



STANDBEIN – SPIELBEIN

PRAXISMODELLE AUS DER SCHÜLERINNEN- UND SCHÜLERARBEIT



Landesjugendpfarramt

Evangelische
Schülerinnen- und Schülerarbeit
Sekundarstufe II



STANDBEIN – SPIELBEIN

PRAXISMODELLE DER EVANGELISCHEN SCHÜLERINNEN- UND SCHÜLERARBEIT, SEK. II



Standbein – Spielbein Praxismodelle der Evangelischen Schülerinnen- und Schülerarbeit, Sek II

Herausgeber: Haus kirchlicher Dienste
der Ev.-luth. Landeskirche Hannovers
Verantwortlich: Landesjugendpfarramt, Ralf Drewes (V.i.S.d.P.)
Besucheranschrift: Archivstr. 3, 30169 Hannover
Postanschrift: Postfach 265, 30002 Hannover
Fon: 0511 1241-428; **Fax:** 0511 1241-978
landesjugendpfarramt@kirchliche-dienste.de
www.kirchliche-dienste.de
www.ejh.de
Druck: BWH Buchdruckwerkstätten Hannover GmbH
Artikelnummer: 547690

Schulbezogene Jugendarbeit ...

Ist seit langem das Spielbein kirchlicher Jugendarbeit und wird möglicherweise in Zukunft immer mehr zu einem ihrer Standbeine werden. Die Schule öffnet sich zwar inhaltlich verstärkt für ihr Umfeld, kommt organisatorisch jedoch wieder stärker zu einer Arbeitsform, die die Jugendlichen zeitlich an sie bindet. Es könnte daher mühsamer werden, Jugendlichen einen »schulfreien« Raum anzubieten. Sollte dies so sein, wird es der kirchlichen Jugendarbeit darum gehen, Kontakt- und Arbeitsweisen mit Jugendlichen zu finden, die verstärkt aufsuchenden Charakter haben, d. h. dass sie Jugendlichen dort begegnet, wo diese einen ihrer Hauptlebensmittelpunkte haben, und sie wird inhaltliche Angebote machen, die einen deutlichen Bildungsanspruch haben.

Die Evangelische Schülerinnen- und Schülerarbeit

arbeitet mit dem Ziel, Jugendliche in ihren Lebens- und Lernbereichen zu unterstützen. Darum beziehen wir uns, gerade wenn wir mit älteren Jugendlichen arbeiten, auf die Schule als einen Lebensmittelpunkt von Jugendlichen. Wir machen ihnen Angebote, die ihnen helfen, ihre Rolle als Lernende auszufüllen und darüber hinaus ihr Leben in den perspektivischen Rahmen des christlichen Menschenbildes zu stellen. So stehen etwa die konkrete schulische Anforderung einer Prüfung und die individuelle



spirituelle Ausrichtung als einzelne Seminarthemen gleichwertig nebeneinander. Dabei gehen wir nicht vom christlich, sondern vom nicht-kirchlich sozialisierten Jugendlichen aus: Auf diese Weise können zum einen schulische Lerngruppen für ein Seminar mit der Schülerinnen- und Schülerarbeit beieinander bleiben, zum anderen tragen wir der gemeinsamen säkularen Prägung (Jugendkultur, Berufsperspektiven, Kommunikationstechnik ...) aller Jugendlichen Rechnung. Die Themeninhalte der Veranstaltungen gliedern sich ein in die Bereiche Identitätsgewinnung/Lebensgestaltung,

Jugendspiritualität, Weltdeutung sowie aktuelle gesellschaftliche Herausforderungen. Unsere Seminare, Klassentagungen und sonstigen Maßnahmen sind in der Regel (bis auf die Besuche in Schulen) außerschulische kirchliche Veranstaltungen. Wir vertrauen darauf, dass am außerschulischen Lernort Begegnung mit Kirche, ihren Mitarbeitenden und ihren Inhalten geschieht, dass diese Begegnung fruchtbar wird und sich darüber hinaus zu einer Arbeits- und Kommunikationsform entwickelt, die sich von der Erfahrung schulischen Lernens unterscheidet.

Diese Sammlung ...

ist gedacht für die Hand von Haupt- und Ehrenamtlichen in der evangelischen Jugendarbeit. Zielgruppe der durchgeführten Veranstaltungen waren v. a. Jugendliche aus den gymnasialen Jahrgangsstufen 10 bis 13 sowie aus den Jahrgangsstufen 9 und 10 von Realschulen und Gesamtschulen. Die Auswahl der Seminarthemen in diesem Heft mag willkürlich erscheinen, sie folgt jedoch den, mit den Gruppen nach ihren jeweiligen Bedürfnissen, getroffenen Vereinbarungen. Die Maßnahmen sind so dargestellt, wie die Schülerinnen- und Schülerarbeit sie geplant und durchgeführt hat. Pausen sind i. d. R. Teil des jeweils genannten Zeitbedarfs. Alternativen zu austauschbaren Programmpunkten, Übungen und Methoden werden nicht gegeben, sondern dem Einfallsreichtum der Benutzerinnen und Benutzer überlassen. Ähnliches betrifft auch die Länge der Veranstaltungen: Wir stellen hier Maßnahmen von ein bis sieben Tagen Dauer vor, die beim Übernehmen auf die jeweiligen Rahmenbedingungen verändert werden müssen. Außerdem werden in diesem Heft neben den inhaltlich relevanten Methoden Kennenlernspiele, Morgen- bzw. Abendimpulse/Andachten, sog. Warm-ups und Fill-ins sowie Feedbackmethoden nicht wiedergegeben. Auch die benötigte Zeit für die verschiedenen Arbeitsphasen ist hier so wiedergegeben, wie sie geplant war, auch wenn sie im konkreten Vollzug kürzer oder länger ausfiel. Hinzuweisen ist somit auf die Tatsache, dass die Veranstaltungen, wie sie in diesem Heft dokumentiert sind, keine didaktischen Selbstläufer sein können, sondern immer abhängig sind von Rahmenbedingungen vor Ort sowie denen, die anleiten.

Wesentlichste Erfahrung ...

in der praktischen Seminartätigkeit ist die Notwendigkeit zu moderieren, d. h. Übergänge zwischen Arbeitsphasen sind zu schaffen. Jugendliche sind, auch wenn sie sich auf außerschulische Bildungsformen einlassen, durch das schulische Lernen geprägt, d. h. dass eine kreative oder spielerische Methode

nicht automatisch inhaltlich relevant gefunden wird. Dies betrifft besonders Methoden aus dem Erfahrungsbereich. Hier Relevanz und Einsicht in Zusammenhänge mit dem »eigentlichen« Thema zu schaffen, ist schwieriger als im schulischen Unterricht und obliegt stärker als dort den Anleitenden.

In diesem Heft ...

sind die Maßnahmen in verschiedene Veranstaltungskategorien eingeordnet, die aufzeigen, wie vielfältig die bildungsorientierte evangelische Jugendarbeit ist. Die Kategorien machen darüber hinaus deutlich, wo es Berührungspunkte zum schulischen Lernen, zu seinen Inhalten und Rahmenbedingungen gibt und wo im Einzelfall mehr investiert werden kann, wenn sich etwa Kontakte zu bzw. Kooperationen mit Schulen entwickeln.

Diese Arbeitshilfe ...

soll ermutigen, Klassentagungen bzw. seminarrähnliche Veranstaltungen mit Schülerinnen und Schülern vorzubereiten und durchzuführen. Die bisherigen Erfahrungen zeigen: Es lohnt sich.

Die Herkunft ...

der verschiedenen Übungen und Methoden zu bestimmen ist schwierig. Die meisten der hier eingesetzten Methoden sind lange im persönlichen Fundus archiviert oder irgendwo neu aufgeschnappt worden, auch wenn sie hier und da in Methodenbüchern niedergeschrieben auftauchen. Es möge darum für die, die an diesen Stellen weiterarbeiten wollen, der Hinweis auf die Literaturangaben genügen.

Dieses Heft ist möglich geworden ...

durch den hohen Einsatz von Ehrenamtlichen im Team der SchülerInnenarbeit: durch ihre konstruktive Mitarbeit im Planen und Durchführen von Maßnahmen, durch ihre Bereitschaft, sich konkreten Erfahrungen im Anleiten von SchülerInnengruppen auszusetzen (oft in Anwesenheit von begleitenden Lehrkräften), durch ihre kritischen Rückmeldungen. Danke darum an dieser Stelle an euch alle! Dank verdienen auch die Kolleginnen und Kollegen in den anderen Landesschülerarbeiten unter dem Dach der »Arbeitsgemeinschaft Evangelische Schülerinnen- und Schülerarbeit« (AES), mit denen stets pädagogischer, theologischer und methodischer Austausch möglich war. Ein Austausch, der den Anstoß zu mancher Seminargestaltung gegeben hat.

Hannover im September 2005

**Ralf Drewes, Landesjugendpfarramt,
Schülerinnen- und Schülerarbeit**

Vorwort	3
Grundsätzliches	
Evangelische Jugend und die Arbeit mit Schülerinnen und Schülern	6
A. Theologische Thesen zu Selbstverständnis und Praxis evangelischer Schülerinnen- und Schülerarbeit. – »Wartburger Thesen« der Arbeitsgemeinschaft Evangelischer Schülerinnen- und Schülerarbeit (AES/AG Theologie), Eisenach 3. März 2004	6
B. »Tu' dies! Tu' das!« – Ehrenamtliche im Team der Schülerinnen- und Schülerarbeit	7
C. Unsere Teilnehmenden in der Schülerinnen- und Schülerarbeit	8
Praxismodelle	
Find a way! Besinnungs- und Orientierungstage	10
1. Thema: Miteinander umgehen	10
2. Thema: Abenteuer Wirklichkeit	14
3. Thema: Lebensform und Lebensdeutung (als Einkehr im Kloster)	16
4. Thema: Gott gesucht – mich selbst gefunden. Auf dem Weg zur eigenen Spiritualität	19
Stand up! Handlungsorientierte Seminare	24
5. Thema: Sich finden und sich zeigen – Präsentationstraining für Schülerinnen und Schüler ab Jahrgang 10	24
6. Thema: »Stand up and talk!« – Rhetorik	28
7. Thema: »Misch dich ein!« Programmentwicklung für die SV – Teamschulung ab Jahrgang 8/9	33
a. Ein Team werden	33
b. Prozess und Ergebnis	38
8. Thema: Eine Prüfung bestehen – Vom Umgang mit Prüfungsangst	41
9. Thema: »Abi – jetzt pack ich's!« (Lernwoche für Jg. 13)	41
Discover! Themen-Seminare	42
10. Thema: Wissenschaft und Glaube	42
11. Thema: Fundamentalismus	43
12. Thema: Kultort Kino – Jesus auf der Leinwand	44
13. Thema: Diakoinia! Auswertung von Sozialpraktika	47
Sonstige Veranstaltungen	50
Open classroom! Besuche im Unterricht	50
»Theo und Thea« – Theologie und Theater.	50
»Wer bist du denn?« Gespräche über Kirche und Kirchenzugehörigkeit	50
Let's go! – Exkursionen	51
Thema: Leben (und Überleben) in der Großstadt Berlin	51
Thema: Berlin als historisches und aktuelles Zentrum von Juden in Deutschland	51
Thema: Rom als Wiege der christlich-abendländischen Kultur	52
Thema: Weg zu Luther	52
Extra: Häufig benutzte Methoden und Übungen	53
1. Die Arbeit mit soziometrischen Übungen	53
2. Gern gespielt: »Ford Anglia Gearbox«	54
3. Methoden der Film-Erarbeitung – Für alle Filme nutzbar	54
4. Auswertungsmethodik	55
5. Bausteine einer theater- und erlebnispädagogischen Übungsreihe zum Kirchentagsmotto 2005/Exodus	55
6. Kooperationsspiele/Erlebnispädagogische Übungen	57
7. Test zur Eignung für Berufsfelder	59
Auswahl hilfreicher Literatur und Links	61

EVANGELISCHE JUGEND UND DIE ARBEIT MIT SCHÜLERINNEN UND SCHÜLERN

A. Theologische Thesen zu Selbstverständnis und Praxis evangelischer Schülerinnen- und Schülerarbeit

»Wartburger Thesen« der Arbeitsgemeinschaft Evangelischer Schülerinnen- und Schülerarbeit (AES/AG Theologie), Eisenach 3. März 2004

1. Evangelische Schülerinnen- und Schülerarbeit versteht sich als unverzichtbaren Teil der einen Kirche Jesu Christi in der Welt.

Sie ist unverzichtbarer Teil von Kirche, weil sie auch Schülerinnen und Schülern, die nicht von anderen Formen kirchlicher Jugendarbeit erreicht werden, die Begegnung mit dem Evangelium ermöglicht.

Sie ist unverzichtbarer Teil von Kirche, weil sie den (Lebens-) Raum zwischen Schule und kirchlicher Jugendarbeit als Ort der Bildung in evangelischer Verantwortung bestimmt und gestaltet.

Sie ist unverzichtbarer Teil von Kirche, weil sie in diesem Raum Jugendlichen, die sich dafür in aller Freiheit interessieren, Engagement und Persönlichkeitsbildung ermöglicht. Sie eröffnet geistliche Beheimatung in der Welt.

2. Evangelische Schülerinnen- und Schülerarbeit ist – evangelisch.

Sie versteht die und den Einzelne(n) als vor Gott ganz und gar gerechtfertigte Person – allein aus Gnade – ohne jedwede notwendige eigene Leistung.

Sie weiß um die Erfahrung der Unerlöstheit, des Fragmentarischen, des Scheiterns und des Todes und bringt sie zur Sprache.

Evangelische Schülerinnen- und Schülerarbeit lässt jugendliche Solidarität erfahren und ermutigt sie zur Hoffnung.

Sie behauptet sich gegen jede Form von religiösem Heilsegoismus auf der gesellschaftlichen und politischen Bedeutung des Evangeliums. Evangelische Schülerinnen- und Schülerarbeit misst sich selbst, Theologie und Kirche in Geschichte und Gegenwart an diesem Evangelium.

Kraft des Priestertums aller Glaubenden wählt sich die Evangelische Schülerinnen- und Schülerarbeit ihre Leitung aus der Mitte der Interessierten. Die Gesamtverantwortung nehmen die in ihr Mitarbeitenden gleichberechtigt wahr (1. Korinther 12).

3. Evangelische Schülerinnen- und Schülerarbeit ist theologisch notwendigerweise Bildungsarbeit.

Die Gottesebenbildlichkeit des Menschen als individuell geschaffenen Gegenüber schenkt jedem Menschen die Fähigkeit zu eigener Kreativität. Aus dieser Schöpferkraft folgt das Recht auf Bildung als Reflexion und Lebenshaltung, nämlich darauf den je individuellen Bildungsweg zu gestalten, der wesentlich durch Selbstbildung geprägt ist.

Die Gottesebenbildlichkeit des Menschen als individuell geschaffenen Gegenüber verleiht jedem Menschen eine ihm eigene Würde. Aus dieser Würde folgt das Recht eines jeden Jugendlichen auf Schule und eine angemessene Ausbildung, mithin die Ermöglichung, Wissen und Handlungskompetenz zu erlangen.

Die Gottesebenbildlichkeit des Menschen als individuell geschaffenen Gegenüber macht jeden Menschen zu einem ganzen unteilbaren Wesen. Aus dieser Ganzheit folgt, dass nicht nur die schulische und berufliche Ausbildung, sondern die gesamte Lebenssituation darüber hinaus in den Blick genommen wird. Ganzheitliche Bildung zielt entsprechend auf die Bildung von Schülerinnen und Schülern als Weg der Selbstwerdung und Weltaneignung und auf ein Mehr an Möglichkeiten für sie.

Nachfolge Christi bedeutet für den Menschen, in Bildungsprozesse gerufen zu sein. Jeder Mensch ist zur aktiven Gestaltung seines Bildungsweges aufgerufen, so wie in jedem Menschen Talente ruhen, die eingesetzt werden sollen. (Lukas 19,11-27) Über das notwendige schulische Lernen hinaus, ist jede Schülerin und jeder Schüler zu einer eigenverantwortlichen Selbstbildung gerufen, die zu ermöglichen ist. Nachfolge Christi bedeutet für den Menschen, in Bildungsprozesse gerufen zu sein. Zu einer vollständigen Wahrnehmung von Bildung gehört auch die Einsicht, dass Wissen nicht alles ist und dass zum Leben das Scheitern gehört. Bildung lässt sich nicht beliebig steigern und gelingendes Leben lässt sich nicht planen.

Der Heilige Geist setzt in Bewegung. Als Geist der Freiheit (Römer 8,17ff; 2. Korinther 3,17) eröffnet er emanzipatorische Bildungsprozesse, in denen Jugendliche Strukturen von Unfreiheit beim Namen nennen.

Der Heilige Geist führt zusammen. Als Folge eines verantwortlichen Bildungsprozesses lässt er Menschen in solidarischer Gemeinschaft Schritte auf dem Weg zu einer gerechteren Welt entwickeln.

Der Heilige Geist schafft Neues. Bildungsverständnis und Bildungsinhalte sind stets aufs Neue zu überprüfen.



Als »Brückenbauerin« zwischen kirchlicher Jugendarbeit und Schule geht Evangelische Schülerinnen- und Schülerarbeit von den Lebenswelten von Schülerinnen und Schülern aus. Indem sie ihrem Selbstverständnis und den Schülerinnen und Schülern treu bleibt, erweist sie sich als bereichernde Bildungspartnerin.

B. »Tu' dies! Tu' das!« – Ehrenamtliche im Team der Schülerinnen- und Schülerarbeit.

Wir stehen an einer Schwelle. Über ein Jahrzehnt waren wir Ehrenamtliche in der Kinder- und Jugendarbeit der Landeskirche. Unsere Aufgaben und Tätigkeitsfelder waren bunt gemischt: Konfirmandenfreizeiten, Kinderzeltlager, Kinderchor, Ehrenamt in der Kirchengemeinde und vieles mehr. Dann begannen wir zu studieren. Während unseres Studiums fanden wir zur ehrenamtlichen Arbeit im Team der Schülerarbeit SEK II.

Diese Arbeit machten wir mit schwankendem Kraftaufwand sieben Jahre lang gerne. Jetzt haben wir unsere Studien abgeschlossen und gehen ins Referendariat und Vikariat. In diesen sieben Jahren haben wir Erfahrungen gemacht, die wir in unsere zukünftigen »Hauptämter« mitnehmen.

Selbstvertrauen

Ja, ich mache das, ich lasse mich darauf ein, ich traue mir das zu. Es ist nicht immer einfach, etwa vor einer Schulklasse zu stehen und mit ihr etwas zu erarbeiten. Weil man mit dem »Unterrichten« so gut wie keine Erfahrungen hat, weil die eigenen pädagogischen Fähigkeiten und Kenntnisse stark eingeschränkt sind und die Gruppe u. U. auch noch desinteressiert ist. Aber wir haben das gemacht, und das war richtig. Dadurch lernten wir früh, welche Probleme im konkreten Umgang mit Schülerinnen und Schülern auftauchen. Und dass diese Probleme meistens kein Hinderungsgrund sind, etwas zu tun.

Verantwortung

Ehrenamtliche Arbeit in der Schülerarbeit war meistens Bildungsarbeit mit Schulgruppen, bei der kein Hauptamtlicher anwesend war. Das heißt konkret: Alles, was stattfindet, findet statt, weil Ehrenamtliche es so geplant

haben und durchführen. Wenn etwas schief geht, ist man selbst derjenige, der sich fragen lassen muss, was man hätte besser machen können. Wenn etwas gelingt – um so besser. Die Verantwortung, die man als Teamer in der Schülerarbeit SEK II übernimmt, kann recht weit gehen. Wir waren z. B. »auf eigene Faust«, also ohne Hauptamtlichen, mit 20 Jugendlichen in Holland, um eine Bildungsmaßnahme durchzuführen. Eine positive Erfahrung, die uns auch gezeigt hat, dass wir als Ehrenamtliche so etwas auf die Reihe kriegen können.

Feedback

Die Arbeit und Begleitung im Team der anderen Ehrenamtlichen führte zu ehrlichen und hilfreichen Rückmeldungen über die eigenen Fähigkeiten und Unfähigkeiten. Es war ein Gewinn, sich gerade mit denjenigen über dieses oder jenes Erlebnis mit Schülern zu unterhalten, die den gleichen Grad an Erfahrung, möglicherweise ein ähnliches Erlebnis hatten. Wir empfanden die Organisation der Ehrenamtlichen in einem Team, dass reflektiert, lobt und kritisiert, stets als wertvoll.

Methoden, Theorie und Praxis

Was ist eine Gruppe? Wie lernt sich eine Gruppe unterhaltsam kennen? Wie lockert man eine Schweigestimmung? Wie bekommt man ein hilfreiches Feedback von Schülerinnen und Schülern? Wie vermittelt man einen Inhalt? Treffen des Teams sind auch Fortbildungen. Dadurch lernt man, wie die angestaubt klingende »Jugendbildungsmaßnahme« durch Theater-sport, soziometrische Übungen, Meditationen und sehr vieles mehr bereichert werden kann. Selbst die Aufgabe, ganze 16 Tage zum Thema »Mandala« in all seinen Facetten gestalten zu sollen, wie auf dem Youth Camp 2000 in Hildesheim, konnte im Team abwechslungsreich bewältigt werden.

Inhalte

Sich regelmäßig und zielorientiert mit »lebenswichtigen« Inhalten auseinander zu setzen war mehr als eine willkommene Abwechslung zum Studienalltag. Häufig ging es darum, die manchmal schwierigen und komplexen Bildungsinhalte zu vereinfachen und »mundgerecht« darzubieten. Einen Tag zum Thema »Tod« z. B. mit einer neunten Schulklasse zu gestalten, das war eine echte Herausforderung. Wir waren selbst kaum älter als die Schülerinnen und Schüler; manchen waren wir diesbezüglich an Erfahrungen des Verlustes und der Trauer auch unterlegen. Und trotzdem etwas zu erarbeiten, ohne dass man in Fettöpfchen tritt, dem einen oder anderen neue Zugänge zu einer so schwierigen Thematik wie dem Tod zu eröffnen, das war spannend. Die Frage, wie man etwas so sagt und vermittelt, dass ein anderer es verstehen kann, war ein ständiger Begleiter unserer Arbeit im Team der Schülerarbeit. Wir haben diese Frage gut kennen gelernt und nehmen sie mit in die Schule und in die Kirchengemeinde.

Die Schülerpastoren – wir haben zwei erlebt – hielten uns den Rücken frei und schulten uns. Sie waren diejenigen, die uns entlastet haben, wo es ging. Sie haben unsere Kompetenzen erweitert und uns motiviert. Sie haben uns nie unterfordert oder überfordert. Wir haben es als Teamer immer geschätzt, dass die Hauptamtlichen in der Schülerarbeit nicht gesagt haben: »Tu dies, tu das!« Sondern ihre Führung und Anleitung bestand darin, Ehrenamtliche selbst zur Übernahme von Eigenverantwortung zu lenken.

Wir wünschen diesem für Schülerinnen, Schüler und Ehrenamtliche wertvollen Arbeitsfeld der Schülerarbeit nach vielen, gerade ihren Fortbestand betreffenden Unklarheiten für die Zukunft viel Ausdauer und Erfolg.

Frauke Zachmann, Andreas Zachmann, Salzhausen.

aus: mitarbeiten 4/04

C. Unsere Teilnehmenden in der Schülerinnen- und Schülerarbeit

Die säkulare Schülerschaft

„... und dann machen Sie doch mal was Spirituelles mit der Gruppe“, sagte neulich ein Lehrer zu mir, „aber nur als Angebot, ganz soft.“ Das ist kein Einzelfall. Lehrkräfte »buchen« Maßnahmen der SchülerInnenarbeit für ihre Lerngruppen oder sie machen auf uns aufmerksam. Nicht zuletzt, weil sie sich für die Jugendlichen Kontaktaufnahme mit Kirche wünschen. „Die

meisten kennen das ja nicht. Ich finde es wichtig,“ so der Lehrer weiter, „dass die Schüler jemanden von der Kirche kennen lernen, und mit ihm über Glaubensfragen reden können.“ Aber eben: ganz soft.

Wenn also eine Gruppe mit der Schülerarbeit auf eine Klassentagung oder ein Seminar fährt, wissen die Teilnehmenden meist nicht recht, was sie erwartet und vor allem wer sie erwartet (»Was, Kirche?«). Und wir wissen nie, was für eine Gruppe das ist, mit der wir arbeiten werden: Wie inhaltlich offen ist die Schule strukturiert, von der die Jugendlichen kommen? Kommen sie wirklich freiwillig? Und wie können die Muslime, die oft dabei sind, eingebunden werden?

SchülerInnenarbeit – ein Missionsfeld

Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass »säkulare« Schülerschaft und kirchlich geprägte Jugendliche sich kaum unterscheiden: Sie tragen die gleiche Kleidung, hören die gleiche Musik und haben die gleichen Fragen ans Leben. Beide sind letztlich, wie alle Erwachsenen auch, geprägt durch eine Welt, in der das Christentum (noch weniger die Kirche) keinen selbstverständlichen Stellenwert besitzt. Unterschiede gibt es gleichwohl doch: Für nicht wenige Jugendliche aus der säkularen Schülerschaft ist die Begegnung mit einem in der Kirche hauptamtlich arbeitenden Menschen tatsächlich die bislang einzige, die Glaubensgespräche ermöglicht oder ihnen einen Einblick in die evangelische Kirche bietet. Die Differenzierung der religiösen Landschaft ist ja für viele schwierig geworden. Nach Bekenntnis zu unterscheiden, das kommt, wenn überhaupt, erst ganz zuletzt. So werde ich oft nach Hexenverbrennungen gefragt, meiner Meinung zum Papst und warum die Kirche Glaubenskriege führe. Ich halte diese (auf die Dauer natürlich anstrengenden, weil nicht vorurteilsfreien) Fragen für eine wichtige Gelegenheit, nicht nur für Verkündigung, sondern auch für die Positionierung von gesellschaftsrelevanten Anliegen unserer Kirche bei nichtkirchlich geprägten Jugendlichen. Sicherlich bleibt ein solcher Kontakt oft eine Eintagsfliege für diese Schülerin, diesen Schüler. Aber für mich geht es mit der nächsten Schülergruppe weiter. Und ich profitiere davon auch: Es gibt kaum einen anderen Ort als die Kontaktfläche zur »säkularen« Schülerschaft, wo ich Kritik an und Meinungen zur Kirche so offen gesagt bekomme und wo deutlich wird, wo die Grenzen der Erreichbarkeit Jugendlicher heute liegen.

Neutrales Gebiet

Deutlich wird darin auch, wie wichtig ein Arm kirchlicher Jugendarbeit ist, der aus dem Kernbereich der Kirche herausragt in »neutrales

Gebiet«, dorthin, wo eine Schülerin sich sicher dem Kirchenmenschen zuwenden kann, ohne ein christliches Bekenntnis ablegen zu müssen bzw. sich kirchlich binden zu müssen. Als so ein »neutrales Gebiet« zwischen Schule, Kirche und alltäglicher Freizeit fungiert die SchülerInnen- und Schülerarbeit: als Begegnungsforum. Dazu kommen die Arbeitsformen, die für nicht kirchlich geprägte Jugendliche meist neu sind, weil sie in der Schule anders gehandhabt werden: Sich als Individuum in den Mittelpunkt stellen und von dort ein Thema aufrollen. Gemeinsam Wege und Gangarten der Maßnahme festlegen und korrigieren. Ehrenamtliche in ihrer Arbeit kennen lernen (»Was, freiwillig? Ihr kriegt kein Geld dafür? Hut ab!«).

Was bleibt?

Es gehört nicht zum Pflichtprogramm der kirchlichen Mitarbeitenden, sich dem nichtkirchlichen Bereich zuzuwenden. Wir wissen oft nicht gut, wie es außerhalb von Kirche zugeht, und wie wir selbst dort gesehen werden. Und wenn wir es wissen, erscheint es uns fremd. Wir können uns darum nicht oft genug herauswagen und über den Tellerrand blicken.

In den meisten Fällen sehe ich die Schülerinnen und Schüler nie wieder. Aus der Begegnung



wird keine auf Dauer oder Regelmäßigkeit angelegte Beziehung. Aber ich vertraue der Begegnung, dass sie etwas verändert oder anstößt. Profitieren werden davon vielleicht andere, sicher aber die einzelnen Jugendlichen aus der säkularen Schülerschaft.

Ralf Drewes, Schülerinnen- und Schülerarbeit in der Sek. II

aus: mitarbeiten 4/04

FIND A WAY!

BESINNUNGS- UND ORIENTIERUNGSTAGE

1. Thema: Miteinander umgehen

Ziele

Immer seltener können Jugendliche sich in Gruppenprozessen selbst erleben und den Umgang miteinander einüben. Für die meisten Schülerinnen und Schüler ist die Schule und besonders der Unterricht der einzige dafür relevante Ort geworden. Allen anderen können sie prinzipiell entfliehen. In der Schule allerdings geht das Miteinander oft schief, wenn bestimmte Sekundärtugenden nicht vorhanden sind.

Das Seminar schult die auf den freundschaftlichen, partnerschaftlichen und kollegialen Umgang mit anderen Menschen bezogenen Fähigkeiten wie Selbstwahrnehmung, Teamgeist, und Kommunikationsverhalten. Es bietet an, sich selbst im Verhältnis von Individualität und Gesellschaft zu erfahren.

Methoden

O

Zur Methodik der Anfangsphase s. u. Extra 1.

1.1

Das Blatt wenden

Material: 1 Malerplane (aus dem Baumarkt, riesig!! Muss auf Gruppengröße zugeschnitten werden, pro Person 1 – 1,5 m²), Klebeband, Filzstifte.

Eine sehr einfache aber symbolträchtige Übung: Die Gruppe definiert Ziele, die sie in der Zukunft/ am Ende der Veranstaltung erreichen will (hier z. B.: »So wollen wir miteinander umgehen ...«). Diese werden auf Klebeband geschrieben und auf die Unterseite der Plane geklebt. Danach wird der Ist-Zustand beschrieben/besprochen, wieder wird damit von allen Klebeband beschriftet und auf die Oberseite der Plane geklebt. Neben Ist- und Soll-Zustand kann auch das Gegensatzpaar »Befürchtungen und Erwartungen« o. ä. bearbeitet werden. Die ganze Gruppe stellt sich nun auf die Plane. Die Gruppe soll die Plane wenden, ohne sie im Geringsten zu verlassen. Falls ein Gruppenmitglied mit auch nur einem Zeh den Boden berührt, muss die Gruppe von vorn beginnen. Ist »das Blatt« gewendet, sehen sich alle die Wünsche der Gruppe an den Soll-Zustand an. (Musikeinsatz)

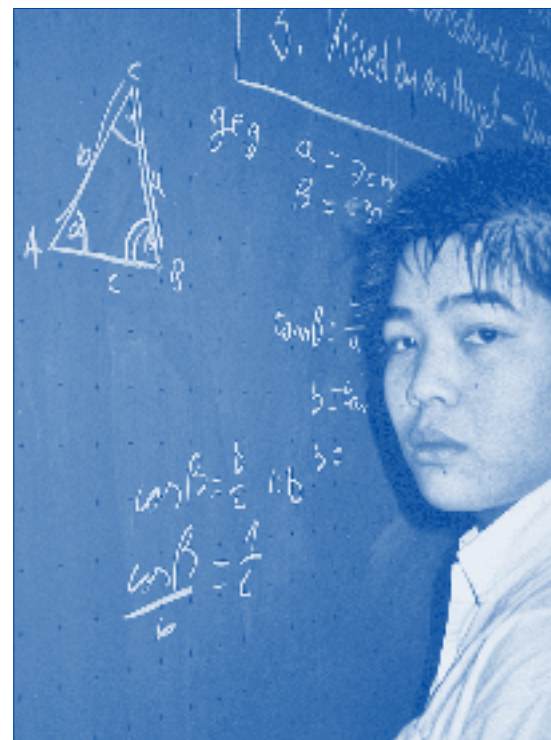
1.2

Kooperationsspiele s. u. Extra 2.3.

