



uferlos
Internationale Jugendarbeit

agif

EIN PROJEKT DER
Arbeitsgemeinschaft
Jugendfreizeitstätten
Sachsen e.V.



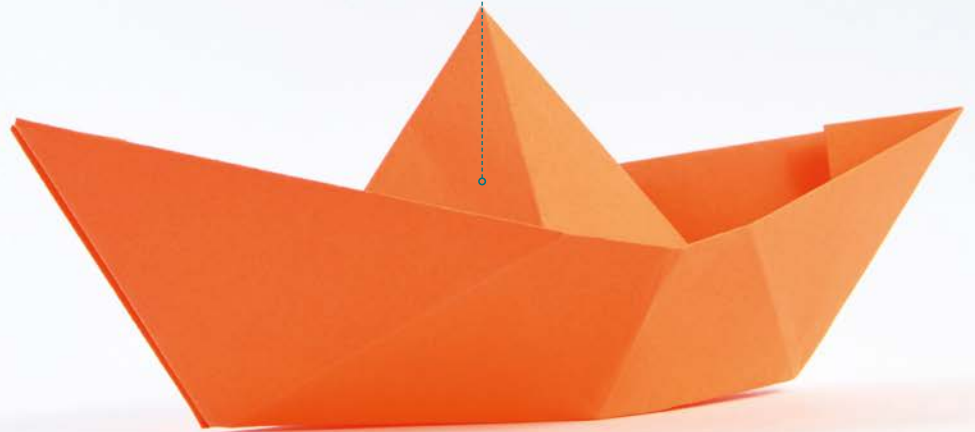
games to go

**Methoden und Materialien
für Internationale Jugendbegegnungen**

**Methods and materials
for international youth exchanges**

Inhaltsverzeichnis

Table of Contents



5 WURUM GEHT ES?/9 WHAT IS IT ABOUT?

12 INHALTE UND ANREGUNGEN

- 12 Simple Sache – Spiele für zwischendurch
- 13 Simple things – games for in between

13 ZUSAMMENKOMMEN/14 GETTING TOGETHER

- 13 Assoziationskarten/14 Association cards
- 15 Aus der Reihe/Out of line
- 16 Glücks- und Pechwürfel/The (bad) luck dice
- 17 Namens-Ballons/Name Balloons
- 18 Autogramm jagd/Hunting for signatures
- 19 Das verbindende Element/The connecting element
- 20 Wie geht's?/How are you?
- 21 Das Lügenwappen/The shield of lies
- 22 Obstsalat/Fruit salad
- 23 Erdbeben/Earthquake
- 24 Evolution/Evolution

26 VOLL DABEI/RIGHT ON BOARD

- 26 Katze vs. Kühlschrank/Cat vs. refrigerator
- 27 Labyrinth/Labyrinth
- 28 Flaggen erobern/Capture the flag
- 29 Land Art/Land Art
- 30 Das Spinnennetz/The spider's web
- 31 Wer errät's?/Who can guess?
- 32 Zipp – Zapp/Zipp – Zapp
- 33 Blindes Dreieck/Blind triangle
- 34 Mein Land – Dein Land/My country – Your country
- 35 Mein Bild des Tages/My picture of the day

36 ABSCHLUSS UND AUSKLANG/CLOSURE AND CONCLUSION

- 36 Das Erinnerungsbuch/The Book of Remembrance
- 37 Zielscheibe/Target
- 38 Stille Diskussion/Silent discussion
- 39 Koffer, Mülleimer, Fragezeichen/Suitcase, trash can, question mark

40 WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

41 ANLAGEN

- 41 Zehn Tipps, um einen Reifall zu erleben/Ten tips to experience a flop
- 42 Planung einer Gruppenarbeit - das „Berliner-Modell“ als unterstützendes Instrument
- 43 Planning of group work - the "Berlin Model" as a supporting instrument

44 NOTIZEN/NOTES

48 IMPRESSUM/IMPRINT



games to go

Methoden und Materialien
für Internationale Jugendbegegnungen

Worum geht es?

Bei einer internationalen Jugendbegegnung treffen junge Menschen aus zwei oder mehreren Ländern aufeinander und bearbeiten gemeinsam ein bestimmtes Thema bzw. Projekt. Im Fokus stehen u.a. interkulturelles Lernen, das Erfahren von Solidarität und Miteinander, die (Weiter-) Entwicklung verschiedenster Kompetenzen sowie die Förderung von Vielfalt, Demokratieverständnis und Toleranz in einem non-formalen Setting. Für diese Situation haben wir im vorliegenden Booklet einige Methoden gesammelt, mit welchen Fachkräfte der Jugendarbeit, Betreuer*innen und Jugendgruppenleiter*innen arbeiten können. Diese sollen eine Anregung bieten und mit den Materialien dazu einladen auch eigene Möglichkeiten der Auseinandersetzung miteinander zu entdecken und zu kreieren.

Internationale Jugendbegegnungen bieten für junge Menschen einen Raum, um sich auszuprobieren, Kompetenzen zu erwerben und sich persönlich weiterzuentwickeln. Der Umgang miteinander in einer heterogenen Gruppe fördert die interkulturellen und sozialen Kompetenzen, das Selbstvertrauen und die Identitätsbildung. Zudem prägt eine solche Mobilitätserfahrung den Lebenslauf hinsichtlich beruflicher Perspektiven und der Orientierung beim Übergang in einen neuen Lebensabschnitt.

Durch die Europäische Union wurde ein Referenzrahmen von Schlüsselkompetenzen definiert, auf den sich alle Arten der Bildung, einschließlich des nicht-formalen und informellen Lernens, beziehen können. Der Rahmen beschreibt die wichtigsten Kompetenzbereiche, die jeder Einzelne für die persönliche und berufliche Entfaltung, die soziale Eingliederung und aktive Bürgerschaft sowie für einen nachhaltigen und gesunden Lebensstil benötigt. Die Schlüsselkompetenzen sind unter acht Hauptbereichen zusammengefasst:

- Lese- und Schreibkompetenz
- Fremdsprachliche Kompetenz
- Mathematische Kompetenz und Kompetenz in Naturwissenschaften, Informatik und Technik
- Digitale Kompetenz
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz
- Bürgerkompetenz (Kenntnis der Konzepte der Demokratie, Gerechtigkeit, Gleichberechtigung, Staatsbürgerschaft und Bürgerrechte etc.)
- Unternehmerische Kompetenz
- Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit

Diese sind jedoch miteinander verbunden und bauen aufeinander auf. In internationalen Jugendbegegnungen kann das Lernen der Teilnehmer*innen für alle oder einige dieser Kompetenzbereiche relevant sein.

● METHODENVIELFALT

Es gibt vielfältige Methoden, die die unterschiedlichen Phasen einer internationalen Begegnung sowie die Aus- und Weiterbildung jener Kompetenzen unterstützen können. Sie laden zum gegenseitigen Kennenlernen und dem Lernen der Sprache ein, zum Entdecken von Unterschieden, Gemeinsamkeiten und regen den Perspektivwechsel an und sensibilisieren für eine andere Kultur. Durch den Einsatz von Methoden mit verbalen und non-verbalen Elementen wird Kommunikation angeregt. Zudem können die Teilnehmer*innen in ihren Persönlichkeiten unterschiedlich angesprochen, gefördert und motiviert werden sich einzubringen und zu beteiligen. Unterschieden werden kann in Methoden, welche den Gruppenprozess fokussieren, die unterstützen, sich dem Thema anzunähern oder ein gemeinsames Erlebnis in den Mittelpunkt stellen. Einige Methoden sind vielseitig einsetzbar und können in unterschiedlichen Phasen oder je nach Intention Platz finden. Dabei dürfen auch Gruppengrößen variieren, so können Methoden zur Einzelarbeit und Selbstreflexion, im Tandem, Klein- und Großgruppen umgesetzt werden. Neben international gemischten Gruppen kann die Arbeit in nationalen Gruppen hilfreich sein, um die Qualitäten von Diskussionen und Reflexionen in der Fremd- und Muttersprache gleichermaßen zu bedienen.

● EINSATZ VON METHODEN

Es empfiehlt sich, dass bevor eine Methode angeleitet wird, diese ausprobiert wird, um Sicherheit zu schaffen und ggf. flexibel reagieren zu können. So können einzelne Schritte auch den Teilnehmer*innen besser erklärt werden. Alles zu seiner Zeit - manche Methoden eignen sich für Zwischendurch zur Auflockerung, andere wiederum nehmen mehr Zeit in Anspruch. Es gilt eine geeignete Rahmung zu schaffen sowie den Ablauf klar zu kommunizieren. Dabei wird ein Raum zur Erprobung von Neuem geschaffen, der erkundet werden darf und dessen Dynamiken unvorhersehbar sind, daher kann auch gern vom Plan abgewichen werden. Jede Methode braucht eine individuelle Anpassung an das Feld in dem sich die Gruppe bewegt, an die Kompetenzen der einzelnen Teilnehmer*innen und an das beabsichtigte Ziel. Auch können die Teilnehmer*innen aktiv bei der Umsetzung mit einbezogen werden, so können Kompetenzen gewürdigt und wahrgenommen werden. Eventuell entstehen ganz neue Themen in der Gruppe, die aufgegriffen und diskutiert werden können. Bei der Durchführung der Methoden sollten die Grenzen jeder teilnehmenden Person akzeptiert werden, möchte ein/e Teilnehmer*in lieber aussteigen oder nur beobachten ist dies völlig in Ordnung.¹

