreichen

Erarbeitung

Das Team 1 „Seilschaften“ hatte den handschriftlichen Auftrag, zwei Fünferteams zu bilden, auf der Karteikarte stehen, damit aus den Seilschaften gleich die Teams für „die verflixte Eins“ entstehen konnten.

Durchführung

Beide Kleingruppen führen ihre Aktion mit der Gruppe durch. Die Mitarbeitenden treten in die Position des/der Beobachtenden und schauen sich das Geschehen innerhalb der Gruppe, die Anleitenden und die Durchführung des Spieles genau an.

Manchen Mitarbeitenden fällt es leichter die beiden Spiele zu reflektieren, wenn sie sich während der Durchführung Notizen machen können, andere können das Geschehen rein durch die aktive Beobachtung abspeichern. Wichtig ist auf jeden Fall: Die/derjenige, die/der die Reflexion des Spieles übernimmt, muss das Spiel bereits gespielt haben und die Regeln gut kennen.

Zweierteam 3 und 4

Puzzlegemeinschaft

Material: Postkarten (Kalenderblätter o. ä.)

Verschiedene Bildmotive werden zu Puzzles zerschnitten. Für jede Gruppe wird ein eigenes Bildmotiv benötigt. Die Motive werden so zerschnitten, dass jede/r Teilnehmer/in ein Puzzleteil bekommt. Die Teile aller zerschnittenen Motive werden gemischt und verteilt. Die Gruppen finden sich, indem jede/r zuerst sein Puzzle und dann die richtige Stelle für ihr/sein Puzzleteil sucht. Gleiches Puzzle heißt gleiche Gruppe und vollständiges Motiv bedeutet, alle Gruppenmitglieder sind gefunden.

Ziel: Gruppeneinteilungsspiel

Flasche im Kreis

Material: 1 Plastikflasche pro Team

Eine Plastikflasche darf nur mit den Füßen im Kreis weitergegeben werden. Hierzu werden zwei Mannschaften gebildet, deren Stühle jeweils im Kreis stehen müssen. Auf ein gemeinsames Startzeichen hin beginnt der Flaschentransport. Achtung: die Flasche darf den Boden nicht berühren, tut sie dies doch, ist die Runde ungültig und wird nicht gewertet. Das Team, das nach einer bestimmten Zeit (z. B. 2 Minuten) die meisten Runden geschafft hat, ist Sieger.

Ziel: die Flasche am häufigsten durch den Kreis geben

Zweierteam 5 und 6

Flickensammlung

Material: Stoffstreifen in verschiedenen Farben

Sollen 4er Gruppen gebildet werden, gibt es jede Sorte Stoffstreifen 4x. Die Stoffstreifen der gleichen Sorte sind mit den Zahlen 1 - 4 durchnummeriert. Jede/r Spieler/in bekommt einen der Stoffstreifen. Jetzt gibt es drei Möglichkeiten die Gruppen zu bilden:

- a) Alle mit derselben Farbe (nur blau, rot, grün, gelb) oder
- b) alle mit derselben Zahl (nur 1er, 2er, 3er, 4er) bilden eine Gruppe.
- c) Von jeder Farbe finden sich Personen mit jeweils anderer Zahl (z. B. blau 1, rot 2, grün 3, gelb 4) zusammen.

Ziel: Gruppeneinteilungsspiel

Turmbau

Material: Klebeband, Zeitungen, Zollstock

Der/die Spielleiter/in teilt die Gruppe in kleine Teams. Jede Kleingruppe bekommt einige Zeitungen und eine Rolle Klebeband. Dann bekommen die Teams folgende Aufgabenstellung: Baut mit den euch zur Verfügung gestellten Hilfsmitteln (Zeitung und Klebeband) in fünf Minuten einen möglichst hohen, freistehenden Turm. Nach abgelaufener Zeit wird 15 Sekunden gewartet, bevor die Höhe der einzelnen Türme vermessen wird.

Ziel: in Teamarbeit den höchsten freistehenden Turm erbauen

Reflexion

In der Reflexion der einzelnen Spiele ist es sinnvoll, zuerst die Spieler/innen und dann die Anleitung zu Wort kommen zu lassen. Wir haben uns darauf geeinigt, dass jede/r aus ihrer/seiner Perspektive, sein bzw. ihr Empfinden mit den anderen teilt, dabei keine wertenden Worte verwendet und aus der „Ich-Perspektive“ spricht. Auch die beobachtenden Mitarbeitenden unterliegen diesen Regeln. Auf diese Weise kann jede/r ihr/sein Feedback geben und ihre/seine Eindrücke aus subjektiver Sicht schildern, ohne korrigiert oder angegriffen zu werden, denn bei subjektiven Eindrücken und dem eigenen Erleben des Individuums gibt es kein Richtig oder Falsch.

Damit auch die Teilnehmenden noch nah am Geschehen sind und noch möglichst viele Eindrücke haben, erfolgt die Reflexion immer nach einem Doppelblock, also Gruppeneinteilungsspiel und Spaßspiel. Da es oft leichter fällt das zu sagen, was nicht so gut geklappt hat oder schiefgelaufen ist, haben wir es uns als Team zur Aufgabe gemacht, zuerst die positiven Dinge hervorzuheben.

Hierzu zählen:

- deutlich und laut gesprochen
- einen guten Standort zum Erklären gewählt
- mit Hilfsmitteln oder anhand eines Beispiels erklärt
- bei der Erklärung die wichtigsten Dinge zuerst benannt
- Neugier auf das Spiel verbreitet
- eindeutige Rollenklärung, wer übernimmt was
- Material vollständig bei der Hand
- eigenständig die Aufmerksamkeit der Gruppe auf sich gelenkt
- einen deutlichen Endpunkt gesetzt
- ...

Je nach Erfahrung und Begabung des Teams, wird die Durchführung der einzelnen Spiele sehr unterschiedlich ausfallen. Die Punkte, die es zu reflektieren gilt, ergeben sich aus der Praxis und können hier nicht theoretisch bestimmten Spielen zusortiert werden. Generell sind untenstehende Punkte abzuarbeiten.

Die Rolle der Spielleitung

“Generell müsst Ihr bei der Vorbereitung klären: Gibt es eine/n Spielleiter/in oder zwei? Wer legt die Regeln fest? Welche Aufgaben übernimmt der/die

Spielleiter/in selbst und welche delegiert sie/er an andere Mitarbeitende. Typische Aufgaben sind: das Spiel anleiten, bei Wettspielen die Zeit stoppen, häufig müssen Punkte gezählt werden oder es gibt Schiedsrichteraufgaben. Überlegt Euch gut, ob es möglich ist, dass die/der Spielleiter/in mitspielt oder ob es besser ist, wenn sie/er eine neutrale Position einnimmt.“

„Bedenke, Spiele, die Du selbst nicht gerne spielst, solltest Du nicht mit einer Gruppe spielen. Als Spielleiter/in musst Du Dich mit dem Spiel wohlfühlen, also selbst Spaß an der Durchführung und am aktiven Spielen des Spieles haben.“

„Bevor Du ein Spiel in einer großen Runde spielst, solltest Du es als Spielleitung mit Freunden oder im Team ausprobieren, um Stolpersteine oder Regelunklarheiten noch einmal überdenken zu können. Sieh es als Übungsfeld für das Erklären-Üben, denn nur deutlich und klar erklärte Spiele können von den Spielenden umgesetzt werden.

„Übrigens solltest Du als Spielleitung die Übersicht über Deinen Materialtisch nicht verlieren.“

Gruppe der Spielenden

„Jugendliche spielen meist gerne. Doch das Wort „Spielen“ verbinden viele mit Kindern und „so Kinderkram machen“. Alternative Beschreibungen, wie „einen Wettbewerb starten“ oder „eine Session haben“, wecken da schon eher die Neugier.“

„Hast Du bereits Erfahrungen mit der Gruppe gesammelt, mit der Du spielen willst, oder hat die Gruppe noch nie miteinander gespielt? Welche Interessen hat die Gruppe? Gibt es Spiele, die besonders gut ankommen? Welche Schwächen und Probleme sind in der Gruppe vertreten, wie Außenseiter, Aggressionen, viele können kaum lesen ...?“

„Für die Spieler/innen ist es ein Unterschied, ob sie sich bereits untereinander (sehr gut) kennen oder nicht. Auch Spannungen innerhalb der Gruppe beeinflussen das Spielverhalten. Hier solltest Du auf Spiele mit Körperkontakt und auf solche, bei denen sich Einzelne vor der Gruppe darstellen müssen, verzichten!“

„Spiele nicht nur Sieger – Verlierer Spiele. Sie haben sehr viel Reizpotential und können schnell zu Aggressionen und Enttäuschung führen. Es macht Dir sicher mehr Spaß mit ausgeglichenen Spieler/innen zu spielen. Denke immer daran, jede/r Spieler/in bringt ihren/seinen eigenen Charakter mit ins Spiel ein. Das kann hin und wieder zu Problemen führen, wie Betrug, Aggressivität ...“

Rahmenbedingungen

„Mache Dir grundsätzlich Gedanken darüber, welche äußeren Bedingungen vorherrschen. Sie entscheiden, welche Spielauswahl Du triffst? Spiele, die viel Platz benötigen, kannst Du nicht in engen Räumen spielen. Auch die Beschaffenheit des Fußbodens oder der Stühle, wie rutschig glatt oder

Teppich, Kissenbezug oder nicht standfest ... lassen ein harmloses Spiel zu einem gefährlichen werden und das Verletzungsrisiko steigt!“

„Bedenke, wie viel Zeit Du für die Spiele hast. Sind es nur einige Minuten zur Überbrückung oder steht Dir eine ganze Stunde zur Verfügung? Laute Schreispiele eignen sich nicht, wenn parallel im Nachbarraum eine Andacht stattfindet und bei Baulärm von draußen sind Flüsterspiele kaum durchführbar.“

