

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Eisbergmodell	18
Abbildung 2: Grobe zeitliche Entwicklung Interkultureller Pädagogik	31
Abbildung 3: Differenzlinien im sozialen Raum	47
Abbildung 4: Teilbereiche Interkultureller Kompetenz	55
Abbildung 5: Phasen- oder Stufenmodell Interkulturellen Lernens	62
Abbildung 6: Lernspirale	66
Abbildung 7: Das Komfortzonenmodell	80

Quellenverzeichnis

Literatur

- Auernheimer, Georg 2007: Einführung in die interkulturelle Pädagogik. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 5. Auflage
- Auernheimer, Georg 2010: Einführung in die interkulturelle Pädagogik. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 6. Auflage
- Buck, Günther 2007: Gruppe. In: Deutscher Verein für öffentliche und private Fürsorge e.V.: Fachlexikon der sozialen Arbeit. Nomos Verlag, Baden-Baden, 6. Auflage, S. 428
- Deubzer, Barbara; Feige, Karin (Hrsg.) 2004: Praxishandbuch City Bound. Erlebnisorientiertes soziales Lernen in der Stadt. Ziel Verlag. Augsburg
- Dieckmann, Helmut 2007: Konzeptionsentwicklung. In: Deutscher Verein für öffentliche und private Fürsorge e.V.: Fachlexikon der sozialen Arbeit. Nomos Verlag, Baden-Baden, 6. Auflage, S. 575
- Erl, Astrid; Gymnich, Marion 2010: Interkulturelle Kompetenz. Erfolgreich kommunizieren zwischen den Kulturen. Klett Lerner und Wissen GmbH, Stuttgart, 4. Auflage
- Fittkau, Bernd; Müller-Wolf, Hans-Martin; Schulz von Thun, Friedmann 1977: Kommunizieren lernen (und umlernen). Georg Westermann Verlag Braunschweig, S. 9-100
- Forgas, Joseph P. 1999: Soziale Interaktion und Kommunikation. Eine Einführung in die Sozialpsychologie. Psychologie Verlags Union, Weinheim, 4. Auflage
- Freise, Josef 2007: Interkulturelle Soziale Arbeit. Theoretische Grundlagen .. Handlungsansätze .. Übungen zum Erwerb interkulturelle Kompetenzen., Wochenschau Verlag. Schwalbach, 2. Auflage

- Fürst, Walter 2009: Gruppe Erleben. Soziales Lernen in der erlebnispädagogischen Gruppe. Ernst Reinhardt Verlag, München
- Galuske, Michael 2011: Methoden der Sozialen Arbeit. Eine Einführung. Juventa Verlag. Weinheim und München, 9. Auflage
- Gogolin, Ingrid; Krüger-Potratz, Marianne 2010: Einführung in die Interkulturelle Pädagogik. Verlag Barbara Buderich, Opladen 2. Auflage
- Günther, Arno 2004: Transferprobleme in der Erlebnispädagogik. Das Erlebnis zwischen blindem Aktionismus und begleiteter pädagogischer Maßnahme. Diplomarbeit. Grin Verlag, S. 68
- Hamburger, Franz 2009: Abschied von der Interkulturellen Pädagogik. Plädoyer für einen Wandel sozialpädagogischer Konzepte. Juventa Verlag. Weinheim und München
- Handschuk, Sabine; Klawe Willy 2006: Interkulturelle Verständigung in der Sozialen Arbeit. Ein Erfahrungs- Lern- und Übungsprogramm zum Erwerb interkultureller Kompetenz. Juventa Verlag, Weinheim und München, 2. Auflage
- Heckmair, Bernd; Michl, Werner 2008: Erleben und Lernen. Einführung in die Erlebnispädagogik. Ernst Rheinhardt Verlag, München 6. Auflage
- Hinz-Rommel, Wolfgang 1994: Interkulturelle Kompetenz. Ein neues Anforderungsprofil für die soziale Arbeit. Waxmann Verlag GmbH, Münster
- Losche, Helga/Stephanie Püttker 2009: Interkulturelle Kommunikation. Theoretische Einführung und Sammlung praktische Interaktionsübungen. Ziel Verlag, Augsburg, 5. Auflage
- Krüger-Portratz, Marianne 2005 Interkulturelle Bildung. Eine Einführung. Waxmann Verlag GmbH, Münster
- Michel, Christian; Novak, Felix: Kleines Psychologisches Wörterbuch. Verlag Herder KG Freiburg im Breisgau 1975, S. 136
- Michl, Werner 2009: Erlebnispädagogik. Ernst Reinhardt Verlag, München Basel

- Mund, Petra 2007: Soziale Kompetenz. In: Deutscher Verein für öffentliche und private Fürsorge e.V.: Fachlexikon der sozialen Arbeit. Nomos Verlag, Baden-Baden, 6. Auflage, S. 855f
- Mund, Petra 2007: Erlebnispädagogik. In: Deutscher Verein für öffentliche und private Fürsorge e.V.: Fachlexikon der sozialen Arbeit. Nomos Verlag, Baden-Baden, 6. Auflage, S. 261f
- Nieke, Wolfgang 2008: Interkulturelle Erziehung und Bildung. Werteorientierung im Alltag. VS Verlag für Sozialwissenschaften, 3. Auflage
- Niethammer, Wilhem 2006: Sport und Integration. In: Bibouche, Seddik (Hrsg.): Interkulturelle Integration in der Kinder- und Jugendarbeit. Orientierungen für die Praxis. Juventa Verlag, Weinheim und München
- Nohl, Arnd-Michael 2006: Konzepte interkultureller Pädagogik. Eine Systemische Einführung. Julius Klinkhardt Verlag, Bad Heilbronn
- Prenzel, Annedore 2006: Pädagogik der Vielfalt. Verschiedenheit und Gleichberechtigung in Interkultureller, Feministischer und Integrativer Pädagogik. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, 3. Auflage
- Reiners, Annette 2008: Praktische Erlebnispädagogik 1. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele ..Band 1. Verlag Ziel, Augsburg, 8. Auflage
- Rutkowski, Mart 2010: Der Blick in den See. Reflexion in Theorie und Praxis. Verlag Ziel, Augsburg
- Schilling, Johannis 2005: Methodik/Didaktik Sozialer Arbeit. Ernst Reinhardt, GmbH &Co. KG, Verlag München, 4. Auflage
- Schilling, Johannis 2008: Methodik/Didaktik Sozialer Arbeit. Ernst Reinhardt, GmbH &Co. KG, Verlag München, 5. Auflage
- Schirilla, Nausikaa 2007: Interkulturelle Kompetenz. In: Deutscher Verein für öffentliche und private Fürsorge e.V.: Fachlexikon der sozialen Arbeit. Nomos Verlag, Baden-Baden, 6. Auflage, S. 497
- Sonntag, Christoph 2010: Abenteuer Spiel 2. Eine Sammlung kooperativer Abenteuerspiele. Verlag Ziel, Augsburg

Stimmer, Franz (Hrsg.): Lexikon der Sozialpädagogik und der Sozialarbeit. R. Oldenbourg Verlag. München und Weinheim 2000, 4. Auflage

Wellhöfer, Peter R. 2007: Gruppendynamik und Soziales Lernen. Theorie und Praxis in der Arbeit mit Gruppen. Lucius & Lucius Verlagsgesellschaft mbH Stuttgart, 3. Auflage

Internet

Definition Rassismus:

http://www.bpb.de/popup/popup_lemmata.html?guid=V6X5ZL (letzter Zugriff: 29.02.2012)

Definition Kompetenz:

<http://www.duden.de/rechtschreibung/Kompetenz> (letzter Zugriff: 04.12.2011)

Definition Ethnie:

<http://www.duden.de/rechtschreibung/Ethnie> (letzter Zugriff: 13.12.2011)

City Bound:

<http://www.go-excellence.de/citybound.html> (letzter Zugriff: 08.08.2011)

Definition: Abenteuer.

<http://lexikapool.de/lexika/Abenteuer.html> (letzter Zugriff: 03.08.2011)

Definition: Erlebnis.

<http://lexikapool.de/lexika/Erlebnis.html> (letzter Zugriff: 03.08.2011)

<http://www.duesseldorf.de/statistik/stadtforschung/download/gesamtstadt.pdf>
(letzter Zugriff: 18.04.2012)

<http://www.duesseldorf.de/statistik/stadtforschung/download/stadtteile/rath.pdf>
(letzter Zugriff: 18.04.2012)

http://www.duesseldorf.de/statistik/stadtforschung/download/bildung/jb2010_13_01_04_250.pdf (letzter Zugriff: 18.04.2012)

http://www.duesseldorf.de/statistik/stadtforschung/download/bildung/jb2010_13_01_06_252.pdf (letzter Zugriff: 18.04.2012)

Anhang

Anlage 1: Tabelle über die Bevölkerung aus Düsseldorf	148
Anlage 2: Tabelle der Bevölkerung im Stadtteil Rath	149
Anlage 3: Tabelle über Düsseldorfer Schüler nach Nationalität	150
Anlage 4: Spielbeschreibung ! Gemeinsamkeiten!	151
Anlage 5: Spielbeschreibung ! Wo ist mein Huhn?!!	152
Anlage 6: Spielbeschreibung ! Blickkontakt!	153
Anlage 7: Spielbeschreibung ! Fingerskala!	156
Anlage 8: Spielbeschreibung ! Marktplatz von Pamplona!	159
Anlage 9: Spielbeschreibung ! das Spinnennetz!	160
Anlage 10: Spielbeschreibung ! die Keksrulle!	163
Anlage 11: Spielbeschreibung ! Kulturelle Statue!	165
Anlage 12: Spielbeschreibung ! das Pendel!	167
Anlage 13: Spielbeschreibung ! Reflektieren mit Gegenständen!	168
Anlage 14: Spielbeschreibung ! Samurai!	170
Anlage 15: Spielbeschreibung ! Smileys	172
Anlage 16: Spielbeschreibung ! Kuschelfangen!	174
Anlage 17: Spielbeschreibung ! 5-Finger-Reflexion!	175
Anlage 18: Spielbeschreibung ! Drunter und Drüber!	177
Anlage 19: Spielbeschreibung ! Flaschendrehen!	178
Anlage 20: Spielbeschreibung ! offene Runde!	179

Anlage 1: Tabelle über die Bevölkerung aus Düsseldorf

Quelle: (letzter Zugriff: 18.04.2012)

<http://www.duesseldorf.de/statistik/stadtforschung/download/gesamstadt.pdf>



Amt für Statistik und Wahlen
Landeshauptstadt Düsseldorf

► Düsseldorf

► Bevölkerung nach Geschlecht und Alter	
Einwohner/-innen	588.169
davon	
weiblich	306.228
männlich	281.941
unter 6 Jahre	32.924
6 bis unter 18 Jahre	56.282
18 bis unter 45 Jahre	229.902
45 bis unter 60 Jahre	123.473
60 bis unter 75 Jahre	96.043
75 Jahre und älter	49.545