1.3

Filmsichtung

Wie gehen Männer und Frauen miteinander um?



Gehen sie anders an die ihnen aufgetragenen Aufgaben heran? Nehmen sie in Teams unterschiedliche Rollen ein? Sind die einen bereitwilliger als die anderen? Um eine geschlechtsspezifische Betrachtungsweise einzuleiten, haben wir mit dem Film »Harry und Sally« gearbeitet. Harrys These: Männer und Frauen können keine Freunde sein, weil ihnen immer der Sex dazwischenkommt. Sallys These: Frauen sind immer in der Lage, ihrem Liebhaber etwas vorzumachen. Hereingeschnittene quasi »dokumentarische« Statements älterer Ehepaare pointieren die Fragestellung nach den Umgangsweisen, zeigen aber auch Alternativen.

Harry und Sally
Regie: Rob Reiner
Dauer: 90 Min.
USA 1989

1.4

Filmauswertung im Rollenspiel
Zur Methodik der Film-Erarbeitung s. u. Extra 3.

1.5

»Mach's falsch!«

Material: Gruppengröße x 6 unterschiedlich farbige Kärtchen mit der Beschreibung der 6 Kommunikationsstörungen.

Die Gruppe teilt sich in zwei gleich große Hälften und sitzt in zwei konzentrischen Stuhlkreisen, der innere schaut nach außen, der äußere nach

Programm

1. Tag

- 90 Min. Kennenlernen, Einführung, Vorerfahrungen
Methode: Gespräch, soziometrische Übungen (O), Übung: »Das Blatt wenden.« (1.1)
- 120 Min. Individualität und Teamgeist
Methode: Kooperationsspiele (1.2), Gespräch
- 30 Min. »Find yourself« – Besinnungsphase
Methode: Fantasiereise (für die geübte Leitung) oder Andacht zum Thema
- 100 Min. Miteinander von Männern und Frauen (1): »Harry & Sally«
Methode: Filmsichtung (1.3)

2. Tag

- 90 Min. Miteinander von Männern und Frauen (2)
Methode: Filmauswertung im Rollenspiel (1.4)
- 60 Min. »Was guckstu?« (1)
Methode: »Mach's falsch!« Übungen zur bewussten Fehlkommunikation (1.5)
- 90 Min. »Was guckstu?« (2)
Methode: Vortrag oder Arbeitsblatt über die Kommunikationstheorie nach Schulz-von-Thun (1.6)
- 30 Min. »Find yourself« – Besinnungsphase
Methode: Bewegungsmeditation oder als Andacht zum Thema
- 90 Min. Kommunikationstheorie zum Anfassen
Methode: Anfertigen eines »Kommunikationskompasses« (1.7)

3. Tag

- 60 Min. Auswertungen von kommunikativen Erfahrungen bzw. Erkenntnissen
Methode: Gruppenarbeit, Wandzeitung, Auswertungsübung (1.8)
- 90 Min. Feedback, Schlussrunde

innen, so nah, dass ein Gespräch möglich ist. Die Leitung erzählt, dass nun ganz bewusst heftige Fehler geübt werden sollen. Aufgaben: Die außen Sitzenden erzählen den innen Sitzenden ein Erlebnis zu einem Thema, das die Leitung aufruft. Die innen Sitzenden haben 3 der 6 Kärtchen in gleichen Farben. Die außen Sitzenden haben die anderen Farben. Die Spielleitung gibt ein Gesprächsthema an (z. B. Mode, der tollste Kinofilm, Kirche, mein letzter Urlaub ...) sowie eine Farbe. Inhaber dieser Karte versuchen die Erzählung des Gegenübers nach dieser Vorgabe zu behindern und sich in der beschriebenen Weise fehlzuverhalten. Nach 3 Minuten wechselt der äußere Kreis im Uhrzeigersinn einen Stuhl weiter, so dass neue Paargruppen entstehen. Die Rollen werden gewechselt, nun erzählt der innere Kreis, während der äußere sich nach Aufruf von Kartenfarbe und Thema fehlverhält. Wenn alle dreimal dran waren, werden die Erfahrungen als gestörte Erzählende im Plenum gesammelt. Impuls: »Welche Karte war die schlimmste?« Die 6 Übungen auf unterschiedlich farbigen Kärtchen:

1. »Du bist Luft für mich!«
Versuche, den Blickkontakt mit deinem Gegenüber zu vermeiden. Schau auf ihre/seine Schultern oder Lippen, aber nicht in die Augen. Sag ein paarmal »so, so« oder »ja, ja«.
2. »Keine Zeit!«

Du bist in Eile. Bring das zum Ausdruck. Schau auf die Uhr. Zeige kein Interesse. Frag ein-, zweimal, wo das Problem liegt. Rutsche auf deinem Stuhl herum. Frag nicht nach!

3. »Du bist mein Ideen-Spender!«
Zu fast allem, was dir erzählt wird, fällt dir auch eine tolle Geschichte ein. Versuche möglichst oft bei Stichworten einzuhaken und etwas von dir zu erzählen. Versuch es wieder, wenn dein Gegenüber nicht darauf eingeht.
4. »Es lebe das Allgemein-Unverbindliche!«
Versuche, die Wörter ICH und DU zu vermeiden. Mache keine persönliche Aussagen und bleib bei allgemeinen Erwägungen. Häufiger Gebrauch der Worte MAN, ES, WIR, ALLE hilft dir dabei!
5. »Das Skalpell«
Lass keinerlei Ungenauigkeiten zu! Unterbrich sofort, um sehr genau nachzufragen: Wann, wo, wie, wer und warum? Nichts ist dabei unwesentlich. Mit äußerster Genauigkeit wirst du dein Gegenüber sehr bald im Griff haben.
6. »Killerphrasen«
Sätze, die deinem Gegenüber fast keine Möglichkeit zur Antwort lassen: »So ein Scheiß!« – »Ach, komm mir doch nicht damit!« – »Alles kalter Kaffee!« – »Das glaubst du doch selbst nicht!« – »Schnickschnack!« – »Wer hat dir denn das erzählt?« Wende sie alle 10 Sekunden selbstbewusst an.

1.6
Kommunikation
nach Schulz-von-Thun

Achtung, es kommt eine Nachricht ... aber welche?

Dieses Kommunikations-Modell wurde von dem Hamburger Psychologen Friedemann Schulz-von-Thun entwickelt. So funktioniert Kommunikation, sagt er: Ein Sender sendet eine Nachricht an einen Empfänger, der eine Rückmeldung (auch nonverbal) an den Sender gibt. Dann ist der Kommunikationsvorgang abgeschlossen. Aber ist er auch gelungen? Das Modell geht davon aus, dass jede Nachricht vier mögliche Inhalte hat. Sieh dir das mal auf der Skizze an.

Beispiel: Der Beifahrer schreit laut »Da vorne ist rot«. Denk vor dem Weiterlesen nach: Wie würdest du als Fahrer reagieren?

Diese Botschaft könnte der Fahrer als nüchterne Sachverhaltsbeschreibung deuten (»Es ist rot – nicht gelb.«). Er könnte den »Appell« hören (»Fahr langsamer!«). Er könnte mitfühlend

Selbstoffenbarung
was ich von mir kundgebe



Appell
wozu ich dich veranlassen will

Beziehung
wie wir zueinander stehen,
was ich von dir halte

hören, wie es dem Beifahrer geht (»Ich habe Angst.« oder »Ich bin aufmerksam.«). Er könnte hören, was der Beifahrer über ihn denkt (»Ich muss dir helfen, du schaffst es alleine nicht.«).

Vier-Ohren-Modell



Wir haben als Hörer grundsätzlich die freie Auswahl, wie wir etwas verstehen. Da kann sich ein Sprecher noch so genau ausdrücken. Streit und Probleme in der Kommunikation treten besonders dann auf, wenn wir Nachrichten falsch entschlüsseln, also »auf dem falschen Ohr hören«. Darum bräuchten wir eigentlich vier Ohren, um alle möglichen Seiten einer Nachricht zu verstehen. Dann könnten wir sie in unserer Antwort berücksichtigen.

Kurzgefasst:

1. Sender -> Empfänger -> Rückmeldung = Kommunikation
2. Eine Nachricht = vier mögliche Inhalte
3. Empfänger hat die Wahl = Verantwortung für das Gelingen der Kommunikation

Du kannst das Analysieren von Nachrichten unten üben. Deine kommunikativen Fähigkeiten werden sich schnell verbessern.

„Schatz, das Bier ist alle ...“

„Na, war 'ne lange Nacht gestern, was? ...“

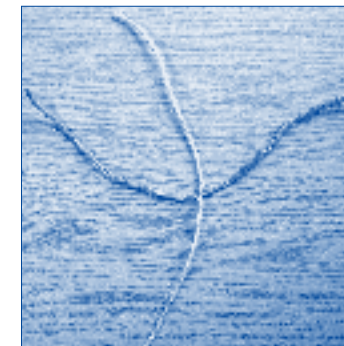
„Wir fliegen im Sommer in die Karibik ...“

1.7
Kommunikationskompass
Material: Pro Person ein Schlüsselring, 2 x 30 – 40 cm 4-farbige Reepschnur (aus dem Baumarkt). Feuerzeug zum Verschmelzen von Enden, Scheren.

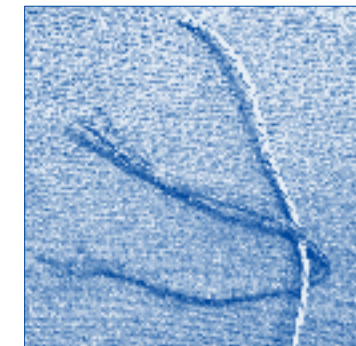
Im Sinne ganzheitlichen Lernens ist es gut, auch etwas zu machen, etwas zum nach Hause tragen. Wie diesen Schlüsselanhänger. Die vier Farben sollen ein Kompass sein, der einem die vier denkbaren Interpretationsmöglichkeiten einer Nachricht vor Augen hält.

1. Querseil liegt unten. 2. Rechts über senkrecht nach links. 3. Oben nach unten. 4. Unteres Querende über Senkrechte nach rechts. 5. Rechte untere Senkrechte nach oben durch rechte Schlaufe am Querseil. 6. An allen Seilenden fest ziehen. 7. Knoten mit flacher Seite nach unten legen und Schritte 1 bis 6 wiederholen. Enden mit Feuerzeug erhitzen und dann mit Schere platt drücken, so dass der letzte Knoten hält. Schlüsselring in ersten Knoten einziehen.

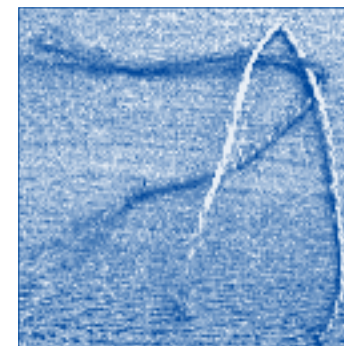
1.8
Zur Auswertungsmethodik s. u. Extra 1 bzw. Extra 4.



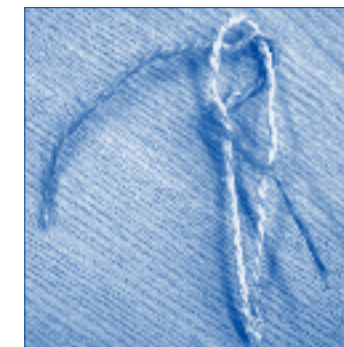
1



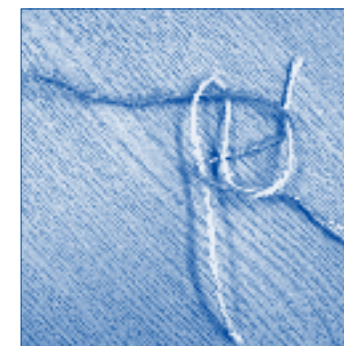
2



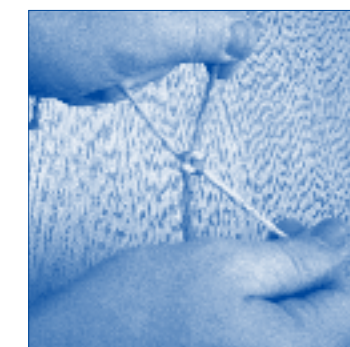
3



4



5



6

2. Thema: Abenteuer Wirklichkeit

Ziele

Wie wirklich ist die Wirklichkeit? Seit dem 11. September 2001 ist die Möglichkeit der Wahrnehmung von Wirklichkeit auf breiter Basis unübersehbar in eine Krise geraten. Dinge, die sonst nur in Filmen passieren, geschehen plötzlich im realen Leben. So titelte die Süddeutsche Zeitung nach den berühmten Heckenschützen-Attentaten von Washington

2002: »Die Fiktion bricht in die Realität ein«. Gleichzeitig boomt nach wie vor das Spiel mit den virtuellen Welten, in dem Personen-Rollenspiele oder PC-Games eine Ersatzwelt kreieren, die realen Lebensbezügen kaum noch entsprechen.

Das Seminar fragt mit kreativen Methoden nach individuellen Zugängen zur Wirklichkeitserfahrung. Es klopft zudem den Alltag auf die Relevanz solcher Erfahrungen ab. Am Ende steht ein medienpädagogischer Teil.

Programm

1. Tag

60 Min. Kennenlernen, Einführung, Vorerfahrungen
Methode: Gespräch, soziometrische Übungen (O), Mindmap
120 Min. Krise des Wirklichkeitsempfindens: Die »Truman-Show«
Methode: Filmsichtung (2.1)

2. Tag

90 Min. Was ist wirklich?
Methode: Filmbearbeitung (2.2)
90 Min. Wahrheit – Lüge
Methode: »Komfortzone – Panikzone« (2.3)
90 Min. Fünf Säulen der Persönlichkeit
Methode: Vortrag oder Arbeitsblatt, Diskussion (2.4)
90 Min. Worauf ich mich verlasse! (2.4)
Malen, Gruppenarbeit

3. Tag

90 Min. »Die wahre Welt liegt hinter der Tür. Gehst du hindurch?«
Methode: Sichtung der Schlusssequenz des Film, Diskussion
180 Min. Die Bühne als Raum der Wahrhaftigkeit
Methode: Anfertigen eines eigenen Bühnen-Lebensraums (2.5)

4. Tag

60 Min. Welche Macht hat das Fernsehen? Vom Umgang mit Medien.
Methode: Sichtung der »Truman-Talk-Show«-Sequenz im Film, Diskussion, Fragebogenaktion (2.6)
60 Min. Auswertung, Schlussrunde/Feedback.

Methoden

O

Zur Methodik der Anfangsphase s. u. Extra 1.

2.1

Filmsichtung

Der »True Man«, der wahre Mensch, bewegt sich, ohne es zu wissen, in einer Welt des Scheins. 5000 Kameras beobachten sein Leben und alles, was scheinbar alltäglich und zufällig passiert. Aber alles ist erfunden, inszeniert von Christof, dem Regisseur der Truman Show, der ihn vom Mond aus lenkt, dem Kontrollraum des riesigen Fernsehstudios. Doch eines Tages bekommt Trumans normales, durchschnittliches amerikanisches Leben Risse ... Wer bin ich in dieser Welt?

Ist sie Wahrheit oder Lüge? Vielleicht ist die Lüge ja angenehmer als die Wahrheit ... Was an mir ist überhaupt echt? Steht auch über mir ein gottähnliches Regiekonzept? Wir haben mit diesem Film begonnen, um die Wahrnehmung existential-philosophischer Grundfragen zu schärfen, um die religiöse Dimension des Themas anzuwärmen und v. a. um die Subjektivität des Themas zu benennen. »Guck mal, was sonst noch im Fernsehen läuft,« ist der letzte Satz des Films. Auch die Bedeutung der Medien bei der Wirklichkeitswahrnehmung lässt sich anschließen.

Truman Show
Regie: Peter Weir
Dauer: 99 Min.
USA 1998

2.2

Zur Methodik der Film-Erarbeitung s. u. Extra 3.

2.3

s. u. Extra 4.

2.4.1

Die Fünf Säulen der Persönlichkeit

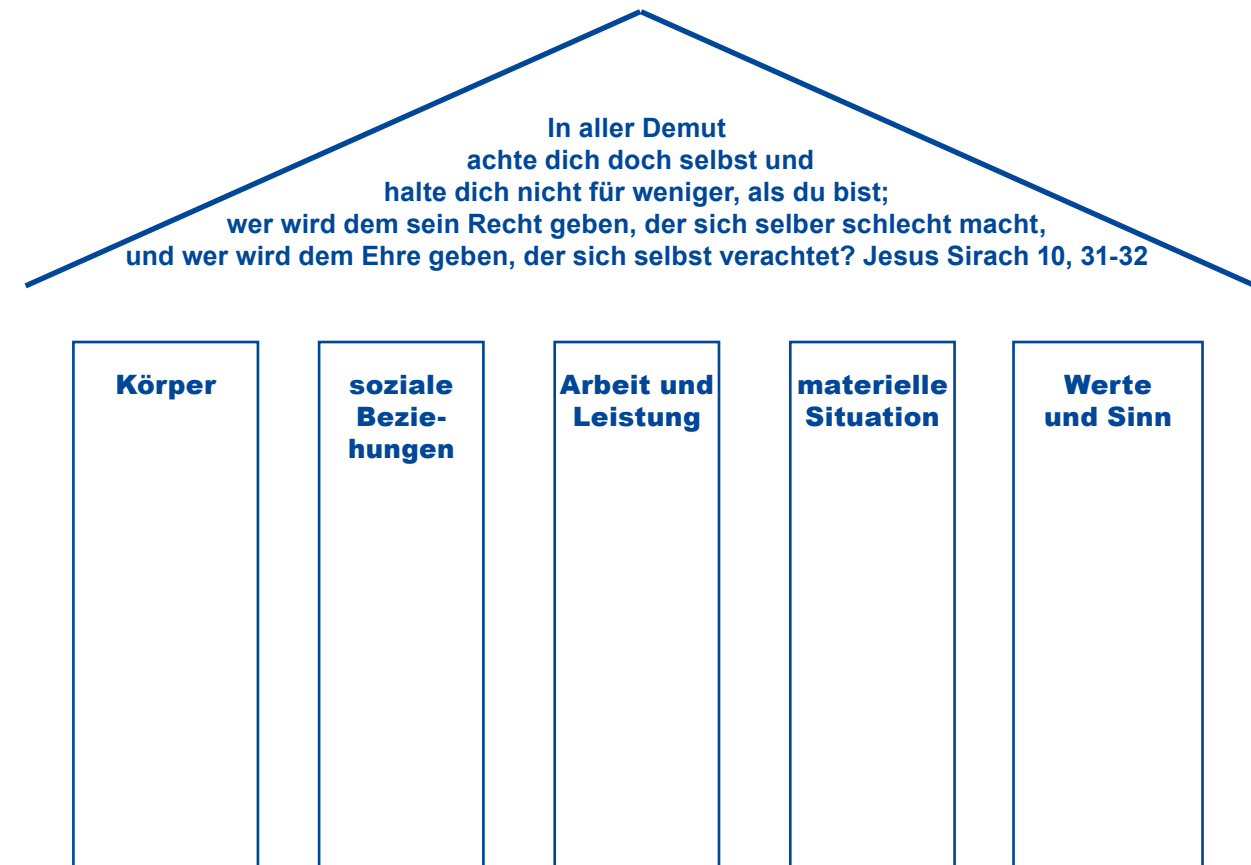
Geht es mir gut? Bin ich »echt«? Welche Komponenten führen dazu, dass ich mich wohl fühle? Wir werden in unserer Persönlichkeit getragen, so sagen Fachleute, durch fünf Säulen:

- Körper
- Soziale Beziehungen
- Arbeit und Leistung
- Materielle Situation
- Werte und Sinn

Alle diese Säulen sind gleich wichtig. Aber sie sind nicht immer gleichwertig im Blick. Beispiel:

Ein Mensch arbeitet zu viel und definiert sich über seine Leistung, so dass er keine Zeit für Beziehungen hat. Seinen Körper nimmt er nur einseitig in Anspruch und sportt ihn gleichzeitig mit Kaffee und einem Mindestmaß von Schlaf zu Höchstleistungen an. Eine Krise ist programmiert, wenn die Persönlichkeit sich nur auf einzelne Säulen stützt. Man stelle sich vor, eine der Säulen bricht weg, z. B. durch Kündigung ... Die Wichtigkeit der Säulen verändert sich im Laufe des Lebens immer wieder: Bei Krankheit steht der Körper, bei einem Verlust stehen die sozialen Beziehungen im Vordergrund.

In die Haus-Skizze kannst du etwas eintragen: z. B. bei »Körper« die Zeiten, in denen du gesund bzw. krank warst, einen Unfall hattest, wann du dich körperlich wohl fühlst usw. Verfahre bei den anderen Säulen ähnlich.



2.4.2

Worauf ich mich verlasse!

Material: Papier und Malstifte

Die Teilnehmenden werden gebeten, eine bildliche Darstellung zu malen, in der die genannten fünf Bereiche ihres Lebens vorkommen. Sie wählen selbständig und je nach Wichtigkeit Form bzw. Symbol und Größe des jeweiligen Bereichs (m. a. W. die Lebensbereiche müssen nicht als Säule dargestellt werden). Diese Bilder

sind Momentaufnahmen, die einen Blick auf das Verständnis der eigenen Persönlichkeit ermöglichen. Nach Fertigstellung folgt eine Gegenseitige Vorstellung, möglicherweise nicht in Kleingruppen, denn: Achtung! Es geht hier nicht um die Erkenntnis von Defiziten, sondern um Potenziale, die irgendwo schlummern und genutzt und ausgebaut werden wollen. Darauf achten, dass in dieser Weise ressourcenorientiert vorgegangen wird.

2.5

Anfertigen eines eigenen Bühnen-Lebensraums

Material: Pro Person 1 (Schuh- oder sonstiger) Karton, buntes Papier in verschiedenen Sorten, Stoffreste, Klebstoff, Scheren

Was ist hinter der Tür, die aus der Scheinwelt herausführt? Truman weiß es nicht im Film.

Wissen wir, was hinter der Tür ist, die vor uns liegt und die wir öffnen können?

Die Teilnehmenden malen es sich aus und stellen diese Fantasie wie ein Bühnenmodell in den Karton hinein. Gegenseitige Präsentation.

2.6

Fragebogen zum Umgang mit Medien

1. Welches war deiner Kenntnis nach das erste (künstliche) Medium der Welt?

2. Die wichtigste mediale Erfindung des Menschen?

3. Zähle alle Medien auf, die du kennst!

4. Auf welches Medium könntest du nur schwer verzichten?

5. Was würde sich verändern, wenn es dieses Medium nicht gäbe?

6. Auf welches Medium könnten deiner Meinung nach die meisten anderen Menschen nur schwer verzichten?

7. Was würde sich für die meisten Menschen verändern, wenn es dieses Medium nicht gäbe?

8. Stichwort Fernsehen: Welcher These stimmst du am ehesten zu – und warum?

These 1: Das Fernsehen ist eine Gefahr, denn es bestimmt und inszeniert meine Alltagswelt und verdreht wahres Leben in unechtes (z. B. Big Brother).

These 2: Das Fernsehen ist ein Gewinn, denn es bietet Informationen aus mir unbekanntem Lebensbereichen, die mir helfen, in der Welt klarzukommen.

3. Thema: Lebensform und Lebensdeutung (als Einkehr im Kloster)

Ziele

Die Erfahrung und Gestaltung des eigenen Lebens, der Umgang mit Vertrauen und Ausgeliefertsein, das alles hängt zusammen mit der Position, die der Mensch sich selbst in der

Welt gibt. Alle Fragen nach dem eigenen Leben hängen von der Bewusstwerdung dieses Zusammenhangs ab. Insofern bedingen sich die gewählte Lebensform und die je eigene Lebensdeutung.

Das Seminar will das Bewusstsein in diesem Bereich schärfen und aufzeigen, dass die Position der einzelnen Teilnehmenden in der Welt nicht festliegt, sondern veränderbar ist. Die Beschäftigung mit Schicksals-Vorstellungen bietet sich an. Das Seminar will individuelle Wege der Weltdeutung und Weltaneignung anbieten und dennoch ein Gefühl schaffen für das gemeinschaftliche Bestehen grundsätzlicher Aufgaben.

Die unmittelbare Nähe des Klosters nutzt das Seminar, um die Frage nach möglichen Lebensformen an einem konkreten Beispiel vor Ort greifbar werden zu lassen. Daneben dienen die klösterlichen Gebetszeiten der Erfahrung eines klar strukturierten Tagesverlaufs. Hilfreich und

Programm

1. Tag

60 Min. Kennenlernen, Themenüberblick und –einstieg
Methoden: Soziometrische Übungen (O), Gespräch

120 Min. »Ich und die anderen«. Individualität und Gruppenzugehörigkeit

90 Min. »Und wenn was passiert ...?« Krisen im Lebenslauf
Methoden: Kreative Biographiearbeit (3.2), Gespräch

90 Min. Lebensformen (1). Vorbereitung eines Gespräch mit Ordensleuten

Methoden: Moderation/Kartenabfrage (3.3)

2. Tag

120 Min. Lebensformen (2). Gespräch mit Ordensleuten

30 Min. Klärungen

120 Min. Weltaneignung: »Die fabelhafte Welt der Amélie«
Methoden: Filmsichtung (3.4), Gespräch

90 Min. am Leben teilnehmen
Methode: Film-Erarbeitung (3.5)

3. Tag

60 Min. Spurensuche (1). Der spirituelle Aspekt im Alltag
Methode: Anhören mitgebrachter Musiktitel (3.6)

300 Min. Spurensuche (2) Der spirituelle Aspekt im Leben
Methode: »Human Video« (3.7), Präsentation

4. Tag

90 Min. Lebensdeutung: Freiheit oder Schicksal?
Methode: Zitate-Puzzle (3.8)

90 Min. Zusammenfassung, Feedback

gastfreundlich sind die Benediktinerinnen der Abtei zum Hl. Kreuz in Herstelle an der Weser. Adresse: Carolus-Magnus-Str. 9, 37688 Bad Beverungen, Tel. 05273/8040, bzw. 80414 (Pforte), pforte.abtei-herstelle@t-online.de.

Methoden

O

Zur Methodik der Anfangsphase s. u. Extra 1.

3.1

Siehe unter 1.2

3.2

Kreative Biographiearbeit

Material: Papier und Malstifte

Die Teilnehmenden werden gebeten, ihren bisherigen Lebenslauf bildlich darzustellen (als Zeitstrahl, Pflanze/Zweig, Straße ...). Sie gestalten nach Wahl die Zeitpunkte, an denen »etwas passiert« ist, also Krisen. Sie können



demgegenüber auch die Zeitpunkte gestalten, an denen »etwas wieder gut geworden« ist. Präsentation der Ergebnisse.

3.3

Mit Ordensleuten sprechen

Dieses Gespräch ist immer ein Highlight. Zum einen beeindruckt allein der Habit die Jugendlichen. Zum anderen überzeugt jedes Mal die Konsequenz des schrittweise Suchens nach dem eigenen Weg, von der Ordensleute berichten. Über Moderation/Kartenabfrage (pro Karte ein Gedanke in max. 3 Zeilen; gemeinsames Sortieren) lassen sich im Vorfeld die Vorstellungen und Fragen der Jugendlichen über

das Leben im Kloster leicht sichtbar machen. Wichtig ist, sich Klarheit zu verschaffen, wer von den Jugendlichen diese oder jene Frage auch wirklich stellen würde (besonders die nach Sexualität und Kloster). Evtl. ist es gut, nach der Kartensortierung für bestimmte Themengruppen Anwälte zu bestimmen, die im Gespräch darauf achten, dass die entsprechenden Fragen auch vorkommen.

3.4

Filmsichtung

»Die fabelhafte Welt der Amélie« ist auf sehr zweifelhafte Weise fabelhaft. Verschoben und versponnen ist das zarte Mädchen, sie ist zu Hause in ihrer Fantasie. Sie merkt, dass es ihr gefällt, andere glücklich zu machen und Trauernde oder Resignierte zurück ins Leben zu holen. Nur für sich selbst will ihr das nicht recht gelingen. Ist Amélie ein Vorbild? Hab ich schon mal andere glücklich gemacht? Wodurch? Wann spüre ich mein Leben am stärksten? Gibt es Momente, in denen ich meinem Leben hinterherlaufe?

Die fabelhafte Welt der Amélie

Regie: Jean-Pierre Jeunet

Dauer: 117 Min.

Frankreich 2001

3.5

Zur Methodik der Film-Erarbeitung s. u. Extra 3

3.6

Anhören mitgebrachter Musiktitel

In der Alltagskultur Jugendlicher findet sich erstaunlich vieles mit religiösen Inhalten, Anspielungen und Sprachmustern. Besonders im Popmusikbereich ist dies der Fall. Die Jugendlichen werden mit der Einladung zu diesem Seminar gebeten, einen Musiktitel von

zu Hause mitzubringen, von dem sie denken, dass etwas über Gott (Jesus, Religion, Erlösung ...) in ihm vorkommt. Als Reserve bringt die Leitung einige Titel mit. Die verschiedenen Titel werden in der Gruppe vorgestellt und angehört (bei zu vielen nach Wunsch aus dieser Liste). Wer macht sich für einen Titel stark? Die Teilnehmenden ordnen sich nach Neigung in Vierer- bis Sechsergruppen den ausgewählten Musiktiteln zu.

3.7

»Human Video«

Material: 1 Musiktitel, 1 CD-Player für jede Kleingruppe



Ein Video-Clip soll gedreht werden. Für den Musiktitel soll eine Performance entstehen. Es muss nicht gesungen (das kommt ja von der CD), sondern nur dargestellt werden. Alles ist erlaubt: Von Pantomime bis zum Tanz in allen Variationen. Erstaunlich ist, dass diese Methode großen Zuspruch in allen Jahrgangsstufen erlebt – auch bei Jungen. Durch Ehrgeiz und Dynamik der Kleingruppe (darum Neigungsgruppen) kann allermeist

die doch sehr lange Zeit der Freiarbeit (210 Min.) durchgehalten werden. Für die Präsentation (90 Min.) einen würdigen Rahmen schaffen (Bühne, Deko ...)!

