MACHWAS-TAGE: METHODENSAMMLUNG

Alle, die …

Kategorie: Spiel zum Kennenlernen
Material: Sitzkreis
Dauer: ca. 10 Minuten
Teilnehmer*innen: 6 bis 30 Schüler*innen

Worum geht's:
In diesem Spiel erfährt man etwas über die Hintergründe und Befindlichkeiten der Mitspieler*innen. Teilnehmer*innen könnten selbst steuern, welche Themen „abgefragt" werden.

So funktioniert's:
Alle sitzen im Kreis. Der*Die Moderator*in hat keinen Stuhl und steht. Er*Sie stellt eine Frage, die mit „Alle, die …" beginnt. Das könnte zum Beispiel sein: „Alle, die ausgeschlafen sind."
Alle, auf die dies zutrifft, stehen auf und suchen sich ganz schnell einen neuen Platz. Der*Die Moderator*in schnappt sich auch einen frei gewordenen Stuhl. Wer jetzt keinen Sitzplatz hat, der*die ist als nächstes an der Reihe mit Fragen stellen.

Beachte:
Die Fragen können der Gruppe angepasst werden. Man kann die Art der Fragen gut mit einem Beispiel lenken. „Alle, die ausgeschlafen sind" bringt ganz andere Folgefragen als „Alle, die gern in die Schule gehen". Bei großen Gruppen kann es auch eine*n Moderator*in geben, der*die alle Fragen stellt.

Mögliche Fragen:

- Alle, die heute gefrühstückt haben.
- Alle, die eine Katze als Haustier haben.
- Alle, die bunte Socken tragen.
- Alle, die in der Freizeit in einem Verein sind.
- Alle, die ein oder mehrere Geschwister haben.
- Alle, die ein Instrument spielen.
- Alle, die sich auf den Sommer freuen.

Schnelle Linie (soziometrische Übung)

Kategorie: Kennenlernen oder Feedback
Material: keines
Dauer: ca. 5 Minuten
Teilnehmer*innen: ab 5 Schüler*innen

So funktioniert's:
Im Raum oder im Freien wird sich eine Linie vorgestellt. Die Linie geht z. B. von einer Wand zu einem Stuhl (alle anderen Gegenstände sind auch möglich) und hat einen Anfang oder ein Ende. Das kann eine Skala von 0 bis 10 oder von A bis Z sein. Die Schüler*innen stellen sich entlang der Linie nach ihrer Wahrnehmung auf.

aha – Jugendinfo Vorarlberg
Bludenz, Bregenz & Dornbirn
aha@aha.or.at
05572-52212

Zum Kennenlernen:
Die Jugendlichen sortieren sich alphabethisch nach ihrem Vornamen in einer Reihe. Wenn sie denken, dass sie fertig sind, wird geschaut, ob die Reihe richtig ist, indem alle einmal ihren Namen nacheinander sagen. Es ist auch eine gute Möglichkeit, die Namen der Jugendlichen zu hören und damit alle bereits einmal etwas gesagt haben.
Tipp: Wenn es schwerer sein soll, fordert die Jugendlichen auf, sich zu sortieren, ohne miteinander zu reden.

Die Jugendlichen sortieren sich nach der weitesten Anreise zum Projekt oder in die Schule. Dabei sollen sie selbst entscheiden, wo welcher Ort oder Entfernung ist und sich nach ihrer Einschätzung aufstellen. Es kann sein, dass es keine Linie, sondern mehr eine Landkarte ist. Dabei ist es eine gute Möglichkeit, mit den Jugendlichen ins Gespräch zu kommen und etwas über sie zu erfahren.

Für ein Feedback:
Wie hat dir unser Projekt gefallen?
- 0 = es hat mir gar nicht gefallen
- 10 = es war super und ich würde gerne öfters solche Projekte machen.

ODER Wie viel Spaß hat dir das Projekt gemacht?
- 0 = Spaß?!?! Ich hatte keinen Spaß.
- 10 = sehr viel Spaß, es war super!

Natürlich kann sich auch bei allen anderen Zahlen zwischen 0 und 10 hingestellt werden. Bei Interesse kann bei einzelnen Schüler*innen nachgefragt werden, warum sie sich dort positioniert haben.

Fliegen fangen/Fliegen fischen
Dauer: 5 bis 10 Minuten (beliebig ausdehnbar)
Material: keines

So funktioniert‘s:
Die Teilnehmer*innen stehen in einem lockeren Kreis. Die linke Hand ist flach ausgestreckt. Die Fingerspitzen der rechten Hand berühren sich und setzen sich als „Fliege“ auf die flache Hand der Person, die rechts des*der Teilnehmenden steht. Eine Person sagt "Hepp!". Alle versuchen gleichzeitig die Fliege auf der linken Hand zu fangen und mit der rechten Hand zu entwischen. Danach gibt die Begleitperson an, welche Person als nächstes das Kommando „Hepp!“ gibt.

