

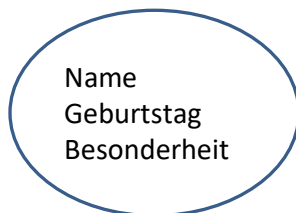
Namenkreuzwort

	I					S				
	N			C	H	A	N	T	A	L
K	E	V	I	N		B				
	S	O	L	V	E	I	G			
						N	E			
						E	R			
							T			

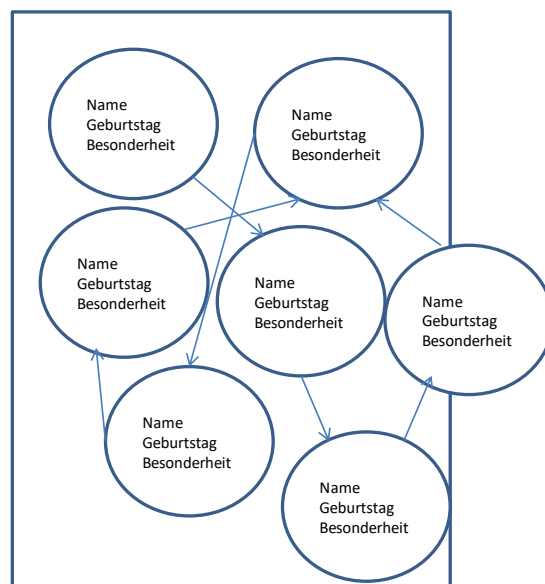
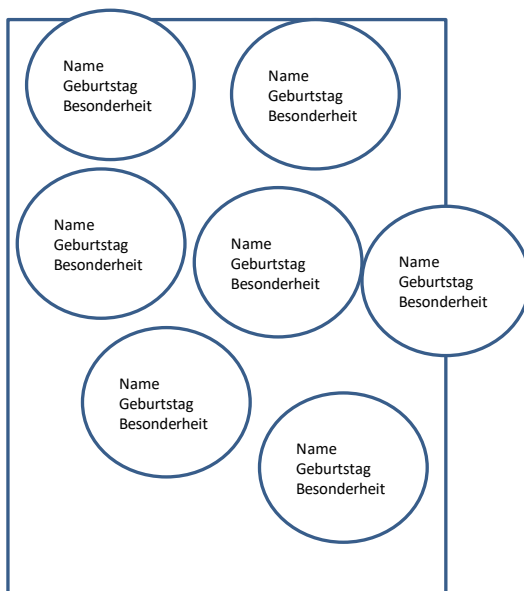
Der Teamleiter schreibt seinen Namen in Großbuchstaben auf ein Flipchartpapier, die Tafel o.ä.. Günstig ist, wenn ein zweiter Teamleiter nun seinen Namen unter Verwendung eines Buchstabens des Vorgängers (wie oben abgebildet) aufschreibt.

Auftrag: Schreibt nacheinander eure Namen in Großbuchstaben auf. Baut dabei einen schon vorhandenen Buchstaben in euren Namen ein.

Klassenbaum



1. Kärtchen beschriften
2. Aufkleben
3. Der Reihe nach vorlesen. Sagen: Ich verbinde mich mit, weil (Gemeinsamkeit nennen), Linie zur genannten Person ziehen.
4. Benannte Person ist als Nächstes dran



Stadtbezirksspiel/Städtespiel

In die Mitte des Raumes wird ein Reifen o.ä. gelegt und mit einem Schild als „BSZ“ oder „Schule“ gekennzeichnet. Außerdem werden schon bestimmte „Fixpunkte“ (Bahnhof, Kirche o.ä.) zur Orientierung im Raum ausgelegt