3.8

Zitate-Puzzle

Material: Vorbereitete Sprüche auf farbigem Papier/Karton, DIN-A4-Umschläge
Zitate zum Thema »Schicksal« groß kopieren. Alle Sprüche so zerschneiden, dass jedes Wort bzw. Satzzeichen ein Puzzle-Teil ist. Alle Teile eines Spruches in einen DIN-A4-Umschlag geben, Autor/Autorin auf den Umschlag schreiben.

Kleingruppenarbeit: Ein Umschlag pro Gruppe mit der Aufgabe, a. das Puzzle zusammenzusetzen, b. den Spruch zu verstehen, c. Assoziationen aufzuschreiben. Die Assoziationen dann im Plenum sammeln, sortieren und besprechen. Mögliche Sprüche (bitte erweitern):

Niemand entrinnt seinem Schicksal.
Sindo Garay,
kubanischer Musiker

Ich weiß nicht, wohin ich gehe, aber ich bin auf meinem Weg.
Gertrude Stein,
amerikanische Schriftstellerin

Es steht geschrieben, wir haben mit der Vergangenheit abgeschlossen, aber die Vergangenheit nicht mit uns.
Aus dem Film »Magnolia«

Leben ist, was uns zustößt, während wir uns etwas ganz anderes vorgenommen haben.
Henry Miller, amerikanischer Schriftsteller

Je planmäßiger die Menschen vorgehen, desto wirksamer trifft sie der Zufall.
Friedrich Dürrenmatt,
schweizerischer Schriftsteller

Klage nicht zu sehr über einen kleinen Schmerz. Das Schicksal könnte ihn durch einen größeren heilen.
Friedrich Hebbel, deutscher Schriftsteller

Gott würfelt nicht.
Albert Einstein,
deutscher Physiker

Das Schicksal mischt die Karten, und wir spielen.
Arthur Schopenhauer,
deutscher Philosoph

Wir lernen aus Erfahrung, dass Menschen nicht aus Erfahrung lernen.
George Bernard Shaw,
irischer Schriftsteller

Fast alles, was du tust, ist letzten Endes unwichtig. Aber es ist sehr wichtig, dass du es tust.
Mahatma Gandhi, indischer Jurist und Bürgerrechtler

4. Thema: Gott gesucht – mich selbst gefunden. Auf dem Weg zur eigenen Spiritualität

Ziele

Jugendlichen geht es wie Erwachsenen, wenn sie sagen, dass sie nicht mehr in der Lage sind, ihren Tagesablauf zu rhythmisieren oder Stillphasen einzuhalten. Die Fremdbestimmung durch Schule und das eigene Ablenkungsbedürfnis stehen einer tieferen Lebensausrichtung entgegen. Auch die Wahrnehmung elementarer Vorgänge – etwa in der Natur – hat sich gewandelt. Eine spirituelle Ausrichtung kann ohne das Erfahren und Begreifen eines subjektiven Bezuges zur Welt, der sich in einer aktiven Lebenshaltung äußert, nicht entstehen. Diese Wahrnehmung – und damit die Lebenshaltung – gilt es einzuüben. Das Seminar zeigt die Notwendigkeit, zwischen wichtigen und weniger wichtigen Dingen zu unterscheiden. Es verweist auf den Zusammenhang von »Zentrum« und »Peripherie« einer Sache. Das Seminar schult die Wahrnehmung sinnlicher Vorgänge und setzt diese Erfahrungen in Beziehung zu einem weiterführenden, auch den eigenen Lebenslauf betreffenden Verständnis der eigenen Person. Das Seminar arbeitet auf der Grundlage von Erfahrung und Begriff. Da Arbeitsmethoden bei diesem Vorgehen

nicht nur Mittel zum Zweck sind, sondern ihre Anwendung selbst schon (prozessorientiert gedacht) Ergebnisse darstellen, bietet das Seminar eine ganze Bandbreite von Zugängen zu einer spirituellen Lebenshaltung, die zumeist über physische Erfahrungen ermöglicht werden. Das Seminar bietet meditative Methoden und solche, die mit der eigenen Einfühlung arbeiten. Es wird nicht auf deren kognitive Auswertung gesetzt, sondern auf eine Vertiefung ihres möglichen Erfahrungsgehalts.

Programm

1. Tag

- 60 Min. Kennenlernen, Themeneinstieg
Methode: Soziometrische Übungen (O), Gespräch
- 30 Min. Zugang 1: Zentrum/Rand
Methode: Mandala legen (4.1), Gespräch
- 120 Min. Zugang 2: Sehen/Nichtsehen
Methode: »100 Meter blind« (4.2), »Blinde Elefanten« (4.3), Gespräch
- 120 Min. Zugang 3: Lüge/Wahrheit: »American Beauty«
Methode: Filmsichtung (4.4), -erarbeitung (4.5), Gespräch
- 60 Min. Zugang 4: Licht/Dunkelheit
Methode: Nachtwanderung allein und in der Gruppe (4.6)

2. Tag

- 60 Min. Vertiefung 1: Licht-Atem
Methode: Meditation (4.7), Gespräch
- 60 Min. Zugang 5: Stille
Methode: »Solo für dich!« (4.8)
- 60 Min. Vertiefung 2: Erfahrungen mit der Stille
Methode: Schreibspiel »11er« (4.9)
- 90 Min. Vertiefung 3: Der wichtigste Satz für dein Leben
Methode: Fantasiereise oder als Andacht zum Thema, Gespräch
- 90 Min. Zugang 6: Blick in die Zukunft
Methode: Bildauswahl (4.10), Gespräch

3. Tag

- 90 Min. Den eigenen Weg gehen
Methode: Labyrinth legen und erwandern (4.11)
- 90 Min. Schlussrunde, Feedback

»Richte dein Augenmerk auf dich selbst, und wo du dich findest, da lass ab von dir. Das ist das Allerbeste.«
Meister Eckart

Methoden

O

Zur Methodik der Anfangsphase
s. u. Extra 1.

4.1

Mandala legen

Eine Mandala-Urform ist (neben dem Kreis) das Kreuz; zwei Linien schneiden sich im Mittelpunkt. Wer viele Linien durch einen Mittelpunkt zieht erhält einen Strahlenkranz oder einen Stern. Mittelpunkt und Rand dieser Form werden in ein Verhältnis gebracht. So entsteht ein Sinnbild menschlichen Lebens, menschlicher Spiritualität. In der Natur, in Kirchen, auf Mosaiken treffen wir auf unendlich viele Abwandlungen und kunstvolle Umgestaltungen dieser Formelemente. Auch wenn Mandalas gelegt statt gemalt werden, dient dies der Zeiterfahrung, der Meditation, der Übung des Ausharrens und Geduldigseins.

Die Teilnehmenden werden gebeten, sich für 10 – 15 Minuten in die Natur zu begeben und vier gleichartige Dinge zu sammeln/aufzulesen (Achtung: Müll zählt nicht!). Sind alle wieder im Kreis versammelt, beginnt eine Person in Stille, ihre Dinge kreuzförmig und symmetrisch auszulegen. Ist sie fertig, kann sie eine Glocke anschlagen (o. ä.). Erst wenn sie sich gesetzt hat, beginnt die nächste Person ihre Dinge nach Wahl auszulegen und verfährt wie die erste Person. Hat die letzte Person ihre Dinge ausgelegt (ist der letzte Ton verklungen) kann die Leitung Einfühlungsimpulse geben wie: »Unser



Mandala ... außen und innen, Rand und Mitte. So wie in meinem Leben. Am Rand sehe ich ... in der Mitte ist ... Steht der Rand alleine da? Ist die Mitte unerreichbar?« usw.

4.2

»100 Meter blind«

Material: Seil oder dickere Sisalschnur, Stoffreste

Thema »Wahrnehmung, Orientierung«: Zwischen Bäumen ist ein 100 Meter langes Seil so um Bäume herum gespannt, dass ein interessanter Parcours ohne Stolperfallen entsteht, gerne im Zickzack (wenn dennoch Stufen oder andere Schwierigkeiten im Parcours sind, müssen diese vor Beginn angesagt werden). Die Gruppenmitglieder erhalten aus Stoffresten eine Augenbinde, so dass sie vollkommen ohne Sicht sind. Die Spielleitung führt die Einzelnen mit reichlich Abstand nacheinander an die gespannte Leine heran. Alle tasten sich im eigenen Tempo am Seil entlang bis zum Ende. Gut ist es, wenn dort jemand steht, der die »Blinden« in Empfang nimmt. Vorsicht: Teilnehmende, die fertig sind, dürfen sich nur am Ende des Parcours aufhalten (besser noch sie gehen zum Ausgangspunkt zurück), damit sie die noch »Blinden« nicht stören.

4.3

»Blinde Elefanten«

Material: Seil oder dickere Sisalschnur, Stoffreste

Die Gruppenmitglieder teilen sich in Zweier-teams auf. Mit einem Seil ist ein breites Feld abgesteckt, das auch um die Ecke abknicken darf oder im Kreis geführt ist. Das ist der Parcours für die »blinden Elefanten«. Im Parcours selbst sind durch Tücher oder Pappen

»Elefantenhaufen« markiert, die nicht betreten werden dürfen. Aus jeder der beiden Gruppen stellt sich jemand an eine Startlinie. Eine Person bekommt die Augen verbunden. Ziel für den sehenden Partner ist es, den »blinden Elefanten« durch Zuruf durch den Parcours zu geleiten. Der sehende Partner darf die Startlinie nicht verlassen. Nach Belieben kann auf dem Parcours eine Aufgabe gelöst werden (z. B. einen Gegenstand vom Boden aufzuheben und ins Ziel zu tragen). Anforderungssteigerung: Der »Elefant« darf nicht mit Namen gerufen werden. Am Ende die Rollen wechseln und das Ganze noch einmal spielen.

Hinweis zur Auswertung: Im Plenum kam in allen Gruppen bei der Frage nach dem Erfahrungsgehalt der Übung jedesmal die Antwort: »Jetzt weiß ich, wie Blinde sich fühlen müssen ...« An solchen Stellen bitte konkret nachfragen (»Nämlich ...?«), damit das Thema und Ziel der Übung klar bleibt. Weitere Impulse: »Momente, in denen ich blind war ...« – »Auf welche Stimme höre ich in meinem Leben?«



4.4

»American Beauty«

Lester, ein Mann in der midlife-crisis – sein Leben und seine Familie: alles eine Reihe von Irrtümern, wie es aussieht. Wie schlängelt sich der Weg von der (Lebens-)Lüge zur Wahrheit? Welche vermeintlichen Lösungen züngeln am Ohr des Alternden? Ricky, der 16-jährige Nachbarssohn hat einen anderen Blick auf das Leben. Er hat immer eine digitale Kamera dabei, um die Momente der Schönheit festzuhalten, die er sieht. Er erzählt vom Anblick einer toten Obdachlosen, dass es sei, »als ob Gott dich direkt ansieht«, da sehe man »Schönheit«. Das Schönste, was er je gefilmt habe, sei eine im

Wind tanzende Plastiktüte. Ricky repräsentiert eine mystische Religion der Schönheit, die Sinn stiftet, sinnlich und ideologiefrei. Manchmal sehe er so viel Schönheit auf einmal, dass er es fast nicht ertragen könne, dass sein Herz zu zerspringen drohe. Lester erkennt dies erst im Augenblick seines überraschenden Todes. Die Schönheit durchfließe ihn manchmal wie Regen, sagt er wie mit der Stimme der aufsteigenden Seele. Mystische Vereinigung, unio mystica: Ricky und Lester suchen nach der Schönheit und finden darin zugleich Gott.

American Beauty

Regie: Sam Mendes

Dauer: 117 Min.

USA 1999

4.5

Zur Methodik der Film-Erarbeitung s. u. Extra 3.

4.6

Nachtwanderung

Welche Rolle spielt die Erfahrung der Dunkelheit? Trotz intakter Sinnesorgane zwingt die Nacht einen zu Langsamkeit und Innehalten bis zum Stillstand. Die klassische Nachtwanderung wird für das Thema auswertbar, wenn (nur für die, die sich trauen!) Phasen des allein gehens möglich sind. Alle bleiben stehen, die Leitung, der die Strecke vertraut sein sollte, geht allein voran, so dass auch der erste Teilnehmende, der das Stück alleine nachläuft, in Empfang genommen werden kann. Wenn alle eine Kerze o. ä. in der Hand haben, ist erkennbar, wie sich in der Nacht die einzelne Person im Dunkeln verliert bzw. wie die Gruppe zurückbleibt. Impulse der Auswertung: »Unterschiede

zu 100 Meter blind?« – »Und wenn die Angst kommt ...?«

4.7

Licht-Atem-Meditation

Komm zur Ruhe. Atme. Spüre wie dein Bauch sich hebt und senkt ... Spüre den Luftstrom, der an der Nasenspitze kommt und geht ... kommt und geht. ... Lass Gedanken und Geräusche einfach vorbeiziehen, ohne an ihnen zu haften. ... Sechzehn Fingerbreit vor deiner Nase, also etwa eine halbe Armlänge von dir entfernt, entsteht jetzt ein klares, durchsichtiges Licht. ... Während du einatmest, strömt es mitten durch den Körper nach unten. ... Auf dem Weg

hinunter wird das klare Licht immer roter. ... Wenn es eine Handbreit unterhalb des Nabels kurz anhält, ist das durchsichtige Licht völlig rot geworden. ... Beim Ausatmen bewegt es sich nach oben und verfärbt sich dabei immer mehr ins Blaue. ...



Eine halbe Armlänge vor uns wird das blaue, durchsichtige Licht in einem Augenblick wieder klar, und du atmest es erneut ein.

Klares Licht beim Einatmen, ... rotes, wenn der Atem unterhalb des Nabels anhält ... blaues während des Ausatmens. Klares Licht beim Einatmen, ... rotes, wenn der Atem unterhalb des Nabels anhält ... blaues während des Ausatmens.

Der Atem schwingt.

Stichwort Meditation

Meditation ist eine Form religiöser Praxis. Dabei gibt es sehr unterschiedliche Meditations-techniken. Die asiatischen Religionen haben in ihrer Geschichte sehr komplexe Systeme entwickelt. Deshalb scheint Meditation eine, dem Christentum fremde, Form der Spiritualität zu sein. Dies ist aber nicht zutreffend. In allen Religionen finden sich Formen der Meditation und auch im Christentum gab und gibt es eine eigenständige meditative Praxis. Vertreter in der alten Kirche sind etwa Augustinus und Bernhard von Clairveaux. Ignatius von Loyola leitete mit seinen »Geistlichen Übungen« im Mittelalter eine neue spirituelle Epoche ein. Meister Eckart wird gerade neu entdeckt. Martin Luther hat



zeitlebens betend meditiert und 1516 eine ältere Anleitung zur Meditation »Theologia deutsch« neu herausgegeben. Herausragende Vertreter der Meditation im protestantischen Raum sind etwa Johann Arndt, Gerhard Tersteegen und Nikolaus Graf von Zinzendorf.

Die verschiedenen Meditationstechniken werden häufig nach gegenständlicher und nicht gegenständlicher Meditation unterschieden. Die gegenständliche Meditation basiert zum

Beispiel auf der Betrachtung eines Textes oder eines Bildes. Die nicht gegenständliche Meditation beinhaltet insbesondere das Sitzen in der Stille und die atemzentrierten verschiedenen Ausformungen der Zen-Meditation.

Die Menschen sollten nicht so viel nachdenken, was sie tun sollten, sie sollten vielmehr beachten, was sie sind. Soweit du herausgehst aus allen Dingen, soweit, nicht weniger und nicht mehr, geht Gott ein mit all dem Seinen. Meister Eckart

4.8

»Solo für dich!«

Den Teilnehmenden wird eine halbe Stunde geschenkt. Einzige Bedingung: Es darf in dieser halben Stunde nicht gesprochen werden. Alle dürfen sich einen Ort aussuchen, an dem sie diese Zeit verbringen wollen, ob auf der Wiese oder hinter dem Kühlschrank ist egal. Wo es Gebetshocker o. ä. gibt, sollen diese mitgenommen werden. Es wird ein lautes akustisches Signal ausgemacht, das 15 Minuten nachdem sich alle auf die Suche nach einem geeigneten Ort gemacht haben, gegeben wird. Dann ertönt es wieder nach einer halben Stunde.

4.9

»11er«

Material: Stifte, Papier

Als Auswertung für »Solo für dich!«. Die Erfahrung am gewählten Ort, in der Stille, mit sich selbst fließen in ein Gedicht: Es besteht aus elf Wörtern (erstes und elftes können gleich sein), die in folgender Ordnung aufgeschrieben werden:



Sind alle fertig, lassen sie ihren Text liegen und sehen sich die Texte der anderen an. Sie bleiben am Ende dort stehen, wo ein Text ihnen am meisten gesagt hat. Austausch.

4.10

Bildauswahl

Material: Fotos/Kopien von Frauen und Männern unterschiedlichen Alters in unterschiedlichen Situationen

Jede und jeder sucht sich ein Bild aus, das ihn/sie spontan anspricht. Es wird eine fiktive Biographie dieser Person aufgeschrieben (Alter, Beruf/Ausbildung, Hobbies, Lebensmotto, Familienstand, Wohnort, Stärken, Schwächen, Liebessessen ...). In Kleingruppen werden diese Lebensläufe vorgestellt. Weitere Auswertungsimpulse: »Gibt es typische Verläufe von Menschenleben? bestimmte Muster, Zuschreibungen?« – »Welchen Lebenslauf kann ich mir für mich vorstellen, welchen nicht?« – »Was beeinflusst meine Zukunft grundsätzlich? Wo bin ich selbst verantwortlich, worauf habe ich keinen Einfluss?«

3



4



1

2



4.11

Labyrinth legen und erwandern

Material: Krepp-Klebeband (bei indoor-Variante)

Der Mandala-Gestalt sehr ähnlich ist das Labyrinth. Das

Labyrinth ist kein Irrgarten: Es hat eine Mitte, auf die hin ein Weg von einem Eingang im Außenbereich zuläuft. Es gibt keine Sackgassen. Das Labyrinth ist also kein Ort des Verirrens, sondern des Findens. Wer durch ein Labyrinth geht, ist wie auf Pilgerfahrt, auf dem Weg zu sich selbst und zu Gott. Ein Einkehrweg, in dem man sein Leben bedenken kann. Die Teilnehmenden malen »ihr« Labyrinth entweder outdoor in den Sand oder kleben es indoor auf den Boden eines großen Raums. Wer danach das Labyrinth betreten mag, wählt sich im Geiste eine Frage, die sie oder er auf dem Weg zur Mitte bedenken will. Diese Methode wird nicht ausgewertet.

5



STAND UP

HANDLUNGSORIENTIERTE SEMINARE

5. Thema: Sich finden und sich zeigen Präsentationstraining für Schülerinnen und Schüler ab Jahrgang 10

Ziele

Jugendliche brauchen es beim Halten eines Referats, bei jeder mündlichen Prüfung ist es nötig, und dann erst recht beim Vorstellungsgespräch: den Sinn für das eigene Auftreten und die Fähigkeit, sich selbst zu präsentieren. »Wer bin ich überhaupt? Und was von mir will ich zeigen? Wie verhält sich das zu meinem Bild von mir?« Das Zeigen der eigenen Person bedeutet für viele Menschen eine Schwierigkeit. Der Einsatz von Körper, Sprache, Auftreten ist bei vielen noch zufällig. Aber auch Jugendliche mit größerem Selbstbewusstsein haben Schwierigkeiten, ihre Wirkung auf andere einzuschätzen. Diese Fähigkeit kann die Schule in vielen Fällen nicht vermitteln, sie muss sie als vorhanden voraussetzen. Das Seminar unter-

stützt Jugendliche in dieser Situation und fragt nach dem, was sie stark macht. Voraussetzung dafür ist die Bereitschaft, dass sie sich selbst als Person ganzheitlich wahrnehmen. Das Seminar orientiert sich am christlichen Menschenbild, an persönlichen Gaben bzw. Ressourcen der Teilnehmenden, nicht an einem abzuarbeitenden, vorgefertigten Leistungskatalog. Den Teilnehmenden wird im Seminar gezeigt, wie sie sich der eigenen Ausdrucksmöglichkeiten und -grenzen bewusst werden. Sie schulen Selbst- und Fremdwahrnehmung und entwickeln Alternativen für das eigene Auftreten. Die Schülerinnen und Schüler können über Videoaufzeichnung das eigene Auftreten betrachten und ausprobieren. Obwohl das Seminar mit Methoden aus der Theaterpädagogik arbeitet, befragt es Verstellung und Künstlichkeit kritisch. Ziel ist die größtmögliche Authentizität im Moment des Auftretens. Der erste Teil des Programms hat den Schwerpunkt »Körper«, der zweite den Schwerpunkt »Stimme«.

Programm

1. Tag

- 60 Min. Kennenlernen, Vorerfahrungen, Einführung ins Programm
Methode: Soziometrische Übungen (O), Kartenabfrage (5.1), Übung »Glotzen« (5.2).
- 120 Min. Erste Präsentation mit Auswertungsphase A.: Persönliche Vorstellung
Methode: Videoaufzeichnung (5.3), Betrachtung und Feedback (5.4)
- 60 Min. Auswertungsphase B.: Präsentation und Emotion
Methode: »Standbild-Doppeln« (5.5)
- 60 Min. Kommunikation und Körper
Methode: »Wonderball« (5.6), »Copy me!« (5.7)

2. Tag

- 15 Min. Lockerung und Bewusstwerdung: Körper und Stimme
Methode: Aufwärmtraining (5.8)
- 120 Min. Kommunikation und Stimme
Methode: »Erzähl weiter!« (5.9), »Ein-Wort-Szene« (5.10)
- 60 Min. Textvortrag: Die innere Haltung zur Präsentationssituation (1)
Methode: Präsentation eines fremden Kurztextes (5.11)
- 120 Min. »Was wollen die von mir?« Ein Perspektivwechsel. Die innere Einstellung zur Präsentationssituation (2)
Methode: Rollenspiel (5.12)
- 30 Min. Vorbereitung einer eigenen Präsentation (fakultativ)
Methode: Stillarbeit einzeln.

3. Tag

- 180 Min. Zweite Präsentation mit Auswertung
Methode: Videoaufzeichnung, Betrachtung »vorher – nachher« und Feedback wie am 1. Tag.
- 60 Min. Zusammenfassung, Feedback
Methode: Gespräch

Methoden

O
Zur Methodik der Anfangsphase s. u. Extra 1.

5.1

Kartenabfrage: »Ich kann gut ...«

Material: Moderationskarten

Als sinnvoll erwiesen hat sich, mit einer an persönlichen Ressourcen orientierten Fragestellung zu beginnen. Dass die Teilnehmenden ihr Auftreten als defizitär empfinden, ist ja klar – darum nehmen sie teil. Mit dieser ersten Frage könnte der Startschuss gegeben werden für das, worum es grundsätzlich geht: Sich nicht selbst abzuwerten in dem, was man ist und kann.

»Was kannst du gut?« Die Jugendlichen werden gebeten, eine Sache (die beste), die ihnen gelingt, auf eine Karte zu schreiben. Ob es ein Hobby ist, eine erworbene oder

angeborene Eigenschaft, ist egal. Vorsicht bei (auch humorvoll gemeinten) Selbstabwertungen wie: »Sachen verschusseln«, »schlechte Witze erzählen« etc. Alle Karten werden sichtbar gemacht (Mitte, Tisch, Wand ...). Die Gruppe wird deutlich darauf hingewiesen: »Dies sind die Qualitäten/Kompetenzen dieser Gruppe!« Die Gruppe wird gebeten, ein Ordnungssystem für die Qualitäten/Kompetenzen zu finden. Jede Kategorie bekommt eine Überschrift. Bei den meisten Gruppen braucht es kaum Einhilfe, bis sie Kategorien mit »zielorientiert«, »motiviert«, »fantasievoll«, »sensibel«, »unterhaltsam«, »wandlungsfähig« usw. bezeichnen, wo eigentlich »nur« Fußball oder Klavier spielen, zuhören und Party machen genannt wurden. Die ersten Karten werden weggenommen, nur noch die benannten Kompetenzen bleiben. Eine Überschrift kommt hinzu: »Unsere Kompetenzen«.

5.2

»Glotzen«

Wie ist es, im Mittelpunkt zu stehen und betrachtet zu werden? Eine scheinbar leichte Aufgabe: Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt. Die erste Hälfte stellt sich vor die sitzende andere. Ihre Aufgabe ist es, drei Minuten nichts zu sagen, sich nur anschauen zu lassen. Die an-

dere Hälfte hat entsprechend nur die Aufgabe, drei Minuten lang die Stehenden schweigend anzuschauen. Die Leitung nimmt die Zeit, es wird gewechselt, damit alle Teilnehmenden beide Seiten kennen lernen. Reihum kann dann jede/jeder Gedanken und Empfindungen nennen, entweder beim Angeschaut werden oder beim Anschauen. Mögliche Impulse: »Was war schlimmer/besser?« – »Was ist euch Anschauende aufgefallen?« Abschließend kann darauf hingewiesen werden (falls es im Gespräch

nicht gesagt wurde), dass angeschaut zu werden nicht unbedingt heißt, sich auszuliefern. Auch die Stehenden konnten »zurückglotzen«. Kommunikation ist keine Einbahnstraße.

5.3

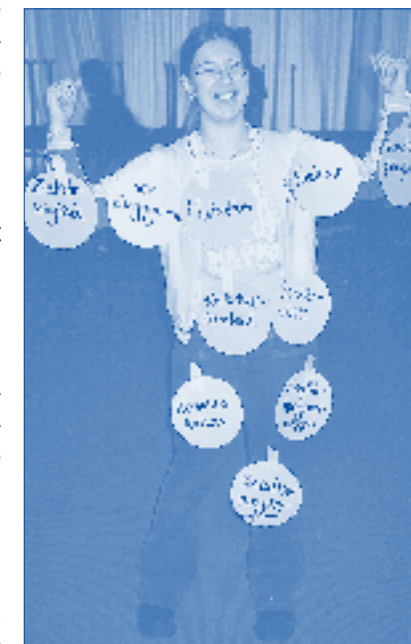
Videoaufzeichnung

Material: Videokamera, 2 Videokassetten, Monitor

Die erste Videoaufzeichnung kommt im Programm sehr zügig. Sicherlich ein Sprung ins kalte Wasser, aber auch eine Möglichkeit, eine solche Situation unverstellt zu erleben und dann zu betrachten. Es geht um die Vorstellung der eigenen Person. Die Jugendlichen haben verschiedene Impulse zur Auswahl, mit denen sie sich vor der Kamera präsentieren können: »Mein Weg von zuhause hierher«, »Mein Lieblingsbuch, -film, -ur-

laub ...«, »Ich und meine Geschwister«, »Also, neulich ist mir vielleicht was passiert ...«, »Wenn

ich Bundeskanzler/in wäre ...« o. ä. Einzelnen (bewährt hat sich eine schriftlich fixierte Reihenfolge, die von draußen an die Tür geheftet wird) betreten die Teilnehmenden den Raum. Die Kamerafrau oder der Kameramann fotografiert sie in der Totalen (nicht zoomen!) und achtet darauf, dass alle Bewegungen aufgenommen werden. Von der Kamera wird das Startsignal gegeben. Die Gesprächsleitung schaltet sich nur ein, wenn die sich vorstellende Person ins Stocken gerät (durch Impulse aus der Auswahl oben anregen!) oder wenn das Gefühl entsteht, da spult jemand etwas ab und nimmt keinen Kontakt zur Kamera auf oder zur Gesprächs-



leitung (durch Impulse aus der Auswahl oben »irritieren«, sich als Kommunikationspartner ins Spiel bringen!). Jede Präsentation darf ca. zwei Minuten dauern.

5.4

Feedback

Beim gemeinsamen Betrachten der Aufnahmen ist es wichtig, dass jede und jeder zu ihrem Recht kommt: Bitte respektvoll. Auch wenn sich



bei einzelnen doppelt, was es zu sagen gibt: Jede/r bekommt eine individuelle Rückmeldung. Wir beginnen mit: »Was ist gut gelungen?« Bewährt hat sich dann die Schrittfolge: »Was hat die Gruppe gesehen?« – »Was hast du selbst gesehen?« – »Was ist mir (der Leitung) noch aufgefallen?« Geachtet wird auf Körperhaltung, Gestik, Mimik, Sprechweise, Sprache. Abschließen kann man mit der Frage, ob die anderen sich von der aufgenommenen Person

erreicht fühlen oder nicht, ob sie authentisch war, ob sie als Person erkennbar wurde. Vorsicht: Als Problemanzeige wird von Gruppen oft ins Spiel gebracht, dass bei Vorstellungsbzw. Einstellungsgesprächen nur der gewinne, der die beste Show abziehe. Ein Präsentationstraining im Sinne eines Authentizitätstrainings sei somit kontraproduktiv. Man könne niemandem raten authentisch zu sein, wenn sie oder er dadurch einen Nachteil habe. Klärt an dieser Stelle, was mit Authentizität gemeint ist! Offenheit (auch mit Schwächen), Klarheit, Selbstachtung. Erst danach prüft, was an dem Einwand dran ist.

5.5

»Standbild-Doppeln«

Eine Zweierübung: Eine/r baut aus der/dem anderen ein Standbild (wie ein Denkmal) hier mit dem Thema: »Wie ich mich beim Präsentieren gefühlt habe ...«. Das Standbild wird von der Leitung interviewt. Fragen orientieren an den Punkten: Kommt das dargestellte Gefühl zur Geltung? Wodurch? Wo liegen die Probleme dieses Gefühls? Gibt es Alternativen? Jedes Interview abschließen mit: »Fühlst du dich so bequem? (Falls nein: Wie möchtest du dann stehen?)«

5.6

»Wonderball«

Ein Spiel zum Energie aufnehmen und Einüben

von Körperspannung. Alle stehen im Kreis. Der »wonderball« ist ein gedachter/gespielter Ball. Er kann Form und Größe jedes beliebigen Gegenstandes annehmen. Wer ihn hat, formt aus ihm etwas nach Wahl bis alle wissen, um was es sich handelt, und wirft dann den entstandenen Gegenstand einer anderen Person so zu, wie es der Gegenstand verlangt. Fortgeschrittene machen ein passendes Geräusch dazu. Wer den Gegenstand bekommt, fängt ihn natürlich so auf, wie Form, Größe, Gewicht etc. es verlangen (Geräusch nicht vergessen), macht wieder einen Ball daraus und formt aus dem Ball einen neuen Gegenstand nach eigener Wahl. Bis alle einmal dran waren und dann solange es Spaß macht.