Quelle: Amt für Statistik und Wahlen Stand 31.12.2010

► Bevölkerung nach Nationalität	
Ausländer/-innen in Prozent	102.192 17,4
darunter aus	
Türkei	14.344
Griechenland	9.669
Japan	4.885
Italien	6.668
GUS	8.683

Quelle: Amt für Statistik und Wahlen,
Amt für Einwohnerwesen Stand 31.12.2010

► Bevölkerungsentwicklung	1995	2000	2005	2010
Bevölkerung insgesamt	571.064	569.046	577.416	588.169
unter 6 Jahre	31.392	29.542	29.894	32.924
75 Jahre und älter	42.925	44.201	46.927	49.545
Ausländer/-innen	89.714	94.627	97.832	102.192

Quelle: Amt für Statistik und Wahlen Stand 31.12.2010

► Realnutzung	
Fläche (in ha)	21.664
davon in Prozent	
Wohnbauflächen	18,0
Gewerbliche Bauflächen	6,3
Gemischte Bauflächen	2,9
Sonderbauflächen	1,7
Ver- und Entsorgung,	
Wasserflächen	8,2
Verkehrsflächen	15,6
Grünflächen	9,3
Land- und	
Forstwirtschaftliche Flächen	35,1
Gemeinbedarfsflächen	2,9

Quelle: Vermessungs- und Liegenschaftsamt,
Stadtplanungsamt Stand 31.12.2010

Anlage 2: Tabelle der Bevölkerung im Stadtteil Rath

Quelle: (letzter Zugriff: 18.04.2012)

<http://www.duesseldorf.de/statistik/stadtforschung/download/stadtteile/rath.pdf>



Amt für Statistik und Wahlen
Landeshauptstadt Düsseldorf

► Rath

► Bevölkerung nach Geschlecht und Alter	Rath	Gesamtstadt
Einwohner/-innen	18 737	588 169
davon		
weiblich	9 677	306 228
männlich	9 060	281 941
unter 6 Jahre	1 246	32 924
6 bis unter 18 Jahre	2 181	56 282
18 bis unter 45 Jahre	6 972	229 902
45 bis unter 60 Jahre	3 870	123 473
60 bis unter 75 Jahre	2 963	96 043
75 Jahre und älter	1 505	49 545

Quelle: Amt für Statistik und Wahlen, Stand: 31.12.2010

► Bevölkerung nach Nationalität	Rath	Gesamtstadt
Ausländer/-innen	4 543	102 192
in Prozent	24,2	17,4
darunter aus		
Türkei	891	14 344
Griechenland	649	9 669
Japan	19	4 885
Italien	334	6 668
GUS	326	8 683

Quelle: Amt für Statistik und Wahlen, Amt für Einwohnerwesen, Stand 31.12.2010

► Bevölkerungsentwicklung		1995	2000	2005	2010
Bevölkerung insgesamt	Rath	17 335	17 924	18 626	18 737
	Gesamtstadt	571 064	569 046	577 416	588 169
unter 6 Jahre	Rath	951	1 068	1 244	1 246
	Gesamtstadt	31 392	29 542	29 894	32 924
75 Jahre und älter	Rath	1 227	1 342	1 487	1 505
	Gesamtstadt	42 925	44 201	46 927	49 545
Ausländer/-innen	Rath	3 593	4 200	4 488	4 543
	Gesamtstadt	89 714	94 627	97 832	102 192

Quelle: Amt für Statistik und Wahlen, Stand 31.12.2010

► Realnutzung	Rath	Gesamtstadt
Fläche (in ha)	1 041	21 664
davon in Prozent		
Wohnbauflächen	10,7	18,0
Gewerbliche Bauflächen	17,1	6,3
Gemischte Bauflächen	1,2	2,9
Sonderbauflächen	0,4	1,7
Ver- und Entsorgung,		
Wasserflächen	0,3	8,2
Verkehrsflächen	13,8	15,6
Grünflächen	5,3	9,3
Land- und		
Forstwirtschaftliche Flächen	49,6	35,1
Gemeinbedarfsflächen	1,7	2,9

Quelle: Vermessungs- und Liegenschaftsamt, Stadtplanungsamt, Stand 31.12.2010

Anlage 3: Tabelle über Düsseldorfer Schüler nach Nationalität

Quelle: (letzter Zugriff: 18.04.2012)

http://www.duesseldorf.de/statistik/stadtforschung/download/bildung/jb2010_13_01_06_252.pdf

13-01-06

Die Schüler an den städtischen Schulen nach Wohnort, besuchter Schulform und Nationalität am Jahresende 2009

Wohnort	Grundschulen		Hauptschulen		Förderschulen		Realschulen		Gymnasien		Gesamtschulen	
	deutsch	ausland	deutsch	ausland	deutsch	ausland	deutsch	ausland	deutsch	ausland	deutsch	ausland
Düsseldorf zus.	15 298	2 349	2 503	1 396	1 404	512	4 706	1 591	11 722	1 916	2 738	1 327
davon												
Stadtbezirk 1	1 226	261	172	135	117	46	340	148	1 143	258	196	117
011 Altstadt	17	5	1	2	1	1	9	3	8	4	2	2
012 Carlstadt	36	1	1	-	1	-	5	-	36	2	2	1
013 Stadtmitte	156	80	32	41	19	26	37	37	114	79	25	34
014 Pempelfort	443	80	60	37	41	5	104	48	455	77	74	31
015 Derendorf	319	68	57	47	46	12	111	43	269	60	67	34
016 Goltzheim	255	27	21	8	9	2	74	17	261	36	26	15
Stadtbezirk 2	1 351	262	211	145	134	56	384	170	977	195	235	146
021 Flügeln Süd	246	87	49	53	36	23	56	49	85	57	39	58
022 Flügeln Nord	506	88	112	59	66	25	177	70	364	61	95	47
023 Düsseldorf	599	87	50	33	32	8	151	51	528	77	101	41
Stadtbezirk 3	2 220	450	388	351	214	115	713	377	1 361	345	393	227
031 Friedrichstadt	266	83	47	49	24	21	83	74	181	56	29	36
032 Unterbilk	314	35	59	29	19	6	94	49	225	40	36	16
033 Hafn	5	1	4	5	1	-	2	2	5	-	-	-
034 Hamm	95	3	15	2	3	1	57	4	56	1	5	-
035 Volmerswerth	47	2	4	4	3	-	34	2	66	12	8	3
036 Bilk	793	111	120	80	55	24	272	110	549	93	166	40
037 Oberbilk	647	214	135	181	108	62	150	136	235	138	130	130
038 Flehe	53	1	4	1	1	1	21	-	44	5	19	2
Stadtbezirk 4	922	154	69	46	31	10	205	91	952	102	98	33
041 Oberkassel	380	37	13	3	6	1	60	15	479	36	23	5
042 Heerde	213	88	31	34	16	8	96	48	157	31	33	22
043 Lörich	190	26	9	7	5	1	41	25	153	22	36	4
044 Niederkassel	139	3	6	2	4	-	18	3	163	13	6	2
Stadtbezirk 5	1 205	67	74	28	38	3	257	25	553	36	42	9
051 Stockum	166	5	14	3	6	1	53	5	151	9	13	1
052 Lohausen	149	6	16	1	11	1	55	4	123	3	17	1
053 Kaiserswerth	232	15	15	20	10	1	60	9	83	10	5	5
054 Wittlaer	387	33	11	4	10	-	61	7	112	10	4	2
055 Angermund	196	6	11	-	-	-	16	-	57	4	3	-
056 Nisum	75	2	7	-	1	-	12	-	27	-	-	-
Stadtbezirk 6	1 832	321	339	181	177	72	641	170	1 322	268	256	132
061 Lichtenbroich	242	43	33	14	28	12	48	18	129	23	14	9
062 Umrath	299	56	87	31	43	8	253	30	551	64	65	24
063 Reth	582	154	130	99	75	28	193	77	321	101	98	56
064 Mörsenbroich	409	68	89	37	31	24	147	45	321	80	79	43
Stadtbezirk 7	1 384	104	173	77	106	19	457	84	1 609	108	298	78
071 Gerresheim	871	87	136	72	82	17	332	72	1052	79	175	65
072 Grafenberg	142	7	10	2	5	1	23	4	141	10	24	3
073 Ludenberg	208	7	17	3	16	-	66	7	271	12	26	7
074 Hubbelrath	163	3	10	-	3	1	36	1	145	7	33	3
Stadtbezirk 8	1 603	229	224	111	217	61	571	177	1 137	195	515	226
081 Lierenfeld	285	73	45	39	56	24	99	55	138	55	82	62
082 Eller	878	138	136	70	130	35	290	109	493	122	333	153
083 Vornhausen	245	14	35	2	25	1	142	11	316	10	79	10
084 Unterbach	195	4	8	-	6	1	40	2	190	8	21	1
Stadtbezirk 9	2 731	407	508	246	276	112	869	295	2 055	330	635	333
091 Wersten	848	113	137	68	88	35	237	96	689	107	229	90
092 Himmelpfort	26	1	-	1	-	-	11	-	41	1	2	-
093 Hülthausen	387	71	98	50	48	25	162	57	167	72	117	58
094 Reicholz	101	19	29	18	10	-	28	16	56	13	28	13
095 Benrath	450	41	75	20	23	10	148	28	422	36	75	36
096 Undenbach	363	21	61	10	31	2	115	16	383	19	30	8
097 Itzer	56	3	3	-	2	-	15	-	40	-	12	1
098 Hassels	500	138	105	79	74	40	153	82	257	82	142	127
Stadtbezirk 10	624	94	355	76	174	18	349	54	613	79	110	26
101 Garath	624	95	325	63	144	12	258	50	311	68	88	23
102 Hellerhof	200	19	30	13	30	6	91	4	302	11	22	3
Auswärtige zus.	188	27	107	24	32	8	121	28	987	86	112	29
ohne Angabe	1	-	3	1	1	-	4	1	2	1	1	-
Insgesamt	16 487	2 376	2 613	1 421	1 517	520	4 911	1 620	12 711	2 003	2 851	1 356

Quelle: Landeshauptstadt Düsseldorf - Schulverwaltungsamt

Anlage 4: Spielbeschreibung ! Gemeinsamkeiten!