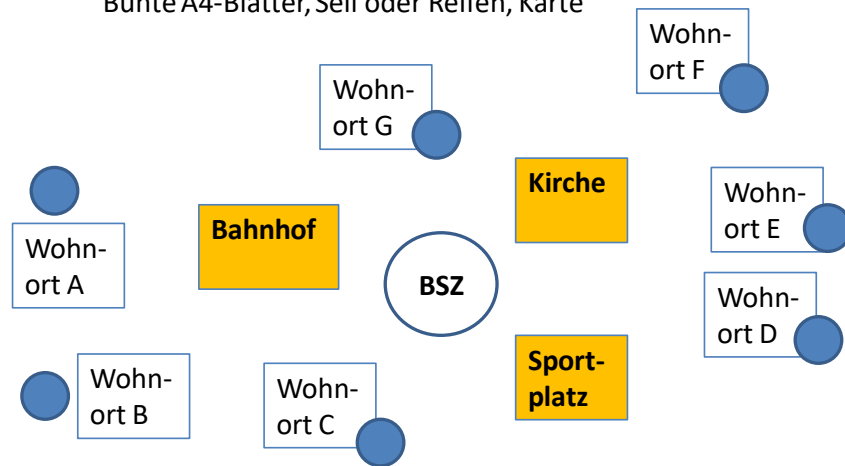
Auftrag: Schreibt euren Wohnort groß und leserlich auf ein A4-Blatt. Stellt euch mit Hilfe der bereitgestellten Karte in der richtigen Himmelsrichtung und Entfernung zur „Schule“ (dem Ring) auf!

Material:

Bunte A4-Blätter, Seil oder Reifen, Karte

Ziel:

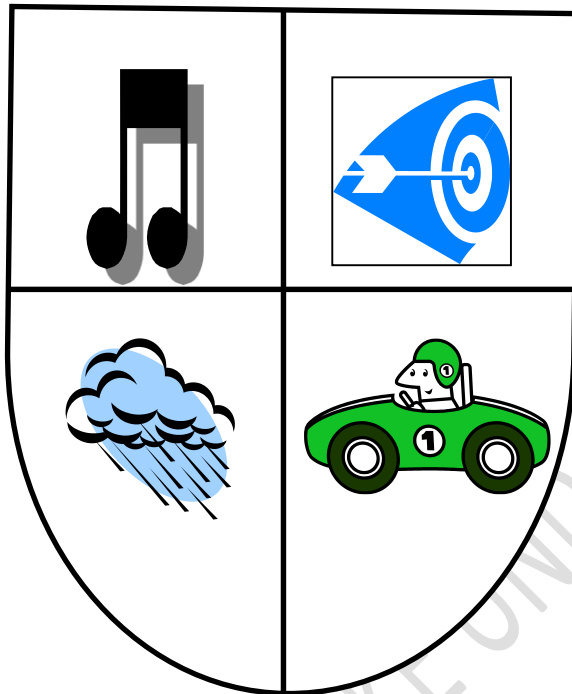
Die Schüler erfahren, wo ihre Klassenkameraden wohnen, z.B. für die Bildung von Fahrgemeinschaften



Lügenwappen

Auftrag:

Erstelle ein persönliches Wappen mit vier Segmenten! In drei der Segmente zeichnest du Dinge, die du magst. In ein Segment zeichnest du etwas, was du nicht magst! Im Anschluss wirst du uns alle vier Dinge so vorstellen, als ob du sie magst. Die Klasse wird dann raten, welcher Teil gelogen war.



Kompetenz:

Kommunikationsfähigkeit
Selbstkompetenz

Material:

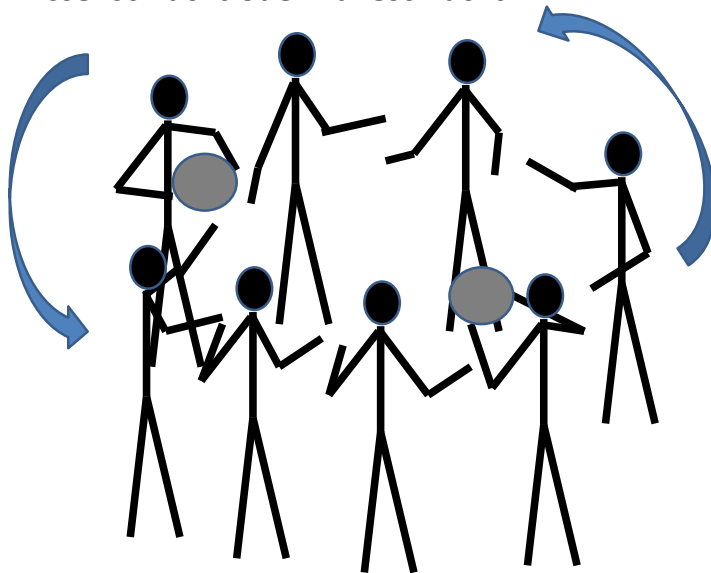
Papier (möglichst A3), Eddinge

Zeit:

Je nach Teilnehmerzahl (ca. 60 Minuten)

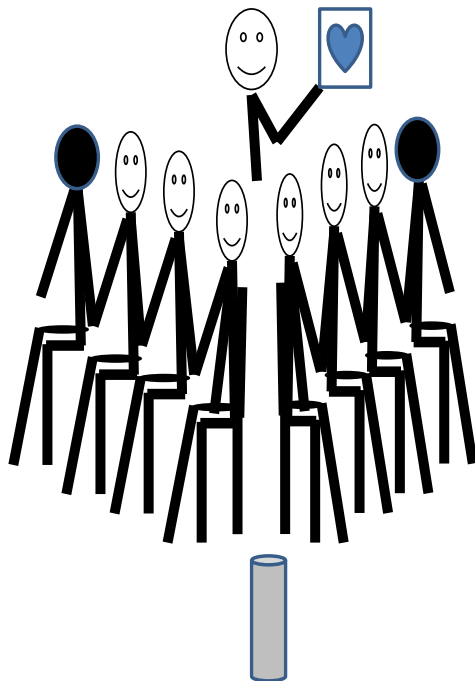
Stadtbezirks/Städtespiel

Kissenschlacht oder Bälleschlacht



Die Teilnehmer sitzen oder stehen im Kreis und zählen „1“, „2“, „1“, „2“ usw. Alle Einsen bilden eine Mannschaft. Alle Zweien bilden eine Mannschaft. Eine „1“ und eine „2“, die sich gegenüber sitzen erhalten einen Ball. Auf los geben die Mannschaften die Bälle im Uhrzeigersinn im Kreis so schnell wie möglich weiter. Übrundet der eigene Ball den der anderen Mannschaft, hat die eigene Mannschaft gewonnen.

Jagd nach dem Stab



Material: Stab, Skatkarten,
so viele Stühle wie Teilnehmer

Zwei Mannschaften auf Stühlen Rücken an Rücken.

2 m vom einen Ende der Stuhlreihe entfernt wird ein Stab aufgestellt.

Am anderen Ende steht der Spielleiter und zieht von einem Kartenstapel Skatkarten.

Alle Teilnehmer (TN) einer Mannschaft fassen sich an den Händen. Die 2 TN, die dem Spielleiter am nächsten sitzen (Späher), schauen zum Spielleiter. Die anderen TN schauen geradeaus.

Zieht der Spielleiter „Herz“, geben die Späher so schnell wie möglich per Händedruck einen Impuls an ihren Nachbarn weiter. Dieser gibt den Impuls an seinen Nachbarn weiter usw.

Kommt der Impuls beim letzten TN in der Reihe an, springt dieser auf, und holt den Stab.

Die Mannschaft, die den Stab erjagt hat, rückt einen Platz weiter. Der Stabfänger ist jetzt der Späher. Gewonnen hat die Mannschaft deren TN zuerst wieder in der Ausgangsformation sitzen.

Nur der Spielleiter darf sprechen.

Hier ist Platz für Ihre Schulhausrallye

Auftrag:

Formulieren Sie Fragen und Antworten für eine Schulhaus-Rallye!

Ziel: Kennenlernen der Schule, des Geländes, der Gewohnheiten....! LUSTIG!