5.7

»Copy me!«

Wir gehen von der kommunikationstheoretischen These aus, dass wir immer Informationen über uns selbst abgeben, auch wenn wir nicht sprechen. Solange wir mit anderen Menschen zusammentreffen, teilen wir uns ständig mit. Diese Mitteilung wird von anderen interpretiert. Wir können in diesem Sinne nicht nicht kommunizieren. Selbst wenn einer nur an der Ampel wartet, sendet er Signale. Es kommt also darauf an, die Wahrnehmung zu schulen, um aus unbewussten Signalen klare Informationen werden zu lassen, bzw. die Grenzen dieser Klarheit zu definieren.

»Copy me!« fragt nach unserer Beobachtungsgenauigkeit und nach der Fähigkeit, die körperlichen Signale eindeutig zu setzen. Alle bis auf die Spielleitung gehen aus dem Raum. Eine Person kommt herein, stellt oder setzt sich in eine gewählte Position (darf gerne extrem sein) und hält diese. Die nächste Person wird hereingerufen, schaut sich die gewählte Körperhaltung an, kopiert sie so exakt wie möglich und hält sie. Die erste Person ist damit frei und tritt (stumm!) zur Seite. Die dritte Person wird hereingerufen usw. bis alle dran waren. Die Position der letzten Person wird mit der der ersten verglichen.

5.8

Aufwärmtraining

Übungen, die sich zum gezielten körperlichen und stimmlichen Aufwärmen eignen:

- Sich am ganzen Körper abzuklopfen (auch als Partnerübung, Vorsicht bei der Nierenregion!)
- An einem imaginären Seil hochzuklettern
- Körper in der Mitte abzuknicken und nach unten fallen zu lassen. Der Kopf hängt. Langsam (Wirbel für Wirbel) aufrollen. Der Kopf hängt immer noch und wird als letztes oben auf die Wirbelsäule gesetzt.

- Einen imaginären rotierenden Stein in der Hand zu halten (die Hand rotiert mit) und durch Arme, Schultern, Brust, Bauch, linkes und rechtes Bein zu führen, so dass diese Körperbereiche einmal in Rotation geraten sind. Zum Schluss den Stein wegzwerfen.
- Alle Luft total auszublasen. Den Luftstrom frei kommen lassen.
- Das Zwerchfell hüpfen zu lassen mit »ho, ho, ho«. Wichtig: Nach jedem einzelnen »ho« entlasten.
- Summen, schmatzen, schnalzen

5.9

»Erzähl weiter!«

Im Sitzkreis erzählen alle an einer Geschichte, die in dem Moment erfunden wird, in dem jemand spricht. Wer dran ist, entscheidet, was passiert. Die Leitung gibt einen Satz als Anfang vor (»Am Dienstag lief Hektor in den Wald ...«, »Der Sultan will heiraten ...«), um Leistungsdruck zu vermeiden und um zu zeigen: Hier geht es um Spontaneität, nicht um Richtig oder Falsch. Achtung: Es sollte spannend und vor allem nachvollziehbar bleiben. Wer an die nächste Person weitergeben möchte tut dies möglichst mit einer Steigerung (»...der Schlund öffnete sich grässlich, und dann ...«). Zusätzlich möglich: Auf Augenkontakt achten und evtl. Schwierigkeiten besprechen.

5.10

»Ein-Wort-Szene«

Welche Ausdrucksmöglichkeiten bietet die Sprache, wenn der Text keinen Inhalt hat? Wie ist es mit der Modulationsfähigkeit meiner Stimme? Die Gruppe teilt sich in Kleingruppen je vier Personen auf. Jede Kleingruppe bekommt ein Wort z. B. »Bananenjoghurt«, »Pfeifenreiniger«, »Geschirrspülautomat«, »Marzipanfabrik« ... Die Mitglieder der Gruppe denken sich eine Spielszene aus, bei der sie das Wort nur einmal, seine Einzelsilben oder -buchstaben jedoch beliebig oft benutzen dürfen. Präsentation im Plenum

5.11

Kurztexte

Präsentation ist Kommunikation. Meine innere Einstellung zur Präsentationssituation (Distanz, Langeweile, Neugier, Müdigkeit, Sicherheit, Erschrecken, Hilfslosigkeit, Getriebensein ...) teilt sich häufig unbewusst mit. Nun muss ich meine



vermeintlich schwachen Seiten nicht zeigen – aber ich darf sie (v. a. vor mir selbst) auch nicht verleugnen. Verbergen von Schwäche kostet Energie und macht verbogen (unauthentisch). Die Erinnerung an meine Stärken hilft: Meine Stärke trägt meine Schwäche.

Beim Vortragen von Kurztexten fragen wir nach dem Verhältnis zur wirklichen Persönlichkeit des/der Vortragenden. Habe ich Kontakt zu mir selbst? Gelingt die Kommunikation mit den Zuhörern? Bin ich überzeugend? Nehme ich mir diesen Raum, diesen Moment, dieses Thema als mein persönliches Eigentum? »Gestatte« ich mir zu reden? Entsprechend verschaffen sich alle vor dem Vortragen Klarheit über Folgendes: »Wer bin ich hier?/bzw. als wer werde ich hier gesehen?«, »Was will ich hier? bzw. was erwartet man hier von mir?« Die Texte sollen an Länge 10 – 15 Zeilen nicht überschreiten. Sie sind inhaltlich so zu wählen, dass sie wenig Relevanz zur Situation und zu den Vortragenden haben. Wir verwendeten Texte über: Jugendstudien, Abitur, Fasten, Bauchtanz, Suizid, Theologie, Langnese-Eis, Hühnerdung, Weihnachten, Operngesang ... Einen fortlaufenden Text (Bibellesung o. ä.) kann die Gruppe natürlich auch vortragen, die Vielfalt der durch die jeweiligen Textinhalte bestimmten Situationen fiele dann jedoch fort. Gut war auch, wenn wir jeden Text nur einmal zu vergeben hatten, damit keine Konkurrenzsituation eintritt.

5.12

Rollenspiel

Prüfungs- oder Bewerbungssituation: Als Einzelne/r vor Vielen zu sitzen und sich dennoch sicher zu fühlen, das wäre gut. Wenn es

klappt, kann es damit zusammenhängen, dass die Vielen nicht als »Feinde« wahrgenommen werden. Machen wir also einen Rollentausch. In Kleingruppen von je vier Personen überlegen



sich die Teilnehmenden, wer sie sein wollen: Eine Personalkommission, ein Firmenvorstand, das FBI, eine Konzertagentur ... Ebenso überlegen sie, was für eine Person sie suchen. Ferner ist wichtig, wie und mit welchen Fragen sie vorgehen wollen, um die richtige Person für die Aufgabe zu finden. Einzige Vorgabe: dieses ist die letzte der eingegangenen Bewerbungen. 30 Minuten Vorbereitungszeit. Präsentation im Plenum:

»Wir sind Holiday-on-Ice und wir suchen einen Schlittschuh-Star ...« Die sich bewerbende Person meldet sich spontan aus dem Rest der Gruppe bzw. wird gebeten. Die Gruppe schließt nach eigenem Ermessen ab. Dauert es länger als ca. 15 Minuten kann die Leitung »Bitte kommt zu einem Ende!« rufen. Jedes einzelne Gruppenmitglied nach den Eindrücken und dem Wohlgefühl befragen. Konkret: »Warst du dem Bewerber Feind?« Danach auch den Bewerber fragen.

Vorsicht: Viele Teilnehmende merken sehr schnell, welche Macht man »auf der anderen Seite« haben kann, bzw. zu ver-

muten ist. Sie reizen das u. U. voll aus. Bitte auf das Wohlbefinden der sich bewerbenden Person achten! Zusätzliche Möglichkeit: Hinter dem Bewerber sitzt noch eine Person als ihr zweites Ich. Dieses schaltet sich ein, wenn es ihr unangenehm wird, auch, wenn der Bewerber vielleicht kein Problem hat. Trotz manch harter Spielsituation zeigt sich immer, dass die Jugendlichen sich etwas von der Seele spielen. Von dem Rollenwechsel können sie persönlich profitieren, wenn sie merken, dass die auf der anderen Seite eine Aufgabe haben, ein Ziel, dass es zu erreichen gilt.

Merksätze

Grundsätzlich:

Wir können nicht nicht kommunizieren.
Präsentation ist Kommunikation.
Ich kann es für andere spannend machen:
Stimmmodulation, Blickkontakt, Körperhaltung.

Chancen ergreifen:

Meine Zeit!
Mein Raum!
Mein Thema!

Die eigene Befindlichkeit wahrnehmen:

Ich fühle mich ausgeliefert –
Ich liefere mich selbst aus.
Ich lasse mich auf die Situation ein –
Ich will das hier alles nicht.
Ich stecke mir kleine Ziele.
Meine Stärke trägt meine Schwäche.
Verbergen von Schwäche kostet Energie.

6. Thema: »Stand up and talk!« Rhetorik

Ziele

Steh auf und sprich! Das ist leicht gesagt, denn in Wirklichkeit bedeutet es zumeist eine Überwindung, vor anderen zu reden, sei es privat unter Freunden oder besonders in der schulischen und sonstigen Öffentlichkeit. Was ist, wenn man nur in fragende Gesichter sieht? Wenn man stecken bleibt? Wenn einem nichts mehr einfällt? Es geht schließlich immer darum, seine Gedanken und Gefühle so zu strukturieren, dass – in Worte gefasst – für die Zuhörenden Inhalt und Absicht klar werden. Außerdem sollen die Gedanken sprachlich

verständlich und wirksam vorgetragen werden, so dass sie die Zuhörenden erreichen. Deshalb übt dieses Seminar die Teilnehmenden in freier Rede, im inhaltlich zielgerichteten Sprechen und im Loslassen von Meinungen und Voreinstellungen, die dabei behindern. Das Seminar macht Jugendlichen Mut, verbal Stellung zu beziehen und hat ihre Situation im Blick. Es geht zudem von einem freiheitlichen, christlichen Menschenbild aus und vermittelt darum keine rhetorischen Techniken, die andere Menschen manipulieren. Im Seminarverlauf wechseln sich praktische und theoretische Seminarphasen ab. Bei Interesse können die Abende mit zusätzlichen Übungen aus der Theaterarbeit gestaltet werden.

Programm

1. Tag

- 60 Min. Kennenlernen, Vorerfahrungen, Einführung ins Programm
Methode: Soziometrische Übungen (O), Kartenabfrage (6.1)
- 120 Min. Stimme-Sprache-Inhalt
Methode: die eigene Stimme wahrnehmen (6.2), »Ja-Nein« (6.3), Nonsens-Texte vortragen (6.4), »From a Distance« (6.5)
- 30 Min. Frei Reden (1)
Methode: 1 x Minutentraining »Postkarte« (6.6)
- 60 Min. Der richtige Ton
Methode: Gefühlsquadrat (6.7), beliebig: »Erzähl weiter!« (s. 5.9)

2. Tag

- 60 Min. Frei Reden (2)
2 x Minutentraining »Gegenstände« (6.8), Gespräch
- 30 Min. Aha! Kommunikationstheorie
Methode: Arbeitsblatt oder Vortrag (6.9)
- 60 Min. Frei Reden (3)
Methode: 2 x Minutentraining »Abstraktum« (6.10), Gespräch
- 60 Min. Aha! Gehirnfunktion
Methode: Arbeitsblatt oder Vortrag (6.11)
- 60 Min. Frei Reden (4)
Methode: 1 x Minutentraining »Thema« unvorbereitet (6.12), Gespräch
- 30 Min. Aha! Tipps und Tricks
Methode: Arbeitsblatt oder Vortrag (6.13)
- 60 Min. Frei Reden (5)
1 x Minutentraining »Thema« vorbereitet (6.14), Gespräch
- 90 Min. Hier und Jetzt!
Methode: Improvisationstheater (6.15)

3. Tag

- 30 Min. Aha! Redegenera
Methode: Arbeitsblatt oder Vortrag (6.16)
- 90 Min. Zielgerichtetes Sprechen
Methode: Schreibexperiment (6.17), Einzelarbeit, Vortrag im Plenum
Zusammenfassung, Feedback

Methoden

O
Zur Methodik der Anfangsphase s. u. Extra 1.

6.1

Kartenabfrage
Material: Karten/Papier, Stifte

»Was ist für dich das Schwierigste beim Reden?« Durch eine Kartenabfrage und anschließende Sortierung der Nennungen in Kategorien soll der inhaltliche Fokus der Gruppe festgestellt und benannt werden. Am Ende des Seminars werden anhand der Kategorien schon abgearbeitete und noch offene Sachverhalte geklärt.



6.2

Die eigene Stimme wahrnehmen

Material: 1 Korken oder 1 Stück Möhre pro Person

Unbestritten: Wichtiger als der Inhalt ist der Klang der Stimme. Sie kann Sympathien oder Antipathien auslösen. Wer nervös am Pult radebrecht und nach Luft ringt, verursacht auch bei seinen Zuhörern Atemkrämpfe. Unbewusst ahmt ein Zuhörer die sprechende Person innerlich nach. Am Gesundesten sprechen wir in einer individuellen Lage, der so genannten Indifferenzlage, das ist sozusagen der Grundton jeder Stimme ohne besondere Höhen und



Tiefen. In dieser Sprechlage werden wir zumeist als authentisch wahrgenommen.

So findet man die Indifferenzlage:

- Sorge für eine gute Haltung. Der Bauch muss frei sein. Er ist das Sprechzentrum.
- »Pflücke« mit beiden Armen abwechselnd Äpfel, die über deinem Kopf hängen. Spüre, wie sich deine Schultern öffnen. Lass deinen Schultern nun nach hinten kreisen. Beuge dich nach vorne und schüttele die Arme aus.
- Führe jetzt mit deinem Mund eine kreisende Kaubewegung durch und mache laut Geräusche, als wenn du an gutes Essen denkst (»Hmhm, Mjammmmmjooooom ...«).
- Stell dir ein Gegenüber vor, zu dem du sagst: »Ne, ne, ne, ne ...« oder »Bla, bla, bla, bla, bla ...«
- Schüttele abschließend deine Schultern nach vorne aus und kommen mit einem munteren und lauten »Jaaaa ...« wieder in den aufrechten Stand hoch.

Wer eine Leseübung anschließen möchte: Satz für Satz laut lesen. Vor jedem Satz an gutes Essen denken und das Geräusch dazu machen (»Hmhm ...«). Dann den Satz lesen.

Wie wichtig die Funktion des Sprechapparats ist, zeigen Zungenbrecher, die man gemeinsam üben kann, gerne mit Korken oder Möhre im Mund.

6.3
»Ja-Nein«
Welche Variationsmöglichkeiten hat die Stimme, wenn der Redehalt begrenzt ist? Je zwei Teilnehmende wenden sich zu einander. Einer sagt nur »Ja«, die andere nur »Nein«. Die Zeit nehmen (ca. 2 – 3 Minuten). Erfahrungen im Gespräch rückmelden!

6.4
Dada-Texte vortragen
Material: Textblatt
Welche Variationsmöglichkeiten hat die Stimme, wenn es keinen Redein-

»Ein kleiner klapperiger plappernder Kaplan klebt pep-pige, pappige, poppige Pappplakate an die klappernde Kapellentür.«

»Max, wenn du Wachsmasken magst, dann mach Wachsmasken.«

»Der Flugplatzspatz nahm auf dem Flugplatz Platz. Auf dem Flugplatz nahm der Flugplatzspatz Platz.«

»Eine Kirschmilchschmitte und einen Kirschmilchshake und ein tschechisches Streichholzschächtelchen mit griechisch-chinesischer Aufschrift und Munkmarscher Miesmuscheln bitte.«

»Eine Diplombibliothekarin ist Bibliothekarin mit Diplom, eine Bibliothekarin mit Diplom ist Diplombibliothekarin.«

halt gibt? Lautmalerische Kunst-Gedichte aus dem Dada (z. B. von Morgenstern oder Ball) ermöglichen ein Training. Alle bekommen ein solches Gedicht mit der Aufgabe, es nach 10-minütiger Vorbereitung möglichst interessant für den Zuhörer vorzutragen.

6.5

»From a Distance«

Material: Frei gewählter Text

Kann ein Text aus der extremen Ferne vorgetragen werden? Woran liegt es, ob ich jemanden verstehe oder nicht? Alle dürfen an die Reihe kommen.

6.6

Minutentraining »Postkarte«

Material: Postkarten oder andere Bilder

Unser Minutentraining kommt aus der Schauspielausbildung. Für eine Minute muss dort eine Situation oder ein Gefühl durchgehalten werden oder gar vom kaum Merklichen bis ins Extreme gesteigert werden. Gleichzeitig dient die Übung der Wahrnehmung von Zeit und Beachtung von Zeitmaßen (timing).

Eine Person stellt sich vor die Gruppe beginnt und sie bekommt eine Postkarte (ein Bild), das sie nicht lange betrachtet, sondern sofort zu beschreiben beginnt. Sie hat eine Minute Zeit. Fällt ihr nichts ein, so benennt sie auch dies, um »Ähs« oder schweigen zu umgehen (»Mir fällt nichts ein ... immer noch nicht ... mir fällt nichts ein ... etc.«), solange bis ihr wieder

Hugo Ball Seepferdchen und Flugfische

tressli bessli nebogen leila
flusch kata
ballubasch
zack hitti zopp

zack hitti zopp
hitti betzli betzli
prusch kata
ballubasch
fasch kitti bimm

zitti kitillabi billabi billabi
zikko di zakkobam
fisch kitti bisch

bumbalo bumbalo bumbalo bambo
zitti kitillabi
zack hitti zopp

treßli beßli nebogen grügrü
blaulala violabimini bisch
violabimini bimini bimini
fusck kata
ballubasch
zick hiti zopp

etwas einfällt. Pausen dürfen nicht sein. Möglichst zwei Durchgänge. Einzelfeedback: »Wie ging es dir in der Minute?« Dann an alle: »Hattest du als RednerIn das Gefühl, die anderen erreicht zu haben?«. Die Wiederholung der Methode im Verlauf des Seminars berücksichtigt zunehmende Schwierigkeitsanforderungen. Es lohnt sich darum, das Feedback nach jedem Minutentraining durchzuführen. Zudem werden Problemlagen klar, die später bei »Tipps und Tricks« aufgegriffen werden können.

6.7

Gefühlsquadrat

Material: Kreppklebeband, Karten oder Kreide
Diese Übung dient dazu, den emotionalen Gehalt einer rhetorischen Aktion bewusster zu erleben, bzw. klarer zu äußern. Mit Kreppklebeband wird ein Quadrat (ca. 2 x 2 m) auf den Boden geklebt. Das Quadrat wird durch Längs- und Querstrich in vier gleich große Quadrate unterteilt. Den vier Quadraten wird je ein Gefühl zugeordnet (auf Karten, wenn man nicht mit Kreide auf den Boden schreiben kann), z. B. Freude, Übermut, Trauer und Wut. Zwei Teilnehmende spielen gemeinsam. Sie stellen sich in ein positives oder neutrales Feld, hier etwa das Freude-Feld. Die Gruppe ersinnt ein Thema und die dazugehörigen Personen (bei uns ist sehr beliebt: »Die Kuh muss gemolken werden« für Bauer und Bäuerin oder »Landgang in Hamburg« für zwei Matrosen). Die Spielenden treten in Aktion, reden miteinander, spielen miteinander. Sie entscheiden ab jetzt, in welchem Feld sie sich aufhalten, können auch hin- und her springen, dürfen jedoch nur das entsprechende Gefühl dieses Feldes empfinden und spielen.

6.8

Minutentraining »Gegenstände«

Material: Papierzettel, Stifte

Vorbereitung: Jede/r schreibt einen Gegenstand nach Wahl auf einen Zettel, der beim Rednerplatz deponiert wird. Eine Person beginnt und stellt sich vor die Gruppe. Die Person nimmt einen Zettel, den sie nicht lange betrachtet. Sofort beginnt sie, über diesen Gegenstand zu reden. Eine Minute Zeit. Fällt ihr nichts ein, so benennt sie auch dies, solange bis ihr wieder etwas einfällt. Pausen dürfen nicht sein. Möglichst zwei Durchgänge. Feedback.

6.9

Kommunikationstheorie, s. u. 1.6.

6.10

Minutentraining »Abstraktum«

Material: Papierzettel, Stifte

Vorbereitung: Jede/r schreibt einen »abstakten« Begriff, etwas, das man nicht anfassen kann

(»Geburtstag«, »Wetterlage«, »Heimweg« oder schwieriger: »Naturkraft«, »Bereitschaftsdienst«, »Verfügungsgewalt« ...) nach Wahl auf einen Zettel, der beim Rednerplatz deponiert wird. Eine Person beginnt und stellt sich vor die Gruppe. Die Person nimmt einen Zettel, den sie nicht lange betrachtet. Die Zeit wird gestoppt (eine Minute!). Sofort beginnt die Person, über diesen Begriff zu reden. Fällt ihr nichts ein, so benennt sie auch dies, solange bis ihr wieder etwas einfällt. Pausen dürfen nicht sein. Möglichst zwei Durchgänge. Feedback.

6.11

Gehirnfunktionen

Material: Arbeitsblatt oder Tafel/Wandzeitung zur Visualisierung

Beim Minutentraining übt man das gleichzeitige Sprechen und Denken als Voraussetzung für freies Sprechen. Es kommt darauf an, dass einem Assoziationen einfallen, die man in Worte fassen kann. Es kann einem aber auch zu viel einfallen, und man bekommt das alles nicht sortiert. Alles scheint also am Gehirn zu liegen, und wie es funktioniert. Zuerst schauen wir auf eine vergrößerte Darstellung seiner Funktion.

Das Gehirn ist ein Speichermedium und dient der menschlichen Informationsverarbeitung. Drei Speicherformen gibt es:

- Sensorisches Register: Informations-Filter, es fragt »Brauche ich das?«. Infos bleiben 0,5 – 2 Sekunden und gelangen bei Bedarf ins ...

Hugo Ball Wolken

elomen elomen lefitalominal
wolminuscalo
baumbala bunga
acycam glastula feirofim flinsi

elominuscula pluplubasch
rallalalaio

endremim saxassa flumen flobollala
fellobasch falljada follidi
flumbasch

cerobadrada
gragluda glihloda glodasch
gluglamen gloglada gleroda glandridi

elomen elomen lefitalominal
wolminuscalo
baumbala bunga
acycam glastala feirofim blisti
elominuscula pluplusch
rallabataio

Christian Morgenstern
Das große Lalula
Kroklokowafzi? Semmememmi!
Seiokrontro - prafrilpo:
Bifzi, bafzi; hulalemmi:
quasti basti bo ...
Lalu lulu lulu lulu la!

Hontraruru miromente
zasku zes rü rü?
Entepente, leiolente
klekwapufzi lü?
Lalu lulu lulu lulu la!

Simarar kos malzipempu
silzuzankunkrei!
Marjomar dos: Quempu Lempu
Siri Suri Sei!
Lalu lulu lulu lulu la!

- Kurzzeitgedächtnis: Infos stehen Schlange bzw. rücken in der Schlange zurück, wenn sie nicht benutzt werden. Infos bleiben zwei Sekunden bis mehrere Wochen gespeichert, je nach Bearbeitung (Wiederholung, Neuordnung, Vernetzung mit vorhandenen Infos ...), dann Transfer ins ...
- Langzeitgedächtnis: Die bearbeitete Info verändert die Hirnstruktur (Neuronen verdichten, vernetzen sich), die Info kann bei Gesundheit unbegrenzt gespeichert sein.

Das Gehirn ist wie eine Grasfläche, auf der Menschen laufen: Wenn sie häufig auf den gleichen Wegen laufen, entstehen Trampelpfade. Die am häufigsten benutzten Trampelpfade werden gepflastert, später breit geteert. Andere, selten benutzte, wuchern durch das Gras wieder zu. Wenn niemand mehr darauf läuft, ist der Weg irgendwann nicht mehr da.

Folgen für die Rhetorik:

- Für Infos, die ich gebe, sucht der Hörer immer nach Vernetzung (z. B. Banane haben wir abgespeichert in Geschmack und Farbe und Form). Stelle als Redner Zusammenhänge her! Binde deine Info an Vorhandenes an!
- Die meisten Menschen speichern zusammen mit einer Information ein Gefühl. Bei positiven Gefühlen werden die Infos leichter abrufbar. Stelle als Redner zu der funktionalen Relevanz (»Wozu brauche ich das?«) auch emotionale Relevanz her (Wir-Gefühl, Beziehung ...).
- Sprich in Bildern (s. Tipps und Tricks).
- Das Gehirn speichert spontan bis zu sieben Einheiten (Zahlen, Buchstaben oder Wörter). Darum kurze Wörter und kurze Sätze!
- Gegebene Infos drohen in der Info-Schlange nach hinten zu rutschen. Darum wichtige Worte und Inhalte häufig wiederholen!

6.12

Minutentraining »Thema« unvorbereitet
Material: Papierzettel, Stifte
 Vorbereitung: Jede/r schreibt ein Thema (»Soll die Bundeswehr Freiwilligenarmee werden?«, »Brauchen wir eine Deutsch-Quote im Radio?« etc.) nach Wahl auf einen Zettel, der beim Rednerplatz deponiert wird. Eine Person stellt sich vor die Gruppe und beginnt. Sie nimmt einen Zettel, den sie nicht lange betrachtet. Sofort beginnt sie, über dieses Thema zu reden. Ein-einhalb bis zwei Minuten Zeit sind geplant. Fällt ihr nichts ein, so benennt sie auch dies, solange bis ihr wieder etwas einfällt. Pausen dürfen nicht sein. Ein Durchgang. Feedback.

6.13

Tipps und Tricks
Material: Arbeitsblatt oder Tafel/Wandzeitung

zur Visualisierung

- Ein Redeziel festlegen (unabhängig vom Thema: Was will ich?)
- Unterscheiden zwischen Fakten und Personen (s. 4 Ohren)
- Fragen statt sagen!
- Gemeinsamkeiten betonen
- Aufmerksamkeit und Interesse herstellen (Zuhörer ansprechen durch Witz, Frage, Situation, Aktuelles, Grundsätzliches, Persönliches ...)
- Redebeitrag gliedern z. B. nach : A. Ziel (mein Interesse und das der Zuhörenden); oder B. Zeit (Was war? Was ist jetzt? Wie soll es werden?); oder C. Superformel (»Sag den Leuten, was du ihnen sagen wirst, dann sag es ihnen und dann sag ihnen, was du ihnen gesagt hast.« s. Gehirnfunktion)
- Sprich in Bildern (s. Gehirnfunktion).
 Übung: Finde bildreiche Umschreibungen für folgende Sätze: Er ist stark (Fels in der Brandung, Bär); Sie fährt schnell (wie der Wind, mit Affenzahn); Ich verlasse dich (schicke dich in die Wüste); Ich wurde reingelegt (ins Bockshorn gejagt); Ich gebe auf (werfe die Flinte ins Korn); Es regnet stark (schüttet wie aus Eimern); Mama ist doof (Rabennutter); Er ist clever (schlau wie ein Fuchs); Mein Kind (mein eigen Fleisch und Blut); Er zieht sich zurück (igelt sich ein); Mir stößt ständig was zu/gelingt nichts (Pechvogel); Ihr gelingt alles leicht (Glückspilz, sie reitet auf der Erfolgswelle) usw.

6.14

Minutentraining »Thema« vorbereitet
 Wie bei 6.12. Fünf- bis zehnminütige Vorbereitung. Wichtig: frei vortragen.

6.15

Hier und Jetzt (Improvisationstheater)
Material: Papierzettel, Stifte, drei Hüte (Behälter)
 Im Raum eine Art Bühne oder Spielfläche gestalten. In drei Hüte (Töpfe o. ä.) gibt man von der Gruppe beschriftete Zettel: lauter verschiedene Orte, verschiedene Personen, verschiedene Aktivitäten. Darüber hinaus darf jede und jeder im Publikum einen frei ausgedachten Satz in wörtlicher Rede auf einen Zettel schreiben. Man kann die Sätze auch zu einem bestimmten Thema wählen lassen (was den Focus auf die inhaltliche Arbeit lenkt, aber weniger lustig ist). Die Zettel mit den Sätzen legt man auf der Spielfläche aus. Jetzt ruft eine Spielleiterin bzw. ein Spielleiter zum Stehgreifspiel auf, immer spielen zwei zusammen. Jede/r der beiden zieht aus jedem Hut einen Zettel und liest ihn vor. Die Spielleiterin bzw. der Spielleiter greift dies auf und umschreibt kurz die Situation. Beispiel: »Meine

Damen und Herren, wir sind in der Wüste Gobi, wo ein Polizist bei der Morgengymnastik auf einen Fernfahrer trifft, der seinen Gartenzaun repariert. Wir beginnen das Spiel und zählen gemeinsam ein: 5 ... 4 ... 3 ... 2 ... 1 ... LOS!« Die Spielenden improvisieren so gut sie können. Wenn es nicht weitergeht, greifen sie einen Zettel vom Boden auf, lesen ihn laut vor und beziehen den Inhalt in ihr Spiel ein. Wechsel nach verabreiteter Zeit oder wenn einer der Spielenden nicht mehr weiterweiß. Alle dürfen drankommen.



6.16

Redegenera
Material: Arbeitsblatt oder Tafel/Wandzeitung zur Visualisierung
 Für die Gelehrten des klassischen Altertums war die Fähigkeit der Rede eine hohe Kunst. Sie unterschieden ihre Reden in drei Kategorien, die dann jeweils kunstvolle Stilmittel zur Ausformung der Rede bereit hielten. Diese antike Unterscheidung ist orientiert am Ziel, das durch das Sprechen erreicht werden soll:

1. genus deliberativum (jemanden über eine Sache informieren; klären; beraten; den Verstand ansprechen)
2. genus iudicale (an jemanden appellieren; ermahnen; das Handeln hervorlocken; den Willen ansprechen)
3. genus demonstrativum (jemanden begrüßen, verabschieden, loben etc., die Zuhörer vergewissern, das Gefühl ansprechen.)

Sammelt Beispiele für Themen, bzw. Situationen, in denen die drei Redegenera benutzt werden können!

6.17

Schreibexperiment
Material: Papier, Stifte
 In Einzelarbeit bereiten sich alle darauf vor, eine kurze Rede zu halten. Das Thema wird frei gewählt aus den drei Redegenera, also etwa: über einen Sachverhalt zu informieren; zu appellieren, etwas zu tun; jemanden oder etwas loben. Zu berücksichtigen sind die Tipps und Tricks, zumindest jedoch das Finden eines Redeziels, das Wählen einer Gliederung und die Ansprache der Zuhörer. Ob zunächst wörtlich ausformuliert oder nicht: Zum Rednerpult darf

nur ein Blatt mit Stichworten mitgenommen werden. 15 Minuten Vorbereitungszeit werden als sehr knapp erlebt. Die Zeit reicht jedoch für einen Vortrag von zwei bis drei Minuten, in denen das Formuliere noch gut memoriert werden kann. Eine längere, etwa 30-minütige Vorbereitungszeit dient der besseren inhaltlichen Auswahl und Orientierung.

