



Ankommen



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
„Ankommen- sich einfinden“	3
1. Inhalt Kiste „Ankommen“	4
1.1. Kennenlernen	5
1.1.1. „Ein Symbol erzählt von mir“	5
1.1.2. „Monorail“	5
1.1.3. „Schatzkarten“	7
1.2. Klärung	8
1.2.1. „Erwartungsabklärung“	8
1.2.2. „Organisatorisches“	10
1.2.3. „Gruppenvertrag“	11
1.3. „Auflockerungsspiel“	12
1.3.1. „Kissenrennen“	12
1.3.2. „Tischtennis- Fussball“	13
1.3.3. „Kissen - sitzen“	14
1.3.4. „Meatball!“	15
1.3.5. „Schnappschuss“	16
1.4. Gruppenübung	17
1.4.1. „Der heiße Draht“	17
1.4.2. „Plane falten“	19
1.4.3. „Moorpfad“	20
1.5. Vertrauensübung	22
1.5.1. „Pendel“	22
1.5.2. „Herbstblatt im Wind“	23
1.5.3. „Jurtenkreis“	24
1.6. Dokumentation	25
1.6.1. „Fotoshow“	25



Einleitung

„Ankommen- sich einfinden“

Das Ankommen und die Einstiegsphase sind erfahrungsgemäss für den gesamten Wochenendverlauf von grosser Wichtigkeit.

Die Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die zum Firmwochenende anreisen, sind bisweilen innerlich angespannt oder auch unsicher ob der Erwartung, was sich während der Tage ereignen kann. In dieser „Aufwärmphase“ wird das Bedürfnis der Teilnehmer/innen nach Orientierung und Sicherheit in den Vordergrund gestellt.

- So ist die Aufgabe einer „Aufwärmphase“, die Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit dem Haus und seiner Umgebung vertraut zu machen. Erfahrungsgemäss ist es für sie von grosser Wichtigkeit, mit wem sie das Zimmer teilen, wie die Zimmer ausgestattet sind. Es ist die Phase für eine gründliche Information: Es müssen Rahmenbedingungen und organisatorische Absprachen für das gemeinsame Leben und Arbeiten in den Tagen getroffen werden (Arbeitszeiten, Freizeitmöglichkeiten, Hausordnung).
- Es ist die Zeit, in der die Firmlinge mitteilen können, was sie an guten aber vielleicht auch belastenden Gedanken und Gefühlen aus dem Alltag mitbringen.
Sie können mitteilen, was sie gerade beschäftigt, was sie von den Tagen für sich und die Gruppe erwarten, was sie hoffen, aber auch, was sie befürchten.
- Es ist auch der Zeitpunkt, den Teilnehmer/innen die Möglichkeit zu geben, bewusst „anzukommen“, das heisst nicht nur körperlich anwesend zu sein, sondern sich auch innerlich auf diese Tage einzustellen. Bewegungs- und Auflockerungsspiele oder eine Gruppenübung können die Anfangsängste und Unsicherheiten abbauen helfen, d.h. methodische Hilfen zu Beginn eines Wochenendes haben das Ziel, dass die Jugendlichen und jungen Erwachsenen untereinander mit der neuen Situation und Umgebung gewissermassen „warm“ werden.



1. Inhalt Kiste „Ankommen“

- Ordner: „Ankommen“
- Infoblatt zur Villa Jugend
- 2 Kissen
- 1 Tennisball
- Seil lang
- 32 Schatzkarten
- 1 Plane
- 30 A4 Kartons
- 2 kurze Seilstücke

1.1. Kennenlernen

1.1.1. „Ein Symbol erzählt von mir“¹

Material:

Die Jugendlichen werden vor Beginn der Einheit gebeten einen Gegenstand mitzubringen, der ihnen am Herzen liegt und der etwas über sie aussagt. Das kann ein Foto, ein Buch, ein Handy oder ein Schlüssel sein.

Alter:

Alle

Gruppengröße:

6-30 Pers.

Ort:

Beliebig

Inhalt:

Oft fällt es schwer direkt von sich zu erzählen. Über einen Gegenstand, ein Symbol können die Jugendlichen und jungen Erwachsenen etwas von sich geben, ohne das Gefühl zu haben, sich „ausziehen“ zu müssen. Wichtig ist dabei, dass der/die Gruppenleiter/in das Symbol positiv aufnimmt.