● SPRACHE

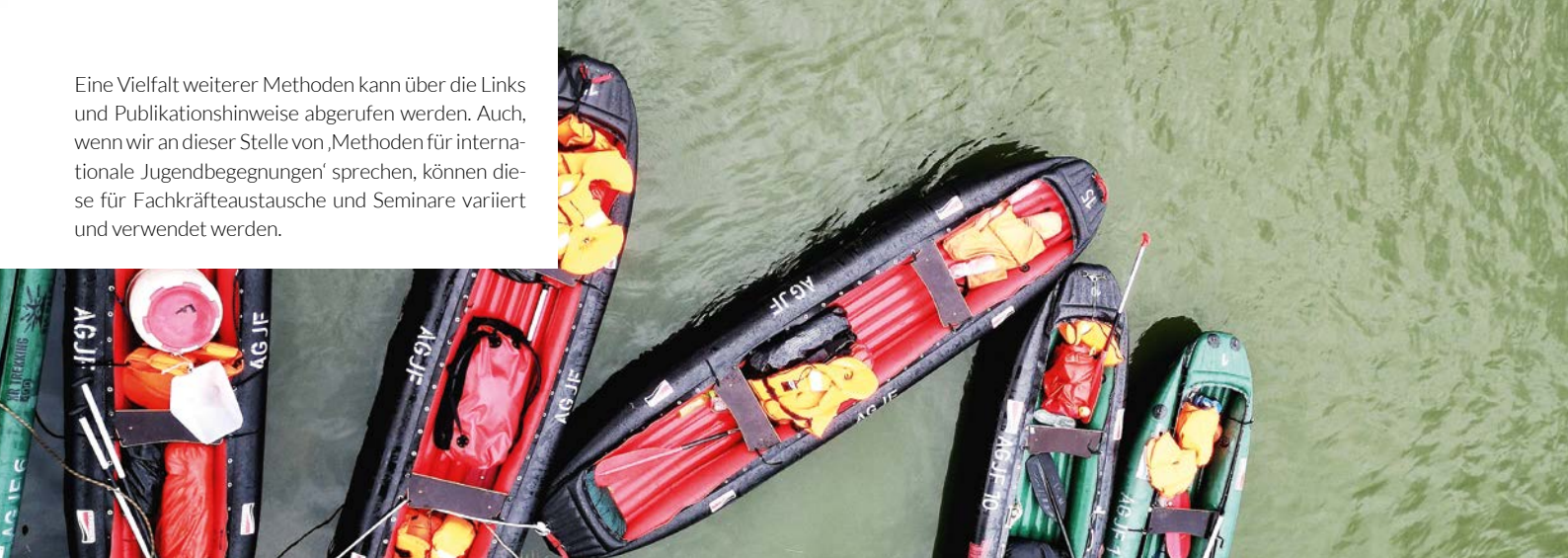
Sprache nimmt als Mittel der Kommunikation eine zentrale Rolle ein. Um alle Teilnehmer*innen zu beteiligen und Abläufe und Inhalte zu vermitteln kann mit Sprachmittler*innen, Dolmetscher*innen oder Teilnehmenden selbst gearbeitet werden. Dabei gilt: weniger ist mehr, da die mehrsprachige Situation den Teilnehmenden einiges an Aufmerksamkeit und Konzentration abverlangt und die Übersetzung etwas Zeit in Anspruch nehmen kann. Methoden der Sprachanimation regen die Teilnehmer*innen an, sich mit der/den anderen Sprache(n) zu beschäftigen, die Neugier an einer anderen Kultur zu wecken und somit in einen tieferen Austausch zu treten. Weitere Methoden wiederum fokussieren den Aspekt der non-verbalen Kommunikation und erleichtern das In-Kontakt-treten auch, wenn einmal „die Worte fehlen“.

● GRUPPENPROZESSE

Eine Gruppe besteht aus mindestens drei Personen, die miteinander agieren. Es besteht ein gemeinsames Ziel oder eine Aufgabe, es entwickeln sich bestimmte Normen und Rollen werdeneingenommen. Unter den Mitgliedern bilden sich ein „Wir-Gefühl“ und das Erleben von Zugehörigkeit, das von der Begegnungsdauer gerahmt wird.² Während der Begegnung durchläuft die Gruppe fünf Phasen, diese sind dynamisch und werden ggf. von den einzelnen Gruppenmitgliedern unterschiedlich erlebt. Eine Systematisierung kann den Teamleiter*innen aber dabei behilflich sein diese wahrzunehmen und entsprechend methodisch zu agieren.

PHASE	ORIENTIERUNG	KONFRONTATION
GRUPPENPROZESSE	→ Erster Eindruck und Kennenlernen → Eigenes Verhalten anpassen → Ausprobieren gemeinsamer Regeln und Methoden → „Ich“ steht vor dem „Wir“	→ Ablegen von Zurückhaltung → Sympathie-/Antipathieentwicklung → Austragen von Meinungsverschiedenheiten und Austesten von Grenzen → Positionierung innerhalb der Gruppe → Bildung von Untergruppen
AUFGABEN DER TEAMLEITER*INNEN	→ Kreieren einer angenehmen Atmosphäre und eines sicheren Raums → Geben von Orientierung, Klarheit und Richtung	→ Lernpotential von Konflikten nutzen → Diese thematisieren und Übergriffe verhindern → Nicht mit „anderer Kultur“ erklären, schließlich gibt es vielfältige Gründe → Aufzeigen von Feedback und Kommunikationsformen → Unterstützung bei der Rollenfindung in der Gruppe

Eine Vielfalt weiterer Methoden kann über die Links und Publikationshinweise abgerufen werden. Auch, wenn wir an dieser Stelle von ‚Methoden für internationale Jugendbegegnungen‘ sprechen, können diese für Fachkräfteaustausche und Seminare variiert und verwendet werden.



NORMIERUNG	GEMEINSAME ARBEIT	AUFLÖSUNG	PHASE
→ Entwicklung des Gruppengefühls → Stärken und Schwächen einzelner sind bekannt und akzeptiert → Echte Kommunikation und Kooperation entsteht → Kompromissbereitschaft und Problemlösungsorientierung	→ Lösen von Aufgaben → Funktionale Rollenverteilung → Starkes „Wir-Gefühl“	→ Gefühl des Bedauerns über baldiges Ende → Rückblick → Evtl. sinkende Motivation durch erreichte Ziele	GRUPPENPROZESSE
→ tw. Übertragen von Aufgaben → Rolle als Berater*in, weniger Leitung → Gruppensprecher*innen einbeziehen	→ Verstärkte Abgabe von Aufgaben an die Gruppe → Flexibilität und Offenheit für Bedarfe der Gruppe → Passivere Rolle → Vertrauen in die Fähigkeit zur Selbstorganisation	→ Herausheben von Ergebnissen und Erfolgen → Positives Feedback an die Gruppe → Gefühle der Teilnehmenden ernst nehmen → Abschiedsprozess begleiten	AUFGABEN DER TEAMLEITER*INNEN

Tabelle 1 gibt eine Übersicht über die unterschiedlichen Phasen von Gruppenprozessen und deren Bedeutung für Teilnehmer*innen und Teamleiter*innen.



games to go

Methods and materials
for international youth exchanges

What is it about?

An International Youth Exchange brings together young people from two or more countries to work together on a specific topic or project. Among other things, the focus is on intercultural learning, experiencing solidarity and fellowship, the (further) development of various skills and the promotion of diversity, understanding of democracy and tolerance in a non-formal setting.

For this situation we have collected some methods in this booklet. These are intended to offer suggestions and invite together with the materials to discover and create their own pathways of interaction with one another.

International youth encounters offer a space for young people to try out, acquire skills and develop themselves personally. Dealing with each other in a heterogeneous group promotes intercultural and social skills, self-confidence and identity building. In addition, such a mobility experience shapes the life course in terms of career prospects and orientation in the transition to a new phase of life.

The European Union has defined a reference framework of key competences to which all types of education, including non-formal and informal learning can refer. The framework describes the main areas of competence that each individual needs for personal and professional development, social inclu-

sion and active citizenship and for a sustainable and healthy lifestyle. The key competences are grouped under 8 main areas:

- Literacy competence
- Multilingual competence
- Mathematical competence and competence in science,
- technology and engineering (STEM)
- Digital competence
- Personal, social and learning to learn competence
- Citizenship competence
- Entrepreneurship competence
- Cultural awareness and expression competence

However, these are interconnected and build on each other. In international youth exchanges, the learning of participants may be relevant to all or some of these areas of competence.



● VARIETY OF METHODS

There are various methods that can support the different phases of an international encounter as well as the training and development of those competences. They invite participants to get to know each other and to learn the language, to discover differences, similarities and encourage a change of perspective and sensitize for another culture. By using methods with verbal and non-verbal elements, communication is stimulated and the participants can be addressed, encouraged and motivated in their personalities in different ways to get involved and participate. There are methods that focus on the group process, that help to approach the topic or that focus on a common experience. Some methods are versatile and can be applied in different phases or depending on the intention. Group sizes may also vary, so methods for individual work and self-reflection, in tandem, small and large groups can be implemented. In addition to internationally mixed groups, work in national groups can be helpful to serve the qualities of discussions and reflections in the foreign and native language equally.

● USE OF METHODS

It is recommended that before a method is instructed, it is tried out in order to create security and to be able to react flexibly if necessary. In this way individual steps can be better explained to the participants. Everything at its time - some methods are suitable for a break, others take more time. It is important to create a suitable framework and to communicate the process clearly. This creates a space for testing new things, which can be explored and whose dynamics are unpredictable, so you are welcome to deviate from the plan. Each method needs an individual adaptation to the field in which the group is moving, to the competences of the individual participants and to the intended goal. It is possible that completely new topics arise in the group which can be taken up and discussed. During the implementation of the methods, the limits of each participating person should be accepted, if a participant would prefer to step out or just observe, this is perfectly ok.

● LANGUAGE

Language plays a central role as a means of communication. In order to involve all participants and to convey processes and contents, you can work with language mediators, interpreters or participants themselves. Less is more, because the multilingual situation demands a lot of attention and concentration from the participants and the translation can take some time. Methods of language animation encourage the participants to deal with the other language(s), to arouse curiosity about another culture and thus to enter into a deeper exchange. Other methods focus on the aspect of non-verbal communication and make it easier to get in touch even if "the words are missing".

● GROUP PROCESSES

A group consists of at least three people who interact with each other. There is a common goal or task, certain norms and roles develop and are taken on. Among the members a "we-feeling" and the experience of belonging is formed, which is framed by the duration of the encounter. During the encounter the group experiences five phases, which are dynamic and may be experienced differently by the individual group members. A systematization can help the team leaders to perceive these phases and to act accordingly.

PHASE	ORIENTATION	CONFRONTATION
GROUP PROCESSES	→ First impression and getting to know each other → Adapt own behaviour → Trying out common rules and methods → "I stands before the "we"	→ Putting aside restraint → Development of sympathy/antipathy → Settlement of disagreements and testing of borders → Positioning within the Group → Formation of subgroups
TASKS OF THE TEAM LEADERS	→ Creating a pleasant atmosphere and a safe space → Giving orientation, clarity and direction	→ Using the learning potential of conflicts → Addressing these and preventing assaults → Do not explain with "another culture", after all there are many reasons → Highlighting feedback and forms of communication → Support in finding roles in the group

A variety of other methods can be accessed via the links and publication notes. Even though we are talking about 'Methods for International Youth Exchanges' here, they may also be varied and used for professional exchanges and seminars.