Quelle: Sonntag, Christoph 2010: Abenteuer Spiel 2. Eine Sammlung kooperativer Abenteuerspiele. Verlag Ziel, Augsburg, S. 15

Spielbeschreibung:

Die Spieler gehen im Raum herum und jeweils zwei Personen finden sich zusammen. Nachdem sie sich kurz mit Namen vorgestellt haben, gilt es, fünf Gemeinsamkeiten zu finden. Wer zuerst eine Idee hat, stellt sie dem anderen in Form einer Frage vor, z. B.: "Fährst du gern Fahrrad?" Wenn der andere Ja sagt, strecken beide die Hände in die Höhe und rufen "eins". Sind sie auf diese Weise bei "fünf" angekommen, verabschieden sie sich und laufen wieder im Raum herum. Nun gilt es, mit neuen Personen zu Dreiergruppen zusammenzukommen und wiederum fünf möglichst neue Gemeinsamkeiten zu finden. Das Spiel kann dann mit Gruppen aus vier, fünf usw. Personen so lange fortgesetzt werden, bis man den Eindruck hat, dass die meisten Gruppenmitglieder dabei einmal miteinander Kontakt hatten.

Kommentar:

Dieses simple Spiel eignet sich aus mehreren Gründen gut für Anfangssituationen: Die Gruppe kommt in Bewegung. Man kommt auf unkomplizierte Weise miteinander in Kontakt. Man erfährt bereits ein paar Namen, das einander Verbindende wird betont. Und man stimmt sich vorsichtig darauf ein, auch einmal etwas "Verrücktes" zu machen ..Hände gemeinsam hochstrecken und dabei eine Zahl rufen.

Ort:

Wiese, Raum

Dauer:

10-20 Minuten

Gruppe:

20-30 Personen

Hilfsmittel:

keine

Anlage 5: Spielbeschreibung ! Wo ist mein Huhn?!!

Quelle: Sonntag, Christoph 2010: Abenteuer Spiel 2. Eine Sammlung kooperativer Abenteuerspiele. Verlag Ziel, Augsburg, S. 48

Spielbeschreibung:

Auf dem Platz ist eine Begrenzungslinie markiert, hinter der die Gruppe steht. Ein Spieler ist der Huhnwächter. Er steht ca. zehn Meter von der Begrenzungslinie entfernt, mit dem Rücken zur Gruppe. Direkt hinter ihm liegt das Gummihuhn auf dem Boden. In unregelmäßigen Abständen ruft der Huhnwächter laut !Wo ist mein Huhn?!" und dreht sich bei dem Wort !Huhn" zur Gruppe, um sich zu vergewissern, dass sein Huhn noch an seinem Platz liegt.

Die anderen Spieler haben die Aufgabe, das Gummihuhn zu stehlen und sicher hinter die Begrenzungslinie zu bringen ohne von dem Huhnwächter erwischt zu werden. Solange der Huhnwächter der Gruppe den Rücken zukehrt, können sich alle bewegen. Sobald dieser sich bei dem Wort !Huhn" umdreht, müssen alle wie angewurzelt stehen bleiben und dürfen sich nicht mehr rühren. Wer sich dennoch bewegt, wird vom Huhnwächter ermahnt und muss zurück zur Grundlinie.

Ist das Huhn plötzlich verschwunden, muss der Huhnwächter !Wer hat mein Huhn?" rufen und kann jedes Mal, wenn er sich umsieht, eine Person auffordern, ihre Hände zu zeigen. Hat er den Dieb erwischt, bekommt der Huhnwächter das Huhn zurück und die ganze Gruppe muss wieder von der Grundlinie starten.

Kommentar:

Dieses Spiel ist sowohl Spaßspiel als auch Kooperationsübung. Die Spieler können selbst entscheiden, ob sie das Huhn allein stehlen oder dies in Kooperation mit den anderen Spielern versuchen wollen.

Ort:

Großer Raum, Wiese

Dauer:

10-20 Minuten

Gruppe:

8-24 Spieler

Hilfsmittel:

Gummihuhn

Anlage 6: Spielbeschreibung ! Blickkontakt!

Quelle: Losche, Helga/Stephanie Püttker 2009: Interkulturelle Kommunikation. Theoretische Einführung und Sammlung praktische Interaktionsübungen. Ziel Verlag, Augsburg, 5. Auflage, S. 127-129

Thema:

Nonverbale Kommunikation, Wahrnehmung, Blickkontakt

Ziel:

Wie wir wann und wie oft einander z. B. im Gespräch ansehen, läuft größtenteils unbewusst ab. Wenn jemand jedoch gegen die unausgesprochenen Regeln verstößt, werden wir gewahr, dass etwas nicht stimmt. Wir fühlen uns aus dem Kommunikationsgleichgewicht geworfen, unwohl, irritiert, verärgert.

Da sich das jeweils der Situation angemessene Blickverhalten verschiedener Kulturen z.T. stark unterscheidet, ist es wichtig, sich der eigenen Regeln und damit Erwartungen an eine Situation bewusst zu sein. Ein zweites Mal hinzusehen, ermöglicht dann vielleicht, die Situation angemessen zu beurteilen.

Teilnehmerinnen:

ab 3 Personen

Material:

Beobachtungsbogen (jeweils 2 pro Beobachter)

Vorbereitung:

Keine

Beschreibung:

Die Teilnehmerinnen schließen sich in Kleingruppen jeweils zu dritt zusammen.

In der ersten Runde sollten beide Gesprächspartnerinnen gleicher Nationalität sein. Die dritte Person nimmt die Rolle des Beobachters ein und erhält den Beobachtungsbogen. Ihre Aufgabe ist es, den Blickkontakt der beiden anderen während der folgenden Diskussion mit Hilfe des Fragebogens festzuhalten.

Die Diskussion sollte ungefähr 10 Minuten dauern und vorher ein Thema festgelegt werden.

In der zweiten Runde sollte eine/r der beiden Gesprächspartnerinnen anderer Nationalität sein oder, wenn dies nicht möglich ist, erhält eine/r die Anweisung für ein ungewöhnliches Blickverhalten (z. B. durchgehend intensives Anstarren oder Wegsehen während des Redens und/oder beim Zuhören, zu Boden blicken oder an die

Decke starren). Die Diskussion kann das erste Thema fortführen und sollte ebenfalls 10 Minuten dauern. Das Blickverhalten wird auf einem zweiten Beobachtungsbogen festgehalten.

Anschließend erfolgt die Auswertung in den entsprechenden Kleingruppen. Dabei sollten unter Einbeziehung der Beobachtungsergebnisse u. a. folgende Fragen erörtert werden:

Diskussionshilfen:

- Welche Gesprächssituation war leichter zu ertragen? Warum?
- Inwieweit ist das jeweilige Blickverhalten bewusst?
- Welches Blickverhalten wird als normal empfunden?
- Was für Empfindungen werden erzeugt, wenn sich das Gegenüber nicht erwartungsgemäß verhält? Wie wird das fremdartige Verhalten interpretiert? Wie wurde darauf reagiert?
- Wer befand sich schon in entsprechend unangenehmen oder unklaren Situationen? (Was starrt die mich so an? Kann der mich nicht ansehen, wenn ich mit ihm rede? ...)
- Was bedeuten die gewonnenen Erkenntnisse für kommende Alltagssituationen?

Variationen:

Wenn es sich um eine gemischt-nationale Gruppe handelt, sollten sich in der ersten Runde Gesprächspartnerinnen gleicher Nationalität zusammenfinden, in der zweiten jeweils eine/r der beiden die Gruppe wechseln, so dass sich Paare unterschiedlicher Nationalität zusammenfinden. Bei dieser Variante wird das jeweils normale Blickverhalten beibehalten.

Auch wenn sich der jeweilige Blickkodex nicht gravierend unterscheiden sollte, wird doch die Sensibilität für Blickverhalten aufgrund der nun entstandenen Erwartungshaltung entscheidend gesteigert.

Hinweise:

Keine

Quelle:

Nach Krupar, Karen R. 1973. Glance Interaction, S. 59.

Zur Info: Kopiervorlage auch abrufbar im Internet unter www.ziel.org/ik

Beobachtungsbogen:

1. Wohin blickt der Zuhörer/die Zuhörerin?
2. Wohin blickt der Sprecher/die Sprecherin?
3. Wohin und wie blickt jemand, der etwas sagen möchte?
4. Wie fällt das Blickverhalten am Ende der Rede aus?
5. Verändert sich das Blickverhalten mit dem persönlichen/allgemeinen Inhalt der Rede?

Anlage 7: Spielbeschreibung ! Fingerskala!

Quelle: Losche, Helga/Stephanie Püttker 2009: Interkulturelle Kommunikation. Theoretische Einführung und Sammlung praktische Interaktionsübungen. Ziel Verlag, Augsburg, 5. Auflage. S. 145-146

Thema:

nonverbale, direkte/indirekte Kommunikation, Feedback, Reflexion

Ziel:

Das Thema direkte Kommunikation in Form von verbalem Feedback und offener Meinungsäußerung bzw. Stellungnahme ist in sehr vielen Kulturen aus unterschiedlichen Gründen nahe einem Tabu.

Das hier vorliegende Arbeitsbuch stellt gerade auch in Bezug auf die Reflexion und Auswertung eine Methode unserer Kultur und Arbeitsmethodik dar, die darum nicht beliebig anwendbar ist für alle anderen kulturellen Begegnungen. Varianten bieten hier natürlich immer Auswertungen oder Feedbacks in Kleingruppen, in denen es Menschen häufig leichter fällt zu sprechen, als in Großgruppen. So können anschließend im kollektiven Sinne z. B. auch Kleingruppen-Ergebnisse präsentiert werden, womit Einzelnen die Hürde genommen wird, alleine vor der Gruppe zu sprechen.

Dennoch geht es ja bei uns immer, um gegenseitige Annäherung. Um daher auch den mehr indirekt kommunizierenden Teilnehmern ein Feld zum Experimentieren zu geben, sich direkter auszudrücken und für sie neue Verhaltensformen auszuprobieren, bietet sich die hier vorgestellte Methode an. Sie lässt dem Einzelnen soweit es geht die Möglichkeit, das Gesicht zu wahren und trotzdem eine Meinung zu bilden. Je nach Zusammensetzung und Bedürfnis der Gruppe kann das Ergebnis allen sichtbar gemacht werden oder auch beim Einzelnen, bzw. in Kleingruppen bleiben.