Methode:

Die Jugendlichen zeigen nacheinander in der Vorstellungsrunde den mitgebrachten Gegenstand und erzählen, was dieser ihm bedeutet.

Zeit: 15-30 Minuten

1.1.2. „Monorail“²

Je mehr – je besser! Eignet sich gut für grosse Gruppen.

Material:

Grundsätzlich wird bei der Grundstruktur kein Material benötigt

⇒ Ausnahme: je nachdem bei Varianten

- › ein Seil

(Zu finden im Schrank im Raum Nr. 2 in der Villa Jugend.)

- › Augenbinden

¹ Vgl.: Irmi und Hans-Georg Spangenberg, Wo meine Sehnsucht ein Zuhause hat. Ein Firmkurs. München 2002, S. 26.

² Methode aus dem Fundus der Kreativ-rituellen Prozessgestaltung

Alter:

Alle

Gruppengrösse:

Mind. 10 Personen

Ort:

Beliebig

Inhalt:

Die Methode „Monorail“ eignet sich speziell dafür, sich innerhalb einer Gruppe, die sich noch wenig kennt, locker und ungezwungen näher kennen zu lernen.

Methode:

Die Jugendlichen und jungen Erwachsenen werden gebeten, sich anhand von verschiedenen Fragen in einer Linie einzureihen. Hierfür wird die Linie und die beiden Enden definiert: „Hier diejenigen...dort diejenigen, welche...“ Wobei bei der Formulierung der Fragen zu achten ist, dass diese nicht negativ formuliert werden, also z.B. wer kann gut das und das und wer kann am besten das und das.

Mögliche Frage (die Ergebnisse müssen sofort überprüfbar, einschätzbar oder erkennbar sein:

- Wer hat die dunkelsten Augen?
- Wer hat die hellsten Haare?
- Wer ist der älteste?
- Wer ist der kleinste?
- Wer kann am besten kochen?
- Wer kann am besten zeichnen?
- Wer kann am besten singen?
- Wer kann am längsten schlafen?
- Diejenigen mit dem Anfangsbuchstaben „A“ etc. in ihrem Namen dort, diejenigen mit dem Buchstaben „Z“ am anderen Ende.
- usw.

Anschliessend Stichproben machen, in der Gruppe nachfragen.

⇒ *Anmerkung:*

Bei einer sehr grossen Gruppe kann/soll die Linie in einem Halbkreis angedeutet werden. Dies ermöglicht einen besseren Überblick.

↳ *Varianten:*

Es lassen sich auch verschiedene Varianten dieser Übung durchführen. Die Fragen müssen dabei angepasst ausgewählt werden.

- Die Jugendlichen stellen sich zu Beginn frei auf ein Seil, welches in einer Linie ausgelegt wurde. Anschliessend werden ihnen Fragen gestellt und sie reihen sich dementsprechend richtig ein. Die Füsse müssen dabei immer auf das Seil abgesetzt werden. (Berührungängste können abgebaut werden)
- Den Jugendlichen werden die Augen verbunden.
- Die Übung wird schweigend durchgeführt.

Zeit:

10-15 Minuten



1.1.3. „Schatzkarten“³

Material:

› 32 Schatzkarten

Alter: Alle

Gruppengröße:

Bis max. 15

Ort:

Gruppenraum, im Stuhlkreis

Inhalt:

Bei den Schatzkarten handelt es sich um ein schöpferisches Spiel des kreativen Denkens. Auf „Schatzkarten“ sind die verschiedensten Kräfte und Fähigkeiten notiert, welche in uns schlummern – eben die „Schätze“.

Die Übung eignet sich für verschiedene Gelegenheiten, zum Einstieg in das Weekend, als Tagesabschluss oder als Einstieg ins Morgenprogramm.

⇒ *Anmerkung:*

Der Einsatz der Schatzkarten eignet sich gut für eine Gruppe, welche sich bereits kennt und vertraut ist.

Die Schatzkarten können mehrmals über das Wochenende zu verschiedenen Zeitpunkten eingesetzt werden.