STANDARDIZATION	JOINT WORK	DISBANDING	PHASE
→ Development of group feeling → Strengths and weaknesses of individuals are known and accepted → Genuine communication and cooperation is created → willingness to compromise and problem-solving orientation	→ Solving tasks → Functional role allocation → Strong "we-feeling"	→ Feeling of regret about imminent end → Review → Possibly decreasing motivation due to achieved goals	GROUP PROCESSES
→ partly transfer of tasks → Role as advisor, less management → Involve spokespersons of the group	→ Increased transfer of tasks to the group → Flexibility and openness to the needs of the Group → More passive role → Confidence in the ability to organise oneself	→ Highlighting results and success → Positive feedback to the group → Taking the participants' feelings seriously → Supporting the farewell process	TASKS OF THE TEAM LEADERS

Table 1 gives an overview of the different phases of group processes and their significance for participants and team leaders.

Inhalte und Anregungen

Unsere Methoden- und Materialsammlung wird Euch kostenfrei zur Verfügung gestellt. Wir, das Uferlos-Team, freuen uns über Fotos der Jugendbegegnung und den Einsatz unserer „reisenden Tasche“ sowie selbst-kreierten

Spielideen, die wir auf unserem Webportal und unserer Facebookseite veröffentlichen können. Natürlich nehmen wir auch gern Wünsche und Anregungen entgegen.

DAS ASSOZIATIONS-KARTENSET



kann z. B. für Kennenlern-Runden oder zur Reflexion genutzt werden, weitere Anregungen befinden sich auf S. 13

SPIELKARTEN



Skat, Rommé, Mau-Mau, Kartentricks oder ein Kartenhaus, ganz egal was - unsere Spielkarten sind perfekt für die Zeit zwischendurch geeignet!

DER SCHAUM-STOFFWÜRFEL



wie wäre es mit einem lebendigen Mensch-ärgere-dich-nicht oder dem Spiel „Wer errät's“ auf S. 31

DAS BOCCIA-SET



zur räumlichen Erkundung des Austauschortes, zum Jonglieren, Markieren von Spielfeldern, für Ballspiele...

FRISBEE



z. B. für Wurfspiele, wie Frisbee-Golf, wobei über eine Strecke im Gelände gespielt wird und der Frisbee „eingelocht“ (Eimer, Decke...) werden muss.

CHIFFON-TÜCHER



z. B. zum Jonglieren, Augenverbinden oder für das Spiel Flaggen erobern, S. 28

DER WASSERBALL



kann für das Gestalten eines Icebreaker-Balls genutzt werden, S. 17

SEIL, 10 METER



z. B. zum Markieren von Spielfeldern, Seilspringen, Limbo, dem Spiel „Blindes Dreieck“, S. 33 u. v. m.

DIE SCHNUR



ist ein Allrounder und kann für Kennenlernspiele (z. B. S. 20) oder das „Spinnennetz“, S. 30, genutzt werden

KREIDE



zum Aufzeichnen von Skalen (S. 15) oder Spielfeldern, wie Tic-Tac-Toe oder „Labyrinth“ auf S. 27

SIMPLE SACHE - SPIELE FÜR ZWISCHENDURCH

Ich sehe was, was du nicht siehst

Ich packe meinen Koffer

Stadt – Land – Fluss

Schiffe versenken

Tic – Tac – Toe

Stille Post

Reisebingo (z. B. Baustelle, Ampel, Brücke, „Wann sind wir da?“, „Ich hab Hunger“...)

ETWAS, DAS EVTL. JEDE*R DABEI HAT...



Ein Smartphone gehört zur Lebenswelt der meisten Jugendlichen. Bei internationalen Begegnungen unterstützen sie oftmals bei der Kommunikation und später, um in Kontakt zu bleiben. Für kurze Absprachen und Infos kann eine gemeinsame Gruppe erstellt werden. Methodisch kann es z. B. zur Reflexion (S. 11) genutzt werden, um den Aufenthaltsort zu erkunden (z. B. mit City-Bound und Action-bound- Methoden oder Geocaching) oder, um Fotos und Filme zu erstellen.

Travel bingo (e.g. construction site, traffic lights, bridge, „when are we there?“, „I'm hungry“ ...)



● ASSOCIATION CARDS



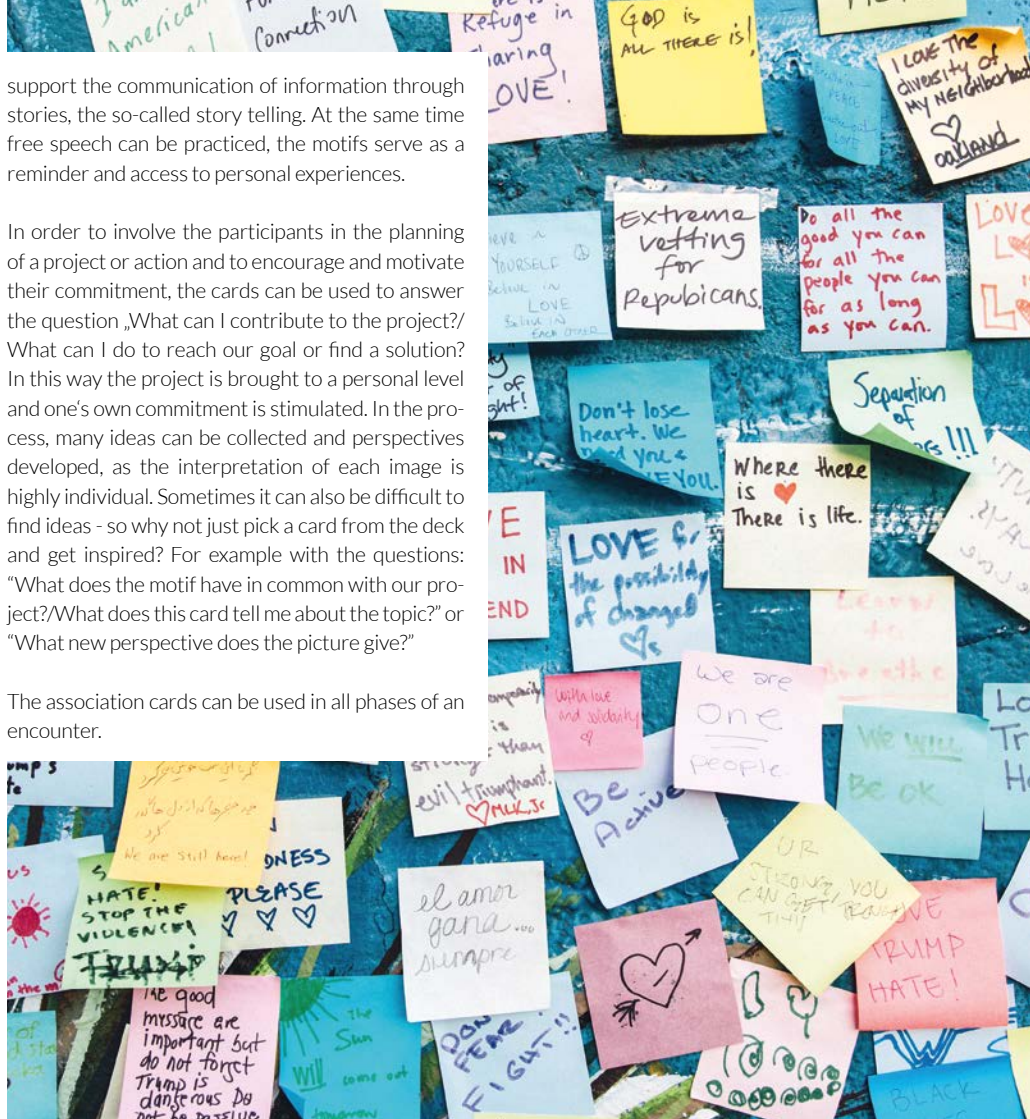
We have collected some tips on how to use our association cards:

Why not use them to ease getting to know each other and make it more dynamic? For example participants can choose one or more pictures that represent themselves best, to express something they like and/or dislike, or to show how they see themselves and/or do not see themselves. The pictures can help to break up the usual text of a presentation, to create a link and also remain remembered better. The pictures also support reflection, feedback and flashlight rounds, so the motives can be linked to moods, opinions or questions (choose a picture that expresses: what moved you today/what did you like or dislike/what do you think of the idea ...?). In this way it might be easier to give critical feedback by describing the motive and thus addressing it less personally. The picture cards also offer the possibility to visually

support the communication of information through stories, the so-called story telling. At the same time free speech can be practiced, the motifs serve as a reminder and access to personal experiences.

In order to involve the participants in the planning of a project or action and to encourage and motivate their commitment, the cards can be used to answer the question „What can I contribute to the project?/ What can I do to reach our goal or find a solution? In this way the project is brought to a personal level and one's own commitment is stimulated. In the process, many ideas can be collected and perspectives developed, as the interpretation of each image is highly individual. Sometimes it can also be difficult to find ideas - so why not just pick a card from the deck and get inspired? For example with the questions: “What does the motif have in common with our project?/What does this card tell me about the topic?” or “What new perspective does the picture give?”

The association cards can be used in all phases of an encounter.



AUS DER REIHE



Kennenlernen, Abbau von Hemmschwellen



Ca. 20 Minuten



ab 10 Personen



optional: Seil, Kreide

Vorbereitung Das Seil kann auf dem Boden als Skala aufgelegt. Es können auch mit Kreide unterschiedliche Skalen aufgemalt werden z. B. eine Kreisskala mit Innen- und Außenkreis.

Ablauf Die Spieler ordnen sich nach den Anweisungen der anleitenden Person ohne zu sprechen, z. B. nach:

- Größe (klein → groß; groß → klein)
- Alter
- Geburtsdatum
- Alphabetisch (hier darf gesprochen werden)

Anmerkungen Dieses Spiel ist als allererste Methode in einer internationalen Begegnung gut geeignet

Varianten Skalen können auch zur Meinungsabfrage genutzt werden, ebenso wie zur Reflexion z. B. „Wie fühlt es sich an innen/außen im Kreis zu stehen?“. Diese Varianten können im späteren Verlauf der Begegnung eingesetzt werden.

OUT OF LINE



getting to know each other, reduction of inhibition thresholds



approx. 20 minutes



10 or more persons



optional: rope, chalk

Preparation The rope can be placed on the floor as a scale. It is also possible to paint different scales with chalk, e.g. a circle scale with inner and outer circle.

Process The players arrange themselves according to the instructions of the facilitator without speaking, e.g. reordering according to:

- Size (short to tall or vice versa)
- Age
- Date of birth
- Alphabetical (you may speak here)

Comments This game is well suited as the very first method in an international encounter

Variations Scales can also be used for opinion polling, as well as for reflection e.g. "How does it feel to stand in a circle on the inside/outside". These variations can be used in the later course of the encounter.