Materialien

„Jedes Spiel braucht seine Materialien. Das fängt bei den Stühlen an und endet bei Stift und Papier, um die Punkte aufzuschreiben. Wenn Du Dir ein Spiel überlegt hast, musst Du genau überprüfen, ob Dir alle Spielutensilien zur Verfügung stehen, sonst kannst Du das Spiel nicht umsetzen! Brauchst Du viele Materialien, dann mache Dir eine Liste und hake sie ab, so bist Du sicher, alles beisammen zu haben.“

Regelwerk

„Überlege Dir als Einstieg ein Spiel mit einfachen Regeln. Diese können die Spieler/innen schnell nachvollziehen und umsetzen. So steigt der Spaß am Spielen.“

„Suche Dir zum Erklären einen Platz aus, von dem aus Dich die gesamte Gruppe der Spielenden gut sehen und verstehen kann. Sprich laut und deutlich.“

„Erkläre zuerst die einfachen Regeln, wenn die Gruppe sie verstanden hat, kannst Du die schwierigeren Regeln dazuerklären. Vielen Spielleiter/innen hilft es, wenn sie die Regeln in eine Geschichte einbetten. Das erleichtert sowohl das Erklären als auch das Nachvollziehen der Regeln und Abläufe. Enthält das Regelwerk schwierige Abläufe, ist es hilfreich, diese mit einem/einer Teamer/in bzw. Spieler/in beispielhaft zu demonstrieren (praktisch umzusetzen). Am besten schrittweise „verlangsamt“, damit die Spieler/innen die Reihenfolge des Ablaufes nachvollziehen können.“

Spielgeschehen

„Wird in Teams gespielt, sollten diese möglichst gleichstark sein. Achte darauf, welche Fähigkeiten für das Spiel wichtig sind (Sportlichkeit, Köpfchen, Geduld ...) und bedenke dies bei der Gruppeneinteilung.“

„Die Sicherheit geht immer vor! Die Beschaffenheit der Spielfläche (rutschig, steinig, ...), aber auch die Spielutensilien sind sehr unterschiedlich (hart, spitz, ...) und können Gefahren bergen. Denke zudem immer daran, nicht jede/r Spieler/in ist gleich belastbar.“

„Kein Spiel darf endlos dauern. Am besten beendest Du ein Spiel, solange es noch allen Spaß bereitet, dann werden es die Teilnehmenden auch gerne einmal wieder spielen. Beende ein Spiel nicht ohne Vorankündigung, wie „Jetzt kommt die letzte Runde“ oder „Ihr habt noch 30 Sekunden Zeit“.

„Einige Spiele verlieren für die Gruppe mit der Zeit an Reiz. Baue Variationen ein und lasse Regeländerungen der Gruppe durchaus zu.

Wichtig ist dabei, dass Du stets die Oberhand behältst und Dir das Zepter der Spielleitung nicht aus der Hand nehmen lässt. Achte bei Regeländerungen darauf, weshalb sie vorgeschlagen werden! Ein Spiel sollte immer fair bleiben!“

Mehr als ein Spiel

„Soll mehr als ein Spiel hintereinander gespielt werden, ist es sinnvoll auf Abwechslung zu achten. Erst ein ruhiges, dann ein aktives Spiel, Spiele, bei denen die ganze Gruppe aktiv wird, abwechselnd mit solchen, in denen Freiwillige oder Einzelne aktiver als andere agieren. Soll die Gruppe nach der Spielphase noch einmal ins Arbeiten kommen, empfiehlt es sich, die Spielrunde mit einem ruhigen Spiel zu beenden.“

Checkliste

Die Jugendlichen erhalten das Arbeitsblatt „Checkliste – Konfis ein Spiel erklären“

Das Blatt unterstützt die Konfi-Mitarbeiter/innen, sich gut auf ein Spiel vorzubereiten. Es hilft den Jugendlichen das zu denken, was in den Reflexionen erarbeitet wurde. Auf diese Weise gewinnen die Einzelnen Sicherheit in der Durchführung komplizierterer oder materialaufwendigerer Spiele.

Je mehr Spiele die Jugendlichen erklärt haben, umso selbstverständlicher werden ihnen die Schritte des Arbeitsblattes und sie benötigen es nicht mehr. Einzelne Elemente, wie eine Materialliste, behalten sie bei.

„Diese Checkliste fasst die Dinge, die wir gerade besprochen haben, noch einmal zusammen. Jede/r von Euch bekommt eine Kopie, wer möchte darf auch gerne zwei haben. Wenn Ihr für Eure Konfi-Gruppe ein Spiel vorbereitet, dient sie Euch als Hilfestellung. Ihr könnt Euch die Liste entweder kopieren oder sie als Vorlage verwenden.“

Arbeiten mit einer „Spielekartei“

Die Kursteilnehmer/innen erhalten ihre eigene Spielekartei.

Jede/r bekommt einen Umschlag mit bunten Karten aus festerem Papier in DIN A6. Auf den Karten stehen die Spiele, die die Jugendlichen im Laufe des Wochenendes gespielt haben und noch einige mehr. Die Spiele sind in folgende Kategorien unterteilt:

- Kennenlern-Spiele
- Kooperationsspiele/ Gruppenspiele
- Lustige Spiele
- Gruppeneinteilungsspiele

Um die Kartei übersichtlicher zu halten, hat jede Kategorie ihre eigene Farbe. Sinnvollerweise werden Farben gewählt, die es auch als Karteikarten zu kaufen gibt, denn dann können die Jugendlichen ihre Kartei mit den gleichen Farben erweitern.

„Wir haben gestern und heute eine ganze Menge miteinander gespielt und Ihr kennt noch viele Spiele mehr, die Ihr mit den Konfirmand/innen zusammen durchführen könnt. Damit Ihr Euch nicht mit schweren

Spielebüchern oder unhandlichen A4 Zetteln zum Erklären vor die Gruppe stellen müsst, haben wir Euch eine Spielekartei zusammengestellt. Die kleinen Pappkarten sind robust und handlich.“

Jede/r bekommt einen Umschlag mit seiner eigenen Kartei ausgeteilt. „Wenn Ihr den Umschlag öffnet, findet Ihr Karteikarten in vier Farben. Vor jeder Farbe steckt ein Deckblatt. Auf dem steht, zu welcher Kategorie die Spiele in der jeweiligen Farbe gehören, wie Kennenlern-Spiele oder Spaßspiele. Ihr findet neben den Spielen, die wir zusammen durchgeführt haben, auch noch andere. Stöbert die Kartei einfach durch.“

„Wenn Ihr die Karten zu Hause in einen Karteikasten oder eine kleine Schachtel steckt, sieht das Ganze noch viel professioneller aus. Mit leeren Karteikarten könnt Ihr Eure Kartei jederzeit um die Spiele erweitern, die Ihr schon kennt oder Euch in Zukunft noch begegnen.“

„Ich persönlich finde Spiele auf Karteikarten super praktisch. Zum einen sind sie handlich und man kann sie gut beim Erklären in der Hand dabei haben und zum anderen stehen die Materialien darauf, die man zusammen suchen muss. Einfach die Karten, die man braucht, aus der Kartei und mit in die Konfi-Stunde nehmen. Keine Bücher oder Kopien, sondern einfach ein paar stabile Karten mit allen nötigen Informationen.“

Rahmenbedingungen:
Alter: ab 14 Jahren
Zeit: 3 Stunden (mit kleiner Pause nach der Vorbereitung des eigenen Spiels)
Räumlichkeiten: ein großer Raum mit Stuhlkreis und viel Platz zum Spielen, evtl. Tische zum Vorbereiten der Spiele
Material: Arbeitsblätter, Stifte für die Kooperationsspiele: einen Besenstiel, zwei unterschiedlich große Hula-Hopp-Reifen, ein (je nach Gruppengröße) ca. 20 Meter langes Seil, eine Augenbinde pro Person, Stoppuhr für Spiel 1: Wolle, Seile oder Bänder für Spiel 2: einen Würfel, Papier und einen Stift pro Team für Spiel 3: Postkarten, Kalenderblätter (o. ä.), Schere für Spiel 4: eine Plastikflasche pro Team für Spiel 5: Stoffstreifen in verschiedenen Farben, dicken Filzstift, ggf. Schere für Spiel 6: eine Klebebandrolle pro Team, viele Zeitungen, einen Zollstock

Literaturtipps

Fritz, Jürgen: Mainzer Spielekartei, Illustriert von Knut Junker, 4., wes. erw. Aufl., Matthias Grünewald-Verlag, Mainz 1991

Baer, Ulrich/ Berker, Peter/ Böseke, Harry: Remscheider Spielekartei. 24 thematisierte Spieleketten mit über 200 Spielen zum Sozialen Lernen, 9. Aufl., Ökotopia Verlag, Münster 1993

Kelber, Magda: Schwalbacher Spielekartei, Matthias Grünewald-Verlag, Mainz o. J.

Kühne, Norbert u. a.: Rollenspiele für das Schulalter. Spielekartei, Verlag gruppenpädagogischer Literatur, Usingen 1982

Tembeck, Shoshana/ Fluegelman, Andrew: New Games – Die neuen Spiele. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr 1991.

Fluegelman, Andrew: Die neuen Spiele – Band 2. Mülheim a. d. Ruhr: Verlag an der Ruhr 1991.

Bartl, Almuth: Fun-Olympics. Sport- und Spaßspiele für alle. Mülheim a. d. Ruhr: Verlag an der Ruhr 1999.

- Checkliste -
Konfis ein Spiel erklären!

Mit welcher Gruppengröße, d. h. mit wie vielen Konfis, kann ich das Spiel durchführen?

minimale Gruppengröße _____ Spieler/innen

maximale Gruppengröße _____ Spieler/innen

Welche Materialien muss ich für das Spiel besorgen und bereitlegen?

Welche Vorkehrungen muss ich treffen, um das Verletzungsrisiko gering zu halten?