Methode:

Beim erstmaligen Einsatz der Schatzkarten empfiehlt es sich, diese offen, das heisst mit der Schrift nach oben, aufzulegen. Die Jugendlichen können dann jenen Schatz, jene Kraft wählen, die sie im Moment (und/oder im Hinblick auf die Firmvorbereitung/das Wochenende) besonders anspricht.

Bei einem weiteren Einsatz der Karten können diese auch verdeckt aufgelegt werden und die Jugendlichen (-und Begleiter/innen) ziehen eine Schatzkarte.

Die Fragen, denen wir jedes Mal nachgehen, können lauten:

- Was bedeutet meine Schatzkarte für mich?
- Wie passt sie heute / im Moment zu mir?
- Welche Erwartungen habe ich an die Firmvorbereitung, an das Weekend oder diese Einheit?

Weitere Fragen können sein:

- Wie geht es mir? Wie fühle ich mich? Gibt es einen Bezug zur Schatzkarte?
- Was beschäftigt mich? Sagt die Schatzkarte etwas darüber aus?
- usw.

Zeit:

Je nach Gruppengröße: 5 – 15 Minuten

³ Vgl. Felix Rohner-Dobler: Feuer in mir – Firmung als Initiation, Kösel-Verlag GmbH & Co., München 2004, S. 42-45



1.2. Klärung

1.2.1. „Erwartungsabklärung“

Material:

(Das folgende Material bitte aus dem Schrank im Raum Nr. 2 in der Villa Jugend entnehmen.)

- › 2 Plakate (bitte selber vorgängig vorbereiten)
- › dicke Filsstifte
- › evtl. ruhige Musik
- › CD-Player (im Hause)

Alter:

Alle

Gruppengröße:

6-40 Pers.

Ort:

Gruppenraum, Stuhlkreis

Inhalt:

Den Jugendlichen und jungen Erwachsenen soll Raum gegeben werden, über ihre Gefühle, Erwartungen und Befürchtungen hinsichtlich des Firmvorbereitungskurses/des Vorbereitungswochenendes zu sprechen.

Methode:

Die Gruppenleitung hat auf einem Plakat je eine Frage und ein Symbol aufgeschrieben bzw. aufgemalt.

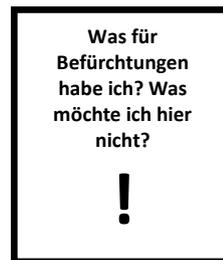
1. Plakat

Was erwarte ich von dem Firmweekend?



2. Plakat

Was für Befürchtungen habe ich? Was möchte ich hier nicht?



Die Plakate werden auf den Boden gelegt und mit Stiften versehen. Aufgabe der Gruppe ist es nun die Fragen zu beantworten. Natürlich können auch Aussagen anderer bestätigt, verstärkt oder verneint werden. Mehrere Jugendliche können dabei gleichzeitig an einem Plakat schreiben. Die Übung sollte nach Möglichkeit schweigend erfolgen.

Eine Hilfe dazu könnte ruhige Musik sein.

Anschliessend werden die Plakate verlesen und Nachfragen ist möglich.

Zeit:

10-15 Minuten (je nach Gruppengrösse)



1.2.2. „Organisatorisches“

Material:

- › Infoblatt zur Villa Jugend
- › Eigene Infos bezüglich Organisation des Wochenendes

Alter:

Alle

Gruppengrösse:

Alle

Ort:

Im Haus

Inhalt:

Die TeilnehmerInnen erhalten genaue Angaben zum Haus und der Umgebung sowie zum organisatorischen Ablauf des Wochenendes.

Methode:

Die Gruppenleitung stellt die Inhalte des Infoblattes zur Villa Jugend vor und klärt eigene organisatorische Dinge (z.B.: Spül- und Kochdienst, Nachtruhe,...) mit der Gruppe ab.

Zeit:

15-20 Minuten



1.2.3. „Gruppenvertrag“

Material:

(Das folgende Material bitte dem Schrank im Raum Nr. 2 in der Villa Jugend entnehmen.)