GLÜCKS- UND PECHWÜRFEL



Teamentwicklung



Schaumstoffwürfel

Ablauf

Zu Beginn der Begegnung stellt die Gruppe gemeinsam Regeln zum Umgang miteinander auf. Bei Regelverstößen kommt der Pechwürfel zum Einsatz, d.h. die Teilnehmenden bestimmen für jede Punktzahl auf dem Würfel eine Aufgabe (z. B. Tisch abräumen).

Hat ein Gruppenmitglied etwas besonders gut gemacht oder der Gruppe etwas Gutes getan, darf mit dem Glückswürfel gewürfelt werden. Jede Punktzahl steht für eine Belohnung.

In den Reflexionsrunden kann die Gruppe entscheiden, wer den Würfel werfen darf oder muss.

THE (BAD) LUCK DICE



team development



foam dice

Process

At the beginning of the encounter the group sets up rules for dealing with each other. If the rules are broken the "bad luck dice" is being used which means the participants determine a task (like clearing the table) for each number of points on the dice.

If a group member has done something particularly well or has done something good for the group, the "lucky dice" is being used. Each score represents a reward.

In the reflection rounds the group can decide who may or must throw the dice.

ICEBREAKER-BALL



Kennenlernen



Ca. 15 Minuten, beliebig zu verlängern



ab 8 Personen



Wasserball, wasserfester Stift



Ablauf Der Wasserball wird in beliebig viele Felder unterteilt. In jedes der Felder wird eine Frage geschrieben, hierbei kann sich auf eine gemeinsame Sprache geeinigt oder die Fragen in allen Sprachen der Teilnehmenden übersetzt werden. Beispielfragen:

- Wenn du auf einer Insel gestrandet wärest, welche 3 Dinge würdest du mitnehmen?
- Welche ist deine liebste Eissorte?
- Wo bist du aufgewachsen?
- Welche Sprachen sprichst du?

Die Gruppe stellt sich nun im Kreis auf und wirft sich den Ball zu. Wer den Ball fängt muss jeweils eine der Fragen beantworten (oder jene, auf der z. B. die rechte Hand liegt).

Varianten Chat or Challenge – die Teilnehmenden müsse eine Frage beantworten oder einer Anweisung auf dem Ball folgen z. B. „Singe ein Lied!“.

ICEBREAKER-BALL



getting to know each other



approx. 15 minutes, can be extended



8 or more persons



beach ball, waterproof pen



Process The beach ball can be divided into any number of fields. A question can be written in each of the fields, either the group agrees on a common language or the questions are being translated into all languages used. Example questions:

- If you were stranded on an island, which 3 things would you take?
- What is your favourite type of ice cream?
- Where did you grow up?
- What languages do you speak?

The group now stands in a circle and throws the ball to each other. Whoever catches the ball has to answer one of the questions (the one with the right hand on it, for example).

Option Chat or Challenge - the participants have to answer a question or follow an instruction on the ball, e.g. "Sing a song!"

NAMENS-BALLONS



Kennenlernen



Ca. 10 Minuten, beliebig zu verlängern



ab 10 Personen



Ballon

Ablauf

Jede/r Teilnehmer*in erhält einen Luftballon, pustet diesen auf und schreibt seinen/ihren Namen darauf. Nun werden diese gleichzeitig durcheinander in die Luft geworfen und jede/r schnappt sich einen beliebigen anderen Ballon. Nun wird die Person gesucht, deren Namen am Ballon steht und begrüßt (und der Ballon zurückgegeben). Anschließend beginnt eine weitere Runde.

Zusätzlich können auch kleine Aufgaben vergeben werden, die gelöst werden müssen.

NAME BALLOONS



getting to know each other



approx. 10 minutes, can be extended



10 or more persons



balloon

Process

Each participant receives a balloon, blows it up and writes their name on it. The balloons are being thrown up into the air at the same time and everyone grabs any other balloon than their own. Now the person whose name is on the balloon has to be found and greeted (and the balloon returned). Afterwards another round begins.

Additionally, small tasks can be assigned.

AUTOGRAMMJAGD



Abbau von Hemmungen, Spracherwerb



15 Minuten



ab 10 Personen

Vorbereitung

Eine Kopie mit Kästchen und Informationen für alle Teilnehmer*innen

Ablauf

Die Spielleitung hat bereits für jeden Teilnehmenden eine Kopie vorbereitet, auf der beliebig viele Kästchen mit Feststellungen in den Sprachen der Teilnehmenden zu finden sind (z. B. „Kann einen Handstand“ oder „Hat einen Hund“, usw. Es sollten mindestens 15 Informationen sein, die zum besseren Kennenlernen beitragen. Das Kästchen muss genug Platz für eine Unterschrift lassen. Ziel des Spiels ist es nun, für jedes Kästchen eine Unterschrift zu gewinnen. Die anderen Teilnehmer*innen dürfen aber auch nur dort unterschreiben, wo die Information wirklich auf sie zutrifft. Auf ein Zeichen der Spielleitung beginnt das Spiel und alle müssen nun so schnell wie möglich Unterschriften von den anderen ergattern. Der/die Teilnehmer*in, der am schnellsten sein Blatt voller Unterschriften hat, gewinnt und ruft STOP. Es kann auch in Teams gespielt werden.

HUNTING FOR SIGNATURES



reduction of inhibitions, language animation



15 minutes



10 or more persons

Preparation

Every participant needs a handout with the different statements.

Process

The facilitator has already prepared a copy for each participant, on which there are boxes with statements in the languages of the participants (e.g. "Can do a handstand" or "Has a dog", etc.) There should be at least 15 different information to help participants get to know each other better. The box should leave enough space for a signature. The aim of the game is to get a signature for each box. Participants are only allowed to sign where the information applies to them. The facilitator gives a signal to start and everyone has to get signatures from the others as soon as possible. The participant who has all signatures calls STOP and wins. It can also be played in teams.

DAS VERBINDENDE ELEMENT



	Kennenlernen, Abbau von Hemmschwellen
	Ca. 15 Minuten, beliebig zu verlängern
	ab 8 Personen
	Schnur

Ablauf

Der/die erste Spieler*in hat die Schnur in der Hand, nennt seinen/ihren Namen und wirft das Knäuel zu einem/r beliebigen Mitspieler*in, hält dabei aber den Anfang der Wolle fest. Jede/r Teilnehmer*in nennt seinen/ihren Namen, hält dieses Schnurstück fest und wirft es weiter. Sobald jeder an der Reihe war, geht das Ganze rückwärts. Dazu muss immer der Name desjenigen genannt werden, der es als nächster bekommt.

THE CONNECTING ELEMENT



	getting to know each other, reduction of inhibition thresholds
	approx. 15 minutes, can be extended
	8 or more persons
	cord

Process

The first player holds the string in their hand, tells their name and throws the wool to any other player but keeps the beginning. Each participant mentions their name, holds their piece of the string and throws it to the next person. As soon as it was everybody's turn, the whole game goes backwards. For this purpose the name of the person who gets it next must always be mentioned.

WIE GEHT'S?



Abbau von Hemmschwellen, Sprachanimation



Ca. 15 Minuten, beliebig zu verlängern



ab 10 Personen

Ablauf Alle sitzen oder stehen im Kreis. Eine in der Mitte stehende Person fragt eine*n Mitspieler*in im Kreis: „Wie geht's?“ Dies wird ebenso wie die Antwortmöglichkeiten in die Fremdsprache(n) übersetzt. Der/die Angesprochene hat nun drei Antwortmöglichkeiten:

- wird mit „gut“ geantwortet, passiert nichts
- wird mit „schlecht“ geantwortet, müssen die jeweils links und rechts sitzenden Nachbar*innen des/der Angesprochenen ihre Plätze tauschen
- wird mit „sehr gut“ geantwortet, müssen alle Spieler*innen den Platz wechseln. Während andere Spieler*innen den Platz wechseln, versucht der/die Spielleiter*in, einen Platz zu erwischen. Wer übrig bleibt, macht als Spieler*in in der Mitte weiter.

Anmerkung Der „Dialog“ sollte immer in einer Sprache sein. Am Anfang des Spiels kann man z. B. festlegen, dass der/die Mittelspieler*in in der Fremdsprache spricht oder dass er immer die Muttersprache des/der sitzenden Spielers/Spielerin benutzt oder dass er/sie selbst entscheidet, in welcher Sprache der Dialog stattfinden soll usw. Kann auch in Vorbereitung auf eine Begegnung in der Fremdsprache gespielt werden.

Variante Es können weitere Frage-Antwortkategorien genutzt werden



HOW ARE YOU?



reduction of inhibition thresholds,
language animation



approx. 15 minutes, can be extended



10 or more persons



Process The group is sitting or standing in a circle. A person standing in the middle asks a fellow player in the circle: "How are you?". This as well as the answers is translated into all language(s). The person in the middle chooses which language he/she would like to use. The person addressed has three options to answer:

- If the answer is "fine", nothing happens
- If the answer is "bad", the left and right neighbours have to change their seats
- if the answer "very good", all players must change places. While other players change places, the game master tries to get a place. Whoever is left over continues as player in the middle.

Note The "dialogue" should always be in one language. At the beginning of the game, you can specify, for example, that the middle player speaks in the foreign language or that they use the native language of the player they address

This game can also be played in the foreign language in preparation for an encounter.

Variation Further question-answer categories can be used

DAS LÜGENWAPPEN



Kennenlernen



45 bis 90 Minuten



mind. 10 Personen



Papier/Moderationskarten, Stifte

Ablauf

Die Teilnehmer*innen erhalten Stift und Papier. Jede/r zeichnet nun sein/ihr persönliches Wappen mit 4 Feldern. In 3 der Felder können Wahrheiten über die eigene Person (z. B. Eigenschaften oder Interessen) eingetragen werden. In einem Feld wird eine Unwahrheit eingetragen.

Anschließend finden sich Paare zusammen, die sich gegenseitig ihr Lügenwappen vorstellen. Dabei versuchen sie die Unwahrheit herauszufinden. Danach kommt die Gruppe im Plenum zusammen. Es kommt jeweils eine Zweiergruppe nach vorn und stellt möglichst glaubhaft das Wappen des/der anderen vor. Die Gruppe versucht nun die Unwahrheit zu erraten und der/die Besitzer*in kann Eigenschaften und Lüge erläutern.

Variante (besonders bei größeren Gruppen geeignet)

Die Teilnehmer*innen erhalten Karten und notieren hierauf jeweils 3 Wahrheiten und 1 Lüge über sich. Danach finden sie sich zu Paaren zusammen und müssen jeweils die Lüge aufdecken, ist dies gelungen finden sich neue Paare zusammen.