Teilnehmer:

6-20 Personen

Zeit:

ca. 5-10 Minuten

Beschreibung:

Die Teilnehmerinnen stellen sich nach einer Übung im Kreis zusammen mit dem/der AnleiterIn auf. Im Folgenden wird den Teilnehmerinnen eine Frage bezüglich der vorangegangenen Übung gestellt, die sie auf einer Skala von 0-10 beantworten

können (vorher festlegen, ob 0 für das beste oder schlechteste Wertungsergebnis steht). Die Einschätzung wird wie folgt vorgenommen:

- Die Teilnehmerinnen schließen alle die Augen und halten sie geschlossen, bis die Übungsleitung das Zeichen zum Öffnen gibt und nicht vorher.
- Sie strecken ihre Arme und Hände nach vorne aus
- Die entsprechende Frage wird von der Übungsleitung gestellt: z. B.: !Auf einer Skala von 1 bis 10: Wie zufrieden bin ich mit dem Ergebnis der letzten Aufgabe? (oder dem Kommunikationsfluss im Team, der Art und Weise der Entscheidungsfindung oder dem Vorgehen oder....)
- Mit immer noch geschlossenen Augen wird nun anhand der Finger die individuelle Antwort gezeigt. Damit wird verhindert, dass sich zu viele der !Gruppenmeinung" anpassen. Sie sind stattdessen gefordert eine eigene Position zu zeigen.
- Erst wenn alle Hände die entsprechende Anzahl Finger anzeigen, kommt die Aufforderung zum Augenöffnen ..die Arme aber weiterhin vorne halten.

Diskussionshilfen:

Abschließend können je nach Bedürfnis oder Zusammensetzung die Teilnehmerinnen ermuntert werden, einige der Skaleneinschätzungen in der Großgruppe zu erläutern oder sich in Grüppchen mit gleicher oder nahe beieinander liegender Fingerzahl zusammenzufinden (das nimmt die Individualisierung der Meinungsäußerung), um etwas zu ihren Einschätzungen zu sagen.

- Wer von denen, die die höchste/niedrigste Anzahl Finger gezeigt hat, mag sich dazu äußern?
- Wer von denen aus dem mittleren Rangbereich mag etwas zu dieser Bewertung sagen?
- Was fällt auf, bei so unterschiedlichen/gleichen Meinungsäußerungen? Was sagt das für ein Team aus?
- Wie wird in der jeweiligen Kultur der Anwesenden mit unterschiedlichen Meinungen umgegangen?
- Was lässt sich aus dem Gesagten für einen zukünftigen Umgang mit unterschiedlichen Meinungen im Team, bzw. mit der Äußerung dieser Meinungen, lernen? Wie soll in diesem Team damit umgegangen werden?

Variationen:

1. Man kann die Meinung einzelner nonverbal auch auffangen, indem man z. B. eine imaginäre Skala auf den Boden legt (Stuhl A ist 0/keine Zustimmung und Stuhl B ist 10/volle Zustimmung) und die Teilnehmerinnen bittet, sich zwischen den Stühlen

entsprechend ihrer Meinung aufzustellen. Allerdings ist es hier wieder einfacher, sich anderen anzupassen, weil man sieht, wo sie sich hinstellen.

2. Oder aber man legt einen Gegenstand in die Mitte des Kreises und bittet die Teilnehmer sich bei voller Zustimmung direkt zu dem Gegenstand zu stellen und bei Ablehnung entsprechend weit weg.

Hinweise:

Keine

Quelle:

vgl. Gilsdorf, Rüdiger; Kistner, Günter: "Kooperative Abenteuerspiele"; 1998, S. 161

Anlage 8: Spielbeschreibung ! Marktplatz von Pamplona!

Quelle: Sonntag, Christoph 2010: Abenteuer Spiel 2. Eine Sammlung kooperativer Abenteuerspiele. Verlag Ziel, Augsburg, S. 4

Spielbeschreibung:

Die Gruppe befindet sich in Spanien, genauer gesagt in Pamplona, um dort dem traditionellen Stiertreiben durch die Stadt beizuwohnen. Alle Spieler haben sich im Kreis um den Marktplatz (langes Seil, das zu einem Kreis verknotet ist) versammelt (alle Spieler halten das Seil mit beiden Händen fest).

Dann werden ein oder mehrere Stiere auf den Marktplatz gelassen (ein oder mehrere Spieler stellen sich innerhalb des Seiles auf). Auf ein Zeichen hin versuchen die Stiere die anwesenden Spanier am Marktplatzrand mit ihren Hörnern aufzuspießen (die Spieler in der Mitte versuchen mit ihren Händen die Hände der Außenstehenden abzuschlagen). Erwischt ein Stier einen der Spanier (der Stier berührt eine Hand, die das Seil festhält), kommt dieser in die Marktplatzmitte und der Stier wird frei (die Spieler tauschen die Rollen).

Die Spanier dürfen sich während des Stiertreibens jederzeit in Sicherheit bringen (das Seil mit einer oder auch beiden Händen gleichzeitig loslassen). Um dabei nicht den Eindruck zu erwecken, dies aus Angst getan zu haben, ruft jeder Spanier sobald er sich in Sicherheit bringt, ein lautes und überzeugendes "Ole" in die Runde.

Sollten allerdings zu viele Spanier kurzfristig den Marktplatz verlassen haben (das Seil hängt durch und berührt an einer Stelle den Boden) nutzen dies alle anwesenden Stiere zur Flucht und ein neuer Stier muss auf den Marktplatz gelassen werden.

Ort:

Raum, Wiese

Dauer:

5-10 Minuten

Gruppe:

8-24 Spieler

Hilfsmittel:

Seil

Anlage 9: Spielbeschreibung ! das Spinnennetz!

Quelle: Losche, Helga/Stephanie Püttker 2009: Interkulturelle Kommunikation. Theoretische Einführung und Sammlung praktische Interaktionsübungen. Ziel Verlag, Augsburg, 5. Auflage, S. 190-192

Thema:

Normen, Qualitätsanspruch, Regelkonformität und -Verständnis, Teamarbeit

Ziel:

Der Klassiker unter den erlebnisorientierten Interaktionsübungen bietet auch für internationale Teams kulturbezogene Diskussionsthemen. Besonders bei dieser Übung wird deutlich, wie die verschiedenen Teammitglieder mit dem Thema Rahmenbedingungen, Vorgaben und Regeln umgehen, d.h. konkret: gilt es eine Regel grundsätzlich zu befolgen oder gibt es hier und da Ausnahmen, wo sie außer Kraft gesetzt werden darf. Damit kann gleichzeitig das Thema "Qualitätsverständnis" verbunden werden.

Teilnehmerinnen:

8-15 Personen

Material:

Entweder ein "!Fertig"-Spinnennetz (zu beziehen z. B. bei www.erlebnispaedagogik.de) oder 2 Bäume oder Pfosten (Möglichkeit für je 2 Fixpunkte), eine ca. 10-15 m lange Reepschnur, Gummischnüre oder Seilstücke sowie 4 Schnellspanner.

Vorbereitung:

Entweder das "!Fertig"-Spinnennetz aufbauen (keine weiteren Hilfsmittel nötig) oder selber bauen. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten. Eine Variante ist folgende: 2 Bäume mit ca. 3 m Abstand zueinander und flachem, weichem Boden im Zwischenraum suchen. An den Bäumen wird in ca. 2 m Höhe und so weit es geht unten am Stamm jeweils ein Schnellspanner befestigt. Mit einer längeren Reepschnur kann nun eine Art Netzrahmen gebildet werden, indem die Schnur durch die 4 Schnellspanner an den Bäumen gezogen wird. Wenn man die Schnur nun spannt und an beiden Enden zusammenfügt, ergibt sich ein Schnurrechteck. An diesem "Rahmen" können nun die anderen Seilstücke zu einem Netz gebunden werden. Die Öffnungen im Netz sollten unterschiedlich groß sein und in der Anzahl der Teilnehmerinnen vorhanden sein, so dass jede/r mit dem Körper durch eine der Öffnungen schlüpfen kann.

Zeit:

ca. 1 Stunde

Beschreibung:

Man führt die gesamte Gruppe auf die Seite des Netzes, von der aus sie starten soll. Ziel ist es, dass am Ende die gesamte Gruppe auf der gegenüberliegenden Seite des Netzes steht. Die einzige Möglichkeit dorthin zu gelangen ist, durch die Öffnungen im Netz zu "kommen", d.h. nicht an der Seite vorbei, nicht unter dem Netz durch, noch über das Netz hinüber.

Es gibt dabei mehrere Bedingungen zu beachten:

- Jede Öffnung darf nur einmal benutzt werden, d. h. sie schließt sich sobald eine Person hindurch ist.
- Das Netz darf während der GESAMTEN Durchführungszeit nicht berührt werden.
- (optional) Die Hände der helfenden Personen, d.h. derer, die gerade nicht durch das Netz gehen, dürfen das Netz nicht und zu keiner Zeit während der gesamten Durchführung passieren. Niemand darf von keiner der beiden Seiten seine Hände durch eine Öffnung strecken; eine Überschreitung der imaginären Grenzlinie mit den Händen gilt als Fehler.
- Es darf nicht gesprungen werden. Auch Flugrollen sind nicht erlaubt.
- Bevor die erste Person durch eine der höher liegenden Öffnungen getragen wird, sollten sich auf der anderen Seite bereits mindestens 3 Personen befinden, die die Person entgegennehmen können.

Es gibt zwei mögliche Konsequenzen, sollte eine der Bedingungen nicht erfüllt werden:

- Wenn die Gruppe selbst bemerkt und ausspricht, dass eine Bedingung verletzt wurde, dann gehen die letzten 2-3 Personen, die das Netz passiert haben (oder gerade dabei waren) zurück und beginnen von vorne. Die jeweiligen Öffnungen, die diese benutzt haben gehen damit wieder auf und können neu benutzt werden.
- Wenn der/die AnleiterIn einen Fehler sieht, ohne dass die Gruppe ihn zugibt oder bemerkt, muss die gesamte Gruppe von vorne anfangen.

Der Effekt dieser Auswahl an Konsequenzen ist die, dass die Übungsleitung zunächst aus der Verantwortung des Qualitätswächters (und damit auch des "Buhmanns") gezogen wird und die Gruppe viel schneller selber Verantwortung für ihre Qualität und ihren Anspruch übernimmt. Unterschiede im Qualitätsverständnis kommen somit in den Blick und werden besprechbar.

Diskussionshilfen:

- Was ist gut gelaufen?
- Wo gab es Schwierigkeiten?
- Gab es bestimmte Rollen, die eingenommen wurden? Gab es z. B. Sündenböcke oder Gruppenführer?
- Wie ist die Gruppe mit den Regeln und Konsequenzen bei Regelverstößen umgegangen? Geht sie so auch im Alltag damit um?
- Gibt es dazu kulturell bedingt unterschiedliche Meinungen und Ausführungsvarianten?
- War der Qualitätsstandard hoch oder niedrig in der Gruppe?
- Wie geht die Gruppe mit dem Thema Qualitätsstandard im Alltag um?
- Hat sich etwas in der allgemeinen Motivation verändert, als die Gruppe eigene Verantwortung für die Fehlererkennung übernahm?
- Welche Atmosphäre/Stimmung herrschte in der Gruppe?
- Was löste am meisten Diskussionen aus?
- Wie geht die Gruppe mit Frust um?