Stellen Sie nach 20 Minuten Ihre Fragen im Plenum vor und bestimmen Sie dann 2 Kollegen, die alles als Arbeitsblatt gestalten!

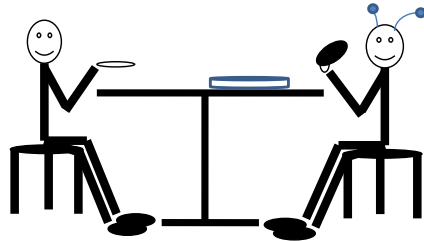
I N P U T : 2 Beispiel-Rallyes an der Wand/Tür

Was der eine sagt, ist vielleicht nicht, was der andere versteht ...!

(Marsmännchen, Burgenbauen und Synchronzeichnen)

Marsmännchen

Material: Tisch, 2 Stühle, Nutella, Teller, Messer, Gabel, Brötchen, Serviette



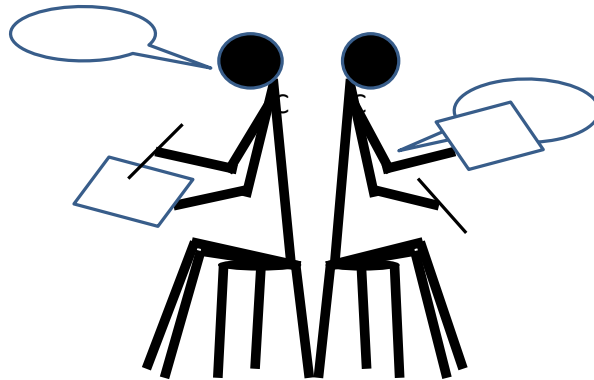
Das Marsmännchen hat Deutsch gelernt und will nun etwas über unsere Essgewohnheiten erfahren.

Ein Teilnehmer leitet das „Marsmännchen“ an, sich ein Nougatbrötchen zu schmieren und zu essen, so wie es bei uns üblich ist.

Das Marsmännchen (Spielleiter) folgt der Anleitung.



Synchronzeichnen



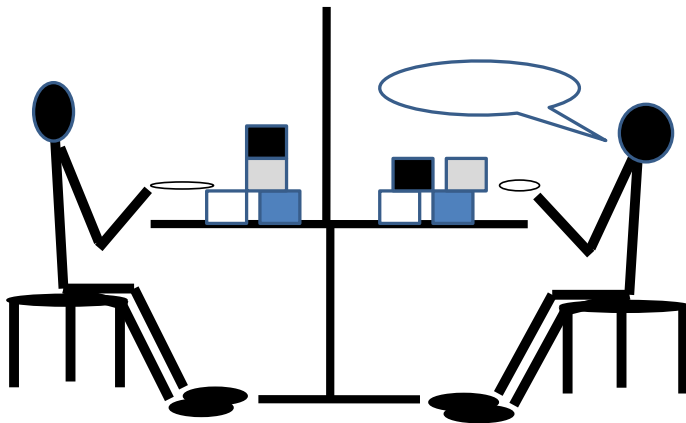
2 TN sitzen Rücken an Rücken auf ihren Stühlen, mit Zeichenblock und Stiften ausgerüstet.

Auftrag: Zeichnen Sie, ohne sich umzudrehen, exakt das gleiche Bild. Es muss mindestens einen Baum, ein Haus und einen Weg enthalten.

Material: Papier und Stifte

Burgen bauen

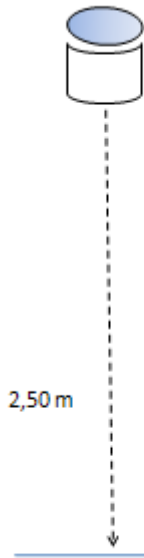
Material: Tisch, 2 oder 4 Stühle, 2 x 50 bunte Bausteine verschiedener Größe, 1 Wand



2 TN sitzen mit Sichtschutz getrennt gegenüber an einem Tisch. Vor jedem TN liegen 50 Bausteine.

Auftrag an TN1: Bauen sie aus den Steinen eine Burg und leiten Sie gleichzeitig den anderen TN an, die gleich Burg zu bauen!