THE SHIELD OF LIES



getting to know each other



45 to 90 minutes



at least 10 Persons or more



paper/presentation cards, pens

Process

The participants receive pen and paper. Each of draws his or her personal coat of arms with 4 fields. Three of the fields contain truths (e.g. characteristics or interests) while one field represents a lie.

Afterwards the group splits into couples. They present their shield of lies to each other and try to reveal the lie. Then the group gathers again. The couples come forward and present the coat of arms of their partner as credibly as possible. The group now tries to guess the lie and the owners can explain their shield.

Variation (especially suitable for larger groups)

The participants receive cards and write down 3 truths and 1 lie about themselves. Afterwards they form couples and have to reveal the lie, as soon as it is revealed they change partners.

OBSTSALAT



Abbau von Hemmschwellen, Sprachanimation



Ca. 15 Minuten



Ab 10 Personen

Ablauf

Die Gruppe sitzt im Kreis. Eine Person steht in der Mitte und muss versuchen, einen freien Platz zu ergattern. Die Gruppe wird in vier oder mehr Gruppen eingeteilt und jede Gruppe übernimmt eine Obstart (z. B. Apfel, Banane, Orange ...), welche in die unterschiedlichen Sprachen übersetzt wird. Welche Sprache benutzt wird können die Spielenden vorab entscheiden.

- Wenn der/die Spielleiter*in zwei Obstarten ruft müssen die beiden Gruppen ihre Plätze tauschen.
- Wird „Obstsalat!“ gerufen, müssen alle Spieler*innen ihre Plätze wechseln.
- Der/die Spielleiter*in sucht sich dabei einen Platz und ein*e Mitspieler*in kommt dadurch in die Mitte.

FRUIT SALAD



reduction of inhibition thresholds,
language animation



approx. 15 minutes



10 or more persons

Process

The group sits in a circle. The facilitator stands in the middle and must try to get a free seat. The group is divided into four or more groups and each group takes a type of fruit (e.g. apple, banana, orange ...), which is translated into the different languages. The players can decide in advance which language will be used.

- If the facilitator calls out two types of fruit, the two groups must swap places.
- If "Fruit salad" is called, all players must change places.
- The facilitator also looks for a place and one of the players will have to be in the middle.

ERDBEBEN



Warm-up, Energizer



Ca. 15 Minuten



Mind. 16 Personen, Zahl sollte sich durch 3 plus eins dividieren lassen

Ablauf

Zu Beginn stellen sich die Spieler*innen in einem nicht zu engen Kreis auf. Jeweils drei Spieler*innen bilden eine Gruppe. Der/die mittlere Spieler*in ist das Eichhörnchen, die beiden anderen bilden sein Haus, indem sie sich einander zuwenden und mit den Händen über dem Kopf des Eichhörnchens das Dach symbolisieren.

Ein übrig gebliebenes Eichhörnchen steht in der Mitte des Kreises und möchte ebenfalls ein Haus finden. Wenn er/sie „Eichhörnchen“ ruft, müssen alle Eichhörnchen ihr Haus wechseln; in dieser Zeit versucht das übriggebliebene Eichhörnchen, einen Platz in einem frei gewordenen Haus zu besetzen. Genauso wechseln auf den Ruf „linke Wände“ oder „rechte Wände“ die entsprechenden Spieler*innen ihre Plätze. Wenn „Erdbeben“ gerufen wird, müssen alle Spieler*innen sich einen neuen Platz suchen.

EARTHQUAKE



warm-up, energizer



approx. 15 minutes



at least 16 persons, number should be divisible by 3 plus one

Process

At the beginning the players line up in a circle leaving some space inbetween each other. Three players each form a group. The middle player is the squirrel, the other two form its house by turning towards each other with their hands above the squirrel's head so they symbolize the roof.

A remaining squirrel stands in the middle of the circle and wants to find a house as well. When he/she calls "squirrel", all squirrels must change their house; during this time the remaining squirrel tries to occupy a place in a vacant house. In the same way, when he/she calls "left walls" or "right walls", the corresponding players change places. When "Earthquake" is called all players must find a new place.

EVOLUTION



Auflockerung, Warm-up



Ca. 20 Minuten



Ab 10 Personen

Ablauf

Ziel ist es, bis zu sechs Entwicklungsstufen zu durchlaufen:

- Amöbe (Schwimmbewegungen machen)
- Insekt (summen, mit den „Flügeln“ schlagen)
- Frosch (quaken, hüpfen)
- Dinosaurier (gebeugt gehen und brüllen)
- Gorilla (die Hände auf die Brust klopfen)
- Mensch (aufrecht stehen bleiben und den anderen zusehen)

Alle Teilnehmer*innen beginnen als Amöbe und wollen sich auf die nächsthöhere Ebene entwickeln. Das tun sie, indem sich zwei gleicher Gattung treffen und ausknobeln (Schere-Stein-Papier), wer zum nächsthöheren Level fortschreitet. Der/die Verlierer*in muss wieder eine Stufe zurück. Wer einmal Mensch geworden ist, bleibt dabei und genießt das Zusehen. Es dürfen immer nur gleichartige Wesen miteinander knobeln. Das bedeutet auch, dass am Schluss von jedem Wesen mindestens eines übrig ist!

EVOLUTION



loosening-up, warm-up



approx. 20 minutes



10 or more persons

Process

The aim is to go through up to six development stages:

- Amoeba (making swimming movements)
- Insect (buzz, flap your "wings")
- Frog (croaking, hopping)
- Dinosaurs (walking bent and roaring)
- Gorilla (pat your hands on your chest)
- Human (stand upright and watch the others)

All participants start as amoeba and want to develop to the next higher level. They do this by meeting two of the same species and figuring out (scissors-stone-paper) who advances to the next higher level. The loser has to go back one level. Once you have become a human being, you stay with it and enjoy watching. Only beings of the same kind are allowed to puzzle with each other. This also means that at the end there is at least one of each being left!

Voll dabei Right on Board

KATZE VS. KÜHLSCHRANK



Kreativität fördern, Perspektivwechsel
anregen, Einstieg in gemeinsame Arbeit an einem Thema



ca. 15 Minuten



beliebig

Vorbereitung Ziel ist es, in der Gruppe möglichst viele Gemeinsamkeiten zwischen einer Katze und einem Kühlschrank zu finden. Am besten wird beides auf Papier gezeichnet, um die Aufgabe visuell zu unterstützen.

Ablauf Ohne vorher zu verraten, worum es geht fragt der/die Moderator*in ein beliebiges Mitglied der Gruppe nach einer Zahl zwischen x und y z. B. 15 und 40. Ist die Antwort 27, müssen 27 Gemeinsamkeiten gefunden werden. Alternativ kann vorab eine Anzahl festgelegt werden. Die Teilnehmer*innen benennen nun alle Gemeinsamkeiten, die ihnen einfallen. Diese können einfach nur gezählt oder auf dem Papier notiert werden.

Durch die Methode werden Fantasie, Kreativität und das „Denken um die Ecke“, angeregt, was auf weitere Aufgaben übertragen werden kann. Natürlich können eigene, ganz „unmögliche“ Kombinationen gefunden werden. Bei einer mehrsprachigen Gruppe kann sich auf eine gemeinsame Sprache geeinigt werden oder es wird in die jeweilige Sprache übersetzt.

CAT VS. REFRIGERATOR



encourage creativity, encourage a change
of perspective, start for working together on a topic



approx. 15 minutes



any groupsizes

Preparation The aim is to find as many similarities as possible between a cat and a refrigerator in the group. It is best to draw both on paper to visually support the task.

Process Without telling what the task is about, the facilitator asks any member of the group for a number between x and y, e.g. 15 and 40. If the answer is 27, 27 similarities have to be found. Alternatively, a number can be determined in advance. The participants now name all the similarities they can think of. These can simply be counted or written down on paper.

The method stimulates imagination, creativity and “thinking around corners”, which can be transferred to other tasks. Of course, very own “impossible” combinations can be found. In the case of a multilingual group, a common language can be agreed upon or translations can be made into the respective language.

LABYRINTH



Teamentwicklung und Kooperation



30 bis 60 Minuten



Ca. 10 Personen, bei größeren Gruppen eventuell teilen



Vorbereitung Mit Kreide wird auf dem Boden ein Quadrat oder Rechteck von 6 x 6 Feldern (oder größer, dann wird die Übung schwieriger) markiert – das Labyrinth, durch das nur ein Weg führt. Diesen sollte der/die Übungsleiter*in vorher auf einem Zettel für sich notieren, um nicht selbst den Überblick zu verlieren.

Ablauf Die Gruppe muss das Labyrinth durchqueren, dabei darf sich jeweils nur eine Person im Feld bewegen, die nächste darf erst dann folgen, wenn die erste Person ihr Ziel erreicht hat. Die Gruppe erhält ein Konto von 10 Punkten (1 Million € o.ä.; bei größerem Feld evtl. mehr). Für jeden falschen Schritt muss 1 Punkt (100 000 €) Strafe bezahlt werden. Sind die Punkte aufgebraucht, ist das Spiel zu Ende. Die Gruppe erhält 10 Minuten Zeit zur Vorbesprechung. Danach darf nicht mehr gesprochen, sondern nur noch mit Körpersprache kommuniziert werden. Das Spiel kann auch in zwei Gruppen gegeneinander gespielt werden.

Anschließend kann gemeinsam ausgewertet werden, dabei können z. B. folgende Fragen gestellt werden:

- Wie war Euer Gefühl bei der Übung?
- Wie war die Gruppenatmosphäre?
- Wie hat es geklappt? Was hat sich als günstige oder ungünstige Lösung erwiesen?
- Wie wurden Entscheidungen getroffen?
- Was hätte die Gruppe besser oder anders machen können?

LABYRINTH



team development and cooperation



30 to 60 minutes



approx. 10 persons, larger groups may be split



Preparation Mark on the floor a square or rectangle of 6 x 6 squares (or larger, then the exercise becomes more difficult) using the chalk. This will be the labyrinth through which only one path leads. The facilitator should draw this path beforehand on a piece of paper, so he/she has an overview.

Process The group must cross the labyrinth, only one person at a time is allowed to move in the field, the next may follow only after the first person has reached his or her destination. The group receives an account of 10 points (1 million € or more; if the field is larger, maybe more). For each wrong step 1 point (100 000 €) penalty must be paid. If the points are used up the game is over. The group will be given 10 minutes for preliminary discussion. After that no more talking is allowed, only body language. The game can also be played in two groups against each other.