Hinweise:

Achtung! Da bei dieser Übung der Körperkontakt teilweise sehr intensiv sein kann, ist diese Übung besonders vor dem Hintergrund von Kulturen, in denen Körperkontakt eher nicht normal ist, mit Vorsicht einzusetzen. Deshalb besonders hier die Freiwilligkeit betonen, sowie z. B. einige Beobachterrollen anbieten, bei denen Teilnehmerinnen sich auf die Beobachterrolle zurückziehen können, um z. B. danach der Gruppe ihr Feedback zu geben.

Diese Übung benötigt hohe Aufmerksamkeit von Seiten der Übungsleitung, da bei Unachtsamkeit Unfälle passieren können. Besonders wenn einzelne Personen durch die oberen Öffnungen getragen werden und die Öffnung passiert haben, lässt oft beim Herunterlassen der Personen die Konzentration nach. Die Übungsleitung sollte hier für evtl. Hilfestellung zur Verfügung stehen und wiederholt darauf hinweisen, dass die Füße zuerst abgelassen werden sollen. Hier ist auch der Hinweis zur Konzentration angebracht, wenn die Stimmung all zu ausgelassen werden sollte.

Quelle:

etwas abgewandelt aus z. B. Gilsdorf, Rüdiger; Kistner, Günter: !Kooperative Abenteuerspiele!; 1998, S. 126

Anlage 10: Spielbeschreibung ! die Kekssrolle!

Quelle: Rutkowski, Mart 2010: Der Blick in den See. Reflexion in Theorie und Praxis. Verlag Ziel, Augsburg, S. 134-135

Beschreibung: Wie sieht die Methode aus und wie funktioniert sie?

Eine Kekssrolle mit runden !Doppeldeckerkekse" wird herübergereicht. Die Kekssrolle wurde im Vorfeld an den Enden oben und unten jeweils grün bzw. rot markiert, ggf. noch mit einem Plus- bzw. Minuszeichen. Nun wird die Rolle herübergereicht. Man hält die (wohlgernekt ungeöffnete!) Kekssrolle wie ein Mikrofon und spricht oben bzw. unten hinein, je nachdem, ob man Lob oder Kritik äußern möchte. Dabei gilt, dass nur, wer die Kekssrolle hat, spricht. Anschließend wird die Rolle aufgemacht und alle mampfen die Kekse.

Einsatz der Methode: Wie und wann passt diese Methode gut?

Diese Methode (oder ähnliche) kann man gut an Stelle des Sprechstabes (s. u.) verwenden, wenn es nur darum geht, dass das Wort klar vergeben ist und alle anderen Teilnehmer still sein und zuhören sollen. Da die Methode eine relativ lockere Atmosphäre schafft, ist sie gut geeignet bei Prozessen mit Dynamik, aber wenig emotionaler Dichte. Bei ernsthaften Konflikten würde ich sie eher nicht verwenden. Diese Methode wurde für die Arbeit mit Jugendlichen entwickelt ..in erster Linie um das Geben und Nehmen von positivem wie kritischem Feedback zu üben. Sie kommt erstaunlich gut an, obwohl (oder vielleicht gerade weil?) sie ein bisschen albern ist. Das lockert auf und unterstützt das spielerische Üben von Reflexion oder Feedback.

Stolpersteine: Worauf man achten sollte!

Die Qualität der Methode ist auch gleichzeitig ihr Stolperstein: Auch wenn diese Methode sogar mit !coolen" Jugendlichen gut funktioniert hat ...so ist das kein Garant dafür, dass sie das immer tut. Ich würde das von der Beziehung der Jugendlichen zur Leitung abhängig machen. Wenn die Jugendlichen den Trainer nicht akzeptieren bzw. respektieren, ist mit Keksen auch nichts zu retten. Abraten würde ich von der Verwendung dieser Methode mit Erwachsenen: Die Stimmung wird schnell etwas zu albern ..und die Kekssrolle hat sonst keine spezifische Qualität, welche für Erwachsene besonders sinnvoll ist. Da würde ich lieber den Sprechstab, den Sprechstein, die Tasse T. oder ein vergleichbares System verwenden. Der Nachteil an der Kekssrollen-Methode ist, dass man sie vorher vorbereiten muss und nicht spontan einsetzen kann.

Anleitung: So sagen wir es!

!Wir haben hier ein Multifunktions-Reflexions-Keksrollen-Mikrophon. (Spricht hinein) Hallo? Hallo! Hört Ihr mich? (entgeisterte Blicke, signalisierte Zustimmung) Sehr gut, es funktioniert. Wie Ihr seht hat dieses Keksrollen-Mikrophon-Ding eine Plus-Seite für alles, was Ihr positives zu sagen habt. Vielleicht hat jemand in der Übung etwas gut gemacht ..dann sagt das bitte! Will ich nun etwas darüber sagen, was ich nicht so gut fand, drehe ich das Multifunktions-Reflexions-Mikrophons-Keksrollen-Dings einfach um und sage das, was mir an negativen Sachen aufgefallen ist. Ich führe das mal kurz vor..." (gibt eine positives und ein kritisches Feedback) !Gibt es dazu Fragen?" !Ja, essen wir die Kekse nachher? !Sobald wir mit der Runde fertig sind, selbstverständlich!"

Variationen: Das kann man auch noch machen!

Eine nicht sehr schöne Variante besteht darin, das Keksesszen an das Sprechen zu binden ! aber das ist Gummibärchenpädagogik. Ich nenne diese Möglichkeit hier nur der Vollständigkeit halber.

Besser gefällt mir, dass jeder, der gesprochen hat, sich unmittelbar nach dem Sprechen einen Keks herausholen darf. (Dann können alle Keksessenden zumindest parallel keine Nebengespräche führen.) Aber dadurch fällt die Idee der zwei Pole weg und außerdem kann die Aufmerksamkeit auch durchs Kekskauen gesenkt werden.

Praxishilfe:

Man sollte sicherstellen, dass es sich bei den Keksen um die großen Kekse handelt (die kleineren Doppelkekse zerkrümeln leichter in der Packung) und dass ggf. noch eine zweite Packung da ist, damit am Schluss jeder auch wirklich mindestens einen Keks hatte. Für die Pole eignet sich eine Umwicklung mit weißem Panzerband und die Bemaiung mit rotem und grünem Flipchartstift.

Noch ein Gedanke: Meine gute Freundin und Kollegin Anke, welche mir von dieser Methode erzählt hat, sagte folgendes: !Manchmal ist es einfach wichtig, beim Reden etwas in den Händen zu halten. Man kann sich daran festhalten und auch ein bisschen dahinter !verstecken!. Darum funktioniert die Methode vielleicht auch bei Jugendlichen so gut.!

Anlage 11: Spielbeschreibung ! Kulturelle Statue!

Quelle: Losche, Helga/Stephanie Püttker 2009: Interkulturelle Kommunikation. Theoretische Einführung und Sammlung praktische Interaktionsübungen. Ziel Verlag, Augsburg, 5. Auflage, S. 16

Thema:

Warm up, Selbstbild .. Fremdbild (Identität), Stereotype, Kennenlernen

Ziel:

Wenn wir von anderen Menschen Stereotype über unsere Kultur hören, dann kann es sein, dass diese Äußerungen manchmal übel genommen werden, da man selber ungern in eine Schublade gesteckt werden mag .. auch wenn wir dabei ganz genau wissen, dass wir teilweise genau das gleiche mit Mitgliedern anderer Kulturen machen. Harmonischer läuft es daher oft ab, wenn die Menschen Gelegenheit bekommen, sich selber darzustellen und so der Gruppe ein Selbstbild der eigenen Kultur zu geben. Häufig stimmt dieses Bild mit dem jeweiligen Fremdbild oder den bekannten Stereotypen über dieses Land überein, nur dass dann sozusagen die "Erlaubnis" erteilt wurde, darüber zu sprechen und vielleicht auch gemeinsam zu schmunzeln.

Teilnehmerinnen:

6-20 Personen, internationale Gruppe

Material:

Keins

Vorbereitung:

Keine

Zeit:

ca. 20 Minuten je nach Gruppengröße

Beschreibung:

Die Gruppe teilt sich in monokulturelle Kleingruppen auf. Jede Gruppe ist ab nun ein nationales Künstlerteam und hat die große Ehre, an der nächsten Weltausstellung eine Statue präsentieren zu können, die ihr eigenes Land darstellen soll. Jede Gruppe hat 10 Minuten Zeit, um sich zu überlegen, wie sie ihre Kultur abbilden will. Das Material für die Statue bilden in dem Falle die eigenen Körper der jeweiligen Künstlergruppe. Danach werden die Ergebnisse nacheinander vorgestellt.

Diskussionshilfen:

- Welche Kultur wird durch die jeweilige Statue dargestellt?
- War die Kultur für jeden eindeutig erkennbar oder gab es Teilnehmerinnen, die Schwierigkeiten hatten, die Statue zu interpretieren? Und warum?
- Welches Thema oder welches Bild wäre sonst noch möglich gewesen für eine entsprechende Darstellung?
- Gab es Überraschungen für die Betrachter der Statuen?
- Stimmen Selbstbild und Fremdbild überein?

Variationen:

Keine

Hinweise:

Keine

Quelle:

Nicht angegeben

Anlage 12: Spielbeschreibung ! das Pendel!

Quelle: Reiners, Annette 2008: Praktische Erlebnispädagogik 1. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele ..Band 1. Verlag Ziel, Augsburg, 8. Auflage, S. 85

Ziel:

Entwicklung von Vertrauen zu anderen Gruppenmitgliedern; Entspannung

Teilnehmer:

8-10 Personen

Alter:

ab 15 Jahre

Material:

Keins

Beschreibung:

Alle Teilnehmer, bis auf einen, stellen sich in einem engen Kreis ...Schulter an Schulter ...auf. Die übriggebliebene Person stellt sich in die Mitte des Kreises (Durchmesser des Kreises möglichst klein und nicht mehr als zwei Meter). Sie schließt die Augen oder ihr werden die Augen verbunden. Nun lässt sie sich steif wie ein Brett in eine Richtung fallen. Die Teilnehmer, die in dieser Richtung stehen, fangen den Fall leicht ab und schubsen die Person sanft (!) in eine andere Richtung. Nach einer gewissen Zeit (etwa drei Minuten) wechselt ein anderer Teilnehmer mit der Person in der Mitte.