- › Plakat (mit Überschrift: Gruppenvertrag – bitte selber vorgängig vorbereiten)
- › Einige dicke Filsstifte
- › Klebeband

Alter:

Alle

Gruppengrösse:

4-40 Personen

Ort:

Im Haus, Gruppenraum

Inhalt:

Die Teilnehmer/innen stellen sich selbst in einem Vertrag Regeln für das Wochenende auf. Die Erfahrung hat gezeigt, dass diese von den Jugendlichen und jungen Erwachsenen selbst aufgestellten Regeln wesentlich beherzter eingehalten werden, als die fremdbestimmten Regeln.

Wer grosses Vertrauen in die Gruppe hat kann hier auch das Thema Nachtruhe verhandeln lassen. Sind die Teilnehmer/innen etwas älter finden sie meist eine gute Lösung.

Methode:

Auf dem Boden in der Mitte des Stuhlkreises wird ein Plakat mit der Überschrift „Gruppenvertrag“ ausgebreitet. Die TeilnehmerInnen werden gebeten sich zu überlegen, welche Regeln an diesem Wochenende von der Gruppe beachtet werden sollen. Wer einen Vorschlag hat, kann diesen laut vortragen. Die Gruppe kann dann gemeinsam überlegen, ob und wie der Vorschlag als Regel in der Gruppenvertrag aufgenommen oder ob der Vorschlag verworfen wird. Soll der Vorschlag als Regel aufgenommen werden, wird er auf dem Plakat notiert. So wird weiter verfahren, bis die Gruppe sich einig ist, alle wichtigen Regeln notiert zu haben.

Anschliessend unterzeichnet jedes Gruppenmitglied den zusammengestellten Vertrag. Dieser wird für alle gut sichtbar im Kursraum aufgehängt.

Zeit:

15 Minuten



1.3. „Auflockerungsspiel“

1.3.1. „Kissenrennen“

Material:

- › Zwei Kissen

Alter:

Alle

Gruppengrösse:

8-50 Pers.

Ort:

Gruppenraum, im Stuhlkreis

Inhalt:

Bewegung, Spass, Auflockerung

Methode:

Bei diesem Spiel wird die Gruppe in zwei gleichgrosse Gruppen aufgeteilt. Es muss eine gerade Teilnehmer/innenzahl sein.

Die Jugendlichen und jungen Erwachsenen sitzen im Stuhlkreis. Es wird reihum „A + B“ abgezählt. Je ein „A“ und ein gegenüberstehendes „B“ erhalten ein Kissen. Auf ein Startkommando hin werfen im Uhrzeigersinn die „A's“ ihr Kissen zum nächsten „A“ und die „B's“ ihr Kissen zum nächsten „B“. Ziel des Spiels ist es, dass ein Kissen das andere überholt, also entweder das Kissen der Gruppe A das von der Gruppe B oder umgekehrt.

Als Regel gilt: Das Kissen der Gegnermannschaft darf nicht behindert werden.

Ausserdem: Wird einmal ein Kissen nicht gefangen, muss der/die Fänger/in sein/ihr verlorenes Kissen selbst wiederholen.

Bei der Anleitung eines Spiels ist es wichtig als Gruppenleiter/in die Funktion des Animators/der Animatorin zu übernehmen und die Gruppe ein wenig mitzureisen.

Zeit:

10-15 Minuten (je nach Spielfreude der Teilnehmer/innen)

1.3.2. „Tischtennis- Fussball“⁴

Material:

- Ein Tennisball

Alter:

Alle

Gruppengrösse:

6-30 Pers.

Ort:

Gruppenraum, in zwei Stuhlreihen

Inhalt:

Auflockerung, Bewegung und Spass

Methode:

Es werden zwei Mannschaften gebildet, die sich auf zwei Stuhlreihen gegenüber sitzen. Diese Stuhlreihen können beliebig lang sein. Als Fussball wird der Tennisball verwendet. Die Spielenden müssen nun versuchen, diesen Ball zwischen den Stuhlbeinen eines Gegenspielers/ einer Gegenspielerin durchzuschiessen. Die Spielenden müssen während des Spiels immer mit beiden Händen den Stuhl berühren, dürfen also nur mit den Beinen spielen.

Zeit:

10-20 Minuten

⁴ Vgl.: St. Bassani, St. Marxer, M. Völkening, Meine stärksten Aktivierungsspiele. Luzern 2006, S.24.