Afterwards the game can be evaluated together, e.g. the following questions can be asked:

- What was your feeling during the exercise?
- What was the group atmosphere like?
- How did it work out? What proved to be a favourable or unfavourable solution?
- How were decisions made?
- What could the group have done better and how?

FLAGGEN EROBERN



-  Teamentwicklung, Auflockerung
-  60 bis 90 Minuten
-  Ca. 16 Personen
-  2 „Flaggen“ (z. B. Handtücher, Shirts)

Vorbereitung Es werden 2 Gruppen gebildet. Diesen Gruppen wird nun auf dem „Spielfeld“ (Feld, Wald, Wiese, ...) eine Basis zugeteilt, wo diese ihre Stellungen beziehen und die Flagge platzieren. Dem anderen Team muss dieser Punkt und die Grenzen des Spielfeldes (Straßen, Bäche, ...) bekannt sein. Zudem wird ein Teil des Spielfeldes als „Gefängnis“ markiert, dieses gilt für alle Spieler*innen.

Ablauf Die Gruppen beginnen bei ihren Fahnen. Beide Parteien müssen nun versuchen die jeweils gegnerische Fahne zu stehlen und zu ihrer eigenen Fahne zu bringen, ohne dabei vom Gegner erwischt zu werden. Dabei gelten folgende Regeln:

- Man darf nur im gegnerischen Feld gefangen werden
- In der Basis darf man nicht gefangen werden
- Es dürfen höchstens 2 Spieler die Flagge „bewachen“
- Wer gefangen wurde, muss ins Gefängnis
- Aus dem Gefängnis kann man nur durch eine/n Mitspieler*in aus dem eigenen Team durch abklatschen befreit werden
- Auf dem Weg zurück ins Feld darf der Befreite nicht gefangen werden
- Wenn man mit der Flagge auf dem Weg ins eigene Feld ist, darf man gefangen werden
- Wenn man gefangen wurde, muss man die Flagge einem/r Spieler*in aus der gegnerischen Mannschaft geben

CAPTURE THE FLAG



-  team development, loosening up
-  60 to 90 minutes
-  approx. 16 persons
-  2 „flags“ (e.g. towels, shirts)

Preparation 2 groups are formed. These groups are now assigned a base on the “playing field” (field, forest, meadow, ...) where they take their positions and place the flag. The other team must know this point and the borders of the playing field (roads, streams, ...). In addition, a part of the playing field is marked as “prison”, this applies to all players.

Process The groups start at their flags. Both parties must now try to steal the opponent's flag and bring it to their own flag without being caught by the opponent. The following rules apply:

- You can only be captured on the opponent's field
- You can't get caught in the base.
- A maximum of 2 players may “guard” the flag
- Those who are caught must go to prison
- You can only be released from prison by a player from your own team by giving a high five
- On the way back into the field the liberated person can't be caught
- If you are on your way to your own field with the flag, you may be captured
- If you have been captured, you must give the flag to a player from the opposing team

LAND ART



Zusammenarbeit und Kommunikation,
Reflexion



90 bis 120 Minuten



beliebig

Ablauf

Die Gruppe, einzelne Teilnehmer*innen oder Kleingruppen gestalten zu einem bestimmten Thema oder Projekt ein Kunstwerk aus Naturmaterialien z. B. ein gemeinsames Gruppensymbol oder zu Gruppenstärken. Genutzt werden kann hierfür alles, was in der Natur vor Ort gefunden wird (Steine, Blätter, Moos, Muscheln, Äste...). Die Teilnehmer*innen können selbst entscheiden, wo in der Landschaft das Kunstwerk entsteht und welche Form es haben soll. Die Methode kann zur Bearbeitung eines bestimmten Themas, der Auswertung von Aktivitäten oder als Teil der Verabschiedung von der Gruppe genutzt werden. Die Teilnehmer*innen werden z. B. gebeten, einen kurzen Spaziergang zu machen und die vorherige Aktivität für sich zu reflektieren. Für die anschließende Abschlussrunde in der Gruppe bringt jeder einen Gegenstand mit, der eine Erkenntnis repräsentiert. Die gesammelten Gegenstände werden vorgestellt und zu einem Gruppenbild zusammengelegt.

Das Kunstwerk kann danach gemeinsam ausgewertet werden.

LAND ART



Cooperation and communication,
reflexion



90 to 120 minutes



any groupsize

Process

The group, individual participants or small groups create an artwork from natural materials for a specific topic or project, e.g. a common group symbol or group strengths. Anything found in nature (stones, leaves, moss, shells, branches, etc.) can be used. The participants can decide for themselves where in the landscape the artwork will be created and what form it has. The method can be used to work on a specific theme, to evaluate activities or as part of the group's farewell. For example, the participants could be asked to take a short walk and reflect on the previous activity for themselves. For the final group meeting, each participant brings an object that represents something they learned. The collected objects are presented and combined in a group picture.

The work of art may then be evaluated together.

DAS SPINNENNETZ



Teamentwicklung, Kooperation, Auflockerung



ca. 45 Minuten



ab 6 Personen



Schnur, Seil



Vorbereitung Für die Durchführung sollte ein Ort mit „weichem“ Untergrund und zwei Bäumen (Abstand: ca. 2 – 5 m) gewählt werden, alternativ können Pfosten genutzt werden. Mit dem Seil kann eine Ober- und Unterbegrenzung gespannt werden, zwischen diese werden mit der Schnur unterschiedliche Segmente gespannt. Beim Aufbau sollten die Segmente auf die Teilnehmenden abgestimmt werden können (größentechnisch, Zugänglichkeit etc.).

Ablauf Die Gruppe muss ein „Spinnennetz“ überwinden – ein Geflecht zwischen zwei Bäumen. In diesem Netz gibt es so viele, große Löcher, wie Teilnehmer*innen in der Gruppe sind. Weitere Hilfsmittel sind nicht erlaubt. Aufgabe ist es, als gesamte Gruppe durch die Löcher des Netzes zu kommen, dabei können sich die Teilnehmenden gegenseitig helfen.

- ➔ Die Seile dürfen nicht berührt werden, auch nicht die Bäume, an denen das Seil befestigt ist.
- ➔ Wird ein Seil berührt, muss der/diejenige wieder zurück und kann weitere Versuche unternehmen.
- ➔ Jedes Loch darf nur einmal genutzt werden.
- ➔ Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Teilnehmenden innerhalb der vorgegebenen Zeit auf der anderen Seite des Netzes stehen.

Variante 1 Bei Berührung des Netzes muss die ganze Gruppe von vorn beginnen.

Variante 2 Wird das Netz berührt, verteilt die Spielleitung ein Handicap an den Teilnehmenden z. B. verbundene Augen.

THE SPIDER'S WEB



team development, cooperation, loosening up



approx. 45 minutes



6 or more persons



string, rope



Preparation A location with “soft” ground and two trees (distance: approx. 2–5 m) should be chosen alternatively posts can be used. An upper and a lower boundary can be tensioned with the rope, between these different segments are tensioned with the cord. When setting up the segments should adjusted to the participants needs (sizewise and accesibility).

Process The group has to overcome a “spider’s web” - a web between two trees. In this web there are as many large holes as there are participants in the group. No other aids are allowed. The task is to get through the holes in the web as a whole group where the participants can help each other.

- ➔ The ropes must not be touched, not even the trees to which the rope is attached.
- ➔ If a rope is touched, the participant must return and may make further attempts.
- ➔ Each hole may only be used once.
- ➔ The task is solved when all participants are on the other side of the net within the given time.

Variation 1 In case one participant touches the net the whole group will have to start again.

Variation 2 the net is touched, the facilitator will give a handicap to the participant e.g. blindfolded.

WER ERRÄT'S?



Teamentwicklung, Kooperation, Auflockerung



beliebig



Zwei oder mehrere Teams mit möglichst gleich vielen Personen

Ablauf

Vor jeder Runde denkt sich das Team, das an der Reihe ist, drei Begriffe aus, welche die andere Gruppe erraten muss. Bei mehrsprachigen Teams können die Worte im Team vorher übersetzt werden und ggf. nur gezeichnet oder pantomimisch dargestellt werden. Ein/e Spieler*in aus der anderen Mannschaft kommt zu der Gegengruppe und bekommt die Begriffe ins Ohr geflüstert. Daraufhin stellt er/sie sich vor das eigene Team und muss die Begriffe mit Hilfe von Pantomime darstellen, zeichnen oder erklären. Hierzu wird gewürfelt:

- 1 oder 4 = Pantomime
- 2 oder 5 = Zeichnen
- 3 oder 6 = Erklären

Dazu stehen insgesamt drei Minuten zur Verfügung. Das Team muss innerhalb der Zeit alle drei Begriffe erraten haben. Pro erratenem Begriff gibt es einen Punkt. Ist die Zeit um, kommt die andere Gruppe dran.

WHO CAN GUESS?



team development, cooperation, loosening up



as long as you like to play



two or more teams with the same amount of team-members

Process

Before each round the team whose turn it is will think of three terms that the other group has to guess. For multilingual teams, the words can be translated beforehand and, if necessary, only drawn or pantomimed. A player from the other team comes to the opposing group and gets the terms whispered into their ears. He/she then stands in front of his/her own team and has to represent, draw or explain the terms with the help of pantomime, draw or explain. For this purpose the dice can be thrown:

- 1 or 4 = pantomime
- 2 or 5 = draw
- 3 or 6 = explain

A total of three minutes are available to fulfill the task. The team must have guessed all three terms within this time. There is one point for each term guessed. If time is up the other group will be next.

ZIPP – ZAPP



Abbau von Hemmschwellen



beliebig



mind. 10 Personen



Ablauf

Die Teilnehmenden sitzen im Kreis, alle bis auf einen benötigen einen Stuhl bzw. Sitzplatz. Jede/r informiert sich zu Beginn des Spieles wie die Sitznachbarn heißen. Die Person, die keinen Stuhl hat, steht in der Mitte und geht auf eine/n der im Kreis Sitzende/n zu und sagt entweder „Zipp“ oder „Zapp“ oder „Zipp-Zapp“.

- bei dem Wort „Zipp“ muss der Name des/der linken Nachbar*in gesagt werden,
- bei „Zapp“ der Name des/der rechten Nachbar*in
- bei „Zipp-Zapp“ müssen alle Teilnehmer*innen ihre Plätze wechseln.

Gelingt es bei „Zipp“ oder „Zapp“ nicht, den richtigen Namen zu nennen, muss der Sitzplatz an die Person abgetreten werden, die in der Mitte steht. Bei dem Kommando „Zipp-Zapp“ kann sich die in der Mitte stehende Person ebenfalls einen Platz sichern.