Welche Vorbereitungen muss ich im Raum (draußen) vor dem Spiel treffen?

Wenn die Gruppe ruhig geworden ist, wecke ich ihre Aufmerksamkeit und beginne meine Spielerklärung mit den folgenden Worten:

Was muss ich in welcher Reihenfolge, schrittweise, nach und nach erklären, damit die Spieler/innen meiner Erklärung folgen können, sie verstehen und umsetzen können?

Nachdem ich alles Wichtige erklärt habe, schließe ich mit folgenden Worten:

Wie viel Zeit benötige ich für das Spiel? _____

Wie **verhalte** ich mich als Spielleiter/in während der Durchführung des Spieles?

Wie viele Mitarbeiter/innen müssen mich bei dem Spiel unterstützen?

Welche Aufgaben habe ich vor, während und nach dem Spiel als Spielleiter/in?

Auf welche Weise bzw. wie beende ich das Spiel?

Was habe ich als Spielleiter/in nach Beendigung des Spieles noch zu tun?

10. Kreative Ideenbörse

Kreativangebote gestalten und umsetzen

Isabella Wabel

Kurzbeschreibung

Kreativangebote fördern die Fähigkeit, Dinge hervorzubringen und etwas schöpferisch zu gestalten. Damit lassen sich ganze Vor- oder Nachmittage ausfüllen, sind aber ebenso gut dazu geeignet, in eine Themeneinheit integriert und in eine Gruppenstunde eingebaut zu werden. Im Rahmen des Kreativ-Seins ist das eigenständige Ergebnis, das Suchen und Finden von Lösungsmöglichkeiten sowie Improvisation wichtig. Daher erweisen sich einfache Ideen, die sich in einem überschaubaren Zeitraum umsetzen lassen, als sinnvoll und effektiv.

Achtung: Beim Auswählen der/des Kreativangebote/s sollte unbedingt darauf Rücksicht genommen werden, dass nicht jedes „Angebot“ für jede Altersgruppe attraktiv und für das Geschick jedes/jeder Einzelnen geeignet ist. Sich eine altersgerechte Kreatividee herauszusuchen bedeutet, sie sollte ansprechen und Spaß machen, durchaus herausfordern, aber keinesfalls überfordern.

Die Erfahrung zeigt, dass es sinnvoll ist, die Gesamtgruppe in einzelne ‚Interessengruppen‘ aufzusplitten. Kinder und Jugendliche haben zum Teil sehr gezielte Vorlieben bzw. Abneigungen gegenüber bestimmten Werkzeugen oder Materialien. So kann z. B. eine zurückliegende Verletzung mit einer Heißklebepistole dazu führen, dass sie gemieden wird. Verständnis, Hilfestellung und langsames Heranführen von Seiten des/der Mitarbeitenden erhöht die Motivation. D. h. jede Interessengruppe muss je nach Gruppengröße, Schwierigkeitsgrad und Alter der Teilnehmenden durch eine/n oder mehrere Mitarbeitende/n betreut werden. Denn Kinder und Jugendliche sind in sich aktive Menschen, die sich im kreativen Tun weiterentwickeln und neue Ausdrucksweisen finden.

Neben dem Erfolgserlebnis steht noch etwas anderes, viel Wichtigeres im Vordergrund, „der Weg zum Ziel“. Das Wesentliche am kreativen Gestalten, am Basteln oder Werken ist der Prozess des gemeinschaftlichen Herstellens, der Partizipation am Ganzen. So tragen Kreativangebote intensiv zur Förderung der zwischenmenschlichen Kommunikation innerhalb der Gruppe bei.

Intention

Die kreative Ideenbörse regt durch das aktive Ausprobieren die zukünftigen Mitarbeiter/innen dazu an und ermutigt sie, auch in ihrer eigenen Arbeit mit den Konfirmand/innen kreativ tätig zu sein. Sie erproben in einem geschützten Rahmen, welche Formen und Methoden des kreativen Gestaltens ihnen liegen. Sie sammeln Erfahrungen mit Werkzeugen, Vorbereitung und Umsetzung und klären Fragen zur eigenen Durchführung innerhalb der Gruppe und mit Hilfe der Mitarbeiter/innen.

Zudem wird die Kreativität des/der einzelnen Konfi-Mitarbeiter/innen geweckt und gefördert. Sie werden darauf aufmerksam, welche vielseitigen Talente, Begabungen und Ideen in einem Mitarbeiterteam

vorhanden sind. Auch erleben sie unbewusst die Intensität der zwischenmenschlichen Kommunikation.

Viele Schulungselemente finden in geschlossenen Räumen statt. Daher bietet es sich an, Kreativeinheiten im Freien durchzuführen. Allerdings müssen Alternativen für schlechte Witterung mitbedacht werden. Die hier beschriebenen Kreativangebote sind lediglich ein kleiner Teil von Möglichkeiten, denn der Markt an Kreativvorschlägen scheint unendlich. Die gewählten Methoden dienen in ihrer Unterschiedlichkeit der Anregung, mit verschiedenen Materialien und Werkzeugen zu arbeiten und verleihen lediglich einen kleinen Einblick in die Vielfältigkeit der Angebotspalette. Daher ist es ein Ziel der Einheit, die Neugier der Teilnehmer/innen für handwerkliches Gestalten zu wecken und ihr Interesse daraufhin zu lenken, eigene Ideen und Anregungen mit der Konfi-Gruppe ihrer Heimatgemeinde umzusetzen und dabei selbst zur anleitenden Person zu werden. Aus diesem Grund ist neben der aktiven Durchführung auch entsprechendes Informations- und Anleitungsmaterial in Papierform wichtig, um Hilfestellungen für die eigene Umsetzung in der Hand zu haben.

Vorgedanken

„Basteln“ ist ein Ausdruck, der bei Konfirmand/innen oftmals eine ablehnende Haltung oder schlechte Stimmung aufkommen lässt. Beschreibungen, wie „eine Aktion starten“ oder „zusammen etwas Aktives tun“, wecken da schon eher die Neugier.

Prinzipiell sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Sie entstehen erst durch die Vorgaben der vorhandene Räumlichkeiten, Möglichkeiten, den finanziellen Mitteln, der eigenen Begabung und dem eigenen Zutrauen.

Grundsätzlich muss sich der/die Durchführende darüber im Klaren sein, welches Ziel die Kreativphase verfolgt. Soll die Einheit thematisch passen, sind vorbereitende Gedanken notwendig, wie: Soll ein Thema allein durch Kreativität erschlossen werden? Soll ein bestimmter Inhalt vertieft oder erfahrbar gemacht werden? Welchen Zeitrahmen nimmt das Kreativangebot ein? Muss es innerhalb einer Konfistunde fertig werden? Ist es ein Angebot, was außerhalb der wöchentlichen Gruppenstunde seinen Platz finden soll?

Kreativangebote eignen sich zudem für Freizeiten und Aktionen in der Konfi-Arbeit und bereichern auch ohne thematischen Zusammenhang die Vielfalt der Arbeitsmethoden.

Methoden

Kreativangebote fördern und üben den Umgang mit Werkzeugen sowie Anleitungen und schärfen das Wahr- und Ernstnehmen von Regeln und Sicherheitsvorkehrungen. Sie fördern die Umsetzung eigener Ideen und bieten dem/der Einzelnen Raum, sich in geschütztem Rahmen auszuprobieren. Auch werden Begabungen und Talente der Gruppenmitglieder wahrgenommen und gegenseitig honoriert. Lernen

geschieht durch aktives Tun, Herausforderungen werden angenommen und mit oder ohne Hilfe eigenständig gemeistert.

Vorbereitung

Vorbereitung ist bei Kreativangeboten sehr wichtig:

Zuerst muss das richtige und nötige Material ausfindig gemacht werden. Dann muss es in entsprechender Menge eingekauft bzw. vorhanden sein. Die Werkzeuge müssen gut gewartet sein, sich in einsatzbereitem Zustand befinden und in ausreichender Stückzahl vorgehalten werden.

Der/die Mitarbeiter/in hat die Kreatividee im Vorfeld selbst ausprobiert. Dies bedeutet: Er/sie sollte nicht erst 5 Minuten vor Beginn mal kurz die Anleitung lesen oder eine halbe Stunde vor Durchführung erstmalig ausprobieren, ob die Anleitung verständlich ist und die Materialien und Werkzeuge vollständig aufgelistet sind.

Durch das praktische Ausprobieren sind dem/der Mitarbeiter/in die Schwierigkeiten und kniffligen Punkte in den Umsetzungsschritten des Kreativangebotes vertraut. Er/sie weiß, welche Schritte der Anfertigung nacheinander zu erfolgen haben, um zu einem Erfolgserlebnis gelangen zu können. Die Anleitung sollte dem/der Mitarbeiter/in so geläufig sein, dass er/sie ohne Schwierigkeiten den Gesamtüberblick über die Aktion behält und jederzeit bei unterschiedlichen Arbeitsschritten mit Rat und Tat zur Seite stehen kann.

Das zur Probe angefertigte Exemplar eignet sich hervorragend als Ansichtsstück oder Beispiel für die Teilnehmenden, um sich ein Bild des Ergebnisses machen zu können. Auch hilft es vielen, das fertige Werkstück im Laufe der eigenen Erstellung in die Hand nehmen zu können, um das fertige Exemplar mit ihrem eigenen abzugleichen.

10.1 Buttons gestalten

Isabella Wabel
nach Vorlage
von Martin
Schindel

Kurzbeschreibung

In diesem Kreativangebot geht es darum festzustellen, dass aus scheinbar simplen, unspektakulären Buttons kreative, kleine Meisterwerke hergestellt werden können. Diese lassen sich vielseitig einsetzen, nicht nur als Namensschilder in Buttonform.