1.3.3. „Kissen - sitzen“

Material:

- › 1 Kissen
- › (Stuhlkreis)

Alter:

Alle

Gruppengröße:

8 Personen – beliebig viele

Ort:

Im Haus im Stuhlkreis

Inhalt:

Kurzes Auflockerungsspiel, Spass und Körperkontakt

Methode:

Alle sitzen auf ihren Stühlen im Kreis - bis auf eine Person, die steht in der Mitte. Ein Kissen macht die Runde und auf dieses probiert nun die Person aus der Mitte abzusitzen. Schafft sie dies, muss der Spieler oder die Spielerin, welche/r das Kissen auf seinem Oberschenkel hat in die Mitte um nun sein Glück zu versuchen. Das Ziel des Spieles ist klar: möglichst nicht in der Mitte stehen!

Zeit:

Kurz (10 Minuten)

1.3.4. „Meatball!“

Material:

- Keines

Alter:

Alle

Gruppengröße:

10 Personen – beliebig viele

Ort:

Auf einer Wiese im Freien

Inhalt:

Ein „kampfbetontes“ Spiel, eignet sich um überschüssige Energie abzubauen

Methode:

Es werden zwei Gruppen gebildet. Die eine Gruppe versucht sich so miteinander zu verschlingen (ähnlich gordischer Knoten, nur dürfen die Hände losgelassen werden und Hände auch Beine ergreifen etc.), so dass die andere Gruppe sie nicht auseinander nehmen kann. Diese zieht und versucht den „Meatball“ zu entwirren, während dem sich die andere Gruppe dagegen wehrt (gegenseitig aneinander festhält). Die Runde ist zu Ende, sobald alle alleine dasitzen. Die Zeit kann gestoppt werden, und die 2. Gruppe wird versuchen, die gestoppte Zeit zu unterbieten.

Zeit:

5 Minuten je Gruppe/Durchgang



1.3.5. „Schnappschuss“

Material:

- Evtl. Digitalkamera (nicht vorhanden in der Villa)

Alter:

Alle

Gruppengröße:

Beliebig

Gruppen bis 10 Personen bilden

(bei grösseren Gruppen entsprechend aufteilen)

Ort:

Beliebig

Inhalt:

Kreativität, Wahrnehmung, Auflockerung

Methode:

Jede/r Jugendliche darf die Gruppe so gestalten, wie sie die Gruppe gerne einmal sehen möchte, z.B. auf Safari, im Zirkus, als Band auf der Bühne usw.

👉 *Variante*

Von jedem Gruppenbild kann ein Foto gemacht werden.

Zeit:

10-15 Minuten (je nach Gruppengröße)



1.4. Gruppenübung

1.4.1. „Der heisse Draht“

Diese Übung weist eine Ähnlichkeit mit der Übung „Mauern überwinden“ in der Firmkiste Begeisterung auf.

Material:

- 1 Seil

Alter:

Alle

Gruppengröße:

8-20 Pers.

Ort:

Wiese im Park, weicher Untergrund

Inhalt:

Gruppenübung; die Jugendlichen meistern gemeinsam ein Hindernis, welches ohne gegenseitige Hilfe nicht bezwungen werden kann.

Methode:

Das Seil wird zwischen zwei Bäumen auf etwa Hüfthöhe gespannt. Alle Gruppenmitglieder halten sich auf einer Seite des Seiles an den Händen und bilden so eine Menschenkette.

Die Gruppe muss nun über das Seil auf die andere Seite kommen, ohne das Seil zu berühren und ohne die Menschenkette zu lösen.

Wird dieses berührt oder die Kette reisst auseinander, muss die ganze Gruppe nochmals von vorne beginnen.

Anmerkung zur Machbarkeit der Übung:

Die optimale Lösung dieser Aufgabe liegt darin, dass ein Teil des einen Endes vorübergehend unter dem Seil hindurch auf die andere Seite gelangt, um den ersten den Übergang über das Seil zu ermöglichen. Dies ist erlaubt, solange sie sich zu keiner Zeit von der Kette lösen und auch wieder zurückgehen, um den ordentlichen Weg über das Seil zu nehmen.

Sollte es den Jugendlichen über längeren Zeitraum hinweg nicht gelingen, das Hindernis zu überwinden, kann ihnen dieser Hinweis gegeben werden.