ZIPP – ZAPP



Reduction of inhibition thresholds



any



10 or more persons



Process

The participants sit in a circle, all but one need a chair or seat. At the beginning of the game, everyone finds out the names of their seat neighbours. The person who does not have a chair stands in the middle and walks towards one of the people sitting in the circle and says either „Zipp“ or „Zapp“ or „Zipp-Zapp“.

- In case of the word „Zipp“, the name of the left-hand neighbour must be said,
- for „Zapp“ the name of the right neighbour
- at „Zipp-Zapp“ all participants must change their places.

If someone does not succeed in giving the correct name at „Zipp“ or „Zapp“, the seat must be given to the person standing in the middle. The person standing in the middle can also secure a seat with the command „Zipp-Zapp“.

BLINDES DEIECK



Kooperation, Kommunikation



ca. 45 min./beliebig



Seil

Ablauf Die Gruppe muss mit verbundenen/geschlossenen Augen ein Seil in die Form eines gleichschenkeligen Dreiecks auf den Boden legen. Im ersten Schritt stehen die Teilnehmer*innen in einer Reihe und greifen das Seil. Im zweiten Schritt verbindet sich oder schließt jede/r die Augen. Erst danach erfährt die Gruppe die Details der Aufgabe.

- Alle Mitglieder der Gruppe arbeiten mit verbundenen Augen.
- Alle stehen in einer Reihe und halten das Seil in beiden Händen.
- Niemand darf seinen Platz tauschen.
- Niemand darf während der Übung das Seil loslassen.
- Ob und wann das Seil in der verlangten Form liegt und die Aufgabe gelöst ist, wird von den Teilnehmenden gemeinsam geklärt.

Erst im Anschluss daran werden die Augenbinden abgenommen/die Augen geöffnet. Anschließend kann das Ergebnis gemeinsam ausgewertet werden z. B. mit den Fragen „Was wurde wahrgenommen?“, „Wie wurden Entscheidungen getroffen?“, „Was hätte die Gruppe anders machen können?“.

Hinweis Die Übung birgt Konfliktpotential. Die Gruppe einigt sich auf wenige Sprecher*innen oder einzelne Teilnehmer*innen „treten“ als solche hervor. Des Sehsinnes beraubt, muss man sich zuhören und Anweisungen „blind“ umsetzen.

BLIND TRIANGLE



cooperation, communication



approx. 45 min./any



rope

Process The group must lay a rope in the shape of an isosceles triangle on the floor with blindfolded/closed eyes. In the first step the participants* stand in a row and grab the rope. In the second step, everyone blindfolds him/herself. Afterwards the group learns the details of the task.

- All members of the group work blindfolded.
- All members stand in a row and hold the rope in both hands.
- Nobody may change his or her place.
- Nobody may let go of the rope during the exercise.
- All participants will decide together when the rope is in the required form and the task is solved.

Only then will the blindfolds be taken off/the eyes opened. The result can be evaluated together e.g. with the questions “What was perceived?”, “How were decisions made?”, “What could the group have done differently?”

Note The exercise has potential for conflict. The group agrees on a few speakers or individual participants “emerge” as such. Robbed of their sense of sight, they must listen and “blindly” follow instructions.

MEIN LAND –DEIN LAND



 Kennenlernen, Abbau von Vorurteilen

 90 bis 120 Minuten

 beliebig

 Papier, Stifte

Vorbereitung Die Länderumrisse der Heimatländer der Teilnehmenden Gruppen werden auf ein großes Plakat gemalt.

Ablauf Die Teilnehmer*innen werden in länderhomogene Gruppen aufgeteilt und bekommen jeweils das Plakat mit dem Länderumriss der anderen Gruppe. **1. Runde:** In getrennten Räumen befüllen die Gruppen den Umriss mit ihren Vorstellungen, Vorurteilen und eigenen Ideen über das andere Land und die andere Kultur. Dabei darf gezeichnet und geschrieben werden. **2. Runde:** Im Anschluss finden sich alle im Plenum zusammen und präsentieren die Ergebnisse, wobei dies noch unkommentiert bleiben soll. **3. Runde:** Die Gruppe trennt sich wieder in ihre Länder und bekommt nun den jeweils eigenen Länderumriss und hat nun die Möglichkeit die Ergebnisse zu diskutieren und in richtig oder falsch (oder teilweise richtig ...) zu unterteilen. Zudem wird festgehalten welche Punkte "verletzen". **4. Runde:** Im Anschluss finden sich alle wieder im Plenum zusammen, es wird erneut präsentiert und darf nun kommentiert und diskutiert werden.

Die beiden Plakate können gerne für eine Zeit lang aufgehängt werden, um sich informell weiter auszutauschen. Über viele Ergebnisse können die Teilnehmer*innen sicherlich lachen und entdecken Gemeinsamkeiten und Unterschiede in ihren Lebenswirklichkeiten. Jedoch sollten gerade die verletzenden Vorurteile gut aufgegriffen, ernst genommen und besprochen werden, um Konflikte zu vermeiden.

Hinweis Die Methode sollte gut moderiert und erklärt werden und ist weniger für den Einstieg geeignet. Die Gruppe sollte sich bereits etwas kennengelernt haben, da die Methode u.U. Konfliktpotenzial besitzt.

MY COUNTRY -YOUR COUNTRY



 getting to know each other, breaking down prejudices

 90 to 120 minutes

 any group size

 paper, pens

Preparation The outlines of the home countries of the participating groups are drawn on a large poster.

Process The participants will be divided into groups according to their home countries and will each receive the poster with the country outline of the other group. **1st round:** In separate rooms the groups fill the outline with their own images, prejudices and ideas about the other country and culture. Drawing and writing is allowed. **2nd round:** The groups meet again and present the results without the other group commenting on them. **3rd round:** The group separates again into its countries, gets its own country outline and now has the possibility to discuss the results and to divide them into right or wrong (or partly right ...). Furthermore it is noted which images might hurt. **4th round:** Afterwards all participants meet again in the plenum, results are being presented again and can now be commented and discussed.

The two posters can be hung up for a while to continue informal discussions. The participants can certainly laugh about many results and discover similarities and differences in their realities. However, especially the hurtful prejudices should be addressed well, taken seriously and discussed in order to avoid conflicts.

Note The method should be well facilitated and explained and is less suitable for beginners. The group should already have got to know each other a little, as there is potential for conflict.

MEIN BILD DES TAGES



Reflexion



Smartphone

Vorbereitung

Die Teilnehmenden sollen während des Tagesverlaufes ein Foto von etwas machen, das sie beeindruckt oder berührt hat. Achtung: bei Fotos von Personen sollte vorher die Erlaubnis eingeholt werden.

Ablauf

Am Abend trifft sich die Gruppe zu einer Reflexionsrunde. Jede/r Teilnehmer*in zeigt sein/ihr Foto. Dabei können unterschiedliche Fragen beantwortet werden:

- Was ist zu sehen (objektiv)?
- Was ist tatsächlich passiert (subjektive Beschreibung)?
- Warum habe ich dieses Motiv fotografiert?

Größere Gruppen können in Kleingruppen unterteilt werden. Je nach Thematischem Schwerpunkt der Begegnung kann die Methode inhaltlich aufgeladen werden.

Tipp

Wenn die Teilnehmer*innen ihre Bilder teilen möchten, können diese als Erinnerungen gesammelt werden

MY PICTURE OF THE DAY



reflexion



smartphone

Preparation

During the course of the day participants are asked to take a photo of something that impressed or touched them. Attention: for photos of people a permission should be obtained in advance.

Process

In the evening the group meets for reflexion. Each participant shows his/her photo. Different questions can be answered:

- What can be seen (objectively)?
- What has actually happened (subjective description)?
- Why did I take this photo?

Larger groups can be divided into small groups. Depending on the thematic focus of the encounter, the method may be charged with content.

Tip

If the participants want to share their pictures, they can be collected as memories.

Abschluss und Ausklang

Closure and conclusion

DAS ERINNERUNGSBUCH



- Andenken, Gelerntes festigen, Nachbereitung
- 120 bis 240 Minuten
- Stifte, Plakatpapier, evtl. PC

Ablauf Variante 1 Bereits während der Begegnung hängen Plakate aus, auf denen die Teilnehmer*innen ihre Lieblingsworte eintragen und durch Zeichnungen ergänzen können. Diese werden durch Mitglieder der anderen Sprachgruppe bzw. Sprachmittler*innen übersetzt. Zudem werden die Teilnehmenden gebeten Fotos von ihren Eindrücken und Erlebnissen zu machen (z. B. mit dem Smartphone). Alle Teilnehmer*innen besprechen, wie ihr gemeinsames Erinnerungsbuch aussehen soll: Wortaufstellungen alphabetisch, thematisch, chronologisch? Texte? Bilder? Zeichnungen? Rezepte? Kontaktdaten? Format? Alle Ideen und Inhalte werden gesammelt und aufbereitet. Aus jeder nationalen Gruppe übernehmen zwei bis vier Teilnehmende die Verantwortung dafür, dass das Buch entsteht. Fotos können evtl. an die Teamleitung gesendet und ausgedruckt werden.

Am Ende der Begegnung wird in einer gemeinsamen Aktion das Erinnerungsbuch erstellt (Korrekturen, Gestaltung, kopieren, falten, heften etc.), sodass für Jede*n ein Exemplar entsteht.

Variante 2 Alle Ideen und Inhalte werden während der Begegnung gesammelt. In der Nachbereitung erstellen die Gruppen oder einige Verantwortliche das Buch, dieses kann z. B. als PDF Datei versendet werden.

THE BOOK OF REMEMBRANCE



- souvenirs, consolidate the learned, follow-up
- approx. 15 minutes
- paper, pens

Process Variation 1 Already during the encounter, posters will be displayed on which the participants can write down their favourite words and complement them with drawings. These are translated by members of the other language group or language mediators. Participants are also asked to take photos of their impressions and experiences (e.g. with a smartphone).

All participants discuss how their shared memory book should look like: Listing of words alphabetically, thematically, chronologically? Texts? Pictures? Drawings? Recipes? Contact details? Format? All ideas and contents are collected and prepared. From each national group, two to four participants take responsibility for the book. Photos may be sent to the team leader and printed out.

At the end of the encounter, the book will be created in a joint action (corrections, design, copying, folding, stapling etc.) so that one copy is created for each participant.

Variation 2 All ideas and contents are collected during the encounter. In the follow-up, the groups or responsible persons create the book, which can be sent as a PDF file for example.