7. Thema: »Misch dich ein!« Programmentwicklung für die SV Schulung ab Jahrgang 8/9 in zwei Blöcken, auch kombinierbar zu einem Wochenseminar

a. Ein Team werden

Ziele

Dieser erste Programmblock greift die Anfänger-Situation der meisten SchülervertreterInnen auf und versucht, ihre Situation und ihre Kompetenz als Gruppe zu klären. Im Verlauf dessen sollen die wesentlichsten Besonderheiten gemeinschaftlichen Denkens und Handelns vermittelt werden. Die Gruppe selbst steht dabei im Mittelpunkt. Daneben schärft die Schulung den Blick auf die Rahmenbedingungen der Arbeit, um mögliche Einsatzfelder für die SV, aber auch ein Bewusstsein für den eigenen Standpunkt im schulischen Alltag und im Umgang mit Schülerinnen und Schülern aufzuzeigen. Die Förderung von Partizipationsbereitschaft und -vermögen der SchülervertreterInnen ist grundsätzliches Anliegen dieses Seminars. Selbstverständlich ist, dass Teilnehmende aus den unterschiedlichen Jahrgangsstufen (ab Jg. 8/9) hier zusammenarbeiten und gemeinsam wahrnehmen, wie sie als Team funktionieren und wie die gemeinsame Arbeit am Laufen gehalten wird bzw. behindert wird. Sie sollen darüber hinaus erkennen, woher Unterstützung für sie kommt und welches nutzbare Motivationsquellen sind.

Programm

1. Tag

- 90 Min. Kennenlernen, Einführung, Vorerfahrungen
Methode: Gespräch, soziometrische Übungen (=O=), Übung: »Das Blatt wenden.« (7a.1)
- 120 Min. Individualität und Teamgeist (1)
Methode: Kooperationsspiele (7a.2), Gespräch
- 60 Min. Individualität und Teamgeist (2)
Methode: Übung »Schnäppchenjagd« (7a.3)
- 60 Min. Rollen in der Gruppe
Methode: Kartenauswahl (7a.4)
- 60 Min. »Wer hat das Sagen?«
Methode: Kreative Biografiearbeit (7a.5)

2. Tag

- 120 Min. Standortbestimmung (»Was ich in der Schule erlebe ... und was nicht.«)
Methode: Mindmap (7a.6), Gespräch
- 180 Min. Beteiligungskultur – An welcher Schraube lohnt es sich zu drehen?
Methode: Kartenabfrage (7a.7), Moderation, Gespräch

3. Tag

- 60 Min. Klärung: Frustrationstoleranz
Methode: »Immer diese Zwiespälte!« (7a.8), Gespräch
- 60 Min. Verabredungen: »Wo stehen wir jetzt?«
Methode: 4-Step (7a.9), Gespräch
- 60 Min. Schlussrunde, Feedback



Methoden

O
Zur Methodik der Anfangsphase s. u. Extra 1.

7a.1
s. u. 1.1

7a.2
Kooperationsspiele s. u. Extra 6
Zu beachten ist in der Auswertung der Altersunterschied der Teilnehmenden und seine möglichen Auswirkungen auf die Zusammenarbeit.

7a.3
»Schnäppchenjagd«
Material: Klebeband (bei indoor-Ausführung),

CD-Player. Vorbereitung: Eine spitz zulaufende Spielfläche (mind. 5 – 7 Meter langes gleichschenkliges Dreieck, an dessen kurzer Seite alle Teilnehmenden Schulter an Schulter stehen können) in den Sand malen bzw. mit Klebeband im Raum festlegen.

Diese Übung aus der Theaterpädagogik schult die Wahrnehmung für andere, das Eingehen aufeinander und Spielen miteinander. Da es auf dem Weg der Negation vorgeht, also über das Gegenteil dessen, was erreicht werden soll, kann das Thema Konkurrenz und Scheitern in Gruppen eindrücklich eingeführt und besprochen werden.

Die Teilnehmenden stehen auf dem Planeten der Langsamkeit und können sich nur in Zeitlupe bewegen. Sie vor einem Kaufhaus. Es ist Winterschlussverkauf. Sie sind auf Schnäppchenjagd und schon ganz nervös. An der Spitze der dreieckigen Spielfläche ist das »Schnäppchen« (Schokoriegel o. ä.). Spielanweisung: Wenn die Leitung pantomimisch die Kaufhaustüren öffnet, versuchen alle in langsamster Langsamkeit vorwärts in Richtung »Schnäppchen« zu kommen. Es ist erlaubt, die Mitspieler zu behindern und ihnen sogar (in größter Langsamkeit) körperlich zu »schaden«. Mitspielen ist gewünscht: Wer so angegangen wird, muss bei Tritten zusammenbrechen, an den Haaren gezogen nach hinten sacken usw. und sich rächen. Dazu kann eine schauerlich melodramatische Musik vom CD-Spieler erklingen. Da die Spielfläche immer

enger wird, dürfte mit vermehrtem Körperkontakt und somit steigender Konkurrenz gerechnet werden. Ziel: Scheitern und Konkurrenz leiblich erfahren, das »Schnäppchen« wird möglichst spät erreicht, evtl. von niemandem. Wie lange kann die Gruppe diesen Zeitpunkt hinauszögern? Auswertung im Plenum.

7a.4

Kartenauswahl

Material: Klebepunkte. Karten mit Tierbildern und Rollenbeschreibungen vorbereiten

Die Rollenwahrnehmung in zu erwarteten Gruppenprozessen soll geschärft werden. Welche Haltung nehme ich in Gruppen/-besprechungen ein? Die Karten liegen verteilt in der Mitte. Bearbeitungsvorschläge:

1. Für sich entscheiden: Welches Tier ist mir am sympathischsten, bietet die größte Identifikationsmöglichkeit? Welches nicht? Jeder klebt einen roten und einen grünen Punkt auf die entsprechenden Karten.

Karten

Pferd: ist zuverlässig/braucht Zusammenfassung von Ergebnissen/arbeitet viel und gerne mit/schätzt klare Leitungsvorgaben ...

Frosch: ist redselig/muss taktvoll unterbrochen werden/kommt nur durch festgelegte Redezeit auf den Punkt ...

Igel: wirkt abweisend/braucht die Anerkennung seiner Kenntnisse und Erfahrungen/sticht, wenn er sich bedroht fühlt ...

Giraffe: hat Überblick/mag keine direkte Kritik/braucht Zustimmung/wägt alle Argumente gegen einander ab ...

Fuchs: herausfordernd/provoziert gerne/Einzelgänger/liebt Fragen/bekommt Kontakt zur Gruppe nicht immer hin ...

Nilpferd: wirkt uninteressiert/will nach seinen Interessen gefragt werden/kann nur die eigenen Themen bearbeiten/nimmt es nicht so genau ...

Reh: wirkt schüchtern/hat gute Ideen, aber traut sich nicht/mag schnell zu beantwortende und direkte Fragen/bekommt Kontakt zur Gruppe nicht immer hin ...

Affe: scheint allwissend/stellt gerne Behauptungen auf/mag es genau und präzise/hat bestimmte Vorstellungen von einer Sache ...

Hund: kämpferisch/knurrte andere auch mal an/beißt sich gerne an etwas fest/braucht die Gruppe wie ein Rudel/schießt manchmal übers Ziel hinaus ...



2. Die Karten nun in eine von der Gruppe zu diskutierende Reihenfolge legen lassen (Zeitlimit je nach Gruppengröße setzen!!

Nicht länger als 15 – 20 Min.). Etwa so: Welche Verhaltensweisen sind für eine erfolgreiche Zusammenarbeit erwünscht? Welche sind unerwünscht? Hier bietet sich (jedenfalls bei größeren Gruppen) der Einsatz von Beobachtern an: 2 oder 3 Teilnehmende sitzen außerhalb der Diskussionsrunde und notieren sich Beobachtungen beispielsweise nach diesem Raster: Welche Rolle spielt Wertschätzung? Werden die Gaben und Fähigkeiten des/der Einzelnen gewürdigt? Gibt es ein klares Reglement? Hat die Gruppe überhaupt ein deutliches Ziel vor Augen? Die Beobachter geben ein Feedback, das im Plenum ausgewertet wird. Folgerichtige Schritte (Regeln des Umgangs benennen/Gruppenziel klären usw.) schließen sich an.

7a.5

Kreative Biographiearbeit

Material: (schwarzes Ton-)Papier und Malstifte(Kreide)

Die Teilnehmenden werden gebeten, ihren bisherigen Lebenslauf bildlich darzustellen (als Zeitstrahl, Pflanze/Zweig, Straße ...). Sie markieren und gestalten dabei nach Wahl die Zeitpunkte bzw. Zeitabschnitte, in denen andere über sie das Sagen hatten. Welche Leute? Welche Lebensbereiche? Situationen? Folgen? Präsentation der Ergebnisse.

7a.6

Mindmap

Material: Großformatiger Papierbogen (Tapetenrolle), Filzstifte

Die Mindmap ist i. d. R. am leichtesten als Wandzeitung zu gestalten. In die Mitte des



Papiers wird »Was ich in der Schule erlebe ...« geschrieben. Die Teilnehmenden schreiben einen Einfall/ein Stichwort dazu auf das Papier und verbinden es durch einen Strich mit der Nennung, die den Einfall verursacht hat. Wenn niemandem mehr etwas einfällt, benennt die Leitung DIESES Ergebnis als Gesamtergebnis der Gruppe. Nachdem offene Verständnisfragen dazu beantwortet wurden, wird es besprochen, indem Auffälligkeiten benannt

werden. Abschließend wird gesammelt, was demnach in der Schule nicht erfahrbar ist.

7a.7

Kartenabfrage

Material: (Moderations-)Wand, Karten in grün und rot, lange Streifen aus Flipchartpapier, Filzstifte, Klebepunkte (Farbstifte)

Eine moderationsmethodische Schrittfolge erhellt die gemeinsame Einschätzung der Gruppe zur schulischen Beteiligungskultur. Im ersten Schritt sammeln die Teilnehmenden Faktoren, die positiv oder negativ die Möglichkeit der Mitarbeit von SchülerInnen am Schulgeschehen bedingen. »SV-Beteiligung: Wovon hängt das ab?« steht an der Wand. Alle schreiben sechs Einfälle auf grüne (positive Bedingungen) bzw. rote (negative Bedingungen) Karten. Nur ein Einfall pro Karte! Nicht mehr als drei Zeilen pro Karte! »Laut und deutlich« schreiben! Es kann auch eine Erarbeitung in Kleingruppen vorausgehen. Von seinen sechs Einfällen wählt jede und jeder die drei Wichtigsten. Aus diesen wählt man seinen Favoriten. Diese Karte wird der Leitung gegeben, die sie dann einzeln sichtbar hochhält und laut vorliest. Danach wird gemeinsam sortierend jede Karte an die Wand gebracht. Sollte eine deutliche Kategorisierung (etwa: Schulimage, Anerkennung durch Schulleitung, Wertschätzung durch Schülerschaft, Selbstvertrauen, Motivation, Kontakt zum Lehrkörper, Offenheit der Schulleitung, Angst vor Veränderung, Verwaltungszwänge ...) stattfinden, sollten diese Kategorien Namen bekommen. Doppelungen nicht wegwerfen, sondern auch aufhängen. Bei Unklarheiten in

der Sortierung kann eine Karte noch einmal geschrieben und aufgehängt werden. Bei kleineren Gruppen können alle ihren zweitwichtigsten Einfall nach vorne reichen, bis etwa 25 – 30 Faktoren zusammen kommen.

Betrachtung: Was fällt auf? Wie viele rote, wie viele grüne Karten hängen? Woran liegt das? etc.

Im nächsten Schritt geben die Teilnehmenden ihre Einschätzung ab, für wie relevant sie die einzelnen Faktoren der Partizipation der SV halten. »Was beeinflusst die SV-Arbeit am stärksten?« wird über die Nennungen/Kategorien geschrieben. Die SchülerInnen bekommen Klebepunkte (Farbstifte). Sie markieren mit 5 Punkten pro Person den Faktor, der ihrer Einschätzung nach die Arbeit am relevantesten bestimmt (bei kleineren Gruppen könnte die Faustregel greifen: x Punkte = Anzahl Nennungen geteilt durch 2). Nach Auszählung der Markierungen werden die Karten gemeinsam in eine »Hitliste« gehängt.

Betrachtung: Was fällt auf? Wo hängen die roten, wo die grünen Karten? Woran liegt das? etc.

Input: Typenmodell der Beteiligungs-Faktoren. Den SchülerInnen wird vorgetragen, dass es Bedingungen ihrer Arbeit gibt, die (nicht zuletzt ihrer eigenen Einschätzung nach) hohe Relevanz haben oder geringe Relevanz. Ebenso gibt es unter diesen Faktoren solche, die veränderbar sind, während andere es nicht sind. Somit gibt es folgende Kombinationsmöglichkeiten:
Typ 1: Hohe Relevanz, hohe Veränderbarkeit
Typ 2: Hohe Relevanz, geringe Veränderbarkeit
Typ 3: Geringe Relevanz, hohe Veränderbarkeit
Typ 4: Geringe Relevanz, geringe Veränderbarkeit

In besonderer Weise sind also Faktoren des ersten Typs von Interesse, während Typ 2-Faktoren nur wenig verändert werden können, aber bei strategischen Erwägungen beachtet werden sollten. Bei Typ 3-Faktoren muss geklärt werden, ob ein zufriedenstellendes Aufwand-Nutzen-Verhältnis zu erwarten ist. Bei Typ 4-Faktoren ist selbst dies überflüssig. Im wirklichen Leben gibt es tausend Mischformen. Dennoch gilt die Frage: »Existieren bei unserer SV-Arbeit Typ 1-Faktoren?«

Mit dem dritten Schritt wird darum nach der Einschätzung der Veränderbarkeit der genannten Faktoren gefragt. Falls die »Hitliste« nicht schon an einer Wandzeitung o. ä. hängt, werden Papierstreifen neben ihr befestigt. Es wird ein »Barometer-Strich« rechts neben die Nennungen/Kategorien gemalt, der bei einem

»gar nicht« beginnt und bei einem »sehr« aufhört. Eventuell kann auch die Mitte zwischen den beiden Polen durch eine Senkrechte angezeigt werden. Alle Teilnehmenden bewerten nun mit einem Punkt, für wie veränderbar sie jeden einzelnen genannten Faktor halten. Im Laufe der Betrachtung wird sich herausstellen, an welchen Faktoren es sich für die Gruppe zu arbeiten lohnt bzw. mit welchen sie leben lernen müssen.

Betrachtung: Was fällt auf? Wie werden die roten, wie die grünen Karten berücksichtigt? Woran liegt das? Gibt es Typ 1-Faktoren? etc.



7a.8

»Immer diese Zwiespälte!«

Material: Papier, Farbstifte

Frustrationstoleranz ist die wichtigste Sekundärtugend, die in der Arbeit in geschlossenen Systemen benötigt wird. Annehmen, was nicht zu ändern ist und trotzdem sein Ziel verfolgen, das ist schwer. Ob in Familie oder Schule oder später am Arbeitsplatz: Nicht können wie man will und immer dieses »ABER« lassen einen hilflos in Zwiespälte fallen, die sich einem auf-tun. Es ist gut, innere Stimmen, die einen am Weitergehen hindern, zu externalisieren, also sie deutlich zu Wort kommen zu lassen und ihnen eine Form zu geben (um darauf wie ein Gegenüber zu reagieren).

Impulse

1. Leg dein Ziel als SVler fest! (z. B. »der Schulleitung die Stirn bieten.«)



2. Was spricht dagegen, dass dies klappt? (bitte aufschreiben!)
 3. Welche Form/Erscheinung/Gestalt hat diese innere Stimme, die dagegen spricht? Male sie so, wie sie dir entgegentritt!
 4. Finde etwas, das dir an dieser Gestalt gut gefällt (bitte aufschreiben!) und stell dir vor, sie wäre ein Mitglied deines Freundeskreises. Wie tickt diese/r Freund/in?
 5. Finde heraus, WAS geschehen müsste, damit sich die Gestalt zu einem fairen Abkommen bereiterklärt, bei dem sowohl du als auch sie zum Recht kommen (z. B. ein Minimum an Abstand zu dir).
 6. Überlege, wie dies Mitglied deines Freundeskreises aussieht, nachdem ihr euch geeinigt habt: dreh das Papier um und male die Gestalt (mit allen Veränderungen) noch einmal!
- Fakultative Präsentation. Gespräch im Plenum.

7a.9

4-Step

Die Methode dient der genauen Klärung eines gegenwärtigen Zustandes und seiner Veränderung in Richtung Zukunft durch vier Schritte, die nach AKSL:

1. Aufgabe und Anliegen: Was ist jetzt?/Worum geht es genau?/Probleme (»Wo stehen wir als SV gerade?«)
2. Kompetenzen und Kraftreserven: Was brauche ich, um die Aufgabe zu lösen? (»Was macht uns als SV stark/handlungsfähig?«)
3. Strategie und Schritte: Wie werde ich im Einzelnen vorgehen? (»Wer macht was? Mit wem? Bis wann?«)
4. Lösung und Evaluation: Woran werden wir erkennen, dass wir die Ziele erreicht haben? (»... dass wir als SV eine Position an der Schule haben?«)

b. Prozess und Ergebnis

Ziele

Vielen SVs fehlt ein Instrumentarium zur Erhebung von lohnenden Aufgaben sowie zu deren Planung und Durchführung. Der zweite Programmblock thematisiert die konkrete Entwicklung von Projekten. Hier werden den SchülerInnen problembewusste und zielorientierte Herangehensweisen sowie mögliche Erarbeitungsmethoden nahe gebracht. Die SchülervertreterInnen sollen den zeitlichen Aspekt von Arbeitsphasen und realistische Erwartungen daran einschätzen lernen, d. h. dem Prozess der eigenen Arbeit vertrauen lernen. Fragen nach Gelingen und Erfolg einer Maßnahme runden die Veranstaltung ab.

Methoden

O

Zur Methodik der Anfangsphase s. u. Extra 1.

7b.1

4-Step

Diese einfache Methode ist bekannt aus dem ersten SV-Seminar. Sie kann in jedem Gruppen-



prozess schnell eingesetzt werden. Hier wird sie aufgegriffen, um an ihr exemplarisch Projektentwicklung kennen zu lernen. Bevor die Teilnehmenden ein eigenes Projekt ins Auge fassen, können sie die Methode einüben, indem sie das SV-Seminar und sein Thema als Fragestellung nehmen.

Wenn dieser Arbeitsgang in Kleingruppen geschieht, kann hinterher verglichen werden, zu was für verschiedenen Ergebnissen man kommen kann.

Durch die vier Schritte wird wie immer nach »AKSL« gefragt:

1. Aufgabe/Anliegen: Worum geht es genau? (hier z. B.: »Im Seminar lohnende SV-Projekte finden und planen.«)
2. Kompetenzen/Kraftreserven: Was brauche

Programm

1. Tag

- 90 Min. Kennenlernen, Einführung, Erwartungen an das Seminar
Methode: Gespräch, soziometrische Übungen (O)
- 90 Min. Methoden der Projektentwicklung (1)
Methode: 4-step (7b.1)
- 90 Min. Ohne Frust für andere etwas tun: Leitungsverhalten
Methode: Arbeitsblatt oder Vortrag (7b.2)

2. Tag

- 120 Min. Schrittfolgen (»Was ich in der Schule verändern kann ... und was nicht.«)
Methode: Skalierung (7b.3), Gespräch
- 240 Min. Methoden der Projektentwicklung (2)
Methode: Open Space (7b.4)

3. Tag

- 60 Min. evtl. Abschluss des open space
- 60 Min. Lösung/Evaluation
Methode: Zieleinlauf (7b.5)
- 60 Min. Schlussrunde, Feedback

ich, um die Aufgabe zum Ziel zu bringen? (hier z. B.: »Zusammenhalt in der Gruppe, konsequente/flexible Leitung« ...)

3. Strategie/Schritte: Wie im Einzelnen werde ich vorgehen? (hier z. B.: 1. Motivation, 2. Selbstreflexion und Spontaneität, 3. Wertschätzung)
4. Lösung (Woran werden ich und die Schule erkennen, dass mein Anliegen bzw. das Ziel erreicht ist?) (hier z. B.: »Ich gehe mit einem ab morgen durchführbaren Plan für ein SV-Projekt nach Hause.«)

Andere 4-steps können sein:

1. Wo genau liegt das Problem?
2. Was habe ich bisher getan?
3. Was war daran unproduktiv?
4. Was möchte ich in Zukunft probieren? u.ä.

7b.2

Leitungsverhalten

Material: Arbeitsblatt oder Tafel/Wandzeitung zur Visualisierung, Klebepunkte bzw. Stifte

Ohne Frust für andere etwas zu tun, das hängt immer davon ab, wie jemand sich selbst in der Leitungsrolle erlebt bzw. welches Verhalten er oder sie für angemessen hält. Ein Koordinatenkreuz wird aufgemalt. »Lenken – gewähren lassen« bzw. »Ablehnung zeigen – Zuneigung zeigen« stehen einander gegenüber. Eine Reihe von Situationen wird dargestellt, nach jeder markieren alle Teilnehmenden mit einem Punkt im Koordinatensystem, wie sie das Leitungsverhalten empfunden haben, indem sie zwischen den angegebenen Optionen abwägen. Wird in Kleingruppen gearbeitet (Zeitbegrenzung einfügen!) können die Optionen als solche

intensiver bearbeitet werden. Präsentation im Plenum. Weiterführender Gedanke: Was will ich selbst durch mein Leitungsverhalten erreichen?

Situationen:

1. Eine Gruppe Freiwilliger malt den Aufenthaltsraum der Schüler neu aus. Marie malt Zierstreifen um die Fenster. Sie geraten ihr ein bisschen schief. Die SVlerin: »Na, Marie, geradeaus malen ist auch nicht deine Stärke!«
2. Die SV-Gruppe besteht erst seit drei Wochen. Der Sprecher bringt einen Karton Schokoküsse mit: »Bitte, bedient euch!«. Das tun die anderen, ein paar bedienen sich so schnell, dass die übrigen den Rest teilen müssen; zwei Nachzügler gehen leer aus.

3. Die SV organisiert einen Tagesausflug für jüngere SchülerInnen. Nach einem ereignisreichen Tag wandert die Gruppe müde nach Hause. Die Spitzenreiter mit einer älteren SVlerin sind schon um die nächste Biegung im Wald verschwunden, als bei den Nachzüglern ein Junge streikt: »Ich geh nicht mehr weiter!«. Er setzt sich auf einen Baumstamm am Weg. Es ist schon spät, zum Treffpunkt wird die Gruppe sich sowieso verspäten. Und jetzt noch das! Der Leiter drängt zum Weitergehen. Schließlich reißt ihm die Geduld. Er versetzt dem Jungen einen – nicht sanften – Tritt. Die anderen meutern: »Jetzt gehen wir auch nicht weiter ...!«

4. Schülervorstellung eines Films im Kino. Eine Gruppe von Schülerinnen ist schon unterwegs, ein älterer SVler ist dabei. Obwohl eine Fußgängerampel Rot zeigt, gehen zwei Mädchen trotzdem auf die Fahrbahn. Blitzschnell packt

der SVler zu und zieht die Mädchen auf den Bürgersteig zurück:

»Ja seid ihr verrückt, wenn jetzt ein Auto gekommen wäre! Zum Überfahren seid ihr mir zu schade!« schreit er.

7b.3

Skalierung

Material: Großformatiger Papierbogen (Tapetenrolle), Papierstreifen oder Karten, Klebepunkte oder Filzstifte

»Wo können wir als SV mitmachen?« Eine skalierende, d. h. Rangfolgen und

Wertigkeiten verdeutlichende Übung zu diesem Thema kann sich anschließen. Schulische Beteiligungsbereiche entsprechend der Aus-

gangsfrage werden von den Teilnehmenden auf Papier/auf Karten geschrieben. Sollten aus der im ersten SV-Seminar vorausgegangenen Mindmap Ergebnisse der Teilnehmenden zu übernehmen sein, hat dies selbstverständlich Vorrang. Ansonsten könnten z. B. folgende Beteiligungsbereiche aufgeschrieben werden (nach Michael Freitag, Uni Lüneburg):

1. Gestaltung der Pausen- und Aufenthaltsorte
2. Entwicklung des Schulprogramms
3. Gestaltung des Angebots von Kiosk (und Mensa)
4. Beurteilung von LehrerInnen
5. Organisation von Ausflügen und Schulveranstaltungen
6. Erstellung der Schulordnung
7. Entscheidung über Strafen für einzelne SchülerInnen
8. Wahl des Sitzplatzes in der Klasse
9. Einstellung von LehrerInnen
10. Terminwahl für Klassenarbeiten und Klausuren
11. Entscheidung über die Versetzung einzelner SchülerInnen
12. Auswahl von SchulleiterInnen/13. Auswahl des Unterrichtsstoffs/14. Notengebung/15. Entscheidung, welche Lehrkräfte in einer Klasse unterrichten.

7b.4

Open Space

Material: Papier, Stifte, Verfahrensweise auf Wandzeitung visualisiert

Vorbereiteten und geleiteten Tagungsmethoden

gegenüber ist open space eine Wohltat und auch das effektivere Vorgehen, weil man nicht einem vorgegebenem Programm gerecht werden muss, das auf alle ein bisschen, doch auf niemanden richtig passt. Auch Schülerinnen und Schüler können gut mit dieser Methode umgehen. Voraussetzung für das Gelingen ist das möglichst konkrete Benennen relevanter Anliegen bzw. Vorhaben. Auf dem »Marktplatz« der Anliegen (s. 7b.3) trägt sich jede und jeder dort ein, wo sie bzw. er mitmachen möchte. Nach dem »Marktplatz« wird das Verfahren erläutert und die Regeln werden sichtbar gemacht. Manche Gruppen arbeiten mit fünf, andere mit 37, andere mit zwei Personen. Manche TeilnehmerInnen »hummeln« von Gruppe zu Gruppe.

Alle Gruppen organisieren sich selbst (s. Verfahren). Essenszeiten sind natürliche Pausen-



zeiten. Eine – auch kulinarische – Gestaltung des »Marktplatzes« fördert Motivation und Kreativität. Sollte die Methode am Tagesende nicht abgeschlossen sein, ist ein gemeinsamer Schlusspunkt mit allen im Kreis zu setzen. Die Ergebnisse jeder Gruppe werden allen an einer Nachrichtenwand zugänglich gemacht bzw. am Ende gegenseitig vorgestellt.



Das Verfahren im open space:

• Vier Grundsätze:

1. Die da sind, sind genau die Richtigen.
 2. Es fängt an, wenn die Zeit reif ist.
 3. Was auch immer geschieht: es ist das Einzige, das geschehen konnte.
 4. Vorbei ist vorbei ... Nicht vorbei ist nicht vorbei.
- Ein Gesetz – »Das Gesetz der Füße«:

- A. Ich ehre die Gruppe mit meiner Abwesenheit, wenn ich weder etwas lernen noch etwas beitragen kann.
- B. Ich trage allein die Verantwortung dafür und bestimme, wo und wie lange ich mich beteilige.
- C. Diese Haltung ist im open space gesetzlich vorgeschrieben, also mehr also nur erlaubt, auch wenn sie mich, andere, den Vorgesetzten oder den Leiter völlig aus der Fassung bringt.

• Zwei Erscheinungen:

1. Hummeln
Sie brummen von Gruppe zu Gruppe, stauben ab, hinterlassen kostbaren Staub, bestäuben und befruchten die Gespräche wechselseitig. Wenn eine Hummel zu Besuch kommt, herzlich aufnehmen, sie ist eine Bereicherung.

2. Schmetterlinge

Sie sind unentschlossen, wissen anscheinend nicht so richtig, in was für eine Veranstaltung sie geraten sind. Sie schillern still irgendwo, tanken auf, werden ganz aktiv, wenn sie angewärmt sind.

7b.5

Zieleinlauf

Material: Karten/Papier, Klebepunkte/Stifte, Stück Paketband

Die große Evaluationsmethode der Fragebogenerhebung wird man hier nicht leisten können. Aber in kleinerem Rahmen geht es doch: Alle Ziele des Prozesses einer Projekterarbeitung (hier: des Seminars) werden noch einmal auf Karten oder Papier geschrieben. Hierbei werden Teilziele von übergeordneten Zielen unterschieden. Durch Punktbewertung werden die Ziele markiert, die die Teilnehmenden als erreicht empfinden. Kriterien sollen sein: Erreichbarkeit, Messbarkeit, Glaubhaftigkeit, Kontrollierbarkeit ... Aus den bewerteten Karten wird eine Reihenfolge gelegt. Gemeinsam legt die Gruppe den Ort auf dieser Reihung fest, an dem ein gespanntes Stück Paketband die Ziellinie darstellt. So wird sichtbar, was erreicht und was noch offen ist.



Die folgenden beiden Seminare wurden mit großem Erfolg durchgeführt. Sie sind jedoch stark abhängig von Referenten bzw. den Beratungskompetenzen der Leitung. Insofern ist es schwer, sie direkt zu übernehmen und anzuwenden. Daher werden die Seminarabläufe hier nicht als Praxismodelle ausgearbeitet dargestellt, sondern sie dienen der Anregung und Veranschaulichung, dass und wie auf Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern auch außerschulisch konkret reagiert werden kann.

8. Thema: Eine Prüfung bestehen Vom Umgang mit Prüfungsangst

Ziele

Herausgefordert sein eine Prüfung zu bestehen – und diese Herausforderung anzunehmen – das bedeutet für viele Jugendliche Arbeit an sich selbst. Immer häufiger kommen Jugendliche, die Abitur machen wollen, nicht aus Milieus, in denen zielorientiert daraufhin erzogen wird oder das Ablegen solch einer Prüfung familiäre Tradition ist. Das Seminar bezieht sich inhaltlich auf die Situation der mündlichen Prüfung. Es fokussiert und trainiert die kommunikativen Aspekte des Prüfungsverhaltens. Darüber hinaus fragt es nach den Selbstbildern, mit denen die Schülerinnen und Schüler auftreten. Gemeinsam erarbeitet die Gruppe Wege zum Finden von Selbstbildern, die zum Bestehen einer Prüfung hilfreich sind.