Intention

Durch das Gestalten von Buttons mit Hilfe der unterschiedlichsten Materialien erleben die Teilnehmer/innen des Kurses, wie vielseitig diese Anstecker einsetzbar sind. Sie leben Kreativität aus, bereichern sich mit ihren Ideen gegenseitig und lernen sich durch die Kommunikation während des Zusammenstellens der eigenen Buttons näher kennen.

Aufgrund der leichten Umsetzbarkeit des Angebotes fassen Einzelne Mut, etwas Kreatives auszuprobieren, auch dann, wenn sie sich selbst für unkreativ halten. Durch die Individualität der Anstecker hat jeder Button seinen eigenen Reiz. Aufgrund der aktiven Durchführung des Angebotes und das sich Aneignen der Arbeitsschritte, lernen die Jugendlichen in dieser Arbeitseinheit Konfirmand/innen darin anzuleiten.

Methoden

Ideenentwicklung und Umsetzung, Kreativitätsförderung, Gestaltung, Reflexion des eigenen Handelns

Vorbereitung

Als Erstes ist die Frage zu klären, wo und zu welchen Konditionen eine Buttonmaschine geliehen werden kann.

Buttonmaschine reservieren und zum entsprechenden Zeitpunkt leihen, nach passenden Rohlingen erkundigen und besorgen, Arbeitsblatt mit Informationen über das Angebot vorbereiten und in entsprechender Anzahl kopieren, vorhandenes Material für die Buttongestaltung sichten, besorgen und zusammentragen, Beispielbuttons anfertigen

Tische und Stühle stellen, nötiges Arbeitsmaterial auf einem Materialtisch bereitlegen

Ablauf

Anleitung: 1. Teil

An Beispielen zeigen, wie die fertigen Buttons aussehen könnten.

„Ich habe Euch einige Buttons mitgebracht. Ihr dürft sie gerne in die Hand nehmen und Euch genau betrachten. Ich bin gespannt, ob Ihr herausfindet, welche Materialien verwendet wurden.“

Die Teilnehmenden des Kurses schauen sich die Buttons an und versuchen, gemeinsam herauszufinden, welche Materialien unter der Schutzfolie verarbeitet wurden. Sicher werden sie an einigen Punkten erstaunt sein oder unsicher, ob es sich wirklich um Sand oder Gewürze handelt.

Nachdem jede/r Teilnehmende alle Buttons gesehen hat, die sie/ihn interessiert haben, gibt es einen kleinen Infoblock über Buttonmaschinen.

„Es gibt viele Institutionen und Einrichtungen, die eine Buttonmaschine besitzen und sie auch verleihen. So z. B. das Jugendreferat, die Jugendarbeit des Dekanates, ein Stadtjugendpfarramt, der Kreisjugendring... Wenn Ihr nach einer Buttonmaschine fragt, dürft Ihr nicht vergessen, Euch auch nach den Leihgebühren und Ausleihkonditionen, also Versicherungsfragen u. ä., zu erkundigen. Das ist wichtig und kann sehr unterschiedlich sein. Notwendig ist auch, dass Ihr frühzeitig anfragt, ob die Buttonmaschine zu Eurem Wunschtermin frei ist. Vereinbart den Termin der Abholung und den Zeitpunkt des Zurückbringens gleich mit.“

„Der Kauf einer eigenen Buttonmaschine für die Gemeinde lohnt sich nur dann, wenn sie häufig eingesetzt wird. Der Preis für eine gute, robuste Buttonmaschine beginnt bei ca. 450,- €.“

„Wenn Ihr Euch die Buttonmaschine genau anschaut, seht Ihr, sie besteht aus mehreren Teilen, zum einen aus der Maschine selbst und zum anderen aus dem Stempelsatz. Diesen gibt es in vielen unterschiedlichen Größen. Hier ist es wichtig, die genaue Größe zu kennen, denn die Button-Rohlinge müssen die gleiche Größe haben wie der Stempel. Auch die Papierkreise müssen die Maße für den entsprechenden Button haben, ansonsten funktioniert es nicht oder sieht unschön aus.“

„Wichtig ist es auch, dass Ihr nicht erst am Tag der Kreativaktion ausprobiert, ob sich Euer Wunschmaterial so verarbeiten lässt, wie Ihr Euch das vorgestellt habt. Besser ist eine Woche vorher, dann habt Ihr genügend Spielraum, Einzelheiten noch zu verändern oder Schwierigkeiten zu beheben. An sich lassen sich Buttons aus nahezu allen flachen Materialien herstellen.“

Anleitung: 2. Teil

praktische Umsetzung und Gestaltung von Buttons

An einem Beispielbutton wird die schrittweise Anfertigung eines Buttons gezeigt.

Schritt 1: Die Idee

„Zuerst braucht Ihr eine Idee, wie Euer Button aussehen oder aus welchen Materialien er gestaltet werden soll. Ihr habt Euch ja gerade die Buttons angeschaut. Habt Ihr dabei eine eigene Idee entwickelt? Ihr könnt Euren auch ganz anders gestalten – Hauptsache Ihr habt eine Idee.“

Schritt 2: Die Idee zu Papier bringen

„Nun müsst Ihr das, was Ihr Euch ausgedacht habt, zu Papier bringen. Dazu bekommt jeder von Euch einen Papierkreis. Versucht ihn einfach so zu gestalten, wie Ihr es Euch vorgestellt habt. Ihr könnt es auch vor dem Fixieren erst ausprobieren, wie es wirklich aussieht. Manchmal ist es gar nicht so einfach, einen Papierkreis so zu gestalten, wie

man sich das vorgestellt hat. Das Papier, die Blätter, Gewürze, Blüten, Zeitschriftenschnipsel usw. sehen manchmal ganz anders aus, als man sich das dachte! Probiert einfach so lange herum, bis es Euch gefällt.“

- Schritt 3: Trocknen lassen
„Wenn Ihr mit flüssigem Kleber oder Klebestiften, nasser Farbe o. Ä. arbeitet, ist es wichtig, dass Ihr das Buttonpapier erst trocknen lasst, bevor Ihr den Button zusammensetzt.“
- Schritt 4: Papierkreis ausschneiden
„Für diesen Schritt braucht Ihr Geduld. Denn es gilt, den Papierkreis des Buttons möglichst gleichmäßig und exakt auszuschneiden. Das ist für die Haltbarkeit und Stabilität des Buttons hilfreich.“
- Schritt 5: Button zusammenbauen
„Achtet zuerst darauf, dass der Stempel richtig herum liegt und einsatzbereit ist. Legt zuerst den Metallrohling der Buttonvorderseite, dann den gestalteten Papierkreis und zum Schluss die Schutzfolie in die Buttonmaschine ein. Wenn alles exakt und gerade übereinander liegt, drückt Ihr den Hebel fest nach unten. Die drei Teile werden durch den Druck zusammengepresst.
Dreht nun den Stempel so, dass Ihr die Rückseite des Buttons mit der Vorderseite verbinden könnt. Legt dazu den Metallrohling der Buttonrückseite mit der Öffnung der Nadel nach unten in die Maschine ein und drückt den Hebel wieder fest nach unten. – Fertig ist der individuelle Button.“
- „Achtung! Der Ablauf kann bei einer anderen Buttonmaschine etwas anders sein. Lasst Euch beim Entleihen genau erklären, welche Rohlinge Ihr benötigt und wie die Buttonmaschine zu bedienen ist!“

Anleitung: 3. Teil

Reflexion des Kreativangebots

„Was glaubt Ihr, was lässt sich alles mit Buttons machen? Für welche Gelegenheiten eignen sie sich?“

Die Teilnehmenden ihre Ideen sammeln lassen.

„Buttons kann man nicht nur für Namensschilder verwenden, sondern auch zum Haltbarmachen von kleinen Kunstwerken, zur Erstellung einer Miniatur einer Freizeit als Erinnerung, für Kontaktspiele, Portraits, usw.“

„Ihr könnt bereits mit 4-Jährigen an einer Buttonmaschine arbeiten, doch achtet bitte darauf, je jünger das Alter, desto wichtiger ist es, auf Sicherheit zu achten! Generell gilt: Kinder bzw. Jugendliche sowie

Buttonmaschine immer im Auge haben. Bei Jüngeren bitte immer an der Buttonmaschine bleiben und nicht alleine hantieren lassen.“
„Auch habt Ihr sicher gemerkt, der Zeitaufwand ist sehr unterschiedlich – je nachdem, wie aufwändig die Buttons gestaltet werden. Denkt bei Eurer Planung daran, dass manche sehr viel weniger Interesse am Buttongestalten haben als andere!“

Rahmenbedingungen:**Alter:**

ab 4 Jahren

Zeit:

1 - 3 Stunden

Räumlichkeiten:

Raum mit Tischen und Stühlen oder draußen mit Biertischgarnitur

Material:

Buttonmaschine mit Stempelsatz, genügend Button-Rohlinge (Unterteil mit Anstecknadel/ Oberteil/ Schutzfolie), Papier mit vorgedruckten Kreisen in Größe des Buttonmaßes, Scheren, Kleber zum Fixieren,
für die Gestaltung: Federn, Blüten, Blätter, Sand, Erde, Kalenderblätter, Postkarten, Zeitschriften, Papier, Stifte, Farben, Sägemehl, Gewürze, kleiner Mörser...

10.2 Speckstein bearbeiten

Kurzbeschreibung

Speckstein ist ein leicht zu bearbeitendes Material, da der Stein sehr weich ist. Es gibt ihn in unterschiedlichen Farbtönungen von weiß, rosa, rot über grün, braun bis hin zu grau und schwarz. Im Bastelbedarf können sowohl kleine als auch größere Mengen an Steinen in den verschiedensten Größen erworben werden.

Aus dem weichen Speckstein lassen sich mit Hilfe von Werkzeug und Schleifpapier in Handarbeit, je nach Geschicklichkeit und Interesse, ganz unterschiedliche Dinge, wie Handschmeichler, Schmuckanhänger, Bildhalter oder Skulpturen anfertigen. Aus jedem einzelnen Stein entsteht durch die individuelle Bearbeitung ein Unikat.