⇒ Wichtig!:

Die Spielleitung achtet darauf, dass keine Gefahr für die Gesundheit der Jugendlichen entsteht! Absichern und Bereitstehen in schwierigen Situationen.

↪ Variationen:

Der Schwierigkeitsgrad der Übung lässt sich durch die Höhe des Seiles variieren – je höher, je schwieriger.

Zudem kann auch einzelnen Gruppenmitgliedern (z.B. jedem Zweiten) die Augen verbunden werden, oder allen während der Übung das Sprechen verboten werden. Im letzten Fall vorgängig eine kurze Besprechungszeit gewähren.

Zeit:

20 – 45 Minuten

je nach Schwierigkeitsgrad (Höhe des Seiles) und Gruppengrösse



1.4.2. „Plane falten“⁵

Material:

- 1 Plane

Alter:

Alle

Gruppengröße:

5-30 Personen

Ort:

Beliebig, genügend Platz

Inhalt:

Gruppenübung; die Jugendlichen müssen Berührungspunkte abbauen und eng zusammenrücken, um die Aufgabe zu lösen.

Methode:

Die Plane liegt auf dem Boden. Die Gruppe stellt sich auf die Plane. Die Plane selber wird bei jedem Durchgang halbiert. Wie viele Durchgänge schafft es die Gruppe vollständig auf der Plane Platz zu finden?

⇒ *Wichtig!*

Die Spielleitung achtet darauf, dass keine gefährlichen Situationen entstehen, wenn die Plane sehr klein wird, z.B. durch Aufeinanderstapeln von Jugendlichen.

Zeit:

10 Minuten

⁵ Erlebnisorientierte Teamaufgaben – Januartagung 09 – Alexander Ruhl



1.4.3. „Moorpfad“⁶

Material:

- › A4 Kartons, die Anzahl entsprechend der Teilnehmerzahl
- › 2 Seilstücke

Alter:

Alle

Gruppengrösse:

4 - 15 Personen

Bei einer grösseren Anzahl Personen entsprechend in Gruppen aufteilen. In diesem Fall können auch dicke A4 Blätter zur Ergänzung des Materials benutzt werden.

Ort:

Raum der Stille, Gang oder im Freien, Veranda, Hartplatz

Inhalt:

Gruppenübung; Die Jugendlichen müssen koordiniert ein Hindernis überwinden. Zusammenarbeit ist wichtig.

Methode:

Der Moorpfad ist markiert durch je ein Seil am Anfang und am Ende.
(Distanz je nach Gruppengrösse zwischen 6 und 15 Meter. Befinden sich alle Gruppenmitglieder auf dem Moorpfad, sollte noch ein Drittel bis die Hälfte des Weges zurückgelegt werden müssen.)

Die Jugendlichen erhalten je einen Karton.

Ein Jugendlicher beginnt seinen Karton ins Moor zu legen. Ab diesem Zeitpunkt muss das Kartonblatt immer berührt werden (Hände, Füsse etc.).

Die Gruppe muss nun auf die andere Seite des Moors gelangen. Sie darf dabei nur auf den Karton stehen.

Jeder Karton, der bereits ins Moor gelegt wurde und nicht berührt wird, versinkt und wird von der Spielleitung aus dem Spiel genommen.

Mit jedem Karton, der fehlt, wird die Aufgabe schwieriger...

Hinweis an die Spielleitung:

Je nach Gruppengrösse benötigt es 2 oder 3 Aufpasser!

Variationen:

Je nachdem, wie streng die Spielleitung beim Entfernen von nicht berührten Kartons ist, kann die Schwierigkeit erhöht oder herabgesetzt werden. (Gut achten beim Ablegen der Kartons!)

⁶ Erlebnisorientierte Teamaufgaben – Januartagung 09 – Alexander Ruhl

↳ Tritt ein/e Teilnehmer/in ins Moor (neben den Karton) erblindet er oder sie an der sogenannten Moorblindheit und bekommt eine Augenbinde angezogen. Tritt er oder sie erneut ins Moor, überträgt sich die „Erblindung“ auf einen „Sehenden“, welcher noch auf dem Pfad unterwegs ist.

↳ Schwierige Variante: Tritt ein/e Teilnehmer/in ins Moor, muss die gesamte Gruppe zurück an den Start. Ohne die bereits verlorenen Kartons zurück zu bekommen.