Variationen:

Keine

Erfahrungen

Dies ist ein weiteres Spiel, das das Gefühl von Zusammenhalt, von Halten und Gehaltenwerden vermittelt und Vertrauen verlangt. Es besteht aber die Gefahr, dass die Feinfühligkeit der »Halter« nachlässt, wenn dieses Spiel zu lange gespielt wird. Sobald die Übung in grobe Schubserei ausartet und die nötige Atmosphäre verlorengeht, muss es abgebrochen werden.

Anlage 13: Spielbeschreibung ! Reflektieren mit Gegenständen!

Quelle: Rutkowski, Mart 2010: Der Blick in den See. Reflexion in Theorie und Praxis. Verlag Ziel, Augsburg, S. 142-143

Beschreibung: Wie sieht die Methode aus und wie funktioniert sie?

In der Mitte eines Sitzkreises liegen etwas doppelt bis dreimal so viele Gegenstände aus wie Teilnehmer dabei sind. Die Gegenstände sollten mit der Aktion in erkennbarem Zusammenhang stehen oder eine hohe symbolische Deutungsvielfalt besitzen. Jeder der Teilnehmer soll sich nun einen Gegenstand herausuchen, der symbolisch für etwas steht, das der Teilnehmer mit dem Prozess verbindet. Es gibt eine Vielzahl von Anleitungsvariationen:

- !Suche Dir einen Gegenstand heraus, der für etwas steht, das Dir im Zusammenhang mit der Aktion besonders wichtig ist. Erzähle uns, wofür der Gegenstand steht.!
- !Suche Dir einen Gegenstand heraus, der für eine Erkenntnis oder einen Gedanken steht, der Dir im Zusammenhang mit der Aktion besonders wichtig erscheint. Was für ein Gedanke ist das?!
- !Nimm Dir einen Gegenstand, der symbolisch für die Rolle steht, die Du innerhalb des Prozesses übernommen hast. Erzähl uns mit Hilfe des Gegenstandes, wie Du Deine Rolle wahrgenommen hast.!

Einsatz der Methode: Wie und wann passt diese Methode gut?

Diese Methode sollte besser bei niedriger Dynamik angewandt werden. Symbole sind deutungsbedürftig und nicht diskutabel. Es verdirbt die Atmosphäre und führt die Methode ad absurdum, wenn Teilnehmer ihre Wahrnehmungen an Hand von Symbolen erklären und dann darüber diskutiert wird. Es geht bei dieser Methode primär darum, die Wahrnehmung der einzelnen TN zu hören und für alle offen zu legen. Die Methode passt gut bei Tagesoder Seminarrückblick oder aber bei Aktionen, bei denen sehr unterschiedliche persönliche Sichtweisen und Gefühle wahrscheinlich sind. Sie eignet sich bei kleineren (eher undramatisch verlaufenen) Teamtasks, bei CityBound, Nachtaktionen, kleineren Soli u. a. In der Arbeit mit Schülern ist es gut, sehr präzise Fragen zu stellen und ggf. Beispiele zu nennen.

Stolpersteine: Worauf man achten sollte!

In der Kürze liegt die Würze! Bei dieser Methode sollte jeder drei wesentliche Sätze von sich geben ..Romane sind unerwünscht! Grundsätzlich sollte man diese Methode nur bei Gruppen einsetzen, bei denen es wahrscheinlich ist, dass die Teilnehmer

den Brückenschlag von der Aktion zum Gegenstand und umgekehrt auch hinbekommen!

Variationen: Das kann man auch noch machen!

Eine sehr strukturierende (und dann auch für sehr dynamische Prozesse passende) Variante wäre, nur etwa 5 Gegenstände auszuwählen, sie in die Mitte zu legen und mit einer Bedeutung zu versehen. Z. B.:

- ein Schlüssel = ein Schlüsselerlebnis
- eine kleine Figur = eine Person, der ich etwas sagen möchte
- eine Lupe = etwas, das genau betrachtet werden sollte
- ein Specksteinherz = ein Gefühl
- ein Karabiner = das hat mir Sicherheit gegeben

Eine sehr persönliche Variation ist diese:

!Nimm einen Gegenstand aus der Mitte, der für etwas steht, dass jemand aus der Gruppe hier eingebracht hat. Lege den Gegenstand vor die Person und erzähle allen, was der Gegenstand im Zusammenhang mit der Person symbolisiert.!

Je nach Steuerungsbedarf, kann man darauf hinweisen, dass es sich ausschließlich um positiv hervorzuhebende Dinge handeln sollte. Man kann dies natürlich auch als Raum der Kritik nutzen, muss dann aber als Trainer auch mutig genug sein, bei nicht-konstruktiver Kritik zu intervenieren.

Eine weitere Variante besteht darin, die TN selbstständig auf die Suche nach passenden Gegenständen zu schicken. Je nach Intention und vorheriger Aktion kann es sehr schön sein, wenn die TN nur !natürliche Gegenstände aus Wald und Wiese! mitbringen sollen.

Mögliche Gegenstände:

ein Spiegel	ein Kompass	ein Fernglas
ein Stein	eine Tasse	Reepschnur
Streichhölzer	ein Herz	Wolle
eine Murmel	ein Wattebausch	ein Puzzlestück
Fichtenzapfen	ein Multitool	ein Ast
ein Fahrradlicht	ein Kreisel	ein Teelicht
eine Taschenlampe	ein Würfel	eine Augenbinde
ein Überraschungs-Ei	Bauklötze	ein Tuch
ein Karabiner	eine Feder	ein Messer
ein Schlüsselbund	eine Brille	eine Batterie
eine Holzfigur	eine Lupe	eine Sicherheitsnadel

Anlage 14: Spielbeschreibung ! Samurai!

Quelle: Sonntag, Christoph 2010: Abenteuer Spiel 2. Eine Sammlung kooperativer Abenteuerspiele. Verlag Ziel, Augsburg, S. 44

Spielbeschreibung:

Vor wichtigen Ereignissen führen Samurai immer ein Ritual durch, um sich ihrer eigenen Stärken bewusst zu werden und Körper und Geist eins werden zu lassen.

Zunächst stehen alle Samurai im Kreis, atmen ganz tief ein und aus und sammeln ihren Geist. Die Füße stehen etwa schulterbreit voneinander entfernt, der Rücken ist gerade, die Brust stolzgeschwellt und die Arme hängen salopp herunter. Der Blick ist konzentriert, ernst und erhaben.

Der Spielleiter fängt an, indem er beide Hände vor dem Bauch zusammenführt und sein imaginäres Schwert ruckartig hoch über den Kopf streckt. Dabei ertönt aus seiner Brust von ganz tief unten ein laut vernehmbares !Huooooaaahhhhl", das abrupt endet.

Die Samurai rechts und links der Spielleitung zücken nun ihrerseits ihre imaginären Schwerter und vollführen in einer eleganten Drehbewegung einen angetäuschten Hieb, der auf den Bauch des Spielleiters zielt und kurz davor ohne direkten Kontakt endet bzw. einfriert. Natürlich wenden auch diese beiden ihre Stimmen an, um ihre gesamte Energie in den Schlag zu übertragen und lassen ein krachendes !Hooaaauhah!" ertönen. Der Spielleiter seinerseits beendet nun seinen angefangenen Schwert-hieb, indem er begleitet von einem weiteren !Haaaaaaooouualü" die zusammengeführten Hände eindeutig in Richtung eines beliebigen Spielers führt. Dieser nimmt die ankommende Energie auf und überträgt diese in einen eigenen Schwerthieb nach oben. Damit beginnt der ritualisierte Ablauf von vorn.

Natürlich werden die Bewegungen mit der Zeit immer schneller und es entsteht eine Art Trance, aus der alle Samurai voller Energie und mit gefestigtem Geist hervorgehen.

Variante:

Sobald ein Spieler einen Fehler im Bewegungsablauf macht, zu schreien vergisst oder zu langsam war, ruft der Spielleiter laut den Namen des Spielers. Daraufhin verschränken alle Samurai begleitet von einem vernehmbaren Zischen der Luft die Arme und rufen gleichzeitig !RRRRAAUSSS!"

Der entsprechende Spieler scheidet aus und wird bei dem ritualisierten Ablauf nicht mehr berücksichtigt. Er kann dennoch weiter mitspielen, indem er versucht andere Samurai in ihrer Konzentration zu stören. Er muss allerdings auf seinem Platz stehen bleiben und darf keinen Spieler berühren.

Das Spiel endet, wenn nur noch drei Samurai übrig sind oder die verbliebenen Spieler so in Trance sind, dass keiner auch nur den geringsten Fehler begeht und Zeit und Raum völlig unbedeutende Floskeln für diese Samurai sind.

Anlage 15: Spielbeschreibung ! Smileys

Quelle: Rutkowski, Mart 2010: Der Blick in den See. Reflexion in Theorie und Praxis. Verlag Ziel, Augsburg, S. 151-152

Beschreibung: Wie sieht die Methode aus und wie funktioniert sie?

Jeder TN erhält eine laminierte Karte mit Smileys und soll sich überlegen, welches Smiley seiner Stimmungslage gerade entspricht. Falls keines der Smileys für ihn zutrifft, malt er auf die Rückseite der Karte seine Stimmungslage in den leeren Gesichtskreis. Danach erzählt der TN, warum ein bestimmtes Smiley ihm gerade entspricht. Man kann den TN die Karte auch über einen gewissen Zeitraum hinweg mitgeben und sie auffordern, bei/nach jeder neuen Aktion einmal kurz das Kärtchen herauszuholen und zu prüfen, bei welchem Smiley sie gerade sind. Auf diese Weise können die TN üben, auf ihre Gefühle bewusst zu achten.

Einsatz der Methode: Wie und wann passt diese Methode gut?

Diese Methode ist ähnlich wie das Wetterstimmungsbarometer, wenn auch etwas weniger abstrakt. Dadurch, dass sie direkter und klarer ist, lässt sie sich auch besser in der Arbeit mit Schülern verwenden. Auch diese Methode lässt sich nur begrenzt während gruppenspielerischer Spiele einsetzen. Sie eignet sich in erster Linie um die aktuelle Stimmungslage abzuklären. Die relativ enge Auswahl an Gefühlsmileys hat einen guten Grund: Wenn die Auswahl nicht ausreicht und keines der Gefühle passt, muss der TN genauer heraus differenzieren, wie sein Gefühl lautet. Dieses Formulieren von Gefühlen kann ein spannender Prozess sein. Ein anderer Vorteil: Zu den Stimmungslagen kann sehr direkt gefragt werden: Du sagst, Deine jetzige Stimmung sei wie die des !Schlecht-gelaunt-Smileys". Was brauchst Du, um zumindest ein !Ernst+nachdenklich-Smiley" zu werden ..oder gar wieder ein !Gute-Laune-Smiley"?

Stolpersteine: Worauf man achten sollte!