Intention

Aufgrund der individuellen Gestaltungsmöglichkeiten des Specksteines erleben die Kursteilnehmer/innen aktiv, dass selbst Anfänger/innen, die nie zuvor mit diesem Naturmaterial gearbeitet haben, schon ohne Vorerfahrung faszinierende Ergebnisse erzielen können. Die leichte Bearbeitung des Steines macht Mut, eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen. Die Teilnehmenden erkennen, dass sich jede/r Einzelne je nach Geduld oder Begabung einen eigenen Schwierigkeitsgrad setzen kann und daher sowohl Anfänger/innen als auch bereits geübte Bearbeiter/innen miteinander Steine gestalten können. Sie erleben im geschützten Rahmen aktiv den Umgang mit dem nötigen Werkzeug und den notwendigen Sicherheitsvorkehrungen und können das Gelernte miteinander und mit dem/der Mitarbeiter/in reflektieren. So lernen die Konfi-Mitarbeiter/innen aktiv und erhalten gleichzeitig Informationen, die sie befähigen, selbst zu Anbieter/innen zu werden.

Methoden

Ideenentwicklung und Umsetzung, Gestaltung, Umgang mit Werkzeug und Sicherheitsvorkehrungen und -hinweisen, Reflexion des eigenen Handelns

Vorbereitung

Specksteine bitte immer im Fachhandel oder Bastelbedarf kaufen, da diese „asbestfrei“ sind. Je nach Herkunft der Steine können diese ansonsten gesundheitsschädliche Asbestfasern enthalten, die durch die Bearbeitung freigesetzt werden.

Vorhandenes Material sichten, sammeln und bei Bedarf fehlendes besorgen, notwendiges Werkzeug sichten und auf seine Verwendbarkeit hin überprüfen, ggf. zusätzliches Werkzeug leihen, Arbeitsblatt mit Informationen über das Angebot vorbereiten und in entsprechender Anzahl kopieren, Beispiele anfertigen

Arbeitstische und Stühle stellen, nötiges Arbeitsmaterial auf einem Materialtisch bereitlegen

Ablauf

Anleitung: 1. Teil

An Beispielen zeigen, was aus Speckstein angefertigt werden kann.

„Ich habe Euch einige rohe und einige bearbeitete Specksteine mitgebracht. Ihr dürft sie gerne in die Hand nehmen und Euch genau anschauen. Versucht doch mal die rohen, unbearbeiteten Specksteine den bearbeiteten farblich zuzuordnen.“

Die Teilnehmer/innen schauen sich die Steine an, fühlen die Unterschiede vor und nach der Bearbeitung und versuchen, die unterschiedlichen Farben den rohen Specksteinen zuzuordnen.

Haben alle Teilnehmenden die Steine betrachtet, gibt es einige einführende Worte zu der Bearbeitung von Speckstein.

„Specksteine werden vor allem mit Raspeln, Feilen und Schleifpapier bearbeitet. Hierbei entsteht sehr viel feiner Staub. Es ist sehr wichtig, dass Ihr darauf achtet, dass mit diesem Staub vorsichtig umgegangen wird. Ihr solltet ihn auf keinen Fall aufwirbeln oder damit herumspielen. Jüngere Kinder, die aufgrund ihrer Größe, mit ihrer Nase noch sehr dicht am Staub sind, sollten beim Bearbeiten des Steines auf jeden Fall eine Atemschutzmaske aus dem Baumarkt anziehen. Auch empfindliche Jugendliche und Erwachsene sollten das tun, denn der feine Staub reizt die Bronchien.“

„Ihr seht an den Beispielen, die ich für Euch vorbereitet habe, dass Ihr aus den Steinen auch Ketten oder Bildhalter gestalten könnt. Deswegen habe ich auch Lederbänder und einige „Memohalter“ für Euch dabei. Solltet Ihr Euch für eine Kette oder einen Bildhalter entscheiden, müsst Ihr in Euren Stein noch ein Loch hineinbohren. In unserem Fall sind die Steine nicht gebohrt, im Bastelbedarf gibt es jedoch auch welche, die bereits Bohrlöcher haben.“

Anleitung: 2. Teil

praktische Umsetzung und Bearbeitung eines Specksteins

Schritt 1: Die Idee und der geeignete Stein
„Vielleicht hat Euch ja schon ein Stein zu einer Idee inspiriert oder Ihr habt die Idee und sucht noch nach dem geeigneten Stein. Wenn es nötig sein sollte, könnt Ihr Euren Stein auch vor dem Raspeln und Feilen noch mit der Säge bearbeiten. Denkt bitte daran, dass Ihr beim Sägen immer einen Mundschutz tragen solltet.“

Schritt 2: Grobe Bearbeitung
„Jeder von Euch bekommt nun einen großen Blumenuntersetzer als Arbeitsfläche und Auffangbecken für den Staub. Zuerst bearbeitet Ihr Euren Stein grob mit der Raspel. Dann feilt Ihr ihn mit einer feinen Feile in die gewünschte Form. Wenn Ihr fertig seid, sollte sich Euer Stein glatt anfühlen. Alle Rillen müssen mit der Feile entfernt werden, denn das ist mit dem Schleifpapier später nicht mehr möglich.“

- Schritt 3: Feine Bearbeitung
„Wenn Ihr soweit gekommen seid, leert Ihr den Staub Eurer Arbeitsschale bitte vorsichtig in die Mülltüte. Dann nehmt Ihr Euch bitte einen der feuchten Lappen und breitet ihn in Eurer Schale aus. Er ist dazu da, um den feinen Staub vom Schleifpapier zu binden. Denn jetzt kommt Ihr an die Schleifgänge mit Papier. In jeder Schleifrunde wird so lange geschliffen, bis sich der Stein glatt und leicht seifig anfühlt. Zuerst verwendet bitte das 80-er Schleifpapier, dann das 120-er und danach das 240-er Schleifpapier. Zum Abschluss schleift Ihr Euren Stein mit dem 400-er Nass-Schleifpapier.“
- Schritt 4: Staubreste entfernen
„Wenn Ihr mit dem Schleifen fertig seid, müsst Ihr alle Staubreste mit Wasser entfernen. Danach legt Ihr den Stein bitte zum Trocknen.“
- Schritt 5: Oberfläche des Steines versiegeln
„Wenn Euer Stein komplett getrocknet ist, wird er mit einem weichen Lappen und Steinöl poliert. Solltet Ihr mal kein Steinöl zur Hand haben, könnt ihr auch Salatöl oder Vaseline verwenden. Durch das Polieren des Steines kommt seine Farbe besonders gut zur Geltung. Der Stein sieht poliert ein bisschen wie Marmor aus.“

Anleitung: 3. Teil
Reflexion des Kreativangebots

„Was glaubt Ihr, was lässt sich alles aus den Specksteinen gestalten?“

Die Teilnehmenden ihre Ideen sammeln lassen.

„Es lassen sich unterschiedlichste Dinge aus den Specksteinen herstellen. Natürlich liegt es auch an der Größe der Steine, was jemand daraus erschaffen kann und an der Kreativität der einzelnen Person.“

„Ich habe Euch ja eingangs schon darauf hingewiesen, dass gerade bei Kindern der Mundschutz sehr wichtig ist, aber auch bei Asthmatikern, Allergikern usw. Wenn Ihr mit Specksteinen arbeitet, denkt immer daran, dass Ihr mit Werkzeug arbeitet, mit dem Ihr Euch verletzen könnt. Deswegen gilt: Achtet immer auf die Sicherheit der Teilnehmenden. Haltet Blickkontakt zu den Einzelnen und beobachtet sie in ihrem Tun. Erklärt ihnen die richtige Handhabung und Haltung des Werkzeuges und weist sie auf die Gefahren hin.“

„Ihr habt eben sicher bemerkt, dass der Zeitaufwand für die Fertigung eines Steines höher ist. Nicht jeder hat die Geduld, am Stück durchzuhalten. Kalkuliert bei Eurer Planung ein, dass Einzelne kleine Pausen einlegen, sich umschaun, was die anderen machen und sich unterhalten, ohne dabei zu feilen oder schleifen.“

Rahmenbedingungen:**Alter:**

bereits mit Kindern möglich

Zeit:

ca. 2 Stunden

Räumlichkeiten:

am besten draußen an einer oder mehreren Biertischgarnituren, naher Wasseranschluss ist von Vorteil

Material:

Specksteine, Säge (Feinsäge oder Fuchsschwanz), Atemschutzmasken aus dem Baumarkt, einen großen Blumenuntersetzer und einen Lappen pro Person, große und kleine Raspeln und Feilen, Schleifpapier (80-er, 120-er und 240-er Körnung) sowie 400-er Körnung Nass-Schleifpapier, Gießkanne, weiche Lappen und Steinöl (Salatöl oder Vaseline geht auch), Lederbänder, „Memohalter“, Bohrständer, dünner Steinbohrer, Universal- oder Sekundenkleber, Mülltüte

Literaturtipps

Morlais, Jean-Pierre: Alles Speckstein! Tolle Ideen für Mädchen und Jungs, TOPP Nr. 5642, Frechverlag 2010

Kurzbeschreibung

Bei Sperrholz handelt es sich um ein leicht zu bearbeitendes Material, aus dem sich viele unterschiedliche Dinge aussägen lassen. Das leichte Holz gibt es in verschiedenen Stärken zu kaufen. Im Baumarkt sind kleine abgepackte Mengen, oder freier Zuschnitt zu bekommen.

Mit Hilfe von Laubsägen und Schleifpapier können, je nach Interesse, Feinmotorik und Übung, ganz unterschiedliche Dinge, wie Anhänger, Dekoration, kleine Spiele, Gebrauchsutensilien, Schwingtiere usw. angefertigt werden. Durch das Sägen und Schleifen erhalten selbst nach Schablone angefertigte Elemente individuelle Gestalt.