9. Thema »Abi – jetzt pack ich 's!« Lernwoche für Jahrgang 13

Ziele

»Dreizehn Jahre lang hat die Schule dir einen Lernrahmen gegeben – und plötzlich stehst du allein da. Du hast dein Abi vor dir und willst zeigen, was du kannst. Nur: wie schaffst du das?! Vieles hängt am Zeitmanagement. Das Lernen braucht eben einen guten Rahmen. Nichts als Stress im Abitur – das muss nicht sein. Du kannst eine Woche lang in einer schönen Villa in Hildesheim in ruhiger Atmosphäre mit anderen lernen, die das gleiche Ziel haben wie du: Abitur. Diese Woche bietet dir einen festen Zeitplan für Arbeit und Freizeit. Inhalte und Pensum nimmst du dir selbst vor, entweder am eigenen Schreibtisch oder zusammen mit anderen. Gemeinsam mit anderen werden die

Programm

1. Tag

60 Min. Kennenlernen, Einführung, Vorerfahrungen
Methode: Mindmap, Gespräch, soziometrische Übungen
60 Min. Fortsetzung

2. Tag

90 Min. »Wer ist der Prüfer – und wer bin dann ich?«
Über das Benennen von Selbstbildern in Prüfungssituationen
Methode: Malübung, Gespräch
60 Min. »Passt das Bild zu mir?«
Über den Ursprung von Selbsteinschätzungen
Methode: Stillarbeit
120 Min. »Wie sich das Selbstbild anfühlt ...«
Methode: Theaterpädagogische Übungen
90 Min. »Find yourself« – Besinnungsphase
Methode: Fantasiereise, Bewegungsmeditation

3. Tag

90 Min. Alternativen zum Selbstbild wahrnehmen
Methode: Theaterpädagogische Übungen
60 Min. Kommunikationsaspekte einer mündlichen Prüfung
Methode: Vortrag und Übungen
120 Min. Umsetzung in Prüfungssimulationen
Methode: Rollenspiel in Teilgruppen
90 Min. »Find yourself« – Besinnungsphase
Methode: Fantasiereise, Bewegungsmeditation

4. Tag

90 Min. (Weiter-) Arbeit an liegen gebliebenen Themen
60 Min. Schlussrunde, Feedback

die Freizeitphasen verbracht. Du bekommst Rückendeckung durch die Möglichkeit zum persönlichen Gespräch, durch Klärung von Fragen zu Prüfungsstress und Prüfungsangst und indem du lernst, dich zu entspannen.« Die Abi-Lernwoche bietet vor allem dies: Zeitrahmen und Tagesrhythmus in entspannter Atmosphäre. Die Inhalte bringen die Teilnehmenden selbst in Form des Materials mit, das sie während der Woche für ihr Abitur vorbereiten. Wichtig ist deshalb, dass alle einen eigenen Schreibtisch haben und zumindest in Doppelzimmern untergebracht werden können. Die von der Leitung gestalteten Tagesangebote kommen inhaltlich im Wesentlichen aus »Sich finden und sich zeigen« und »Eine Prüfung bestehen« (siehe dort). Auf eine detaillierte Beschreibung des Angebotsbereiches wird hier deshalb verzichtet. Zudem kommt es in der Abi-Lernwoche stärker als bei Seminaren, die gemeinsam verabredete Inhalte thematisieren, auf die Gestaltung der Freizeit (besonders abends) an. Sportliche Aktionen am Beginn und Ende der Arbeitphasen sollten nicht fehlen. Sehr wichtig sind die gemeinsamen Mahlzeiten, die immer etwas Besonderes bereithalten dürfen.

DISCOVER!

THEMEN-SEMINARE

10. Thema: Wissenschaft und Glaube

Ziele

Besonders für nicht-kirchlich sozialisierte Jugendliche ist es spannend, erkenntnistheoretische Grundsätze nach religiösen Momenten abzuklopfen. »Sind wir allein? Wenn nicht: Existiert dann Gott? Falls ja: Glaube ich dann an ihn? Was sagt die Wissenschaft?« Was das Thema den Schülerinnen und Schülern persönlich bedeuten kann, kommt mit dem, was ihnen in der Schule dazu angeboten wird, oft nicht zur Deckung, weil es nicht Aufgabe der Schule ist, den missionarischen Weg bzw. den der Verkündigung zu gehen, hier jedoch Schnittmengen liegen. Das Seminar hat darum seinen Schwerpunkt in einer jugendgemäßen methodischen und medialen Umsetzung der Thematik. Es will die Fragestellung komprimiert auf den Punkt bringen und die Jugendlichen dazu ermuntern, das Befolgen (falscher) Alternativen (s.o.) im Ausschlussverfahren aufzugeben und im Wahrnehmen religiöser Weltdeutungen offener zu werden.



Methoden

O

Zur Methodik der Anfangsphase s. u. Extra 1.

10.1

Partner finden

Material: Papierbögen und Filzschreiber. Zettelpaare in Anzahl der Teilnehmer mit je einem Teil von zum Thema passenden Doppelwörtern. Bei ungerader Zahl von Teilnehmenden wird ein Zettelpaar mehr vorbereitet. wie z. B.:

Programm

- 45 Min. Kennenlernen, Vorerfahrungen, Einführung ins Programm
Methode: Soziometrische Übungen (O), Partner finden (10.1)
- 140 Min. Glaube und Wissenschaft im Film »Contact«
Methode: Filmsichtung (10.2)
- 120 Min. Zwischen Himmel und Erde
Methode: Filmerarbeitung (10.3)
- 30 Min. Schlussrunde und Feedback

Lebens-Lauf, Beweis-Mittel, Deutungs-Ebene, Erkenntnis-Theorie, Sciencefiction-Film, Alien-Gestalt, Glaubens-Gewissheit, Wissenschafts-Glaube, Gedanken-Experiment, Zeit-Maschine, Erklärungs-Versuch, Weltraum-Flug ...

Zur Aufteilung der Gruppe in je zwei Partner werden alle Papierstreifen auf dem Boden verstreut. Alle nehmen sich einen Streifen mit einem Wort. Sie müssen so lange nach ihrem Partnerwort suchen, bis alle mit dem Doppelwort, das entsteht, inhaltlich zufrieden sind. Gibt es irgendwo Unstimmigkeiten, müssen alle weitersuchen. Die Partner haben nun die Aufgabe, als Werbetexter zu denken: »Wenn ihr zu diesem Doppelwort etwas auf ein T-Shirt drucken dürft: Was würdet ihr schreiben?« Das gemeinsam Erarbeitete wird sichtbar auf einen Papierbogen geschrieben und an die Wand gehängt. Vorstellung im Plenum.

10.2

Filmsichtung

Ein ungewöhnlicher Film aus dem Sciencefiction-Genre: Gibt es einen Glauben an Gott in einer Welt der Wissenschaft? Statt auf Aliens und Weltraumschlachten konzentriert sich »Contact« auf diese Grundfrage. Für die Wissenschaftlerin Ellie liegt die Antwort auf die Frage nach dem Sinn unserer Existenz in der Unendlichkeit des Weltraumes, in den sie mit gigantischen Radioteleskopen hineinhört. Eines Tages kommt die Gelegenheit zum Kontakt mit Außerirdischen ... Doch am Ende ihrer Suche hat Ellie mehr Fragen als Antworten, und keinerlei Beweise. Damit wird sie plötzlich dem Theologen Palmer, ihrem Freund, den sie immer ein bisschen belächelt, ähnlich. Auf diese Weise hat er immer von Gott gesprochen: lauter Fragen und keine Beweise.

Contact

Regie: Robert Zemeckis

USA 1997

10.3

Zur Methodik der Film-Erarbeitung

s. u. Extra 3.

11. Thema: Fundamentalismus

Ziele

Unabhängig von der kirchlichen Sozialisation: Für alle Jugendliche ist es eine große Herausforderung, sich mit der Existenz und Bedeutung fundamentalen gesellschaftlicher Systeme auseinander zu setzen. In einer Welt, in der Individualismus und Belieblichkeit einen großen Sog ausüben, müssen das Beharren auf »Wahrheit« und eine daraus folgernde Gewaltbereitschaft Abwehr erzeugen. Der erste Impuls, den Fundamentalismus nach religiösen Momenten zu befragen, und damit die Religionsausübung grundsätzlich unter Fundamentalismusverdacht zu stellen, liegt ebenfalls nahe. Das Thema ist jedoch so zu stellen, dass vor allem die unselige Gleichsetzung von Islam und Fundamentalismus vermieden werden kann.

Das Seminar fragt daher nach Erfahrungen fundamentalen Einstellungen der Jugendlichen in ihrer eigenen Welt. Es betont den Alltagscharakter, die Notwendigkeit unumstößlicher Grundlagen im Leben des Menschen. Die Jugendlichen lernen, dass Fundamentalismus eine von spezifischen Inhalten unabhängige Lebenshaltung ist, und ein eher soziologisches Phänomen darstellt als ein politisches oder religiöses. Das Gespräch mit dem Fundamentalismus zu führen, setzt voraus, selbst ein Fundament zu besitzen. Über die Besonderheit, dieses Gespräch auf offizieller Ebene führen zu können, informiert ein Referat.

Das Seminar hat einen Schwerpunkt in der jugendgemäßen methodischen und medialen Umsetzung und Erarbeitung der Thematik. Es will die Fragestellung erfahrungsbezogen auf den Punkt bringen und die Jugendlichen dazu ermuntern, differenziert über die Thematik nachzudenken.

Methoden

O

Zur Methodik der Anfangsphase s. u. Extra 1.

11.1

»Was ist dir wichtig?«

Material: Karten/Papier, Stifte, ein Stück Seil, vorbereitete Plakate: »Ich würde alles tun, um diese Sache zu verteidigen. Das ist für mich oberstes Gebot.« – »Ich setze mich dafür nur ein, solange ich nicht eines Besseren belehrt werde. Unter Vorbehalt.« – »Ich würde nichts tun, um diese Sache zu verteidigen. Sie muss von alleine da sein. Dafür gibt es viele Gründe

Programm

- 45 Min. Kennenlernen, Vorerfahrungen, Einführung ins Programm
Methode: Soziometrische Übungen (O) »Was ist dir wichtig?« (11.1)
- 30 Min. »Nicht stolpern in diesem Leben« (Heinz von Foerster)
Methode: »Komfortzone – Panikzone« (11.2)
- 60 Min. Im Dialog.
Methode: Referat und Gespräch (11.3)
- 105 Min. Dualismus und Selektivität als Lebensprinzipien: Der Film »Chocolat«
Methode: Filmsichtung (11.4)
- 100 Min. Fundamente im eigenen Leben
Methode: Filmerarbeitung (11.5)
- 30 Min. Schlussrunde und Feedback

...«

Jedem ist irgendwas wichtig. Jeder Mensch lebt von ideellen, nicht-materiellen Dingen, besser Werten. Die Teilnehmenden schreiben auf eine Karte, was für sie das Eine wichtigste im Leben ist! Sie sollen gleichzeitig überlegen, welchen Einsatz sie dafür geben würden, wie weit sie dafür zu gehen bereit sind. Auf dem Boden wird das Seil in eine Linie gelegt. Anfang, Ende und Mitte werden durch die Plakate markiert. Alle Karten werden so abgelegt, wie es dem Wichtigkeitsempfinden der/des Einzelnen entspricht. Statt auf dem Boden kann die Visualisierung auch an der Wand stattfinden. Vorstellung im Plenum.

11.2

»Komfortzone – Panikzone«

Material: Seil, mit dem eine Abgrenzung zwischen zwei Bereichen markiert wird (z. B. zwei Kreise nebeneinander). Ein Bereich wird mit »P« (Panikzone) markiert, der andere mit »K« (Komfortzone). Papier, Stifte

Die Teilnehmenden werden gebeten, auf Fragen/Aussagen zu reagieren, indem sie sich in die Panikzone bzw. Komfortzone stellen. Auf einem Blatt Papier markieren sie, wie oft sie in welcher Zone standen. Am Ende der Frageliste setzen sich alle in die Zone, in der sie am häufigsten standen. Diskussion des Ergebnisses im Plenum. Achtung bei der Diskussion: Die Fragen sind so gestellt, dass die Komfortzone eher Merkmale fundamentaler Lebensbedürfnisse repräsentiert. Ziel ist hier, unser Bedürfnis nach klaren Fundamenten zu sehen und wie schwierig es ist, mit Komplexität und Uneindeutigkeit zu leben. Ziel ist hier nicht, denen in der Komfortzone das Etikett »Fundamentalist« anzuheften.

Fragen/Aussagen:

1. Zu einer festen, abgeschlossenen Gruppe zu gehören, das bedeutet für mich Komfort/Panik.
2. Feste Regeln/Verhaltensweisen, die alle einhalten müssen, das bedeutet für mich Komfort/Panik.

3. Richtig böse Menschen haben den Tod verdient. Dieser Gedanke fühlt sich an wie Komfort/Panik.
4. Erinner dich an eine Situation, in der du ohne Irrtum Recht hattest, aber andere dir nicht glaubten. Diese Erinnerung fühlt sich an wie Komfort/Panik.
5. Manche Leute sind sich sicher, dass es richtig ist, so zu leben, wie sie es tun. Sie berufen sich aber nicht auf sich selbst. Diese Beobachtung weckt in mir Komfort/Panik.
6. Wenn man sich umsieht (in den Nachrichten oder so), fragt man sich oft: Wie lange soll das noch so weitergehen? Wenn man dem allem ein Ende machen könnte, fände ich das Komfort/Panik.
7. Die Wirtschaft muss den Schulen deutlich sagen, was sie von zukünftigen Absolventen verlangt. Das bedeutet für mich Komfort/Panik.
8. Die gute alte Zeit, das klingt wie Komfort/Panik.
9. Moses, Lenin, Jesus, Buddha, Mohammed – alles eine Soße! Abschaffen, das wäre für mich Komfort/Panik.
10. Ich gehöre zu den Guten! Ja = Komfort, Nein = Panik.
11. Wer für alles offen ist, kann nicht ganz dicht sein! Ja = Komfort, Nein = Panik.
12. Hören die Fragen denn nie auf? Irgendwann muss Schluss damit sein! Diese Hoffnung bedeutet mir Komfort/Panik.
13. Mein Lebenswandel ist die Summe verschiedener Grundsätze. Grundsätze sind wichtiger als Möglichkeiten. Ja = Komfort, Nein = Panik.
14. So ist das eben: Es gibt Normal und Unnormal. Das bedeutet für mich Komfort/Panik.
15. Spalter sind ätzend! Da darf man keine Rücksicht nehmen! Ja = Komfort, Nein = Panik.
16. Im Leben gibt es zu viele Widersprüche. Nur in der Eindeutigkeit sind wir geborgen. Diese Beobachtung weckt in mir Komfort/Panik.

11.3 Referat

Im schulischen Unterricht ist ein Gast immer eine Ausnahme und darum ein Höhepunkt für eine Lerngruppe. Ein Referat im Schülerseminar riecht dagegen immer nach Schule ... wenn die Lerngruppe sich nicht außerhalb der Schule befinden würde. Die Erfahrung zeigt, dass es tatsächlich mit dem Ort des Lernens zu tun hat, ob sich Jugendliche freiwillig einem Referat zuwenden und für ein Gespräch offen sind. Förderlich ist zudem, wenn die Jugendlichen das Gefühl bekommen, einer Person

begegnet zu sein, und dass diese Person sie mit der Weitergabe von Informationen »ehrt«, indem sie von ihrer laufenden Arbeit, ihrem »inhaltlichen Alltag« berichtet. Ich möchte an dieser Stelle Mut machen, die Fachstellen in der Landeskirche zu den verschiedenen Themen wahrzunehmen und die Kompetenzen von dort abzurufen und Jugendlichen zugänglich zu machen. Für die Fundamentalismus-Seminare waren dies konkret die Arbeitsstelle für Weltanschauungsfragen im HKD, Hannover sowie die Studienleitung der Ev. Akademie, Loccum.

11.4 Filmsichtung

An »Chocolat« können exemplarisch Dualismus und Selektivität als Merkmale fundamentaler Lebenshaltungen gezeigt werden. In ein französisches Dorf mit strengen gesellschaftlichen Normen kommt die unverheiratete Vianne mit ihrer Tochter. In das puritanische, klare Leben, in dem jeder weiß, was von ihm erwartet wird, platzt die Sinnlichkeit in Form von Schokolade hinein, die Vianne zubereitet und verkauft. Gut gegen böse. Deutliche Abgrenzung gegen Andersartige. Das Fundament der Regeln gegen das Fundament des Genusses. Kann Vianne bestehen? Wird die Dorfgemeinschaft zerbrechen? Der Film versucht Religion und Bigotterie zu benennen aber auch zu unterscheiden. Er fragt nach Beständigkeit und dem Wandel von Lebensläufen. Sowohl Vianne als auch die Dorfbewohner müssen am Ende Zugeständnisse machen.

Chocolat
Regie: Lasse Hallström
USA 2000

11.5 Zur Methodik der Film-Erarbeitung s. u. Extra 3.

12. Thema: Kultort Kino – Jesus auf der Leinwand

Ziele

Seit vielen Jahren gibt es im Kino Filme zu sehen, die mit den monumentalen Bibelverfilmungen wenig gemein haben und doch in Inhalt oder Bildsprache stark an religiöse Motive angelehnt sind. Erlöserfiguren (z.B. im »Terminator«), Endzeitgemälde (z.B. »Das siebte Zeichen«), Schuldverständnis (z.B. »Seven«) oder bestimmte Gotteserfahrungen (etwa in der »Truman Show«) sind immer wieder Motive, mit denen Hollywood sein Publikum packt. Jugendliche konsumieren die Bilder, können aber nicht nach ihren biblischen Ursprüngen fragen, ja, sie bestreiten diese Bezüge und Ursprünge oft sogar, denn sie sehen sie nicht.

Das Seminar will für die Bedeutung biblischer Bilder in unserer Alltagskultur sensibilisieren. Es bietet Gelegenheit, eine Sichtung ausgewählter Filme durchzuführen und exemplarisch die Verwendung biblischer Motive herauszuarbeiten. Die SchülerInnen werden ferner ermutigt, Filme nicht nur zu konsumieren, sondern ihren deutungsfähigen Gehalt zu erkennen und zu nutzen. Das Seminar macht grundsätzliche Arbeitsweisen der Filmkultur für Jugendliche erkennbar und zeigt darüber hinaus Möglichkeiten zum Finden und Begründen von differenzierten religions- und kulturkritischen Standpunkten auf.

Methoden

O
Zur Methodik der Anfangsphase s. u. Extra 1.

12.1

Videosichtung

Madonna hat mit religiöser Thematik in ihren Songtexten und Videos Staub aufgewirbelt. Hier scheint sie selbst in Gefahr, brennende Kreuze lassen an den Ku-Klux-Klan denken, sie flüchtet sich in eine Kirche. Dort dämmert ihr, was geschah: Anklage eines unschuldig Verfolgten, Verrat, Verhaftung, ihre eigene Zeugenschaft. Den Unschuldigen findet sie in der Kirche wieder: Als Jesus-Figur. Und Jesus ist schwarz. Madonna befreit Jesus aus der Gebetsnische. Sie erwirkt auch die Freilassung des Unschuldigen. Eine Feier mit Gospelchor steht am Ende. Der Vorhang schließt sich ... vor einem Passionsspiel?

Die mehrfache Sichtung des Videos bietet sich an, um die verschiedenen Ebenen erkennen zu können. Zwischen den Sichtungen dienen Murnelgruppen (vier- bis fünfminütiges Zusammensetzen zu dritt oder viert) dem Austausch über das, was spontan beim Zusehen hängen geblieben ist.
Madonna
Like a Prayer (1989)
aus: The Immaculate Collection
USA 1999 (DVD)

12.2

Standbild/Foto
Polaroid-Fotos sind keine ganz billige Sache, aber



ihr Vorteil liegt in der Möglichkeit, darstellerisch Erarbeitetes umgehend festzuhalten und zur Weiterarbeit nutzbar zu machen.

In Kleingruppen von etwa vier Teilnehmenden reflektieren die Jugendlichen die wahrgenommene Jesusdarstellung. Ihre Aufgabe ist es, ihrer Wahrnehmung einen Namen zu geben und davon ausgehend eine denkmalartige Skulptur, ein Standbild zu entwickeln. Es sollen möglichst alle Gruppenmitglieder auf dem Polaroid zu sehen sein. Die Bilder werden im Plenum vorgestellt und miteinander verglichen. Bei weiteren Standbild/Foto-Runden schließt sich der Vergleich mit den früheren Aufnahme-Runden an.

Programm

1. Tag

- 45 Min. Kennenlernen, Vorerfahrungen, Einführung ins Programm
Methode: Soziometrische Übungen (O)
- 30 Min. Schick und Schock in den 80ern: Madonna in »Like a Prayer«
Methode: Videosichtung (12.1), Gespräch
- 60 Min. Jesusdarstellung in »Like a Prayer«
Methode: Videoerarbeitung durch Standbild/Foto (12.2)
- 150 Min. Jesus in Hollywood: »König der Könige«
Methode: Filmsichtung (12.3)

2. Tag

- 90 Min. Jesusdarstellung in »König der Könige«
Methode: Filmerarbeitung durch Betrachtungsschema (s. Extra 20) und Standbild/Foto (12.2)
- 90 Min. Kreative Umsetzung: Die Darstellung des Unzeigbaren
Methode: »Drehbuchautor« (12.4)
- 60 Min. Kreative Umsetzung (Forts.)
- 120 Min. Ein Werk der Erlösung? Der Film »Heaven«
Methode: Filmsichtung (12.5)

3. Tag

- 120 Min. Jesusdarstellung in »Heaven«
Methode: Filmerarbeitung durch Stufenmodell (s. Extra 20) und Standbild/Foto (12.2)
- 60 Min. Schlussrunde, Feedback



12.3

Filmsichtung

Was sagen uns die Evangelien von Jesus? Welche Bilder von ihm setzen diese Information frei? Der klassische Monumentalfilm »König der Könige« ist ein Beispiel für eine an traditionellen Bildmustern orientierte Darstellung Jesu. Höchst erstaunlich ist die Bereitschaft, mit der Jugendliche diesen »ollen Schinken« ansehen. Doch im Film findet eine Deutung des Geschehens kaum statt, daher bekommen die filmischen Gestaltungsmerkmale starkes Gewicht. Eine erste Auswertung mit dem Beobachtungsschema (s. Extra 3) bietet sich darum an. Dann folgt Standbild/Foto.

König der Könige

Regie: Nicolas Ray

Dauer: 147 Min.

USA 1960



12.4

»Drehbuchautor«

Zur Vorbereitung dieser Kreativphase ist es gut, wenn die Gruppe anhand ihres Wissensstandes und der bisher gesichteten filmischen Umsetzungen »Jesus-Themen« zusammenträgt. Da

die Arbeit an theologischen Topos sprachlich nicht zu erwarten ist, geht es also um das Benennen von allgemeinen christlich-religiösen Sachverhalten und Schlagwörtern in Form einer Mindmap. So kann von »Vergebung« über »Nägel« bis »Sandalen« alles dabei sein. Die Aufgabe: »Du bist Drehbuchautor. Erarbeite einen Video-Clip mit einem Jesus-Thema. Der Clip soll in der Gegenwart spielen. Du kannst ein Storyboard/Konzept dafür schreiben oder eine konkrete Szene.« Geplant ist die Präsentation der Ergebnisse in einer gespielten Pressekonferenz. Die Erfahrung zeigt jedoch, dass die meisten Gruppen statt konzeptionell lieber konkret arbeiten, d.h. an einer ausgearbeiteten Szene, die sie dann auch gerne (statt Pressekonferenz) vorspielen. Applaus nicht vergessen!



12.5

Filmsichtung

Der Himmel ist eine Kamera. Immer wieder zeigt sie in den ersten Minuten von »Heaven« den Blick von oben auf eine kalte, eintönig schachbrettartige Stadt. Die junge Philippa tötet dort durch einen Zufall statt eines Drogendealers vier unschuldige Menschen. Sie stellt sich der Polizei, ist am Boden zerstört als sie das Ergebnis ihrer Tat begreift, ihre Lage ist hoffnungslos. Doch zum Glück gibt es den jungen Polizisten Filippo, einen Menschen mit reinem Herzen, der sich grundlos in sie verliebt und mit ihr flieht. Diese Befreiung führt sie zum Ursprünglichen zurück, zur Kindheit, zur Einfachheit, zum Baum der Erkenntnis. Selbst als sein Vater ihn aufsucht und ihm Hilfe und die eigene Rettung anbietet, bleibt Filippo dabei. Warum tut er, der Philippa zum Gericht führen sollte, das? Filippo als Jesusfigur?

Da es um den Versuch geht, auf der Deutungsebene des Films die »Jesus-Themen« wieder zu erkennen, bietet sich eine Auswertung in Gruppen nach dem Stufenmodell (s. Extra 3) an. Zusammentragen der Ergebnisse im Plenum. Standbild/Foto schließt sich an.

Heaven

Regie: Tom Tykwer

Dauer: 95 Min.

Deutschland, England 2001

13. Thema: Diakoinia! Auswertung von Sozialpraktika

Ziele

Das Sozialpraktikum, das in vielen Schulen obligatorisch durchgeführt wird, schafft Einblicke in die Funktionsweise von Einrichtungen im sozialen Sicherungssystem und lässt die Jugendlichen Begegnungen mit bedürftigen oder randständigen Menschen erleben. Darüber hinaus erkennen die Lernenden ihre Fähigkeit zum Handeln, zur Einfühlung, zum Mitdenken und -fühlen. Dieses und die Tatsache, dass Jugendliche bei ihren Praktika mit schwer zu bewältigenden Themen wie Krankheit und Tod in Kontakt kommen können, verlangt nach einer ausführlichen Auswertung. Das Seminar will neben der Auswertung der individuellen Erfahrungen den Blick der Jugendlichen auf Fragen der Persönlichkeitsbildung durch Mitleid (besser: »compassion«, weil dieses Wort für tätiges, aktives Mitleiden ohne den Beiklang des Bedauerns steht) lenken. Es verhilft zur Einsicht in die Brüchigkeit und Begrenztheit des Lebens, bietet Alternativen zum Glauben an das Ideal des perfekten Menschen an, und betont den Kraftzuwachs durch ein Leben mit den eigenen Grenzen. Die Veranstaltung legt ein Schwergewicht auf die Entwicklung einer aus diesen Zusammenhängen folgender Wertevorstellung.

Methoden

O

Zur Methodik der Anfangsphase s. u. Extra 1.

13.1

»Gefühlsmarkt«

Material: »Gefühlskarten«: Karten bzw. Papierstreifen mit ca. 80 Gefühls- und Gemütszuständen, z.B. erschöpft, aufgekratzt, verständnislos, amüsiert, selbstbewusst, betrogen ...

Die Karten bzw. Papierstreifen sind auf dem Boden verteilt. Alle Mitspielenden suchen sich drei davon aus, die ungefähr ihren aktuellen Gemütszustand wiedergeben und stellen sich damit vor (in freier Form oder in Form einer erzählten Geschichte, in der alle drei Gefühle verwendet werden). Variante 1: Alle Mitspielenden suchen Karten bzw. Papierstreifen, die ihre Erlebnisse während der Praktikumszeit wiedergeben. Variante 2: Jede Person erhält

Programm

1. Tag

- 30 Min. Kennenlernen, Einführung ins Programm
Methode: Soziometrische Übungen (O), »Gefühlsmarkt« (13.1)
- 120 Min. Auswertung 1: Emotionale Erfahrung
Methode: »Pressemeldung« (13.2), »Fieberkurve« (13.3)
- 90 Min. Über den Umgang mit Leid
Methode: »Nähe und Distanz« (13.4)
- 90 Min. Mitleid, Compassion, Solidarität: Der Film »Ice Age«
Methode: Filmsichtung (13.5)

2. Tag

- 60 Min. Auswertung 2: Funktionale Erfahrung
Methode: Kleingruppenarbeit, »Diashow« (13.6), Präsentation
- 120 Min. Vertiefung 1: Einen Wertekonsens finden
Methode: »Werteversteigerung« (13.7), Präsentation
- 180 Min. Vertiefung 2: Compassion im Planspiel
Methode: »Wir bauen eine Stadt« (13.8), Präsentation

3. Tag

- 120 Min. Einsatz! Ein Satz! Auf den Punkt gebracht.
Methode: Entwicklung eines Merksatzes, kreative Gestaltung (13.9)
- 60 Min. Schlussrunde, Feedback
Methode: Gespräch, Plenum



wahllos drei Karten bzw. Papierstreifen und geht dann herum, um Gefühle, die nicht passen, mit anderen zu tauschen. Anschließend wird vorgestellt, warum ein Gefühl passt bzw. nicht. Stellungnahmen dürfen verweigert werden, auch ist möglich, dass jemand kein passendes Gefühl eintauschen konnte.

13.2

»Pressemeldung«

Material: Papier, Stifte

Die Teilnehmenden schreiben eine Pressemeldung (einen Zeitungsartikel) über sich, ihren Praktikumsort und ihren Einsatz. So stellen sich alle gegenseitig vor. Wer war wo? Was haben die Einzelnen an Besonderem erlebt?

Was kam immer wieder? usw. Die Artikel werden an der Wand angebracht und von allen durchgelesen.



13.3

»Fieberkurve«

Material: Stift, Klebstift, Zettel in vier verschiedenen Farben, Din-A-3-Arbeitsblatt mit einem System von zwei Koordinaten: Unten horizontal findet sich eine Linie mit den Abschnitten »vorher, Tag1, Tag2 ...«, etc. bis »jetzt«. Links vertikal steht eine Linie, die stufenlos zwischen »gut« und »schlecht« eine Bewertung möglich macht.

Um das Praktikum im Rückblick Tag für Tag einschätzen zu können, bekommen alle ein Arbeitsblatt, auf dem sie, Einsatzzeit und individuelles Wohlfühlgefühl berücksichtigend, eine Art Zeitleiste oder eben »Fieberkurve« ihres Einsatzes erstellen. Markante Punkte der Kurve werden mit Bemerkungen/Stichworten verdeutlicht, die auf farbige Zettel geschrieben und in die Kurve geklebt werden. Folgende Farben und Themen gehören zusammen (Farbhinweise werden sichtbar aufgehängt!): Rot = Gefreut habe ich mich über ... Gelb = Geärgert habe ich mich über ... Grün = Zufrieden war ich mit mir ... Blau = Überrascht hat mich ... Weiß = Schwer gefallen ist mir ... Präsentation im Plenum.

13.4

»Nähe und Distanz«

Material: Selbst gewähltes Symbol, »Sprechball«

Die meisten Jugendlichen kommen während ihres Sozial-Praktikums zum ersten Mal bewusst in die Situation, sich mit der Existenz von Leid, Krankheit und Tod auseinander setzen zu müssen. Auch wenn die Erlebnisse oft indirekter Natur sind, (»Eines Tages war Frau XY nicht mehr da. Ihr Stuhl blieb leer und keiner sagte

was ...«) fühlen die Jugendlichen sich berührt und fragen nach Austausch. Die Teilnehmenden werden gebeten, auf einem Gang durch das Haus oder über das Gelände einen Gegenstand zu finden, der ihnen zum Symbol für das Thema wird und ohne Kraftanstrengung mitgenommen werden kann. In der Mitte eines leer geräumten Raumes bilden die Teilnehmenden einen Sitzkreis auf dem Boden. Nacheinander werden die mitgebrachten Dinge vorgestellt, in die Mitte gelegt (gestalten!) und in ihrer Bedeutung für die Einzelnen erklärt. Alle werden nun gebeten, den Abstand zu den Symbolen d.h. dem Leid-Thema zu überprüfen (»Hier in der Mitte ist das Leid. Wie nah oder wie fern ist dir das in diesem Augenblick?«). Sie korrigieren ggf. ihren Abstand zur Mitte (Raumwände als Distanz-Grenze) und setzen sich erneut. Ein »Sprechball« (oder ähnlicher Gegenstand) wird von Person zu Person geworfen. Wer den Ball auffängt, beschreibt seine Position im Raum und die Position dem Thema gegenüber. In einem zweiten Durchgang wird gefragt: »In zehn Jahren – wo wirst du dich da hinsetzen?« Alle wählen und korrigieren ggf. ihre Position der Mitte gegenüber. Wieder macht der Ball die Runde.