Es ist schwer, den richtigen Zeitpunkt für diese Methode zu finden. In einem Prozessverlauf ist es sicher nicht die beste erste Reflexionsmethode. Zu späteren Zeitpunkten wiederum braucht es oft differenziertere und stärker strukturierende Methoden. Ich würde die Methode einsetzen, wenn sich die TN etwas aneinander gewöhnt haben und eine niedrighwellige Methode gebraucht wird um zum Thema !eigene Gefühle" umzuschwenken.

Anleitung: So sagen wir es!

!Jeder von Euch bekommt jetzt ein Kärtchen mit Smileys. Schaut sie Euch gut an. Gibt es ein Smiley, dass eure jetzige Stimmung widerspiegelt? Welches Smiley

! bist" Du gerade? Denke kurz darüber nach und erzähle uns dann davon. Falls keines der Smileys passt, kannst Du Deine jetzige Stimmung in den leeren Kreis auf der Rückseite malen."

Variationen: Das kann man auch noch machen!

- Hinweis: Wem die Smileys nicht passen, der findet schon nach wenigen Klicks dutzende von Internetseiten mit vielen kostenlosen Smileys zum Herunterladen!
- Man kann die Smileys auf ein großes Plakat kopieren und die TN bitten, einen Klebepunkt zu ihrem aktuellen Stimmungs-Smiley zu kleben.
- Auch hier ist eine Variante mit zerschnittenen Kärtchen im Kreis möglich (s.o., Wetterstimmungsbarometer). Ebenso spannend kann es sein, die Smileys ohne Beschriftung zu kopieren, so dass sie TN sich selbst überlegen müssen, was das jeweilige Smiley ausdrückt.
- Auch nicht uninteressant ist es, nur mit leeren Kreisen zu arbeiten und die TN ihre Smileys ausschließlich selbst malen zu lassen. Das ist insbesondere in Kombination mit der Methode "Gefühlskärtchen" nicht schlecht! Die Gefühle lassen sich übrigens mittels Skalierungen noch genauer herausdifferenzieren! (*! Auf einer Skala von 1 bis 10 ! wie unsicher fühlst Du Dich gerade?*) (*Achtung! Anspruchsvoll!*)
- Sonstige Varianten ähnlich wie beim Wetterstimmungsbarometer.



Anlage 16: Spielbeschreibung ! Kuschelfangen!

Quelle: Reiners, Annette 2008: Praktische Erlebnispädagogik 1. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele ..Band 1. Verlag Ziel, Augsburg, 8. Auflage, S. 64

Ziel:

Warm up, Bewegung, Abbauen von Berührungsängsten, Strategie

Teilnehmer:

8-14 Personen

Alter:

ab 10 Jahren

Material:

ein bis zwei Tücher

Beschreibung:

Je nach Gruppengröße sind ein oder zwei Teilnehmer die Jäger, die einen anderen Teilnehmer abklopfen sollen. Dieser wird dann zum Gejagte. Die Gejagten sind mit einem Tuch gekennzeichnet. Wenn sich aber zwei Gejagte einander umarmen bzw. sich unter dem Arm einhaken, sind sie für fünf Sekunden tabu, der Jäger darf auch nicht vor ihnen stehen bleiben. Es darf nicht zweimal die gleiche Person hintereinander umarmt werden.

Variationen:

Keine

Erfahrungen:

Kann sehr gut Berührungsängste abbauen und auch als Gesprächsanlass zum Thema »Wie gehen wir miteinander um?« genutzt werden.

Anlage 17: Spielbeschreibung ! 5-Finger-Reflexion!

Quelle: Rutkowski, Mart 2010: Der Blick in den See. Reflexion in Theorie und Praxis. Verlag Ziel, Augsburg, S. 162-163

Beschreibung: Wie sieht die Methode aus und wie funktioniert sie?

Mit Hilfe der fünf Finger einer Hand wird etwas rückwirkend betrachtet. Dabei stehen die fünf Finger für folgendes:

- Daumen: war top!
- Zeigefinger: Auf... möchte ich besonders hinweisen!
- Mittelfinger (! Stinkefinger!): Das hat mir gestunken! Der Mittelfinger kann auch bedeuten! "Das stand für mich im Mittelpunkt" ...was bei Jugendlichen gerne eine gewisse Erheiterung hervorruft...
- Ringfinger: Mein Gefühl zu...
- Kleiner Finger: *Da hat etwas (zu) wenig Raum bekommen!*

Dabei gehen alle Teilnehmer mit Hilfe ihrer Hand die Aktion nochmals durch und geben Statements zu den Dingen ab, die ihnen wichtig sind.

Einsatz der Methode: Wie und wann passt diese Methode gut?

Diese Methode passt gut bei Prozessen mit wenig emotionaler Dichte ..sie lässt sich sogar einsetzen, wenn weder viel emotionale Dichte noch viel Dynamik da waren. Die Ergebnisse sind solide, aber manchmal auch etwas oberflächlich. Ich verwende die Methode gerne, wenn die Ergebnisse abzusehen sind und die Dauer überschaubar bleiben soll. Eine gute Methode für die Arbeit mit Jugendlichen, auch schon am ersten Tag eines Prozesses!

Stolpersteine: Worauf man achten sollte!

Die Methode hat einen recht begrenzten Anwendungsbereich, da ihre Struktur automatisch bestimmte Themen ein- bzw. ausgrenzt. Sie ist gut geeignet, wenn man viel über Gedanken, Empfindungen usw. wissen will, d.h. sie ist gut für eine Wahrnehmungsabfrage. Weniger gut ist sie, wenn man bereits eigene Fragen zum Prozess mit sich herumträgt ..diese dann !hineinzuwurschteln! ist eher deplaziert.

Anleitung: So sagen wir es!

!Wir möchten gerne einen Blick darauf werfen, wie es Euch mit der Aktion ergangen ist. Hierzu verwenden wir die sogenannte 5-Finger-Reflexion. Dabei steht der Daumen für !Das war top!, der Zeigefinger für !Hierauf will ich hinweisen!!, der Mittelfinger als der berühmte Stinke-Finger für !das hat mir gestunken/das fand ich

doof", der Ringfinger für ein wichtiges Gefühl und der kleine Finger für !Das nahm wenig Raum ein/das hatte wenig Platz." Geht nun gedanklich noch einmal die Aktion durch und sagt uns mit Hilfe der fünf Finger, was Euch gerade im Kopf herumspukt."

Variationen: Das kann man auch noch machen!

Möglich ist es auch, die fünf Finger auf Din-A-4-Blätter zu kopieren und dann von den Teilnehmern beschriften zu lassen. Ähnliches geht auch mit einer Riesenhand auf einem Plakat, wobei dann alle Teilnehmer das eine Plakat gemeinsam beschriften. Möglich wäre sicher auch, die Methode im Zusammenhang mit einer spezifischen Frage zu verwenden ..aber das nimmt ihr eigentlich den offenen Charakter und dann kann man auch gleich eine andere Methode verwenden.

Anlage 18: Spielbeschreibung ! Drunter und Drüber!

Quelle: Reiners, Annette 2008: Praktische Erlebnispädagogik 1. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele ..Band 1. Verlag Ziel, Augsburg, 8. Auflage, S. 74

Ziel:

Warming-up; Förderung der Kommunikations- und Konzentrationsfähigkeit; Teamarbeit

Teilnehmer:

mindestens 6

Alter:

ab 10 Jahre

Material:

20 Gegenstände von unterschiedlicher Größe (Bälle, Steine, Zweige)

Beschreibung:

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe auf. Der Betreuer legt die 20 Objekte vor die Füße des ersten Teilnehmers. Auf ein Zeichen hin beginnt der Erste, die Gegenstände nach hinten weiterzugeben, indem er sie einzeln über seinen Kopf dem Hintermann in die Hand gibt. Wenn ein Teil den Letzten der Reihe erreicht hat, wird es zwischen den Beinen hindurch bis zum Ersten wieder zurückgegeben. Dieser legt es vor sich auf den Boden.

Variationen:

- (1) Der Kopf der Schlange gibt die Gegenstände, die bei ihm von hinten ankommen, wieder nach hinten durch (Endlosspiel).
- (2) Ältere Gruppen können dieses Spiel auch blind spielen.

Erfahrungen:

Diese Übung ist ein für alle Altersgruppen amüsantes Spiel, das ein hohes Maß an Konzentration und Koordination erfordert. Da das Ziel der Gruppe sein sollte, möglichst schnell die Gegenstände weiterzugeben, ist eine gute, aber knappe Kommunikation vonnöten. Somit eignet sich dieses Spiel vor allem als Vorbereitung auf Expeditionen wie beispielsweise Segeln, da es auch bei diesen Aktivitäten darauf ankommen wird, schnell und mit wenigen Anweisungen zu handeln. Es ist die Aufgabe des Betreuers, darauf hinzuweisen.

Anlage 19: Spielbeschreibung ! Flaschendrehen!

Quelle: Rutkowski, Mart 2010: Der Blick in den See. Reflexion in Theorie und Praxis. Verlag Ziel, Augsburg, S. 153

Beschreibung: Wie sieht die Methode aus und wie funktioniert sie?

Alle sitzen im Kreis, in der Mitte liegt eine Flasche und wird gedreht. Wer sie dreht, stellt eine Frage zum Prozess und derjenige, auf den sie zeigt, muss sie beantworten.

Einsatz der Methode: Wie und wann passt diese Methode gut?

Diese Methode ist etwas für Nostalgiker, die sich gerne an diverse Kindergeburtstage oder frühe Jugendzeiten erinnern.

Dementsprechend ist diese Methode auch mit ein bisschen Humor zu nehmen. Sie eignet sich nach Aktionen mit wenig emotionaler Dichte und wenig bis mittelmäßig viel Dynamik. Sprich: Es sollte genug passiert sein, dass den Teilnehmern Fragen einfallen, aber nicht so viel, dass man stark strukturieren muss. Ich würde diese Methode in der Orientierungsphase nach leichteren Teamtasks wie Lagerbau, Flussüberquerung, laufendem A o.a. einsetzen. (Aber nur, wenn keine zu heftigen Prozesse entstanden sind!)

Stolpersteine: Worauf man achten sollte!

Jede Methode braucht nicht nur eine bestimmte Atmosphäre, sondern schafft auch eine solche. Das Flaschendrehen erzeugt zum Einen eine Atmosphäre der Spannung, zum Anderen lockert es die Stimmung stark auf ..manchmal so stark, dass die Gefahr besteht, die nötige Ernsthaftigkeit zu verlieren. Mit Jugendlichen würde ich diese Methode aus offensichtlichen Gründen nicht einsetzen ..ich freue mich aber über Rückmeldungen, die besagen, dass die Methode auch hier gut funktioniert hat. Ein struktureller Stolperstein ist, dass entweder nicht zwangsläufig jeder drankommt oder aber dass dem, der dran ist, keine gute Frage einfällt. Das lässt sich aber einfach modifizieren, indem man die Regel einführt, dass reihum gedreht und nur das Erzählen dem Zufall überlassen wird. Alternativ kann die Regel auch heißen, dass jeder dreht, dem eine Frage einfällt. Man kann es natürlich auch so machen, dass der, auf den die Flasche zeigt, eine Frage an alle stellt.