Whiskeymixer
Kategorie: Aktivierungsübung
Material: keines
Dauer: 5 – 10 Minuten (beliebig ausdehnbar)
Teilnehmer*innen: beliebig viele

So funktioniert‘s:
Die Schüler*innen stehen im Kreis. Im Uhrzeigersinn wird das Wort "Whiskeymixer" weitergegeben. Gegen den Uhrzeigersinn wird nun das Wort "Wachsmaske" weitergegeben. Um die Richtung zu wechseln, wird das Wort „Messwechsel“ verwendet. Wer einen Fehler macht, lacht oder grinst, rennt eine Runde um den Kreis.

Es geht dabei um Geschwindigkeit des Gesprochenen und welche lustigen Wortkombinationen aus „Whiskeymixer“ und „Wachsmaske“ entstehen.

Gordischer Knoten:

Kategorie: Aktivierungsübung
Material: keines
Dauer: 5 bis 10 Minuten (beliebig ausdehnbar)
Teilnehmer*innen: beliebig viele

So funktioniert’s:
Alle Teilnehmer*innen stehen im Kreis und schließen die Augen, dann gehen alle mit nach vorne gestreckten Armen in die Kreismitte und greifen sich zwei Hände verschiedener Personen. Wenn alle Teilnehmer*innen miteinander verbunden sind, werden die Augen geöffnet und es wird versucht, den Knoten aufzulösen … ohne die Hände loszulassen, bis alle wieder im Kreis stehen.

Stopp und Go:

Dauer: 5 bis 10 Minuten (beliebig ausdehnbar)
Material: keines

So funktioniert’s:
Alle Teilnehmer*innen laufen kreuz und quer durch den Raum, ohne zu reden.
Stopp – Augen schließen: Die Teilnehmer*innen bleiben stehen und schließen die Augen. Die Begleitperson fragt: „Wo vermutet ihr das Rauchmelder-Zeichen?“ Die Teilnehmer*innen zeigen auf die Stelle, wo sie das Zeichen vermuten. Sie öffnen die Augen und schauen, ob es stimmt. Wieder gehen sie im Raum herum. Wieder leitet die Begleitperson an: „Wo vermutet ihr die grüne Flasche, den blauen Stuhl, die Topfpflanze …?“ Das alles passiert ohne Kommentar – ohne Bewertung.

Stopp – Go: Wieder gehen die Teilnehmer*innen kreuz und quer durch den Raum. Die Begleitperson leitet an: „Weitergehen", „Stopp“. Nach einiger Zeit werden die Worte umgedreht: Bei „Weitergehen“ muss man stehen bleiben, bei „Stopp“ muss man weitergehen.

Vier-Ecken-Methode

Kategorie: Kennenlernen, Feedback
Material: keines
Dauer: ca. 5 Minuten
Teilnehmer*innen: ab 5 Schüler*innen

So funktioniert‘s:
Den Schüler*innen werden verschiedene Fragen/Aussagen gestellt: Einerseits können es Fragen sein, um sich kennenzulernen oder auch um am Ende Feedback zum Projekt einzuholen.
Beispiele:

- Zur Schule gehe ich
  - mit dem Bus/Zug.
  - zu Fuß.
  - mit dem Fahrrad.
  - mit dem Auto.

- Das Projekt
    - hat meine Erwartungen übertroffen, es war spitze.
    - war ganz ok. Ich freu mich jetzt auf freie Zeit.
    - Hat mir keinen Spaß gemacht.
    - Kann ich noch nicht sagen.

In jeder Ecke ist eine Antwortmöglichkeit. Die Schüler*innen ordnen sich der Ecke zu, bei der sie am meisten Übereinstimmungen mit ihrem Standpunkt sehen. Bei Interesse kann bei einzelnen Schüler*innen nachgefragt werden, warum sie sich dort positioniert haben.

Zähl auf 20!

Dauer: 5 bis 10 Minuten
Material: keines

So funktioniert's:
Die Jugendlichen zählen ohne vorgegebene Reihenfolge auf 20 (oder eine andere beliebige Zahl, am besten die Teilnehmer*innen-Anzahl im Raum hernehmen).
Irgendein*e Jugendliche*r beginnt mit „1", dann ein*eine andere*r „2" und so weiter. Zwischen den einzelnen Zahlen dürfen beliebig lange Pausen entstehen. Es soll von 1 bis 20 nach oben gezählt werden. Sobald eine Zahl doppelt genannt wird, muss neu begonnen werden.

Diese Übung kann im Kreis stehend oder auch im Gehen gemacht werden. Die Teilnehmer*innen gehen entspannt (und still) durch den Raum.