13.5

Filmsichtung

Die Erde vor 20 000 Jahren. Die Eiszeit naht. Als ein Menschendorf von wilden Säbelzähntigern überfallen wird, geht ein kleines Baby verloren. Das Faultier Sid und Manfred das Mammut beschließen, das Kind seinem Stamm wieder zurückzubringen. Das bringt den Tiger Diego auf den Plan ... Wird es den Freunden gelingen, das Menschenkind heil zurückzubringen? Und warum sollten ausgerechnet Tiere so etwas für Menschen tun? »Ice Age« kann als Parabel auf menschliche Solidarität gelesen werden. Das Team der Retter setzt sich aus zwei Charakteren zusammen, die unterschiedlicher nicht sein könnten, die aber die jeweiligen Stärken und Schwächen des Anderen anerkennen und Kraft aus der gegenseitigen Ergänzung ziehen. Als (einsame) Einzelgänger erleben sie den Wert von Freundschaft und Zusammenhalt, der durch Solidarität gegenüber bedürftigen Dritten entstehen kann. Erarbeitungsmethoden siehe unter Extra 3

Ice Age

Regie: Carlos Saldanah und Chris Wedge

Dauer: 85 Min.

USA 2002

13.6

Diashow

Auch Menschen in helfenden Berufen üben in ihrem Arbeitsbereich eine Funktion aus, können als »Rädchen im Getriebe« wahrgenommen

werden. Die »Diashow« befragt diese Wahrnehmung.

In Kleingruppen zu viert werden drei unterschiedliche Standbilder (s. a. 5-5 oder 12-2) vorbereitet, die jeweils so aussehen, als hätte man einen Film angehalten. Die Themen der Standbilder: 1. Mein Verhältnis zu den Mitarbeitenden der Einrichtung; 2. Das Verhältnis der Mitarbeitenden untereinander; 3. Das Verhältnis von Mitarbeitenden und Patienten/Bewohnern/Klienten. Ziel ist nicht, konkrete Situationen wiederzugeben – die Standbilder können ruhig im übertragenden Sinne gemeint sein (z.B. Arm in Arm stehen für partnerschaftliches Verhältnis). Wenn in der Gruppe unterschiedliche Erfahrungen gemacht wurden, dürfen sie im Standbild wiedergegeben werden. 30 Minuten Vorbereitung, dann Präsentation im Plenum: Die TeilnehmerInnen gehen nach vorne oder in die Mitte. Wenn sie locker stehen und bereit sind, rufen sie »hopp« und begeben sich in das erste Standbild. Wenn sie bereit sind, rufen sie wieder »hopp«, begeben sich in die zweite Position und nach dem nächsten »hopp« in die dritte. Auch eine vorher bestimmte Person kann »hopp« rufen (oder ein anderes akustisches oder optisches Signal geben). Danach Möglichkeit zu Rückfragen und Erklärungen geben. Anschließend kann besprochen werden, wie sich die Erfahrungen mit Funktionalität im Beruf auf eigene berufliche Vorstellungen der Praktikanten ausgewirkt hat.



13.7

Werteversteigerung

Material: Der »Wertekatalog« als Wandzeitung und auf Moderationskarten (z.B. Reichtum,

Solidarität, glückliches Familienleben, Fortschritt, Tradition, Freiheit, Liebe, Gesundheit, Frieden, Gerechtigkeit, Schönheit, Wissen, Ausbildung, Durchsetzungsvermögen, Flexibilität ...), Stifte.

Jede/r bekommt die Aufgabe, die zur Verfügung stehenden Werte in eine eigene persönliche Rangfolge zu bringen. Der persönlich wichtigste Wert erhält die Nummer 1, der zweitwichtigste die Nummer 2 usw. Die Gruppe wird in Kleingruppen von max. 5 Personen aufgeteilt. »Stellt euch vor, ihr seid in Australien Siedler in einem bislang unbewohnten Landstrich. Dort plant ihr eine neue Stadt zu bauen. Eure Aufgabe ist es, die Werte, die in der zukünftigen Stadt gelten sollen, zu bestimmen. Zur Auswahl stehen diese ungefähr 15 Werte. Sie werden in einer Auktion versteigert. Jeden Wert gibt es nur einmal. Pro Gruppe habt ihr 1 000 Dollar zur Verfügung, die ihr einsetzen könnt, um Werte zu bekommen. Tauscht euch also im Vorfeld über eure Wertvorstellungen aus. Einigt euch auf die Spitzenwerte, die ihr unbedingt haben wollt, und was ihr dafür auszugeben bereit seid. Der Auktionator (Spieleitung) bietet nacheinander in unbestimmter Reihenfolge die Werte zur Versteigerung an, bis alle Werte ersteigert sind. Übrig gebliebene können am Ende noch einmal aufgerufen werden. Für jede Gruppe werden die ersteigerten Werte und die aufgewendete Geldsumme für alle sichtbar (Wandzeitung o.ä.) notiert.

13.8

Wir bauen eine Stadt

Material: große Pappe, Farbstifte, Text mit Fallbeispielen. Fall 1: »Eine alte Frau kann ihren Haushalt nicht mehr selbst versorgen. Sie ist geistig verwirrt und klagt über Magenschmerzen.« Fall 2: »Eine Familie hat Probleme mit dem Sohn. Er hat eine sehr süchtig machende Pflanze entdeckt und kommt von dieser Sucht nicht mehr los. Es stellt sich heraus, dass er mit den Anforderungen in der Schule nicht mehr klarkommt.« Fall 3: »Zwei Nachbarn sind in Streit geraten. Auf der Grenze zwischen ihren Grundstücken hat sich ein gigantischer Baum breit gemacht, der beide Häuser mit seinen Wurzeln buchstäblich aus dem Boden zu reißen droht. Die Entfernung des Baumes würde immense Kosten verursachen. Beide Nachbarn sind sich uneinig darüber, auf welchem Grundstück der Baum steht. Erschwerend kommt hinzu, dass der Grenzstein zwischen beiden Grundstücken verschwunden ist, so dass sich die exakte Grenze nicht vor Ort feststellen lässt.« Fall 4: Ein Mann hat sein ganzes Vermögen im Kasino verspielt und sitzt nun auf der Straße. Zudem gibt es einen plötzlichen Winterbruch mit tiefen Minustemperaturen.«



Jede Gruppe hat den Auftrag, ihre Stadt mit ihrer Gesellschaft anhand der erzielten Werte zu planen, und zwar als (Land-)Karte einer Stadt. Dazu müssen zu den einzelnen Werten öffentliche oder private Institutionen oder Vereine etc. benannt werden, die diese Werte vertreten (z.B. für »Fortschritt« ein technisches Labor, für »Reichtum« eine Bank usw.). Diese Institutionen werden in die Karte der Stadt

eingemalt, die die Gruppe entwirft.

Nachdem alle Gruppen fertig sind, machen sie die Probe aufs Exempel: Sie erhalten einen Text mit Fallbeispielen, die in ihrer Stadt auftauchen und für die sie eine Lösung suchen müssen. Einen Problemfall greifen sie heraus und stellen die Lösung dem Plenum vor.

13.9

Kreative Gestaltung eines T-Shirts

Material: Computer, Drucker, (Kopierer) Overheadfolie, Cutter, T-Shirts, flüssige Stofffarbe, kleine Malerrolle aus Schaumstoff, Abrollschale
 »Stell dir vor, du bist Werbeagent!« Alle werden gebeten, ihre Erfahrung, ihr Selbstverständnis oder ihr Gefühl ausgehend vom Praktikum in einen werbenden Slogan zu fassen. Wir haben von »compassion«, »Fühl mal!«, »Platz für Wunder« über »Sozial-Fun« bis »Opa-Girl« eine reiche Bandbreite gesehen. Am Computer wird den Slogans eine sog. Stencil-Schriftart zugewiesen (z.B. »crass«). Die Slogans werden in einer Schriftgröße ausgedruckt, die etwa bei 20 – 25 mm liegt. Wer direkt auf Overheadfolie drucken kann, erspart sich einen Arbeitsgang. Wer das nicht kann, kopiert am Kopierer vom Ausdruck auf die Folie. Alle schneiden mit dem Cutter vorsichtig die Buchstaben ihrer Folie aus. Eine Schablone entsteht. Sie wird auf ein T-Shirt gelegt. Vorsichtig, ohne Druck und immer von oben und rollend (!) wird die gewählte Farbe über die Schablone auf den Stoff gebracht. Vorsicht beim Abnehmen der Folie. Bewährt hat sich, eine Pappe in das T-Shirt zu legen, damit die Farbe nicht auf die andere Seite durchgedrückt wird.

Thema: Leben (und Überleben) in der Großstadt Berlin

Ziele

Jugendliche, die im ländlichen Bereich aufwachsen, haben ein eingegrenztes Bild vom Leben in der Großstadt. Berlin als eine der größten Ballungsgebiete und Hauptstadt in Deutschland zu besuchen, stellt eine Herausforderung an das soziale, politische, menschliche Denken dieser Jugendlichen dar. Hier eigene Erfahrungen zu machen und das urbane Leben (bzw. Überleben) zu erfahren, ist Ziel der Exkursion. Es soll an das Fremde herantreten und die Angst vor Unüberschaubarkeit nehmen.

Während der dreitägigen Exkursion soll den Jugendlichen beispielhaft die gegenwärtige und geschichtliche Rolle Berlins in der Gesellschaft nahe gebracht werden. Wie hat sich Berlin-Mitte nach 1989 entwickelt? Wie war der Mauerfall für Berliner? Wie arbeiten Christen in einer Großstadt-Kirchengemeinde? Welche Rolle spielt der Berliner Dom? Die Begegnung mit Berlinern und die daraus entstehenden Fragen der Ost-West-Verständigung nehmen einen breiten Raum ein. Stadtrundgänge sind obligatorisch. Ein Besuch des Musicals »Linie 1« im Grips-Theater lohnt sich: es zeigt ein Stück Berliner Selbstverständnis.

Organisation

Beispiele für gut gelegene und günstige Jugendhotels:
 Hotel Transit, Hagelberger Strasse 53 – 54, 10965 Berlin-Kreuzberg, Tel. 030 7890470
www.transit-hotels.com
welcome@hotel-transit.de



Hotel Transit Loft, Greifswalder Straße 219, 10405 Berlin-Prenzlauer Berg, Tel. 030 48493773
www.transit-hotels.com,
loft@hotel-transit.de



Gruppenpreise (Ü/F im MBZ ca. 25€/P.) jeweils auf Anfrage.

Thema: Berlin als historisches und aktuelles Zentrum von Juden in Deutschland

Ziele

Das Scheunenviertel ist das alte Zentrum jüdischen Lebens in Berlin. Eine Führung (viele Anbieter, interessantester Kontakt evtl. über www.berlin-judentum.de) erläutert: Warum verließen viele Juden ihre Heimat in Osteuropa und zogen hierher? Wie sah ihre Alltagskultur aus? Wodurch unterschieden sie sich von den assimilierten Juden? Rund um die einst größte und schönste Synagoge Deutschlands sind Zeugnisse von 325 Jahren jüdischer Stadtgeschichte zu finden: Altenheim, Begräbnisplatz, Schule, Krankenhaus, Rabbinerseminar, Mikwe (rituelles Tauchbad) und andere Institutionen, die in der jüdischen Tradition verwurzelt sind. Die Exkursion führt über das Scheunenviertel hinaus ins beeindruckende Jüdische Museum und fragt schließlich nach jüdischem Leben in Berlin heute anlässlich des Besuchs einer

SONSTIGE VERANSTALTUNGEN

Open classroom!

Besuche im Unterricht

»Theo und Thea« – Theologie und Theater:

Dies ist ein Projekt der Schülerinnen- und Schülerarbeit (Sek.2) in Zusammenarbeit mit der Landesbühne Hannover, das ethische, religiöse und lebenspraktische Themen mit theaterpädagogischen Methoden erfahrbar macht. Aus dem Spielplan der Landesbühne Hannover greifen wir Stücke mit entsprechendem Inhalt auf und nehmen sie als Ausgangspunkt für die Auseinandersetzung mit existenziellen Grundfragen. Da die Landesbühne in weiten Teilen Niedersachsens spielt, kann sich das Projekt überregional an SchülerInnen wenden. Die Lerngruppe sieht das Theaterstück, wir kommen in die Schule. Gearbeitet haben wir bereits zu den Stücken: Godspell (Musical nach dem Matthäus-Evangelium), Theos Reise (Thema: Weltreligionen), Harold and Maude (Thema: Lebensalter und Lebensglück), Stones (Thema: Jugend, Gewalt, Verantwortung). Methoden, die in der Durchführung häufig verwendet wurden:

Soziometrische Übungen (Extra 18.)
 Komfortzone-Panikzone (11-2)
 Nähe und Distanz (13-4)
 Standbild-Doppeln (5-5) (oft in Kleingruppen nach Geschlechtern getrennt)

»Wer bist du denn?« – Gespräche über Kirche und Kirchenzugehörigkeit

Für viele SchülerInnengruppen – und hier erfahrungsgemäß besonders im Fach Werte und Normen – ist es interessant, eine Person in den Unterricht einzuladen, die die Kirche vertritt. Aus Mangel an anderen Gelegenheiten können Jugendliche in solchen Gesprächen (kritische) Themen platzieren, deren Beantwortung nicht neutral, »fremd« oder ohne Bezug bleibt. An der Authentizität der Person, die sie im Unterricht besucht, messen die Jugendlichen die Relevanz des christlichen Glaubens und der Institution Kirche.

Herzliche Ermutigung: Lassen Sie sich von Lehrenden einladen! Gehen Sie in die Schule und stehen Sie Rede und Antwort. Einer muss es ja tun ...

Berliner Synagoge (Adressen unter www.milch-und-honig.com). Ein koscheres Essen im Plaetzl Imbiss (Charlottenburg, Passauer Str. 4 gegenüber vom KaDeWe) oder im Beth Café (Mitte, Tucholskystrasse 40) rundet das Programm ab.

Thema: Rom als Wiege der christlich-abendländischen Kultur

Ziele

In Jerusalem hat der christliche Glaube seine Wurzeln, die Wiege unserer Kultur steht jedoch in Rom. Eine Überraschung? Ist das Abendland heute überhaupt noch christlich? Was ist gemeint, wenn davon die Rede ist? Wie fühlt es sich an einem Ort wie dem Kolosseum an, wo zahllose Christen umgebracht wurden? Wie war es in Rom, das als Reich unterging und dem Christentum Raum gab? An einen Besuch des Forum Romanums schließt sich ein Picknick unter den Pinien der kaiserlichen Gärten an, für das die Gruppe zuvor auf dem Campo de fiori eingekauft hat. Zugleich lässt sich in Rom christliche Ökumene lebhaftig thematisieren. An einem Mittwoch kann der päpstlichen Generalaudienz beigewohnt werden. Ein Gottesdienst oder Besuch in der deutschen lutherischen Gemeinde darf nicht fehlen.

Organisation

Einschlägige Anbieter von Jugend- und Klassenreisen machen Pauschalangebote mit günstigen Hotels. Wo Billigflieger zeitnah erreicht werden können, bietet sich ein selbständiges, gesondertes Buchen von Flug und Unterkunft (dann am besten in klösterlichen Gästehäusern) an. Achtung: dringend die z. T. frühen Schließzeiten in diesen Häusern prüfen. Antwort auf alle Fragen zu Unterkünften und Gruppenanmeldung zur Generalaudienz: www.pilgerzentrum-rom.de.

Thema: Weg zu Luther

Ziele

Luther zum Anfassen: Auf der Rückreise vom Reichstag in Worms 1521 wurde Martin Luther nach einem scheinbaren Überfall auf die Eisenacher Wartburg gebracht, wo er als Junker Jörg zehn Monate lebte und u. a. das Neue Testament aus dem Griechischen ins Deutsche übersetzte. Wer die Wartburg besucht, bekommt neben dem aufregenden mittelalterlichen Ambiente eine Führung geboten, die einen bedeutsamen Abschnitt aus Luthers Leben und der Kirchengeschichte zum Leben erweckt. Aus der ganzen Welt kommen evangelische Christen an diesen Ort. Warum? Im Lutherhaus unten in der Stadt, in dem er 1483 bis 1501 zur

Schule ging, machen historische Exponate und moderne Multimediatechnik Martin Luther und die Reformation für unsere Zeit erfahrbar und ermöglichen einen inneren Dialog mit dem Reformator. Eine ideale Exkursion für Themen aus den Bereichen der Reformation. Der Besuch in Eisenach ist – weg von der Schule – ein Weg zu Luther.

Organisation

Wohnen in Eisenach:
Neulandhaus, Bildungsstätte für Jugendarbeit der Ev. Luth. Kirche in Thüringen, Hainweg 33, 99817 Eisenach, Tel. 03691 795590, www.neulandhaus.de
neulandhaus@t-online.de
Empfehlung! Einfache Zimmer, gute Tagungsräume (extra Gebühr erfragen), viel Natur und in nur 15 Minuten pilgert man zu Fuß auf die Wartburg. Preis Ü/V im MBZ ab ca. 19 €. Residenzhaus, Auf der Esplanade, 99817 Eisenach, Tel. 03691 214133, www.residenzhaus-eisenach.de
info@residenzhaus-eisenach.de
Sehr cool! 500 Jahre alte fürstliche Residenz direkt am Marktplatz mit Kellerlokal. Preis Ü für SchülerInnen 15 € im MBZ, Fr. 5 €. Küche/ Mehrzweckraum vorhanden.

1. Arbeit mit soziometrischen Übungen

Zum Kennenlernen, Abklären von Erwartungen und Vorerfahrungen und zum Auswerten

Aus dem Psychodrama kommt diese Methode, die eine Positionierung der Gruppenmitglieder nach verschiedenen Kriterien erfordert. Es wird ein Spektogramm, also so etwas wie eine »lebende Statistik« entwickelt. Auf diese Weise wird den Teilnehmern eine gegenseitige Annäherung, erstes Kennenlernen und Vertrauensbildung ermöglicht. Gleichzeitig ist diese Methode themenzentriert und dient der inhaltlichen Gruppenorientierung. So kann mit der Übung ein neues Thema eingeführt werden. Ebenso ist sie hilfreich, sich nach der Sichtung eines Textes, eines Films oder nach einer sonst gemachten Erfahrung erste Klärung zu verschaffen. Der Vorteil des Spektogramms gegenüber den Gesprächsmethoden in Plenum oder Kleingruppe liegt darin, dass alle Personen Position beziehen müssen, diese für alle sichtbar wird und ein Verhältnis von Einzelmeinung und Gesamtbild entsteht. Gruppenmitglieder empfinden ein körperliches Erlebnis der Zusammengehörigkeit aber auch der Vereinzelung. Affektive Entscheidungen sind hier erlaubt und die Frage nach rationalen Gründen für die Positionierung erfolgt später. Ebenso eine inhaltliche Vertiefung auf der Grundlage des Zusammenhangs von Erfahrung und Begriff: Die ersten Ziele des Spektogramms sind Klarheit, Handeln und Erfahrung.

Einsatzformen

Landkarte

Für Gruppen, die neu zusammengestellt wurden und deren Mitglieder einander nicht kennen. Der Raum ist eine Landkarte (z.B. von Niedersachsen). Der Spielleiter legt fest, wo die Himmelsrichtungen sind. Alle Teilnehmenden stellen sich an den Punkt, der ihren Wohnort markiert, am besten natürlich in Absprache mit den andern. Nacheinander (z.B. von Nord nach Süd) sagen alle, von wo sie kommen.

Reihenbildung

Eigentlich eine Aufwärmübung, kann sie jedoch schon viel über die Gruppenmitglieder und ihre Einstellungen aussagen – wenn man danach fragt: Die Gruppenleitung bittet die Teilnehmenden, sich in einer Reihenfolge aufzustellen. Alphabetisch nach Namen (wenn die Gruppenmitglieder sich fremd sind), nach Alter, nach

Schuhgröße, nach Lieblingsfarbe im Regenbogenspektrum, nach Erscheinungsdatum ihres Lieblingsliedes etc. Zahllose Möglichkeiten bieten sich an.

Barometer

Die Gruppenleitung legt eine gedachte Skala im Raum fest (etwa »vom Fenster bis zur Tür«) und benennt die Extremgrade der Skala (z.B. »beim Fenster ist Ja/stimme zu/sehr, bei der Tür ist Nein/stimme nicht zu/gar nicht«). Die Gruppenleitung fragt nun nach Haltungen zu bestimmten Themen. Als Antwort stellen sich alle Personen dorthin, wo sie ihre Position auf der gedachten Skala sehen. Die Fragen können allgemeiner Art sein (»Geht es dir gut?«) oder als Feedbackmethode dienen (»Wie neugierig bist du auf dieses Seminar?« – »Wie zufrieden bist du mit dem Ergebnis?«). Sie können aber auch gezielt auf die Weiterarbeit lenken (»Hat der Autor dich angesprochen?« – »Wie sehr empfindest du aufgeschlitzte Bussitze als Gewalt?« – »Sollen religiöse Themen lustig in Film und Theater bearbeitet werden? – Und in der Kirche?«). Interessant sind Fragen, die aufeinander aufbauen. Durch einen möglichen Wechsel der Position im Raum wird oft schlagartig klar, wie die Einstellungen innerhalb der Gruppe verteilt sind und wie sie sich schon bei graduell variierten Fragen ändern. Die Frage nach den Gründen für diese Ergebnisse führt oft zu den dichtesten Gesprächen.

Hallo Ü-Wagen

Baut auf dem Barometer auf und setzt eine gespielte Reporter-Szene dazu, wenn Gründe für die Positionierung auf einer Skala befragt werden sollen. Die Spielleitung nimmt ein gerolltes Papier oder einen Stift als Mikrofon und bemüht sich um größtmögliche journalistische Authentizität. Wichtig: Das Publikum zuhause anzusprechen, der »Sendung« einen Namen zu geben und zu sagen, wo der Ü-Wagen steht und um welche Frage es geht. Als Reporter lässt man die Teilnehmenden sowohl ihren Standort als auch den Grund für diese Positionierung beschreiben. Bei großen Gruppen Stichproben machen. Die »Sendung« beenden und das Spiel auflösen.

Autofahren

Eher für Jüngere geeignet. Jede/r ist ein Auto. Alle halten die Arme waagrecht nach vorne, die Handflächen zeigen nach außen: Das sind die Stoßdämpfer. Nun bewegen sich alle im Raum, aber so, dass niemand eine andere

Person berührt. Das ist die einzige Regel. Ein Spielleiter ruft verschiedene Verkehrssituationen in den Raum: Autobahn, rote Ampel, kurvenreiche Strecke, Sonntagsausflug, Stop-and-Go, Zeitlupe, Radarkontrolle ..., um der Gruppe im rücksichtsvollen Umgang unterschiedliche Gangarten und Geschwindigkeiten zu ermöglichen. Diese Übung kann mehrfach wiederholt werden, um Varianten auszuprobieren. Die soziometrisch interessante heißt: Parkplatz. Der Spielleiter ruft Aufträge wie: Alle Fahrer mit gleicher Haarfarbe parken nebeneinander. Dann alle Fahrer mit gleicher Geschwisteranzahl, gleichem Lieblingsgericht etc. Es können dann (s.u. Barometer) z.B. ein Ja-Parkplatz und ein Nein-Parkplatz ausgewiesen werden. Der Spielleiter fragt immer die Gruppe nach ihrer Einstellung zu und Erfahrung mit bestimmten Themen, und die Autos parken als Antwort entsprechend ein.

2. Gern gespielt: »Ford Anglia Gearbox«

Aufwärmen, Lockern, Energie aufnehmen
Wir sind im Wilden Westen. Vielleicht zur Zeit der »Waltons«? Die letzten Cowboys, die ersten Autos (nämlich der Ford Anglia mit Gearbox, Gangschaltung). Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis. Es geht darum, eine Spielrichtung dieses Kreisspiels anzugeben bzw. Aktionen einzelner oder aller anzusagen. Alle Aktionen bestehen aus Bewegung UND Geräusch. Ansagen und Aktionen lassen sich endlos neu erfinden. Jede/r kann eine Ansage nach eigener Wahl machen. Es gibt keine feste Reihenfolge. Das Spiel ist zu Ende, wenn niemand mehr Lust hat. Fortgeschrittene Gruppen können diejenigen ausscheiden lassen, die zu lange zögern oder einen Fehler machen.

Ansagen und Aktionen:

»High ho!« ... Rechter Arm (Faust) macht eine zünftige Bewegung nach links. (So beginnt jedes Spiel.)

Linker Nachbar macht weiter.

»Yeeha!« ... Linker Arm (Faust) macht eine zünftige Bewegung nach rechts. Rechter Nachbar macht weiter.

»Ford Anglia Gear Box« ... Alle stehen auf, bedienen pantomimisch eine Autogangschaltung, während sie rufen »one, two, three, four« und setzen sich wieder. Die/der Nächste in Spielrichtung macht weiter.

»Hay barn!« ... Die nächste Person in Spielrichtung duckt sich und wird übersprungen.

»Giddy up!« ... Die nächsten zwei Personen in Spielrichtung ducken sich und werden übersprungen.

»Lasso!« ... Pantomimisch ein Lasso über eine Person werfen oder deutlich auf sie zeigen, die

in Spielrichtung weitermacht.

»Shoot!« ... Deutlich auf zwei Personen zeigen, die ein Duell austragen müssen und spektakulär sterben können. Die/der Nächste in Spielrichtung macht weiter.

»Hüa, Silver!« ... Imaginäre Zügel eines Pferdes lockern! Alle weiteren Aktionen/Ansagen müssen in doppelter Geschwindigkeit passieren.

»Ho, Brauner!« ... Imaginäre Zügel eines Pferdes anziehen. Alle weiteren Aktionen/Ansagen erfolgen wieder in normaler Geschwindigkeit.

»Indians!« ... Alle Personen stehen auf, drehen sich um die eigene Achse, eine Hand macht Indianergeheul, die andere mimt eine Kopffeder. Die/der Nächste in Spielrichtung macht weiter.

»Mähdrescher!« ... Alle wackeln mit »Rumpelgeräuschen« auf ihren Stühlen hin und her bis jemand, der dran ist, (in Mundart oder Akzent) ruft »Geh mir vom Hof!« (»Get off my land!«).

»Change horses!« ... Deutlich auf zwei Personen zeigen, die mit Pferdehufengeräusch pantomimisch reitend ihre Plätze tauschen. Die/der Nächste in Spielrichtung macht weiter.

»Catch the chicken ... Deutlich auf eine Person zeigen, die Beilchen schwingend hinter einem Huhn herläuft. Die Person zur rechten ist dieses Huhn und läuft gackernd und Flügel schlagend nach rechts einmal im Kreis herum. Die/der Nächste in Spielrichtung macht weiter.

3. Methoden der Film-Erarbeitung Für alle Filme nutzbar

0. Murmelgruppen. Schnell in Kleingruppen zusammensetzen. Erste Eindrücke in 5 Minuten.

1. Auswertung durch das »Göttinger« Stufenmodell (Ziel: Subjektiven Zugang zu ermöglichen)

Einzelne Antworten zu den Fragen aufschreiben, hinterher in Kleingruppen zusammentragen und sichtbar machen (Wandzeitung). An Schlussbildungen weiterdiskutieren.

Was habe ich wahrgenommen, gesehen, gehört? Was habe ich dabei gefühlt? Was fällt mir dazu ein (alle Ideen und Assoziationen)? Zu welchem Schluss komme ich?

2. Auswertung nach dem Betrachtungsschema (Ziel: Einen analytischen Zugang zu ermöglichen) Objektive Beobachtungsaufgaben verteilen und hinterher zusammentragen und auf Wandzeitung bringen: Kameraeinstellung/-führung, Lichtgestaltung, Schnitt, Musikeinsatz, Raumkonzept innen/außen, Kontakt zum Betrachter, Sprache, Mimik der Hauptpersonen, Gestik, Körperhaltung, Umgang der Hauptperson mit anderen ...

3. Auswertung im Rollenspiel »Talkshow« (Ziel: Handlungsorientierten Zugang zu ermöglichen)

Vor der Filmsichtung Rollenbeobachtungen zuweisen! Auch berücksichtigen: die personalisierte Freiheit, Ordnung, Preisgabe o. ä. Nach der Filmsichtung schreiben alle, auch die Personalisierungen, an »Rollenbiografien« (mehrfach vergebene Rollen: gemeinsam): Wer bin ich als diese Figur? Was esse ich gerne? Wie war ich als Kind? Wie stehe ich zur Politik etc.? Was wäre ich, wenn ich ein Obst etc. wäre? ... Jemand kann auch der Regisseur sein und schreibt Motive, die zum Drehen dieses Films geführt haben, auf. Rollen/Figuren/Regisseur werden zu einer Talkshow geladen, die/der TalkmasterIn befragt die Figuren nach ihrem Handeln und ihren Motiven, bringt sie miteinander ins Gespräch. Alternative: Die/der TalkmasterIn hinterfragt nach und nach alle Rollen nach ihren Handlungsmotiven und Bezügen zu anderen Rollen. Sind mehr Teilnehmende als Rollen da, bekommen mehrere die gleiche Rolle und werden ALLE als diese Figur in die Talkshow geladen und hier befragt). Für die Erarbeitung viel Zeit lassen. Die Talkshow kann ca. 45 Minuten dauern.

4. Auswertungsmethodik

Neben soziometrischen Übungen bietet sich hier »Komfortzone – Panikzone« an. Zwei Kreise aus Seilen stehen für die beiden Lebensgefühle/Zonen. Die Leitung stellt vorbereitete Fragen zu Erfahrungen mit den bearbeiteten Themen (Vorsicht: natürlich keine Inhaltsabfrage des Erarbeiteten!). Die Teilnehmenden suchen die entsprechenden Zonen als Antwort auf die jeweilige Frage auf. Sie zählen, wie oft sie wo standen. Am Ende ordnen sie sich je nach Häufigkeit einer der Zonen zu. Wie ist das Ergebnis zu beschreiben? Wie zu begründen? Evtl. Variante: Eine Schnittmenge aus den Seilen zu legen. Oder: Einen Außenbereich für Unentschlossene oder Überfragte zu schaffen. Für die Gesamtzuordnung auseinander ziehen.