Zeit:

Ca. 20 Minuten



1.5. Vertrauensübung

1.5.1. „Pendel“⁷

Material:

- › keines

Alter:

Ab 13 Jahren

Gruppengrösse:

8-10 Personen pro Gruppe mit einem Firmbegleiter / einer Firmbegleiterin

Ort:

Beliebig

Inhalt:

Entwicklung von Vertrauen zu anderen Gruppenmitgliedern, Entspannung

Methode:

Alle Teilnehmer/innen, bis auf eine Jugendliche/einen Jugendlichen, 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 eineinhalb Meter). Sie schliesst die Augen und lässt sich steif wie ein Brett in eine Richtung fallen. Die Teilnehmer/innen, die in dieser Richtung stehen, fangen den Fall leicht ab und stossen die Person sanft (!!!) in eine andere Richtung. Nach einer gewissen Zeit wechselt ein anderer Jugendlicher/ eine andere Jugendliche mit der Person in der Mitte.

⇒ *Wichtig!*:

Es besteht die Gefahr, dass die Feinfühligkeit der „Halter/innen“ nachlässt, wenn diese Übung zu lange gespielt wird. Sobald die Übung in grobe Schubserei ausartet und die nötige Atmosphäre verlorenght, muss sie abgebrochen werden.

Zeit:

15 Minuten

⁷ Erlebnisorientierte Teamaufgaben – Januartagung 09 – Alexander Ruhl



1.5.2. „Herbstblatt im Wind“

Material:

- › keines

Alter:

Ab 13 Jahren

Gruppengrösse:

8-10 Personen pro Gruppe mit einem Firmbegleiter / einer Firmbegleiterin

Ort:

Beliebig

Inhalt:

Entwicklung von Vertrauen zu anderen Gruppenmitgliedern, Entspannung

Methode:

Eine Jugendliche/ ein Jugendlicher legt sich auf den Rücken. Alle anderen knien sich in einem engen Kreis um sie/ihn und legen ihre Hände auf die liegende Person. Sanft kann der Druck auf sie/ihn erhöht werden. Nach einer Weile legen die Jugendlichen ihre Hände unter die liegende Person, hebt diese gemeinsam ca. 1 Meter hoch (Kopf stützen) und beginnt sie sanft wie im Wind zu wiegen. Nach einer Weile wird die Person sanft schaukelnd zu Boden gelassen und eine andere Person legt sich in die Mitte.

⇒ *Wichtig!:*

Es besteht die Gefahr, dass die Feinfühligkeit der „Träger/innen“ nachlässt, wenn diese Übung zu lange gespielt wird. Vor dem hochheben abchecken, ob alle bereit sind und ausgeglichen um die liegende Person verteilt sind.

Zeit:

15 Minuten



1.5.3. „Jurtenkreis“⁸

Material:

- › keines

Alter:

Ab 13 Jahren

Gruppengrösse:

8-20 Personen

Ort:

Beliebig

Inhalt:

Eine schöne Übung die Abhängigkeit voneinander sehr plastisch demonstriert

Methode:

Eine gerade Anzahl von Jugendlichen bildet einen Kreis, alle sehen in die Mitte, Schulter an Schulter und fassen sich an den Händen. Einer beginnt mit Abzählen, in dem er laut „Innen“ sagt. Der oder die Nächste schliesst an mit „Aussen“, dann wieder „Innen“, „Aussen“ etc., so dass am Ende jeweils abwechselnd „Innen“ neben „Aussen“ stehen.

Die Firmbegleitung zählt nun bis drei, dann lehnen sich alle „Innen“ nach innen und alle „Aussen“ nach aussen. Die Füsse bleiben fest am Boden. Das Gleichgewicht wird nur mit den Armen gehalten.

Mit ein bisschen Übung können sich alle erstaunlich weit nach vorne bzw. nach hinten fallen lassen.

Wenn die Jurte stabil steht, kann erneut auf drei gezählt werden und die Richtung gewechselt werden, ohne die Hände loszulassen. (Die „Innen“ lassen sich nach aussen fallen und umgekehrt.)

So kann eine rhythmische Bewegung entstehen.