Intention

Lediglich das Material und die Werkzeuge sind vorgegeben.

Unterschiedliche Beispielobjekte laden die Teilnehmer/innen des Kurses ein, sich mit Geduldsspielen, Schwingtieren oder Dekofiguren auseinanderzusetzen. Sie entscheiden selbst, zu welchem Werkstück sie sich entschließen. Die Vielseitigkeit der Verwendungsmöglichkeit von Sperrholz wird auf diese Weise deutlich. Selbst Anfänger/innen gelingt es, mit dem richtigen Sägeblatt nach kurzer Zeit, die Säge sicher durch das Sperrholz gleiten zu lassen. Unsauber gesägte Stellen lassen sich mit Hilfe von Schleifpapier problemlos beseitigen. So können auch Anfänger/innen mit keiner bis wenig Vorerfahrung schöne Ergebnisse erzielen. Die leichte Bearbeitung des Holzes ermutigt dazu, eigene Ideen umzusetzen. Durch die freie Wahl des Werkstückes kann sich jede/r Einzelne ihren/seinen eigenen Schwierigkeitsgrad je nach Geduld, Zutrauen und Können setzen und etwas nach eigenem Vermögen gestalten. Die Teilnehmer/innen erleben im geschützten Rahmen aktiv den Umgang mit dem notwendigen Werkzeug und den nötigen Sicherheitsvorkehrungen und können das Erprobte miteinander und mit dem/der Mitarbeiter/in reflektieren, um zu einem späteren Zeitpunkt Jugendliche aktiv anleiten zu können.

Methoden

Umsetzung eigener Ideen, nach Vorlagen arbeiten, kreative Gestaltung, Umgang mit Werkzeug und Sicherheitsvorkehrungen und -hinweisen, Reflexion des eigenen Handelns

Vorbereitung

Sperrholz kann im Baumarkt oder im Bastelbedarf gekauft werden. Wichtig ist es, sich das Holz genau anzuschauen und auf Risse oder Wellung zu untersuchen. Bitte in die jeweilige Anleitung schauen, welche Sperrholzstärke empfohlen wird, je dünner, desto leichter bricht das Holz, je dicker, desto schwerer ist es zu sägen (entsprechende Sägeblätter erleichtern den Sägefluss).

Vorhandenes Material sichten, sammeln und bei Bedarf fehlendes besorgen, notwendige Werkzeuge sichten und auf ihre Verwendbarkeit hin überprüfen, ggf. zusätzliche Werkzeuge leihen, Arbeitsblatt mit Informationen über das/die Angebot/e vorbereiten und in entsprechender Anzahl kopieren, Beispiele anfertigen

Arbeitstische und Stühle stellen, nötiges Arbeitsmaterial auf einem Materialtisch bereitlegen

Ablauf

An Beispielen zeigen, was aus Sperrholz angefertigt werden kann.

„Ich habe Euch einige Schablonen und fertige Figuren, Geduldsspiele und Schwingtiere mitgebracht. Ihr dürft sie gerne in die Hand nehmen und Euch genau anschauen. Aus wie vielen Teilen bestehen sie? Wie sehen die Schablonen dazu aus? Welche Stärke hat das jeweilige Sperrholz?“

Die Teilnehmer/innen schauen sich die Beispiele an, begutachten die unterschiedlichen Stärken und probieren die Geduldsspiele aus oder lassen die Schwingtiere fliegen.

Haben alle Teilnehmenden die vorliegenden Beispiele begutachtet, beginnt die Einführung in das Arbeiten mit Laubsäge und Sperrholz.

„Sperrholz gibt es, wie Ihr sehen könnt, in den unterschiedlichsten Stärken. Die „Stärke“ meint die Dicke des Holzes. Für die unterschiedlichen Holzstärken gibt es auch verschiedene Sägeblätter, feine und grobe. Ich habe hier einige dabei, nehmt sie ruhig selbst einmal in die Hand. Dieses hier hat nicht nur auf einer Seite Sägezähne, sondern rund herum. Mit diesem Sägeblatt kann man in alle Richtungen arbeiten.“

Während der nächsten Sätze sollte das, was erzählt wird, auch praktisch vorgeführt werden.

„Wenn Ihr ein Sägeblatt in Eure Laubsäge einspannen wollt, dann müsst Ihr es zu erst einmal richtig herum drehen. Die Zähne sollen beim nach unten Ziehen der Säge das Holz spalten und beim nach oben Drücken gleiten. Das Blatt wird so herum eingespannt, dass die Sägezähne von der Säge wegzeigen. Zuerst spannt Ihr die untere Seite des Sägeblattes ein und dreht die Flügelschraube fest an. Dann drückt Ihr den Bügel der Säge leicht zusammen und legt das Sägeblatt in das obere Bügelende ein. Auch hier vor dem Loslassen gut festziehen. Jetzt steht das Sägeblatt unter Spannung und ist einsatzbereit.“

„Ihr seht an den Beispielen, die hier vor uns liegen, dass einige Elemente sehr klein sind. Denkt daran, wenn Ihr sie auf das Holz übertragt, dass Ihr dem Holzstück, an dem Ihr aussägt, mit der anderen Hand auf dem Tisch noch Halt geben müsst. Also Achtung: nicht zu früh die Kleinteile vom größeren Holzstück abtrennen!“

„Wenn Ihr aus einem Stück Holz einen inneren Kreis aussägen wollt, dann sieht es schöner aus, wenn Ihr Euch ein Loch in das Arbeitsstück bohrt und das Sägeblatt in das Loch einfädelt, um den inneren Kreis erst dann auszusägen. Ansonsten sieht man, dass Ihr einmal quer durch das Werkstück gesägt habt.“

Geduldsspiel „Kreuz“

Anleitung: 2. Teil

praktische Umsetzung

- Schritt 1: Schablonengrundform umsetzen
„Zeichne Dir die Grundform des Kreuzes auf ein Stück Sperrholz auf. Du kannst natürlich auch einen Buchstaben oder ein anderes Motiv wählen. Male Dir dann zuerst eine eigene Schablone und übertrage diese dann auf Dein Holz.“
- Schritt 2: Schabloneneinzelteile einzeichnen
„Lege die einzelnen Puzzleteile der Schablone auf Deine Grundform und zeichne sie ein.“
- Schritt 3: Sägen
„Spanne Dir ein Sägeblatt mit passender Stärke in Deine Laubsäge. Wenn Du Hilfe beim Spannen benötigst, dann unterstützt Dich sicher gerne jemand aus der Gruppe. Achte darauf, dass Du Dein Werkstück fest auf die Arbeitsfläche presst, das Sägeblatt nur leicht gegen das Werkstück drückst und Deine Finger weit vom Sägeblatt entfernt sind. Säge nach und nach die einzelnen Teile aus. Lass Dir dabei Zeit und versuche, möglichst genau an Deinen Linien entlang zu sägen.“
- Schritt 4: Schleifen
„Versäubere die Kanten Deiner Puzzleteile erst mit grobem und dann mit feinem Schleifpapier. Achte darauf, dass Du die Kanten der Teile dabei nicht abrundest, damit sie alle gleich aussehen. Das erhöht den Knobelspaß!“

Schwingtier „Drache“

Anleitung: 3. Teil

praktische Umsetzung

- Schritt 1: Schablone umsetzen
„Zeichne den Rumpf und die Flügel des Drachens auf Dein Sperrholz. Wenn Du etwas an der Schablone variieren möchtest, dann tue dies bevor Du sie auf das Holz überträgst. Achte beim Aufzeichnen darauf, dass sich die einzelnen Teile nicht berühren.“
- Schritt 2: Aussägen
„Spanne Dir ein Sägeblatt mit passender Stärke in Deine Laubsäge. Wenn Du Hilfe beim Spannen benötigst, dann unterstützt Dich sicher gerne jemand aus der Gruppe. Achte darauf, dass Du Dein Werkstück fest auf die Arbeitsfläche presst, das Sägeblatt nur leicht gegen das Werkstück drückst und Deine Finger weit vom Sägeblatt entfernt sind. Säge nach und nach die einzelnen Teile aus.“

Lass Dir dabei Zeit und versuche, möglichst genau an Deinen Linien entlang zu sägen.“

- Schritt 3: Bohren
„Bevor Du zu bohren beginnst, solltest Du überprüfen, ob Du die Markierungen von Deiner Schablone mit übernommen hast. Hole dies ansonsten nach. Lege Dein Werkstück an den Rand des Tisches, so dass das der Großteil des Holzes auf der Arbeitsfläche liegt. Achte darauf, dass die Markierung für das Loch jedoch über die Arbeitsfläche hinausragt. Schließlich soll die Arbeitsfläche nicht mit durchbohrt werden. Überprüfe, ob die Bohrmaschine auf vorwärts bohren eingestellt ist und setze sie auf Deiner markierten Stelle an. Halte den Bohrkopf senkrecht zum Werkstück und bohre mit leichtem Druck die markierten Löcher in den Rumpf. Auch die Löcher an den Enden der Flügel kannst Du schon bohren – die Löcher in der Mitte der Flügel bitte noch NICHT hineinbohren!“
- Schritt 4: Schleifen
„Versäubere die Kanten des Drachens und beseitige mit grobem Schleifpapier unebene Sägestellen. Schleife mit feiner Körnung so lange nach, bis die Einzelteile des Drachens schön glatt sind.“
- Schritt 5: Flügel schleifen
„Schleife die Flügel auf der Seite der Aufhängung RUND und glatt! So geschliffen können sich die Flügel freier bewegen und daher besser schwingen.“
- Schritt 6: Drachen zusammenbauen
„Jetzt musst Du die einzelnen Teile des Drachens miteinander verbinden. Schneide Dir dazu 50 cm Schnur ab, um die Flügel am Rumpf zu befestigen. Lasse beim Verknoten etwas Luft, damit die Flügel frei schwingen können.“
„Fädele die Schnur in das Ohr einer Stopfnadel. Nimm zuerst einen Flügel und ziehe die Nadel mit der Schnur zu $\frac{3}{4}$ durch das vordere Loch des Flügels von oben nach unten durch. Halte das Ende der Schnur und den Flügel mit der anderen Hand fest. Nimm nun den Rumpf und schiebe die Nadel durch das vordere Loch des Rumpfes und ziehe die Schnur durch, bis Flügel und Rumpf dicht beieinander zu liegen kommen. Halte nun das Schnurende, den Flügel und ab jetzt den Rumpf in einer Hand. Nimm nun den zweiten Flügel und fädele die Schnur von innen nach außen durch das Loch. Halte auch diesen Flügel noch mit der anderen Hand fest und ziehe die Schnur noch einmal durch das eben schon verwendete Rumpfloch. Jetzt kannst Du die Schnur mit etwas Spiel verknoten. Mache das Gleiche mit dem hinteren Teil des Flügels. Beachte

dabei, dass Du wegen des Gleichgewichts den Knoten auf der anderen Seite des Rumpfes machen solltest. Verknote die jeweiligen Enden gut und schneide die überschüssige Schnur ab. Schneide dabei nicht zu dicht an den Knoten, sonst könnten sie sich wieder öffnen.“