5. Bausteine einer theater- und erlebnispädagogischen Übungsreihe zum Kirchentagsmotto 2005/Exodus

Das Kirchentagsmotto 2005 (»Wenn dein Kind dich morgen fragt ...«) verweist auf die Exodus-Erzählung. An sie sollen Vater und Mutter, vom Kind gefragt, erinnern. »Wir waren Sklaven in Ägypten ...« Wollen Vater bzw. Mutter dem Kind nicht nur etwas erzählen, sondern diese Erzählung und ihre Folgen auch fühlbar und erfahrbar werden lassen, so gehen sie in den Loccumer (Göttinger, Zevener ...) Wald und singen: »When Israel was in Egypt's land, let my people go ...« Aber eine Einschränkung vorweg; denn da war noch etwas anderes zu hören in der Rückmeldung eines Seminarteilnehmers aus dem 13. Jahrgang: »Es gab nur

eine negative Sache: Als Israeliten durch den Wald zu laufen, zu singen und diese anderen komischen Sachen zu tun.« Nanu? Als ganzheitliche Methode, so heißt es doch oft, finden erfahrungsbezogene oder bibliodramatische Methoden viel zu wenig Verwendung in der Jugendarbeit. Mit körperbezogenen Methoden wird an der Identifikation der Teilnehmenden gearbeitet, etwas, das sie doch sonst einfordern. Die eigene Erfahrung bekommt eine wichtige Rolle, wenn sie dem biblischen Text begegnet ... Ja, eben. Daran liegt es wahrscheinlich. Nun gibt es in dieser Übungsreihe neben dem Erfahrungsaspekt ausdrücklich nur eine geringe seelsorgerliche und exegetische Reflexion, die eigentlich zum Bibliodrama dazugehört. Deshalb sind unsere Übungen eher als theater- und erlebnispädagogisch zu bezeichnen. Aber auch das ist möglicherweise schon ein zu hoher Grad an Identifikation – schon da bleibt unserem Teilnehmenden subjektiv zu wenig Distanz. Dieser integrative Ansatz zielt ja eben auf die Konfrontation des Erarbeiteten mit den eigenen sowie den traditionellen Lebens- bzw. Glaubensmustern. Darin liegt Brisanz. Und: Die methodisch angestrebte Identifikation wird offenbar als Regression erlebt, etwas, das sich nicht jeder soeben erwachsen werdende Mensch erlaubt.

Unter den Bedingungen dieser Erfahrungen scheint es mir wichtig, eine Auswahl von Übungen zu treffen, die der Gruppe und gleichfalls der anleitenden Person angemessen ist. Ich gehe darum nicht davon aus, dass eine anleitende Person unvorbereitet die gesamte Reihe übernimmt, ohne ein eigenes Ziel zu haben. Die Beschreibung der Übungen setzt das eigene Mitdenken voraus.

Vorbereitung

- 5 Min. Als Israeliten erkennbar werden. Die Gruppenteilnehmer reißen sich aus Stoffresten ein Stirnband und binden es sich um.
- 5 Min. Einen neuen Namen wählen: Vorbereitete Namensschilder. (Esther, Ruth, Noemi, Chawa, Milka, Deborah, Rahel, Lea, Dinah, Rahab, Delila, Chan-na, Judit, Pua ...) - (Joel, Isai, Ruben, Avram, Chaim, Kaled, Lamar, Nathan, Baruch, Mordechai, Perez, Boas, Obed, Abia, Joram ...) Die Spielleitung heißt Mose und erzählt spielend die Geschichte (Übergänge von Übung zu Übung schaffen!).
- 15 Min. Eine Rolle finden: Vorbereiteter Fragebogen. Name, Alter, Familienstand, Beruf, Lieblingspeise, körperliche

Schwachstelle, große natürliche Gabe, deutliches Persönlichkeitsmerkmal ... Eine Gangart und ggf. Spleens der Person finden. Gegenseitiges Vorstellen.

1. Station: Sklaverei in Ägypten
 10 Min. 1. Sklaverei: Bewegungsmaschine. Eine Person beginnt stehend/liegend/sitzend mit einer frei gewählten klaren Bewegung und einem dazu hörbaren Geräusch. Eine zweite Person schließt sich mit ebenfalls frei gewählter Bewegung samt Geräusch an (Kontakt durch Berührung, Anfassen) usw. Wenn alle Gruppenmitglieder in die »Maschine« integriert sind, kann die Spielleitung Anweisungen wie z. B. »schneller, STOP, Zeitlupe, langsamer, so-schnell-wie-möglich« usw. geben. Die Spielleitung ruft schließlich: »Könnt ihr noch?« Bei positiver Antwort weiterspielen. Bei negativer Antwort: Psalm 69.
- 5 Min. 2. Rezitieren: Psalm 69. Alle lesen den Abschnitt im eigenen Tempo, mit eigener Diktion. Es endet, wenn die/der Letzte geendet hat.
- 5 Min. 3. Lied »When Israel was in Egypt's Land ...«.

2. Station: Befreiung und Gefahr
 10 Min. 1. Rotes Meer: Ein Vertrauenslauf. Alle stellen sich einander gegenüberstehend in zwei Reihen mit ausgestreckten Armen auf. Die Arme reichen gut bis zu den Unterarmen des/der gegenüberstehenden Person. Eine/r steht vor der Gasse, ruft »Ich bin in Gefahr!!« Alle anderen in der Gasse rufen: »Hab keine Angst!«. Daraufhin wählt die/der Eine Anlauf und Tempo und läuft in die Gasse auf die ausgestreckten Arme zu. Die Arme werden nacheinander gehoben, aber erst, wenn die/der Laufende näher kommt. Wer es durch das »Meer« geschafft hat, stellt sich hinten an, solange bis alle einmal durch die Gasse gelaufen sind. Am Ende finden alle gemeinsam einen »Teamruf«: »Wir haben es geschafft!« oder »Gott hat uns gerettet!« oder »Ich bin frei!« und gehen zur nächsten Station.
- 30 Min. 2. Wüstensturm: 100 m blind an einem Seil entlangtasten. Im Wald ist eine Wäscheleine o.

- ä. so um Bäume herum gespannt, dass ein interessanter Parcours ohne Stolperfallen entsteht (gerne im Zickzack). Die Gruppenmitglieder ziehen ihr Stirnband über die Augen, so dass sie vollkommen ohne Sicht sind. Die Spielleitung führt die Einzelnen an die gespannte Leine heran. Alle tasten sich im eigenen Tempo bis zum Ende des Seiles. Gut ist es, wenn am Ende noch jemand steht, der die »Blinden« in Empfang nimmt. Alle rufen den verabredeten »Teamruf« und gehen zur nächsten Station und singen:
- 5 Min. 3. Lied der Miriam: »Ich lobe meinen Gott«
- 15 Min. 4. Goldenes Kalb/Stillstand: Sätze, die mich behindern. Es gibt Sätze in meinem Kopf, die mich behindern, z. B. »Haste was, biste was«, »Aus dir wird nichts ...« usw. Solange ich nichts gegen sie unternehme, bete ich sie an wie das goldene Kalb und komme nicht vom Fleck. Alle bekommen Moderationskarten und schreiben auf eine dieser Karten je einen persönlichen Satz, der eine Behinderung in meinem Kopf beinhaltet. In einem großen Gefäß werden die Karten mit dem persönlichen Satz nacheinander feierlich verbrannt. Wer mag, nennt ihren/seinen Satz, bevor sie/er ihn dem Feuer übergibt. Am Ende rufen alle den verabredeten »Teamruf« und gehen zur nächsten Station.
- 45 Min. 5. Gemeinsam ans Ziel: Säuresee (Gebote/Werte »bergen«) (siehe auch u. 23)
 Die Gruppe besteht aus 6 bis 10 Personen oder teilt sich entsprechend. Auf einer Insel in einem Säuresee (Schwungtuch auslegen oder mit Klebeband andeuten) befinden sich die 10 Gebote/Werte (einfache, nicht zu schwere Gegenstände), die die Gruppenmitglieder bergen müssen, ohne dass sie oder die Gegenstände in den Säuresee geraten. Zur Verfügung stehen der Gruppe dafür: 2 Spaghettiheber (gezackte Kelle mit Loch), 1 Bratrost, 1 Rolle Tesafilm, 1 Rolle Paketband, 1 Schere. Die Gruppe hat 25 Minuten Zeit, um sich zu organisieren, einen Plan zu finden und diesen umzusetzen. Wichtig ist hier, wie die Gruppe als Team zusammenarbeitet. Dieses sollte reflektiert werden. Eben-

falls zu besprechen wäre, welche Gebote/Werte geborgen wurden (bzw. welche nicht) und was somit fehlt. Am Ende rufen alle den verabredeten »Teamruf« und gehen zur nächsten Station.

3. Station: Freiheit und Erinnerung
 5 Min. 1. Über den Graben springen. Ins gelobte Land (hier: der Tagungs-/Gruppenraum) kommt man nur mit Anlauf. Einzeln rennen die Gruppenmitglieder, springen über einen imaginären Graben und rufen laut: »Ich - bin - da!«
- 30 Min. 2. Sich erinnern: Fantasiereise (nur für die geübte Spielleitung). Mögliche Leitfragen: Was darf nicht verloren gehen? Was sollen meine Nachkommen von meinem Leben wissen? Was will bzw. werde ich erleben/erreichen, um es meinen Kindern weiterzugeben? Mögliche Umsetzung: »Mein Leben als Fluss/Steine im Fluss ...« – »Das Pharaonenkind findet ein im Wasser schwimmendes Kästchen ...« – »Geburtstagsrede zu meinem 85sten« o. ä.
- 10 Min. 3. Kartenabfrage. Auf Moderationskarten je einen Gedanken schreiben. Einordnen in die Felder:
 1. Wie können wir glauben?
 2. Wie wollen wir leben?
 3. Wie sollen wir handeln?

6. Kooperationsspiele/erlebnispädagogische Übungen

Für Kleingruppen, ca. 6 Personen. Die folgenden Übungen haben gemeinsam, dass es nicht um die Lösung der Aufgabe geht, sondern um die Frage nach dem Zusammenspiel der Teilnehmenden. Die Auswertungsphase sollte ergeben, dass es verschiedene Möglichkeiten und Rollen gibt, sich an einem Gruppenprozess zu beteiligen. Da nicht allen gegeben ist, mit Distanz die Rolle zu betrachten, die man eingenommen hat, ist es ratsam, für die Übungen Beobachter einzusetzen. Diese leiten das Auswertungsgespräch in den Gruppen (Impulse: »Wie hat die Gruppe die Aufgabe gelöst?« oder »Was hast du zur Arbeit beigetragen?«) und geben den aktiven Mitgliedern eine Rückmeldung über ihr Verhalten, z.B.: Macher, Denker, Clown, Zweifler ... Vorsicht, dass die Rückmeldung keine Abwertung enthält, denn: Alle Rollen sind hilfreich. Ergebnisse werden im Plenum zusammengetragen. Ist viel Zeit vorhanden, können

Fragebogen für die Kinder Israels

Name: _____

weiblich: Esther, Ruth, Noemi, Chawa, Milka, Deborah, Rahel, Lea, Dinah, Rahab, Delila, Channa, Judit, Pua ...
männlich: Joel, Isai, Ruben, Avram, Chaim, Kaled, Lamar, Nathan, Baruch, Boas, Mordechai, Perez, Obed, Abia, Joram ...

Alter: _____

Familienstand: _____

Beruf: _____

Lieblingsspeise: _____

Körperliche Schwachstelle: _____

Große natürliche Gabe: _____

Deutliches Persönlichkeitsmerkmal: _____

Gehweise: _____

Lebensgrundsatz:

- () Ich klage oft und rufe »Oy wey!«
 () Ich jubele oft und rufe »Halleluja!«
 () Ich nörgle oft und rufe »Das klappt doch nie!«

aus: »mitarbeiten« 2/2005. S. 17 – 19

die drei Aufgaben hintereinander gelöst werden und jeweils neue Beobachter benannt werden, damit auch die alten aktiv werden können.

»Ei«

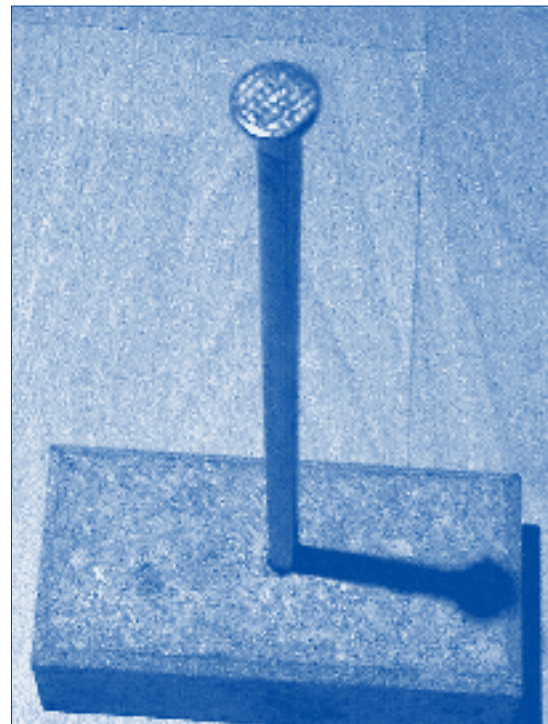
Material: 1 rohes Ei.

Die Gruppe erhält den Auftrag, innerhalb von 20 Minuten, ein rohes Ei so zu verpacken, dass es aus ca. 3 Meter Höhe fallengelassen werden kann ohne zu zerbrechen. Es darf ausschließlich Material benutzt werden, das sich in der Natur (draußen!) findet und darf nirgends gewaltsam oder mit Hilfsmitteln gewonnen werden, sondern muss auflesbar sein.

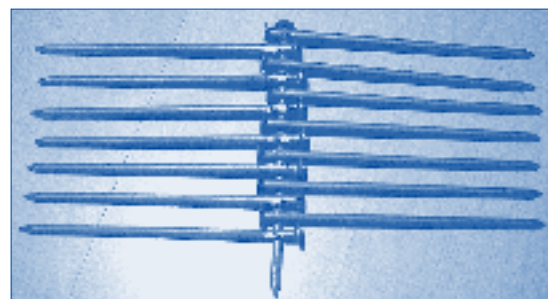
»Nägel«

Material: 1 Schleifklotz aus Kork, 17 Zimmermannsnägel (alles aus dem Baumarkt), einen der Nägel senkrecht in den Klotz schlagen.

Die Gruppe steht/sitzt um einen Tisch, auf den der Schleifklotz gestellt wird. Sie erhält den Auftrag, innerhalb von 20 Minuten die 16 Nägel auf den einen senkrechten Nagel zu legen. Kein Nagel darf den Tisch berühren oder herunterfallen, wenn man auf den Tisch haut. Klebstoff,



Magnete, Gummiringe oder andere Hilfsmittel sind nicht erlaubt. Kommt die Gruppe bei der Lösung der Aufgabe nicht weiter, kann sich die ganze Gruppe im Verlauf des Experiments zwei Fragen überlegen, die sie an den Versuchsleiter stellt. Grundbedingung dieser Fragen ist aber, dass sich die ganze Gruppe einig ist, diese Frage zu stellen, und dass sie sich über den Wortlaut der Frage einig ist. Lösung: Auf einen liegenden Nagel werden – nach links und rechts abwechselnd – die übrigen Nägel gelegt (siehe aus wie Finger kurz vorm Händefalten). Mit den Köpfen ruhen sie nah am liegenden Nagel. Den letzten Nagel legt man parallel zum unten liegenden Nagel oben auf alle Nägel. Wenn man



die beiden parallelen Nägel anhebt, rutschen die quer liegenden so, dass ihre Köpfe von den angehobenen Nägeln gehalten werden (siehe aus wie ein Dach). Mit dem unteren Nagel als »Dachfirst« kann man das Ganze auf dem senkrechten Nagel im Klotz platzieren.

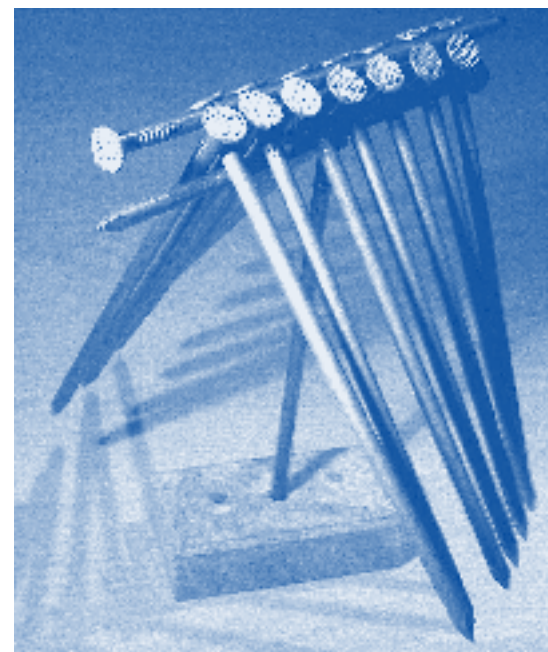


»Säuresee«

Material: 1 Bratrost, 2 Spaghetti-Hebekellen, 1 Rolle Paketband, 1 Rolle Tesafilm, 1 Schere, kleine Gegenstände, Schwungtuch oder Kreide oder Band.

Die Mitglieder der Gruppe stehen um einen Kreis (Schwungtuch, gelegtes Band, Kreidestrich ... ca. 5 Meter Durchmesser) und bekommt den Auftrag, in 20 Minuten lebenswichtige Ressourcen (kleine Gegenstände) die auf einer Insel (Blatt Papier oder Stoff) in einem Säuresee lagern, zu retten. Nur das angegebene Material steht ihnen dabei zur Verfügung. Der »Säuresee« darf nicht betreten werden und auch die Ressourcen dürfen natürlich nicht hineinfallen.

Lösung: Band an die vier Ecken des Bratrosts knüpfen. Spaghetti-Kellen in die Mitte des Rosts so klemmen, dass sie (an Griff und Kelle mit Band versehen) wie ein Schaufelbagger lenkbar sind.



7. Test zur Eignung für »Berufsfelder«

Hier kannst du ausprobieren, wo deine Stärken liegen und für welche Berufsfelder du vielleicht geeignet sein könntest. Kreise die Buchstaben vor den Antworten ein, die auf dich zutreffen. Es können auch mehrere sein.

1) Dein Fernseher spinnt, du findest plötzlich deinen Lieblingssender nicht mehr und versuchst darum, den Kanal neu einzustellen. Wie reagierst du?

- BF Ich probiere ein paar andere Einstellungen, vielleicht klappt's ja.
- E Ich frage meine Eltern, wo die Gebrauchsanweisung ist, und gehe systematisch vor.
- CD Ich rufe einen Freund an, vielleicht hat er ja einen Tipp für mich.
- A Bevor ich mich lange damit quäle, hole ich mir lieber gleich Hilfe von jemandem, der sich auskennt.

2) Du bist mit einem Freund oder einer Freundin bei Leuten eingeladen, die du noch nicht so gut kennst. Was passiert?

- B Eigentlich freue ich mich, würde aber lieber nicht mitgehen: Ich kann nicht ständig Leute um mich herum ertragen.
- C Wir landen auf einer lauten und chaotischen Party und haben richtig Spaß.
- D Es wird ein eher ruhiger Abend, aber ich lerne einige Leute kennen.
- A Es gibt Spaghetti für alle, jede/jeder hat was zu Trinken mitgebracht, wir sitzen zusammen und reden viel.
- F Auf der Party sind zwei Leute, die schon eine Lehre angefangen haben, was sie so erzählen finde ich spannend.
- E Wir geraten in eine hitzige Diskussion über Umweltschutz und Politik.

3) Was machst du am liebsten, um dich zu entspannen?

- D Ich telefoniere mit meinen Freundinnen oder Freunden.
- A Ich mache Yoga oder andere Entspannungsübungen.
- B Ich probiere ein neues Computerspiel aus.
- E Ich lese ein Buch.
- F Ich bastle oder baue etwas, male oder mache Musik.
- C Ich gucke aus dem Fenster und träume.

4) Welches sind deine Lieblingsfächer?

- E Deutsch
- B Physik und Chemie
- A Mathematik und Englisch
- C Musik und Kunst
- F Arbeit und Technik

D Sport und Sozialkunde

5) Du fährst nach Berlin, um deine Tante besuchen. Mit wem würdest du am liebsten in einem Zugabteil sitzen?

- F Mit einem Restaurator, der von seiner Arbeit in einem Berliner Museum erzählt.
- D Mit einer Entwicklungshelferin, die gerade aus Afrika kommt.
- A Mit einer Studentin, die gerade in Amerika Wirtschaft studiert hat und jetzt in einer Berliner Bank arbeitet.
- C Mit einem Art-Direktor, der für große Agenturen Werbespots entwirft.
- E Mit einer Ärztin, die auf einem Wissenschaftskongress einen Vortrag halten wird.
- B Mit einem Techniker, der zur Funkausstellung fährt.

6) Euer Klassenzimmer soll neu gestaltet werden. Welche Bilder würdest du aufhängen?

- BE Ein paar bunte oder bizarre Mikroskopaufnahmen
- AC Poster mit moderner Kunst oder tolle Schwarzweißfotos
- FD Selbst gemachte Collagen, Linolschnitte, Aquarelle

7) Du hast einen großen Krach mit deiner Freundin/deinem Freund. Wie verhältst du dich?

- B Analysieren: Wie ging es los? Wie kann man den Konflikt lösen?
- A Ich brauche etwas Abstand, dann sehe ich in Ruhe weiter.
- E Wenn Probleme auftauchen sollte man sie sofort diskutieren.
- D Ich höre mir genau an, was sie/er zu sagen hat, dann muss sie/er mir zuhören.
- F Bevor wir alles zerreden bastele oder baue ich ihm/ihr etwas.
- C Ich hole tief Luft und versetze mich in ihre/seine Situation, vielleicht hilft das weiter.

8) Was würdest du gerne mal machen?

- F Einen Schrank bauen.
- D Einen Schulflohmarkt organisieren.
- B Ein Auto auseinander bauen und verstehen, wie der Motor funktioniert.
- A Zusammen mit anderen etwas gegen die Arbeitslosigkeit unternehmen.
- C Als Geburtstagüberraschung für meine Freundin/meinen Freund eine eigene CD aufnehmen.
- E Ins Theater gehen.

9) Was ist typisch für dich? (Hier solltest du auf jeden Fall mehrere Antworten ankreuzen.)

- AD Ich bin freundlich zu anderen Leuten.
- FC Ich bin handwerklich geschickt.
- ADE Ich bin verantwortungsbewusst.

- F Ich arbeite lieber mit meinen Händen als mit meinem Kopf.
 ABE Ich kann mich gut konzentrieren.
 DE Ich kann gut zuhören.
 BCF Ich habe ein gutes Gefühl für Formen und Farben.
 B Mit Naturwissenschaften kann ich mehr anfangen als mit Sprachen.
 CF Ich kann gut improvisieren.
 ACD Mir ist wichtig, was ich anziehe und wie ich auf andere wirke.
 BF Ich kann gut basteln.
 ACD Ich kann gut andere überzeugen.
 AEF Ich bin ordentlich.
 CE Wenn ich will, bin ich fleißig und diszipliniert.
 D Es macht mir Spaß, mich um andere Leute zu kümmern.
 BCE Ich interessiere mich für Multimedia.
 BCF Ich habe ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen.
 AD Ich kann Menschen gut einschätzen.
 ABD Ich bin gewissenhaft.
 BEF Es macht mir Spaß, mich stundenlang mit einer Sache zu beschäftigen.
 E Ich gehe eigentlich gerne in die Schule.

Auswertung

Zähle zusammen, wie oft du welchen Buchstaben angekreuzt hast. Bei den Antworten, vor denen mehrere Buchstaben stehen, gilt jeder für die Auswertung. Unter dem Buchstaben, den du am häufigsten angekreuzt hast, kannst du nachlesen, welche Berufsfelder für dich interessant sein könnten.

Haben sich bei zwei oder mehr Buchstaben gleich viele Nennungen ergeben, sind für dich möglicherweise Berufe interessant, die verschiedene Aspekte beinhalten.

Buchstabe Anzahl der Nennungen

- A**
B
C
D
E
F

Was du bedenken solltest: Dieser Test ist kein psychologischer Eignungstest, wie man ihn z. B. bei Fachleuten des Arbeitsamtes machen kann. Welcher Job für dich in Frage kommt hängt von vielen wichtigen Dingen ab, nicht zuletzt von

deinem Schulabschluss. Der Test kann dir aber vielleicht einen Hinweis darauf geben, welche Berufsbereiche für dich interessant sein könnten.

Testauflösung

A) Fakten
 Management und Verwaltung
 Hier sind Organisationstalente wie du gerne gesehen, die den Überblick bewahren und dafür sorgen, dass alles läuft. Darüber hinaus gehören Ausdauer, Verantwortungsbewusstsein, Ehrgeiz, kaufmännische Fähigkeiten und gute Englischkenntnisse zu den wichtigsten Voraussetzungen, um gut klarzukommen. Verwaltungsberufe beinhalten manchmal allerdings eine Reihe von Routineaufgaben und bieten nicht allzu viel Abwechslung – aber vielleicht kommt dir das ja auch entgegen.
 Beispiele: Bank- und Bürokaufmann, Touristikfachwirt, Kulturmanager ...

B) Engineer it!
 Technische Berufe
 Ständig mit vielen Leuten zu reden oder Sachen zu organisieren – das ist nicht dein Ding. Lieber magst du konkrete Aufgaben, die möglichst genau erledigt werden müssen. Du interessierst dich für technische Zusammenhänge, hast es gerne, wenn deine Konzentrationsfähigkeit und dein analytischer Verstand gefordert werden.
 Beispiele: Technischer Zeichner, Zahntechniker, Pilot, Architekt, Toningenieur ...

C) Artist
 Kreative Berufe
 Ob Film- oder Popbranche, Mode oder Werbung: Die Kreativszene ist ein sehr lebendiger, oft auch hart umkämpfter Bereich, in dem sich vor allem durchsetzungsfähige Menschen wohl fühlen, Leute wie du, die gerne mal gegen den Strom schwimmen und ihre Ideen umsetzen wollen. Ohne Talent und Fantasie geht natürlich nichts, und auch ein sicheres Gespür für Farben, Formen und Trends gehört dazu. Und weil das noch nicht reicht, müssen Kreative diszipliniert arbeiten, damit ihre Vorstellungen keine Hirngespinnste bleiben.
 Beispiele: Schneider, Raumausstatter, PR-Berater, Journalist, Werbetexter ...

D) Compassion
 Dienstleistungs- und Sozialberufe
 Du kümmerst dich gerne um andere Menschen und möchtest etwas Sinnvolles tun. Du verstehst meist recht schnell, worauf es deinem Gegenüber ankommt, weil du gut zuhören kannst. Außerdem bist du gerne mit anderen zusammen, magst Teamarbeit und anregende Diskussionen.

Beispiele: Krankenpfleger, Erzieher, Sozialarbeiter, Heilpraktiker, Reiseleiter ...

E) Brain fun
 Akademische Laufbahn
 Für dich steht mehr oder weniger fest, dass du später studieren möchtest, denn es macht dir Spaß, Neues zu lernen und dich theoretisch mit Problemen auseinanderzusetzen. Du kannst dich stunden- oder tagelang mit einem spannenden Buch verkriechen: Dann brauchst du weder Kontakt zu anderen Leuten, noch hast du Lust, irgendetwas Praktisches zu tun. Die nächste Frage ist natürlich, welcher akade-

mische Bereich dich interessiert: Medizin oder Psychologie, Biologie oder Betriebswirtschaftslehre, Geologie oder Theologie?

F) Selfmade
 Handwerksberufe
 Dich fasziniert der Gedanke, etwas mit deinen Händen zu machen – und du hast dafür auch viel Talent. Die Paukereie in der Schule nervt dich eher. Natürlich bist du zufrieden, wenn du in Mathematik durchblickst oder genug Englisch kannst, um Stücke deiner Lieblingsband zu verstehen. Trotzdem: Richtig stolz bist du immer dann, wenn du selbst etwas fabriziert hast.

AUSWAHL HILFREICHER LITERATUR UND LINKS

Kommunikation und Psychologie

Schulz von Thun, Friedemann: Miteinander reden (1). Störungen und Klärungen. Reinbek bei Hamburg (jeweils neueste Auflage)

Stevens, John O.: Die Kunst der Wahrnehmung. Übungen der Gestalttherapie. Gütersloh 1993/13

Arbeit mit Filmen

Gutmann, Hans-Martin: Der Herr der Heerscharen, die Prinzessin der Herzen und der König der Löwen. Religion lehren zwischen Kirche, Schule und populärer Kultur. Gütersloh 2000/2

Herrmann, Jörg: Sinnmaschine Kino. Sinndeutung und Religion im populären Film. Gütersloh 2001

Kirsner, Inge und Michael Wermke: Religion im Kino. Religionspädagogisches Arbeiten mit Filmen. Göttingen 2000

www.akpop.de (Arbeitskreis populäre Kultur und Religion)

www.lernort-kino.de

Pädagogik - Erlebnispädagogik

Fowler, James W.: Glaubensentwicklung. Perspektiven für Seelsorge und kirchliche Bildungsarbeit. München 1989

Fowler, James W.: Stufen des Glaubens. Die Psychologie der menschlichen Entwicklung und die Suche nach Sinn. Gütersloh 1991

Großer, Achim und Jörg Lohrer und Rainer Oberländer: Sinn gesucht – Gott erfahren. Erlebnispädagogik im christlichen Kontext. Stuttgart 2005

Harz, Frieder und Martin Schreiner (Hg.): Glauben im Lebenszyklus. München 1994

Hentschel, Markus und Stephan Dorgerloh (Hg.): Knockin 'on Heavens door. Religion entdecken, Spiritualität üben. Gütersloh 1997

Nipkow, Karl Ernst: Erwachsenwerden ohne Gott? Gotteserfahrung im Lebenslauf. München 1992/4

Oser, Fritz und Paul Gmünder: Der Mensch – Stufen seiner religiösen Entwicklung. Ein strukturalgenetischer Ansatz. Gütersloh 1992/3

Oser, Fritz: Wieviel Religion braucht der Mensch? Erziehung und Entwicklung zur religiösen Autonomie. Gütersloh 1993/3

Postman, Neil: Keine Götter mehr. Das Ende der Erziehung. Berlin 1995

Schweitzer, Friedrich: Die Suche nach eigenem Glauben. Einführung in die Religionspädagogik des Jugendalters. Gütersloh 1996

Schweitzer, Friedrich: Lebensgeschichte und Religion. Religiöse Entwicklung und Erziehung im Kindes- und Jugendalter. München/Gütersloh 1994/3

Senninger, Tom: Abenteuer leiten – in Abenteuern lernen. Münster 2000

www.praxis-jugendarbeit.de



**Landesjugendpfarramt
im Haus kirchlicher Dienste
der Ev.-luth. Landeskirche Hannovers**
30002 Hannover, Postfach 265
Tel.: 0511 1241-428; Fax: 0511 1241-978
landesjugendpfarramt@kirchliche-dienste.de
www.ejh.de