Auftrag an TN 2:
Folgen Sie der
Anleitung von TN 1!



Eierfall (Gruppenarbeit - Teamentwicklung)

Das brauchen Sie:

- Gruppen von 3- 4 Personen
- pro Gruppe : ein rohes Ei
- 40 Strohhalme
- 1,25m Klebeband in 5 Stücken á 25 cm (Isolierband klebt besonders gut!)

Aufgabe:

Stellen Sie eine wieder verwendbare Eierverpackung her!

Diese Verpackung soll garantieren, dass bei einem Fall aus 2,50m Höhe das Hühnerei nicht beschädigt wird!

Zeit: 25 Minuten

Tipp 1: 2,50m erreicht man, wenn eine Person auf einem Stuhl steht und den Arm waagrecht ausstreckt.

Tipp 2: Küchenkrepp bereitlegen

(Eventuelle Zusatzaufgabe für Deutsch/Kommunikation:

Entwerfen Sie eine Gebrauchsanleitung für den Einsatz Ihrer Erfindung im täglichen Leben!

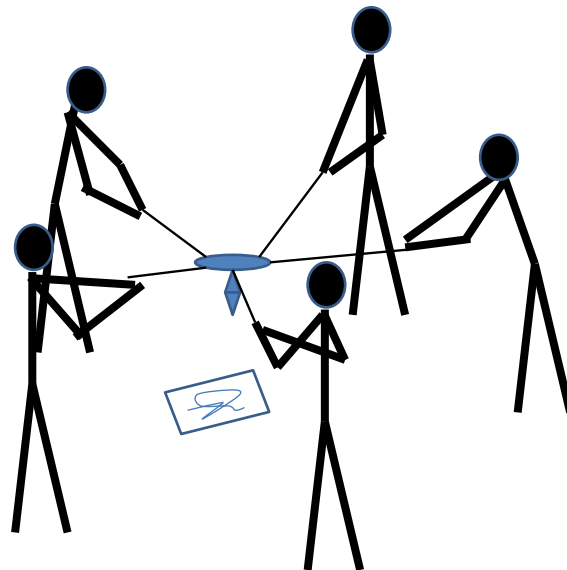
oder:

Präsentieren Sie die Vorzüge Ihrer Verpackung!)

Wer zieht die Fäden

1 A-3-Blatt wird mit Malerkrepp auf den Boden geklebt.
Bis zu 10 TN zeichnen mit dem Strippenzieher.

Auftrag: Zeichnen Sie, was Ihr Team/ Kollegium kennzeichnet.



Material: Papier, Malerkrepp, Strippenzieher, Edding

Meine WERTEHIERARCHIE

Anleitung zum Arbeitsblatt WERTEHIERARCHIE:

- Wählen Sie aus der (von Ihnen ergänzten Liste) die 10 für Sie wichtigsten Werte aus!
- Tragen Sie diese Werte in beliebiger Reihenfolge in die dreieckige Präferenzmatrix ein!
- Beginnen Sie nun, die einzelne Werte miteinander zu vergleichen, und zwar nach folgendem Schema:
 - A mit B: Den für Sie wichtigeren von beiden in die dazwischen liegende Raute schreiben.
 - A mit C: Den „Gewinner“ in die Raute rechts unterhalb der ersten schreiben.
 - A mit D usw., bis die oberste Diagonale mit den entsprechenden „Gewinner“-Buchstaben voll ist.Dann die nächste Diagonale beginnen, in der B mit allen übrigen verglichen wird.
...usw. bis die gesamte Matrix ausgefüllt ist.
- Ermitteln Sie nun die Anzahl der einzelnen „Gewinner“-Buchstaben und tragen Sie diese und den daraus resultierenden Rang in die Auswertungstabelle ein!
- Schreiben Sie die den Buchstaben zugeordneten Werte in Ihre persönliche Hierarchie!