Zeit:

10 Minuten

⁸ Vgl.: Martin Völkening – Meine stärksten kooperativen Spiele, rex verlag Luzern, 3. Auflage 2004

1.6. Dokumentation

1.6.1. „Fotoshow“

Material:

⇒ **Reservation:** Das technische Material „**Dokumentation**“ muss vorgängig beim Abwart reserviert werden.

⇒ Für die Benutzung des technischen Materials „Dokumentation“ wird ein **Umkostenbeitrag von Fr. 25.--** berechnet. Der Umkostenbeitrag wird zur Deckung des Verbrauchmaterials gebraucht.

Technisches Material:

- › Computer (Laptop)/Drucker (bitte angeben ob mit oder ohne Internet)
- › Beamer

(Das folgende Material bitte dem Schrank im Raum Nr. 2 in der Villa Jugend entnehmen.)

- › Leere CD
- › Digitalkamera
- › Fotopapier
- › Wasserfeste Schreiber

Alter:

Ab 12 Jahren

Gruppengrösse:

6-30 Pers.

Ort:

Entsprechend der jeweiligen Tätigkeit/Programm
Der Computer steht im „Gruppenraum 2“ zur Verfügung

Inhalt:

1. Die Jugendlichen halten das ganze Wochenende mit einer Digitalkamera in Bildern fest. Als Abschluss des Firmvorbereitungs-Wochenendes wird gemeinsam eine Auswahl der Bilder betrachtet.
2. Eine Foto-CD mit den Bildern kann mit nach Hause genommen werden und für weitere Zwecke genutzt werden.
3. Als bleibende Erinnerung für das „Haus der Firmung“ kann ein Foto ausgedruckt und bei der Abgabe dem Abwart übergeben werden. Dieses wird mit anderen Bildern von anderen Gruppen in den Gruppenräumen aufgehängt.

Methode:

- Die Jugendlichen werden in Gruppen aufgeteilt, wobei jede Gruppe eine Zeiteinheit des Wochenendes zugeteilt bekommt (z.B. Samstagmorgen, Mittagessen und Mittagsruhe, Nachmittagsprogramm am Samstag, Abendessen und anschliessende Freizeit, Abendprogramm, Sonntagmorgen).
- Die Jugendlichen sind selbständig für das Fotografieren und die Übergabe der Kamera verantwortlich. Sie dokumentieren das ganze Wochenende, sollen aber angehalten werden, nicht übermässig viele Bilder zu schiessen, da dies für das Zusammenstellen der Bildershow zu einem grösseren Zeitaufwand führt (Auswahl der Bilder).
- Je eine Person aus jeder Gruppe stellt mit den anderen auf dem Computer eine kurze Bildershow zusammen. Es sollten pro Gruppe nicht mehr als 5-10 Bilder ausgewählt werden (Richtwert 30-40 Bilder insgesamt). Eventuell vorgängig die genaue Anzahl Bilder pro Gruppe festlegen.
- Die Show wird auf eine CD gebrannt.
- Gemeinsam wird die Bildershow als Abschluss und Auswertung des Wochenendes betrachtet (Beamer). Alternativ kann die Bildershow als Einstieg in das nächste Firmtreffen gezeigt werden.

⇒ *Hinweis:*

Zudem kann ein Foto, oder Collage, ausgedruckt werden und dem Haus der Firmung hinterlassen werden. Eventuell mit Unterschriften oder Grusswort.

Es besteht die Möglichkeit, alle Bilder, auch die nicht verwendeten, zusätzlich auf eine CD zu brennen und mit nach Hause zu nehmen.

⇒ *Bemerkung zur Methode:*

Es ist sinnvoll, die Jugendlichen diese Aufgaben selbständig durchführen zu lassen. Die Auswahl der fotografierten Szenen zeigt oft mehr über das Wochenende und die Sicht, wie die Jugendlichen dieses erlebten, als Worte es tun können. Einzig bei jüngeren Firmanden (12 – 14 jährigen) kann eine Hilfestellung bei der Arbeit und der Bedienung des Fotoprogramms angebracht sein.

Zeit:

Für die Einführung und Einteilung:	15 Minuten
Für die Bearbeitung und Zusammenstellung der Bildershow:	45 Minuten
Betrachten der Bildershow:	15 Minuten