- Schritt 7: Flügel austarieren
„Lege Deinen Drachen mit ausgebreiteten Flügeln auf den Tisch und schiebe je ein Rundholz unter jeden Flügel. Suche Dir eine/n Helfer/in, der/die Dir den Drachen an den Rundhölzern etwas anhebt. Schiebe die Hölzer unter den Drachenflügeln so lange vorsichtig hin und her, bis die Flügel in der Waage stehen. Markiere direkt über den Rundhölzern die Stellen, an denen Du die Aufhängung bohren musst. Auf diese Weise klappt Dein Drachen später nicht die Flügel zusammen, sondern hängt gerade, egal wie ungleichmäßig die Flügel ausgesägt wurden.“
- Schritt 8: „Bohre jetzt die Löcher in der Mitte der Flügel an Deinen markierten Stellen und schleife die Bohrungen glatt. Achte beim Bohren wieder darauf, nicht in die Tischfläche zu bohren, das Werkstück gut festzuhalten, die Finger weit vom Bohrer entfernt zu haben und die Bohrmaschine gerade anzusetzen.“
- Schritt 9: „Auch die Löcher für die Aufhängung solltest Du mit gleicher Vorsicht bohren. Verbinde nun Flügel und Aufhängung mit Schnur. Entscheide selbst, wie lange die Schnur dazu sein darf.“

Anleitung: 4. Teil
Reflexion des Kreativangebots

„Was fällt Euch ein, was sich alles aus Sperrholz herstellen lässt?“

Die Teilnehmer/innen ihre Ideen sammeln lassen.

„In der Tat kann man sehr viele Dinge aus Sperrholz anfertigen. Vielleicht habt Ihr selbst schon das ein und andere in der Schule oder zu Hause ausgesägt. Wer nur ein wenig kreativ ist, kann sich ganz schnell eigene Schablonen zusammenstellen.“

„Wenn Ihr mit Laubsägen arbeitet, solltet Ihr generell darauf achten, dass Ihr das nicht an guten, neuen Tischen tut. Es passiert schneller als Ihr denkt, dass ein, zwei, drei nicht nur in das Werkstück, sondern auch in die Tischplatte sägen. Bitte immer erst fragen, ob Ihr an den vorhandenen Tischen sägen dürft.“

„Bitte unterschätzt auch die Werkzeuge nicht. Sie können nicht nur kleine Verletzungen verursachen. Je jünger Eure Gruppe ist, desto wichtiger ist es, auf die Sicherheit des Einzelnen zu achten! Je älter die Gruppe, desto mehr Unsinn wird schnell mit dem Werkzeug „getrieben“. Auch hier bitte

klare Ansagen machen und bei ersten Anzeichen von Unfug sofort deutlich Einhalt gebieten. Generell gilt: Haltet Blickkontakt zu den Einzelnen und beobachtet sie in ihrem Tun. Erklärt ihnen die richtige Handhabung und Haltung des Werkzeuges und weist sie auf die Gefahren hin. Kinder bzw. Jugendliche sowie Werkzeuge und Werkflächen also immer im Auge haben! Bei Jüngeren bitte immer dicht dabei bleiben und nicht alleine hantieren lassen.“

„Euch ist sicher aufgefallen, dass der Zeitaufwand je nach Werkstück sehr unterschiedlich ausfällt. Denkt bei Eurer Planung daran, dass für jedes Gruppenmitglied genügend Arbeitsfläche vorhanden ist und die Einzelnen während des Sägens und Schleifens immer wieder kleine Pausen einlegen werden, in denen sie sich einfach nur unterhalten und nicht am Werkstück arbeiten.“

Rahmenbedingungen:
Alter: Kreuz: ab 8 Jahren Schwingtier: ab 10 Jahren
Zeit: Kreuz: ca. 30 Minuten Schwingtier: 3 Stunden
Räumlichkeiten: Biertischgarnituren im freien oder ein großer Raum mit alten Tischen und ohne Teppichboden
Material: Kreuz: Sperrholz oder Weichholz in Stärke 1 cm (oder mehr), Laubsägen, Holz-Laubsägeblätter mit entsprechender Zahnungsgröße, Schablone (oder Scheren und Papiervorlagen), Bleistifte, Schleifpapier in 80-er, 150-er und 220-er Körnung, Besen, Handfeger und Schaufel für die Sägespäne Schwingtier: Sperrholz in den Stärken 6 mm und 8 mm, Rundstab Durchmesser 1 cm, zwei runde Holzstäbe, Laubsägen, Holz-Laubsägeblätter mit entsprechender Zahnungsgröße, geladener Akku-Bohrmaschine, Holzbohrer 2 mm, Drachenschnur in 1 mm - 1,5 mm (oder vergleichbare Schnur), Bastelscheren, Stopfnadeln mit Öhr nicht dicker als 1,5 mm, Schablone Rumpf und Flügel (oder Papiervorlage), Bleistifte, Schleifpapier in 80-er, 150-er und 220-er Körnung, Besen, Handfeger und Schaufel für die Sägespäne

Literaturtipps

Reichmann, Iris/ Scharfschwerdt, Isabell: Brandmalerei neu entdeckt, Frech Verlag, 2005
Dawidowski, Marion: Zaunlatten-Figuren & Gartenstecker. Creativ Kompact, Band 56671, Christophorus Verlag, 2005
Schmitt, Gudrun: Der geniale Herbst-Spaß. Light & Sound creativ, Topp Buchreihe Nr. 3391, Frech Verlag, 2005
Januschkowetz, Herbert: Schwingtiere aus Holz, Englisch Verlag, 1998

11. Literaturhinweise

Baer, Ulrich/ Berker, Peter/ Böseke, Harry: Remscheider Spielekartei. 24 thematisierte Spieleketten mit über 200 Spielen zum Sozialen Lernen, 9. Aufl., Ökotoxia Verlag, Münster 1993

Bartl, Almuth: Fun-Olympics. Sport- und Spaßspiele für alle. Mülheim a. d. Ruhr: Verlag an der Ruhr 1999.

Beratungsstelle für Gestaltung von Gottesdiensten und anderen Gemeindeveranstaltungen (Hrsg.), Menschenskinderlieder, Band 2, Frankfurt 2001

Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.), Thomas Gensicke, Sybille Picot, Sabine Geiss, Freiwilliges Engagement in Deutschland 1999 bis 2004, VS-Verlag für Sozialwissenschaften 2006

Dawidowski, Marion: Zaunlatten-Figuren & Gartenstecker. Creativ Kompact, Band 56671, Christophorus Verlag, 2005

Deutsche Bibelgesellschaft (Hrsg.), Gute Nachricht Bibel, Revidierte Fassung 1997, Stuttgart 1997

Deutsche Bibelgesellschaft (Hrsg.), Die Bibel, nach der Übersetzung von Martin Luther, Revidierte Fassung, 1975, Stuttgart 1978

Evangelische Kirche in Deutschland (Hrsg.), Kirche und Bildung, Herausforderungen und Perspektiven evangelischer Bildungsverantwortung und kirchlichen Bildungshandelns, eine Orientierungshilfe des Rates der Evangelischen Kirche in Deutschland, Güterloher Verlagshaus 2009

Evangelische Kirche in Hessen und Nassau (Hrsg.), Evangelisches Gesangbuch. Ausgabe für die Evangelische Kirche in Hessen und Nassau, Frankfurt 1994

Fachbereich Kinder- und Jugendarbeit der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau (Hrsg.), Gruppen leiten lernen, eine Dokumentation und Arbeitshilfe zur Qualifizierung ehrenamtlicher MitarbeiterInnen, Darmstadt 2005

Fluegelman, Andrew: Die neuen Spiele – Band 2. Mülheim a. d. Ruhr: Verlag an der Ruhr 1991.

Foitzik, Karl, Mitarbeit in Kirche und Gemeinde. Grundlagen, Didaktik, Arbeitsfelder, Kohlhammerverlag 1998

Fritz, Jürgen: Mainzer Spielekartei, Illustriert von Knut Junker, 4., wes. erw. Aufl., Matthias Grünewald-Verlag, Mainz 1991

Gesprächsforum Ökumenische Friedendekade (Hrsg.), Es ist Krieg, entrüstet euch, Bonn 2010

Hessischer Jugendring e.V. (Hrsg.), Dagmar Bätge-Friedrich, Arbeitshilfe Grundausbildung ehrenamtlicher und freiwilliger Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in der Kinder- und Jugendarbeit, Wiesbaden 2001

Ilg, Wolfgang / Schweitzer, Friedrich/Elsenbast, Volker/In Verbindung mit Matthias Otte, Konfirmandenarbeit in Deutschland, empirische Einblicke, Herausforderungen, Perspektiven, mit Beiträgen aus den Landeskirchen, Konfirmandenarbeit erforschen und gestalten, Gütersloher Verlagshaus 2009

Januschkowetz, Herbert: Schwingtiere aus Holz, Englisch Verlag, 1998

Kelber, Magda: Schwalbacher Spielekartei, Matthias Grünewald-Verlag, Mainz o. J.