WERTE

Im Laufe seines Lebens hat jeder Mensch Vorlieben und Vorstellungen von dem entwickelt, was ihm besonders wichtig ist. Für den einen ist es im Beruf wichtig, Anerkennung zu erhalten, für den anderen, Probleme selbstständig zu lösen und für einen dritten, Raum für die eigene Kreativität zu haben. Werden die persönlichen Werte im beruflichen und im privaten Alltag erlebt, stellt sich Zufriedenheit ein. Sind die Werte nicht lebbar, ist man unzufrieden. Auch reagieren wir empfindlich und oft heftig, wenn unsere Werte verletzt werden, z.B. in der Kommunikation, in Beziehungen, durch Arbeitsbedingungen oder Führungsstil. Die folgende Auswahl an Werten soll einen Überblick geben. Sie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und ist jederzeit ergänzbar. Beim Arbeiten mit Werten ist darauf zu achten, dass auch tatsächlich Werte verwendet werden, d.h. Grundhaltungen, Auffassungen und wertbesetzte Begriffe und nicht Tätigkeiten, die sich als Konsequenz des Lebens von Werten ergeben. Es ist daher bei allen Begriffen sinnvoll, nach eventuell übergeordneten Werten zu fragen und diese einzusetzen.

Abenteuerlust
Abgrenzung
Abwechslung
Achtsamkeit
Achtung
Aktualität
Anerkennung
Ausdauer
Ästhetik
Balance
Begeisterung
Beharrlichkeit
Bequemlichkeit
Beruf
Bescheidenheit
Bildung
Dankbarkeit
Dienen
Diplomatie
Disziplin
Durchsetzungsvermögen
Dynamik
Effektivität
Effizienz
Egoismus
Ehre
Ehrgeiz
Ehrlichkeit
Eitelkeit
Emotionalität
Empathie
Energie
Erfolg
Erkenntlichkeit
Erotik
Experimentierfreude
Fairness
Familie
Fleiß
Flexibilität
Fortschritt
Freiheit
Freizeit
Freude
Freundschaft
Frieden
Fürsorge
Geborgenheit

Genauigkeit
Genuss
Gerechtigkeit
Gesundheit
Gewinnen
Glaube
Großmut
Großzügigkeit
Harmonie
Hilfe geben
Humor
Idealismus
Innovation
Intelligenz
Kampf
Komfort
Kongruenz
Konkurrenzfähigkeit
Konsequenz
Konstanz
Kontrolle
Körperbewusstsein
Kraft/Stärke
Kreativität
Kundenorientierung
Kunst
Leidenschaft
Lernen
Liebe
Loyalität
Lust
Luxus
Macht
Menschlichkeit
Muße
Mobilität
Mode
Moral
Musik
Mut
Natur
Nächstenliebe
Neugierde
Offenheit
Optimismus
Ordnung
Partnerschaft
Perfektion

Qualität
Rationalität
Religion
Respekt
Ruhe
Ruhm
Schnelligkeit
Selbstständigkeit
Selbstverantwortung
Selbstwert
Seriosität
Service
Sexualität
Sicherheit
Sinnlichkeit
Solidarität
Sparsamkeit
Spaß
Spiritualität
Stil
Strebsamkeit
System
Tatkraft
Toleranz
Tradition
Transparenz
Treue
Unbekümmertheit
Unterhaltung
Veränderung
Verantwortung
Verhältnismäßigkeit
Verlässlichkeit
Verständnis
Vertrauen
Vertrautheit
Wertschätzung
Wettbewerb
Wissen
Wirksamkeit
Wohlstand
Zielstrebigkeit
Zugehörigkeit
Zurückhaltung
Zuverlässigkeit
....
....
....

Gehorsam
Gelassenheit
Geld

Phantasie
Prestige
Pünktlichkeit

....
....
.....