Anlage 20: Spielbeschreibung ! offene Runde!

Quelle: Rutkowski, Mart 2010: Der Blick in den See. Reflexion in Theorie und Praxis. Verlag Ziel, Augsburg, S. 188-189

Beschreibung: Wie sieht die Methode aus und wie funktioniert sie?

Die offene Runde ist die mit Abstand anspruchsvollste Methode .. gleichzeitig kann sie die einfachste sein. Sie funktioniert ganz einfach, indem gesammelt wird, was gerade präsent ist, was im Raum steht, was gesagt werden will, was wahrgenommen wurde. Die offene Runde fokussiert bei Bedarf auf eine bestimmte Fragestellung ... oftmals tut sie noch nicht einmal das. In der offenen Runde wird v.a. gesammelt, was da ist.

Einsatz der Methode: Wie und wann passt diese Methode gut?

Diese Methode passt mit Blick auf das Reflexions-Parameter-Modell gut in den ersten Quadranten: !Wenig Dynamik und wenig emotionale Dichte". Sie eignet sich also gut um kurz (!) die Eindrücke abzuholen, wenn innerhalb des Prozesses nicht viel zu beobachten war. Solche Prozesse ereignen sich in der Orientierungsphase oder wenn eine Aktion für die Teilnehmer keine besondere Herausforderung dargestellt hat. Allerdings kann !Offene Runde" auch bedeuten, gezielt nach bestimmten Dingen zu fragen, die dem Trainer aufgefallen sind und über die er mehr wissen möchte. Die offene Runde strukturiert nicht. Alles, was hierin geschieht, geschieht durch die Teilnehmer und mit Hilfe des Trainers.

Stolpersteine: Worauf man achten sollte!

Für mich ist die offene Runde meist eine !Notlösung" wenn ich keine Vorstellung von dem habe, was möglicherweise präsent ist ..dann frage ich genau danach. Es gibt aber auch Momente, in denen relativ offensichtlich nicht viel passiert ist. An solchen Stellen sollte man sich überlegen, ob man überhaupt gemeinsam reflektiert oder ob es nicht besser ist, es einfach bleiben zu lassen. An solchen Stellen kann man als Trainer auch einfach kommentieren, was man gesehen hat (!Kommentiertes Handlungslernen"), und es dabei bewenden lassen. Schwieriger wird es, wenn in der offenen Runde wichtige Themen auftauchen. Dann muss der Trainer mithelfen, dass die Reflexion nicht ins Unkonkrete zerfasert. Er sollte das Gespräch derart moderieren, dass die Teilnehmer auch weiterkommen. Das bedeutet z. B. einen Konflikt zu klären, bevor zu einem anderen Thema übergeleitet wird, oder gemeinsam nach Lösungen zu suchen, bevor neue Fragestellungen auf den Tisch kommen. Das ist es, was eine offene Runde anspruchsvoll macht. Zur Moderation dienen an diesen Stellen die vielen anderen in diesem Buch dargestellten Methoden (und darüber hinaus alles, was der Trainer nützlich findet). Meistens ist es an einer solchen Stelle

für den Trainer wichtig, diese Methoden und Modelle im Kopf(\) zu haben, damit er im Rahmen der offenen Runde gute Fragen stellen kann. Mittendrin "offen" zu einer anderen Methode über zu schwenken kann als Bruch daher kommen.

Offene Runden sind gefährlich: Die typische Falle ist, danach zu fragen, wie alle sich fühlen, woraufhin keiner antwortet, weil nichts passiert ist. Gleichzeitig kann in einer emotional sehr dichten Situation genau diese Frage wichtige Türen aufmachen, wenn sie in aller Schlichtheit und mit viel Empathie gestellt wird.

Anleitung: So sagen wir es

!OK! Wir wollen kurz sammeln, was Euch in der Übung begegnet ist ...dazu machen wir eine sogenannte "offene Runde". Was habt Ihr beobachtet? Was habt Ihr wahrgenommen? Gab es einen besonderen Moment oder ein besonderes Gefühl? Hat jemand eine Frage oder einen wichtigen Gedanken? Schaut noch mal auf die Übung und sagt, was gerade bei Euch präsent ist-alles frei, ungeordnet, was gerade da ist! Wer möchte darf anfangen!"

Variationen: Das kann man auch noch machen

An dieser Stelle kann man natürlich unterschiedlich fokussieren: Man stellt eine eng fokussierende *Frage* und holt dazu Meinungen und Äußerungen ab. Möglich ist auch die Vorgabe, dass jeder lediglich eine Frage äußern darf, welche dann unbeantwortet stehen gelassen wird. Auch möglich ist es, die Teilnehmer aufzufordern, eine wichtige Erkenntnis zu formulieren. In der offenen Runde ist alles offen ... nichts ist verboten, nichts ist vorgeschrieben.

Praxishilfe:

Offene Runden benötigen aufgrund der fehlenden Struktur weitaus mehr Präsenz von Seiten der Leitung als Reflexionsmethoden mit mehr Struktur. Das bedeutet auch, dass die Leitung den richtigen Zeitpunkt finden muss, wann die Runde geschlossen werden sollte ...sonst kann eine offene Runde endlos lange dauern und hohe Unzufriedenheit hervorrufen. Darum ist es gut in einer ersten Runde abzuholen, was gerade da ist, und danach denjenigen Teilnehmern gezielte Fragen zu stellen, bei denen "interessante" Themen stecken. (Unter "interessanten" Themen verstehe ich Themen, die der genaueren Betrachtung durch Gruppe und Leitung bedürfen, damit daraus später keine Schieflagen im Prozess entstehen.) Ich kann in der offenen Runde auch nach der Metaebene fragen, wenn bei den Teilnehmern wenig Themen oder Fragen präsent sind. (!Was glaubt Ihr, warum machen wir solche Sachen? Was für ein Sinn steckt dahinter?") Ich empfehle die offene Runde gezielt einzusetzen, wenn jede andere Reflexionsmethode "zu viel des Guten" wäre. Der Impuls eine offene Runde zu gestalten ist oftmals ein guter Hinweis um hinzuschauen, ob man überhaupt mit der Gruppe reflektieren will.

Christoph Schiefele

Die Bedeutung von Alltags- und Spielformaten für die Erweiterung sprachlich-kommunikativer Fähigkeiten

Eine empirische Vergleichsstudie über vier Kinder

Reihe Pädagogik, Bd. 46, 2012, 278 S.,
ISBN 978-3-86226-200-7, € **24,80**



Aufgrund des Verständnisses von Sprache als Schlüsselkompetenz nimmt die Thematik Sprache im Elementarbereich sowohl in Kindertageseinrichtungen als auch in bildungspolitischen Diskussionen aktuell einen zentralen Stellenwert ein. Es besteht Einigkeit darüber, dass Kinder mit Schwierigkeiten und Entwicklungsverzögerungen in sprachlich-kommunikativen Bereichen eine gezielte Unterstützung bei der Erweiterung ihrer kommunikativen Fähigkeiten benötigen. Häufig wird bei der Umsetzung dieser Unterstützungsmaßnahmen allerdings die zentrale Bedeutung von Alltags- und Spielformaten, wie sie auch im natürlichen kindlichen Spracherwerb auftreten, vernachlässigt.

Das Buch leistet einen wichtigen Beitrag, die umfangreichen Chancen von Alltags- und Spielformaten bei der Erweiterung sprachlich-kommunikativer Fähigkeiten von Kindern darzustellen, um daraus unverzichtbare Elemente einer Unterstützung von Kindern mit sprachlich-kommunikativen Schwierigkeiten im Elementarbereich aufzuzeigen.

Am ausführlichen Beispiel eines Jungen wird die Bedeutung gemeinsamer Interaktionen für die Kommunikations- und Sprachentwicklung anhand von Alltags- und Spielsituationen aufgezeigt. Durch den qualitativen Vergleich dieses Beispielkindes mit drei weiteren, ausgewählten Einzelfallstudien werden bedeutsame Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei der Unterstützung von Kindern mit Unterstützungsbedarf in ihren sprachlich-kommunikativen Fähigkeiten herausgearbeitet und nachvollziehbar dargestellt.

Centaurus Buchtipps

Sarah Strauß

Peer & Education & Gewaltprävention

Theorie und Praxis dargestellt am Projekt Schlag.fertig

Reihe Pädagogik, Bd. 44, 2012, 423 S.,

ISBN978-3-86226-189-5, **26,80**

Katrin Schrenker

Vom Ich zum Du zum Wir

Perspektivenwechsel und Triangulierung in der frühen Kindheit

Reihe Pädagogik, Bd. 43, 2012, 382 S.,

ISBN978-3-86226-169-7, **25,80**

Christine Dünser

Warum Schule nicht gelingen kann

Reihe Pädagogik, Bd. 42, 2012, 268 S.,

ISBN 978-386226-152-9, **24,80**

Silvia von Steinsdorff, Helin Ruf-Uçar (Hrsg.)

Implementierung von Rechtsnormen

Gewalt gegen Frauen in der Türkei und in Deutschland

Reihe Sozialwissenschaften, Bd. 40, 2012, 126 S.,

ISBN 978-386226-173-4, **22,80**

Sayime Erben

Gewalt und Ehre

Ehrbezogene Gewalt aus Täterperspektive

Reihe Sozialwissenschaften, Bd. 39, 2012, 116 S.,

ISBN 978-3-86226-146-8, **18,80**

Marlene Alshut

Gender im Mainstream?

Geschlechtergerechte Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

Gender & Diversity, Bd. 8, 2012, 190 S.,

ISBN 978-3-86226-191-8, **20,90**

Ümit Ko'an

Interkulturelle Kommunikation in der Nachbarschaft

Zur Analyse der Kommunikation zwischen den Nachbarn mit türkischem und deutschem

Hintergrund in der Dortmunder Nordstadt

Gender & Diversity, Bd. 7, 2012, 248 S.,

ISBN 978-3-86226-177-2, **25,80**

Saskia Hofmann

Yes she can!

Konfrontative Pädagogik in der Mädchenarbeit

Gender & Diversity, Bd. 2, 2011, 135 S.,

ISBN 978-386226-050-8, **18,80**

Informationen und weitere Titel unter www.centaurus-verlag.de