Krebs, Reinhold / Vom Schwemm, Burkhard, Aktivgruppen. Jugendliche entfalten Talente und entdecken den Glauben, Stuttgart 2006

Kromer, Ingrid, Teppich, Heide, Zwischenwelten. Das Leben der 11 – 14 Jährigen, Graz, Wien 1998

Kühne, Norbert u. a.: Rollenspiele für das Schulalter. Spielekartei, Verlag gruppenpädagogischer Literatur, Usingen 1982

Landesverband der Evangelischen Jugend Hessen, Mindeststandards für die Kinder- und JugendleiterInnen Ausbildung, Oktober 2010

Martin Schmeisser (Hrsg.), Gesegneter Weg, Segenstexte und Segensgesten, Eschenbacher Verlag 2000

Maschwitz, Gerda u. Rüdiger: Komm, wir essen zusammen. Mit Kindern das Essen erleben, Offenbach/M. 1986

Morlais, Jean-Pierre: Alles Speckstein! Tolle Ideen für Mädchen und Jungs, TOPP Nr. 5642, Frechverlag 2010

Olaf Trenn, Christian Wittig (Hrsg.), Das Teamer HandBuch für Ehrenamtliche in der Konfirmandenarbeit, Gütersloher Verlagshaus 2004

Reichmann, Iris/ Scharfschwerdt, Isabell: Brandmalerei neu entdeckt, Frech Verlag, 2005

Ryssel, Ingrid (Hrsg.), Religion spielen und erzählen, Band 2, Kinder begleiten in Schule und Gemeinde, Gütersloher Verlagshaus 1995

Schmitt, Gudrun: Der geniale Herbst-Spaß. Light & Sound creativ, Topp Buchreihe Nr. 3391, Frech Verlag, 2005

Schröder, Achim, Leonhard, Ulrike, Jugendkulturen und Adoleszenz, Verstehende Zugänge zu Jugendlichen in ihren Szenen, Neuwied 1998

Tembeck, Shoshana/ Fluegelman, Andrew: New Games – Die neuen Spiele. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr 1991.

Zentrum Bildung der EKHN, Kinder- und Jugendarbeit (Hrsg.), Aufbaukurs „Powerseminar“ und „Top-Time“, Darmstadt 2006

40 Tage auf dem Turm. Fast ein Kalendereine abenteuerliche Geschichte mit 40 bunten Ideen zum Spielen, Bauen und Kochen, hrsg. von der Evangelischen Kirche in Westfalen, Amt für Jugendarbeit, Schwerte o. J.

Anmerkungen

- ¹ Vgl. Ilg u.a., 2009, S. 45
- ² Vgl. Ilg u.a., 2009, S. 101
- ³ Vgl. Ilg u.a., 2009, S.100
- ⁴ Vgl. Ilg u.a., 2009, S. 104
- ⁵ Vgl. Ilg u.a., 2009, S. 88
- ⁶ Vgl. Voitzig, Karl, 1998, Seite 20 f.
- ⁷ Vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2006, S. 116
- ⁸ Vgl. Landesverband der Evangelischen Jugend Hessen, S. 7
- ⁹ Vgl. Kirche und Bildung, Herausforderung und Perspektiven evangelischer Bildungsverantwortung und kirchlichen Bildungshandelns, eine Orientierungshilfe des Rates der Evangelischen Kirche in Deutschland, Gütersloh 2009, S.7
- ¹⁰ Vgl. Krebs, 2007, S. 151
- ¹¹ http://www.voila.ch/files/Dossier_Selbstwirksamkeit.pdf
- ¹² Evangelisches Gesangbuch. Ausgabe für die Evangelische Kirche in Hessen und Nassau, Frankfurt 1994, Lied Nr. 433
- ¹³ Gute Nachricht Bibel, revidierte Fassung 1997, Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart, S. 29 (AT)
- ¹⁴ Menschenkinderlieder, Band 2, hrsg. von der Beratungsstelle für Gestaltung von Gottesdiensten und anderen Gemeindeveranstaltungen, Frankfurt 2001, S. 106
- ¹⁵ Katja Süß, in: Martin Schmeisser (Hg.): Gesegneter Weg. Segenstexte und Segensgesten, Neuausgabe Eschbach 2000
- ¹⁶ Evangelisches Gesangbuch. Ausgabe für die Evangelische Kirche in Hessen und Nassau, Frankfurt 1994, Lied Nr. 640.
Online: <http://www.lesmelanges.de/Noten/weggerec.pdf>
- ¹⁷ Gute Nachricht Bibel, revidierte Fassung 1997, Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart, S. 855 (AT)
- ¹⁸ Vgl. Gesprächsforum Ökumenische Friedensdekade (Hrsg.), Es ist Krieg, Entrüstet euch, Bonn 2010, S. 10
- ¹⁹ Vgl. Ryssel, Ingrid (Hrsg.), Religion spielen und erzählen, Band 2, Kinder begleiten in Schule und Gemeinde, Gütersloh 1995, S. 140
- ²⁰ Evangelisches Gesangbuch. Ausgabe für die Evangelische Kirche in Hessen und Nassau, Frankfurt 1994, Lied Nr. 433
- ²¹ Vgl. a. a. O. Gesprächsforum Ökumenische Friedensdekade (Hrsg.), S. 11
- ²² Die Bibel, nach der Übersetzung Martin Luthers, revidierter Text 1975, Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart 1978, S. 146 (AT)
- ²³ Evangelisches Gesangbuch. Ausgabe für die Evangelische Kirche in Hessen und Nassau, Frankfurt 1994, Lied Nr. 789. Ebenfalls zu finden im allgemeinen Teil des Gesangbuches unter der Nr. 181.6. Online unter: <http://www.taize.fr/spip.php?page=chant&song=464&lang=en> (Stand Nov. 2010)
- ²⁴ Evangelisches Gesangbuch. Ausgabe für die Evangelische Kirche in Hessen und Nassau, Frankfurt 1994, Lied Nr. 596. Online unter: <http://www.taize.fr/spip.php?page=chant&song=463&lang=en> (Stand: Nov. 2010)

- ²⁵ Evangelisches Gesangbuch. Ausgabe für die Evangelische Kirche in Hessen und Nassau, Frankfurt 1994, Lied Nr. 789. Ebenfalls zu finden im allgemeinen Teil des Gesangbuches unter der Nr. 181.6. Online unter: <http://www.taize.fr/spip.php?page=chant&song=464&lang=en> (Stand: Nov. 2010)
- ²⁶ Gute Nachricht Bibel, revidierte Fassung 1997, Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart, S. 340f (AT)
- ²⁷ Online unter:
<http://www.taize.fr/spip.php?page=chant&song=322&lang=en> (Stand: Nov. 2010)
- ²⁸ Vgl. Simone Reinisch, in: Fachbereich Kinder- und Jugendarbeit der Ev. Kirche in Hessen und Nassau (Hrsg.), Gruppen leiten lernen, eine Dokumentation und Arbeitshilfe zur Qualifizierung ehrenamtlicher MitarbeiterInnen, Darmstadt 2005, S. 57.
- ²⁹ Vgl. auch Das Teamer HandBuch für Ehrenamtliche in der Konfirmandenarbeit, Olaf Trenn, Christian Wittig (Hrsg.), Gütersloh 2004
- ³⁰ Vgl. Dagmar Bätge-Friedrich, in: Hessischer Jugendring e.V. (Hrsg.), Arbeitshilfe Grundausbildung ehrenamtlicher und freiwilliger Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in der Kinder- und Jugendarbeit, Wiesbaden 2001, S. 44f.
- ³¹ Vgl. ebd. S. 45.
- ³² Vgl. ebd. S. 45.
- ³³ bereits veröffentlicht in: Zentrum Bildung der EKHN, Kinder- und Jugendarbeit (Hrsg.); Aufbaukurs „Powerseminar“ und „TOP-TIME“, Darmstadt 2006, S. 16 ff.
- ³⁴ Quelle: Simone Reinisch, in: InKontakt, April 2002
- ³⁵ Nach: Schröder/Leonhard: Jugendkulturen und Adoleszenz. Verstehende Zugänge zu Jugendlichen in ihren Szenen, Neuwied 1998, S. 32 f
- ³⁶ I. Kromer, H. Tebbich, Zwischenwelten. Das Leben der 11– bis 14-Jährigen, Graz, Wien 1998, S. 40
- ³⁷ ebd. Seite 50
- ³⁸ ebd. Seite 95 f.
- ³⁹ ebd. Seite 100 und 123
- ⁴⁰ Siehe dazu „Die 11–14jährigen aus psych. und soz. Sicht und den Bedingungen einer sich verändernden Lebenswelt“ Vortrag von Prof. Dr. A. Schröder zum Fachtag Zwischenwelten am 04.03.2002
- ⁴¹ I. Kromer, H. Tebbich, Zwischenwelten. Das Leben der 11- bis 14-Jährigen, Graz, Wien 1998, Seite 119
- ⁴² Siehe dazu „Die 11–14 Jährigen aus psych. und soz. Sicht und den Bedingungen einer sich verändernden Lebenswelt“ Vortrag von Prof. Dr. A. Schröder zum Fachtag Zwischenwelten am 04.03.2002
- ⁴³ I. Kromer, H. Tebbich, Zwischenwelten. Das Leben der 11– bis 14-Jährigen, Graz, Wien 1998, S. 119 ff.