WERTEHIERARCHIE

Meine 10 wichtigsten Werte:

	A
	B
	C
	D
	E
	F
	G
	H
	I
	J

Auswertung:

WERT	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
Anzahl										
Rang										

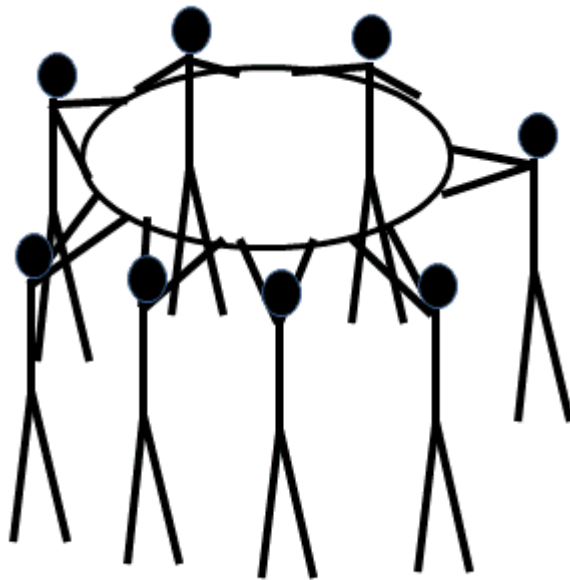
Meine persönliche Hierarchie:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Zweifelreifen

Der Reifen liegt auf je einem Finger der Teilnehmer.

Auftrag: Legen Sie den Reifen nieder, ohne dass ein Teilnehmer den Reifen – auch nicht kurz - vom Finger verliert.

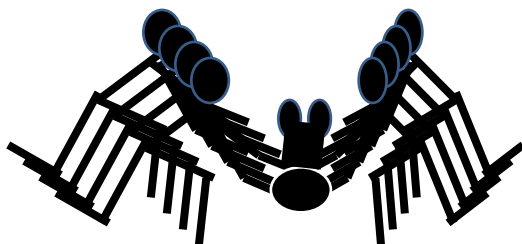


Wie gut arbeitet unser Team schon. Der Reifen symbolisiert evtl. Zweifel, die Sie vielleicht noch haben; diese wollen wir "zu Boden drücken".

Die Schwebende Jungfrau

Heben Sie mit nur je einem Finger ihrer Hände die liegende Person ca. 50 cm über den Boden!

Sie brauchen: 1 Matte, mindestens 6, besser 8 Personen plus eine liegende Person.



Symbolisiert Vertrauen und Verantwortung.

Gleichzeitig verdeutlicht diese Übung, dass im Team etwas „leichter“ wird.

ABC-Spiel



Zwei Partner A und B unterhalten sich nach einer bestimmten Regel.

A beginnt mit einem Satz, dessen erstes Wort mit „A“ anfängt.

B antwortet mit einem Satz, dessen erstes Wort mit „B“ anfängt.

A fragt/ergänzt mit einem Satz, dessen erstes Wort mit „C“ anfängt.

Der nächste Satz von B beginnt mit einem „D“.

usw.

Das Gespräch wird bis zum Buchstaben „Z“ fortgeführt.

Beim ersten Versuch sollte kein Thema vorgegeben werden.

Später können sich die Gespräche auch um bestimmte (auch fachliche) Themen drehen und z.B. am Ende einer Unterrichtseinheit zur Zusammenfassung und Wiederholung eingesetzt werden.

Dabei können auch Kärtchen mit Begriffen verwendet werden, die unbedingt in der Unterhaltung vorkommen müssen.

Kompetenzen:

Kommunikationsfähigkeit

Einfühlungsvermögen

Flexibilität

Kreativität

36 Fragen zum Verlieben nach Arthur Aron

Teil 1:

1. Wenn Du unter allen Menschen auf der Welt wählen könntest, wen würdest du gerne zum Essen einladen?
2. Würdest Du gerne berühmt sein? In welchem Bereich?
3. Legst Du dir jemals die Worte zurecht, bevor Du jemanden anrufst? Warum?
4. Was macht für Dich einen „perfekten“ Tag aus?
5. Wann hast Du zum letzten Mal für dich selbst gesungen? Und wann für jemand anderen?
6. Wenn Du 90 Jahre alt werden könntest, was würdest du für die letzten 60 Jahre lieber haben: Den Körper oder den Geist eines 30-Jährigen?
7. Hast Du insgeheim eine Vermutung, wie Du sterben wirst?
8. Nenne drei Dinge, von denen Du glaubst, dass sie Dein Gegenüber und Du gemeinsam haben.
9. Wofür bist Du in Deinem Leben am meisten dankbar?
10. Wenn Du irgendetwas daran ändern könntest, wie Du erzogen wurdest, was wäre das?
11. Erzählen Deinem Gegenüber Deine Lebensgeschichte in vier Minuten, aber mit möglichst vielen Details.
12. Wenn Du morgen mit einer zusätzlichen Eigenschaft oder Fähigkeit aufwachen könntest, welche wäre das?

Teil 2:

13. Wenn Dir eine Zauberkegel die Wahrheit über Dich, Dein Leben, die Zukunft oder irgendetwas anderes offenbaren könnte, was würdest Du wissen wollen?
14. Gibt es etwas, von dem Du schon lange träumst, es zu tun? Warum hast du es noch nicht getan?
15. Was war bisher der größte Erfolg in Deinem Leben?
16. Was ist Dir bei einer Freundschaft am wichtigsten?
17. Was ist Deine liebste Erinnerung?
18. Was ist Deine schrecklichste Erinnerung?
19. Wenn Du wüsstest, dass Du in einem Jahr sterben wirst, würdest du irgendetwas an Deinem jetzigen Leben ändern? Warum?
20. Was bedeutet Freundschaft für dich?
21. Welche Rolle spielen Liebe und Zuneigung in Deinem Leben?
22. Nennt abwechselnd eine positive Charaktereigenschaft, von der ihr glaubt, dass sie euer Gegenüber besitzt. Macht dies fünf Mal.
23. Wie eng und herzlich sind die Beziehungen in Deiner Familie? Denkst Du, dass deine Kindheit glücklicher war, als die anderer Menschen?
24. Wie beurteilst Du die Beziehung zu Deiner Mutter?

Teil 3:

25. Denkt euch beide drei wahre „Wir“-Aussagen aus. Zum Beispiel: „Wir sind beide in diesem Raum und fühlen uns...“
26. Vervollständige Diesen Satz: „Ich wünschte, ich hätte jemanden, dem ich erzählen könnte...“
27. Wenn Du mit Deinem Gegenüber eine enge Freundschaft schließen würdest, was müsste er oder sie dann unbedingt von Dir wissen?
28. Sage deinem Gegenüber, was Du an ihm oder ihr magst; sei dabei ehrlich und sage Dinge, die du normalerweise einer Person, die Du gerade erst kennengelernt hast, nicht sagen würdest.
29. Teile mit Deinem Gegenüber einen peinlichen Moment in Deinem Leben.
30. Wann hast Du zum letzten Mal in Gegenwart einer anderen Person geweint? Und wann für dich alleine?
31. Nenne eine Sache, die Du bereits jetzt an deinem Gegenüber magst.
32. Worüber macht man keine Witze, sofern es so etwas gibt?
33. Wenn du heute Abend sterben würdest, ohne die Möglichkeit mit jemandem zu sprechen, was würdest du bereuen, jemandem nicht gesagt zu haben? Warum hast Du es noch nicht gesagt?
34. Dein Haus mit all Deinem Besitz fängt an zu brennen. Nachdem Du deine Liebsten und Deine Haustiere gerettet hast, kannst du ein letztes Mal ins Feuer laufen und einen Gegenstand retten. Welcher wäre das? Warum?
35. Der Tod welches Familienmitglieds würde dich am meisten mitnehmen? Warum?
36. Berichte von einem persönlichen Problem und frage Dein Gegenüber nach Rat, wie er oder sie die Sache handhaben würde. Bitte Dein Gegenüber außerdem, zu beurteilen, wie Du selbst vermutlich über das ausgewählte Problem denkst.

SOLVEIG LIEDTKE UND INES BERGER