ZIELSCHEIBE



 Evaluation, Feedback

 Papier, Stifte

Ablauf

Eine auf Papier gemalte Zielscheibe wird in beliebig viele Abschnitte geteilt und mit Sinninhalten versehen (z.B. Inhalte, Themen, Betreuung, Unterkunft). Diese thematischen „Tortenstücken“ ermöglichen die Bepunktung von 0 (äußerer Rand) bis 100 (Zentrum) und drücken die jeweilige Zustimmung oder Ablehnung bzw. (Un-)Zufriedenheit aus. Alternativ kann auch ein Glas mit verschiedenfarbigen Abschnitten gezeichnet werden und die Möglichkeit gegeben werden, mit Post-Its ausführlicher zu kommentieren.

TARGET



 evaluation, feedback

 paper, pens

Process

A target painted on paper is divided into any number of sections and provided with different contents (e.g. contents of the encounter, topics, guidance, accommodation). These thematic "pie pieces" allow the scoring from 0 (outer edge) to 100 (centre) and express the approval, rejection or (dis)satisfaction of participants. Alternatively, a glass with different coloured sections can be drawn and the possibility of commenting in more detail with post-its can be given.

STILLE DISKUSSION



Evaluation, Feedback, Reflexion



Papier, Stifte



Ablauf

Diese Methode ist für den inhaltlichen Austausch in Gruppen gut geeignet. Die Teilnehmer*innen treten in einen schriftlich geführten, stummen Dialog. Sie reflektieren ihre eigenen Gedanken, Kenntnisse und Erfahrungen und werden gleichzeitig durch die Gedanken anderer inspiriert, in ihren Überlegungen ergänzt, hinterfragt, bestärkt. Die Methode kann unterschiedlich genutzt werden, z. B. für eine abschließende Evaluation, um sich zu unterschiedlichen Aspekten der Begegnung äußern zu können. Zum anderen als Einstieg in ein Thema oder zur inhaltlichen Vertiefung mit Hilfe von Fragestellungen.

Je nach Umfang erhalten die Teilnehmer*innen 5 bis 10 Minuten Zeit, um die Frage(n) zu beantworten. Die wichtigste Regel ist, dass während des Schreibens nicht miteinander gesprochen werden darf, sondern Gedanken rein schriftlich ausgetauscht und ergänzt werden dürfen. Danach kann die Moderation alle notierten Gedanken zunächst unkommentiert und ohne Wertung vorlesen. Im Anschluss können Nachfragen eingebracht und diskutiert werden.

SILENT DISCUSSION



evaluation, feedback, reflexion



paper, pens



Process

This method is well-suited for content exchange in groups. The participants enter into a written, silent dialogue. They reflect on their own thoughts, knowledge and experiences and at the same time are inspired, complemented, questioned and strengthened by the thoughts of others. The method can be used in various ways, e.g. for a final evaluation, in order to be able to comment on different aspects of the encounter. On the other hand, it can be used as an introduction to a topic or to deepen the content with the help of questions.

Depending on the scope of the task, the participants are given 5 to 10 minutes to answer the question(s). The most important rule is that during the writing process no one may talk to each other, but that thoughts may be exchanged and complemented solely in writing. Afterwards, the moderator may read out all written thoughts without comment or evaluation. Finally questions can be asked and discussed.

KOFFER, MÜLLEIMER, FRAGEZEICHEN



Evaluation, Feedback, Reflexion



Papier, Stifte



Vorbereitung

Zur visuellen Unterstützung können die drei Symbole Koffer, Mülleimer und Fragezeichen auf ein Flipchart gezeichnet werden.

Ablauf

Der/die Moderator*in erläutert die Symbole:

- Koffer: Was habe ich mitgenommen, gelernt, was war neu und interessant, was hat Spaß gemacht?
- Mülleimer: Was war nicht gut am Projekt, was war langweilig und uninteressant?
- Fragezeichen: Welche Fragen habe ich noch? Was bleibt offen?

Das Feedback kann nun offen durch die Teilnehmer*innen erfolgen oder aber auch anonymisiert abgegeben werden. Bei der anonymen Variante werden die Symbole mit Farben markiert und jeder/jede Teilnehmer*in erhält je eine Karte in der jeweiligen Farbe.

SUITCASE, TRASH CAN, QUESTION MARK



evaluation, feedback, reflexion



paper, pens



Preparation

The three symbols suitcase, trash can and question mark can be drawn on a flipchart for visual support.

Process

The facilitator explains the symbols:

- Suitcase: What did I take with me, what did I learn, what was new and interesting, what was fun?
- Trashcan: What was not good about the project, what was boring and uninteresting?
- Question mark: What other questions do I have? What remains open?

The feedback can now be given openly by the participants or anonymously. In the anonymous version the symbols are marked with colours and each participant receives a card in the respective colour.

Weiterführende Informationen und Anregungen



● LINKS

Aktion West-Ost e.V. (Hrsg.): Eurogames

Eigenverlag, Düsseldorf 2004:

→ www.eurogames.aktion-west-ost.de/de/tipps

Datenbank Internationale Jugendarbeit/Interkulturelles Lernen der Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. (IJAB):

→ www.dija.de/ikl/methodenbox-interkulturell

Bailly, Fabienne (2013): Sprachanimation in Deutsch-Französischen Jugendbegegnungen. 3. Auflage, zweisprachig (Deutsch, Französisch). OFAJ/DFJW (Hrsg.), Paris/Berlin

→ www.ofaj.org/media/die-sprachanimation-in-deutsch-franzosischen-jugendbegegnungen.pdf

Sächsisches Staatsinstitut für Bildung und Schulentwicklung- Comenius-Institut (Hrsg.): Schulleben und Unterricht demokratisch gestalten. Projekte zum handlungsorientierten lernen.

→ www.sachsen.schule/~sud/methodenkompodium/module/ansatz2/3_2_9.htm

Bräutigam, Dorothea: Sozialtraining für Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf. Spiele:

→ www.locker-bleiben-online.de/spielesammlung

Hirling, Hans: Gruppenspiele. Hits für Kids:

→ www.gruppenspiele-hits.de/index.html

● PUBLIKATIONEN

Aktion West-Ost e.V.(Hrsg.): EuroGames: 100 Spiele und Übungen für internationale Begegnungen 4. Auflage (2004), viersprachig (Deutsch, Englisch, Polnisch, Tschechisch). Düsseldorf

ConAct – Koordinierungszentrum Deutsch-Israelischer Jugendaustausch (Hrsg.), (2018): Gemeinsam planen – Begegnung leben! Praxishandbuch für den deutsch-israelischen Jugendaustausch. Band II: Methoden der diversitätsbewussten Bildungsarbeit für die pädagogische Praxis. Wittenberg

ConAct - Koordinierungszentrum Deutsch-Israelischer Jugendaustausch (Hrsg.), (2010): „Da fällt mir aber ein Stein von den Schultern“: Methoden der Sprachanimation in deutsch-israelischen Begegnungen auf Deutsch, Hebräisch und Arabisch. Wittenberg

Hauff, Steffen et al.: Das hat Methode! Praxis-Handbuch für den deutsch-polnischen Jugendaustausch. Deutsch-Polnisches Jugendwerk (DPJW). 3. Auflage, 2018. Potsdam/Warschau

Gilsdorf, Rüdiger; Kistner, Günter (1995): Kooperative Abenteuerspiele Bd. 1, Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Kallmeyer Verlag, Seelze-Velber

10 TIPPS, UM EINEN REINFALL ZU ERLEBEN

- 1 Zusammenarbeit ist prinzipiell zu vermeiden – das schafft man doch wohl auch allein!
- 2 Spiele vorher auszutesten ist reine Zeitverschwendung – mit ein wenig Erfahrung klappt das schon!
- 3 Es sind doch nur Spiele, es ist nicht nötig sich mit Vorbereitungen aufzuhalten. An Details erinnert sich sowieso keiner!
- 4 Bloß keine Gedanken machen. Jedes Spiel ist grundsätzlich für jede Gelegenheit passend!
- 5 Jede Gruppe verhält sich gleich. Daher besitzt auch die Spielanleitung Allgemeingültigkeit und muss nicht verändert werden!
- 6 Es heißt ‚spielen‘, aber eigentlich geht es darum, etwas zu lernen. Dies kann nur mit absolut korrektem und richtigem Verhalten der Teilnehmer*innen erreicht werden. Dies sollte unmissverständlich klargemacht werden!
- 7 Spontanität ist der Killer einer guten Planung – Auf keinen Fall abweichen!
- 8 Man sollte immer bierernst bleiben und den Teilnehmer*innen vermitteln, dass das alles kein Spaß ist.
- 9 Ziele, Ziele, Ziele! Es geht um die Erreichung von Lernzielen. Überprüfen, kontrollieren, dokumentieren und evaluieren – und zwar stetig!
- 10 Spiele wirken Wunder – lebensverändernde Resultate sollten auf jeden Fall erwartet werden.

10 TIPS TO EXPERIENCE A FLOP

- 1 In general cooperation should be avoided – you can do that alone!
- 2 Testing games beforehand is a waste of time – with a little experience you can do it!
- 3 They are only games, there is no need to bother with preparations. Nobody remembers the details anyway!
- 4 Don't worry about it. Every game is basically suitable for every occasion!
- 5 Every group behaves the same way. Therefore the game instructions are general and do not need to be adapted!
- 6 It's called ‚playing‘, but actually it's about learning something. This can only be achieved with absolutely correct and appropriate behaviour of the participants. Make this unmistakably clear!
- 7 Spontaneity is the killer of good planning – don't deviate!
- 8 Stay serious. Convey to the participants that all this is no fun at all!
- 9 Goals, goals, goals! It's all about achieving learning goals. Check, control, document and evaluate constantly!
- 10 Games are miraculous – expect life-changing results!

(Vgl. Gilsdorf, Rüdiger; Kistner, Günter (2006): Kooperative Abenteuerspiele Bd. 2, Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, S. 39, f. 5. Auflage, Kallmeyer Verlag, Seelze-Velber)

PLANUNG EINER GRUPPENARBEIT - DAS „BERLINER-MODELL“ ALS UNTERSTÜTZENDES INSTRUMENT

Das „Berliner-Modell“ kann bei der Planung, Reflexion und Auswertung einer internationalen Begegnung und dem Treffen von Entscheidungen zu zentralen Fragen des „Warum, Wohin, Was und Wie“ unterstützen. Es beleuchtet Bedingungs- und Entscheidungsfaktoren, welche in der Planung berücksichtigt werden sollten:

BEDINGUNGSFAKTOREN

- Der Bedingungsrahmen, in dem eine Begegnung stattfindet z. B.
 - An welchem Ort findet diese statt? Wie sind die räumlichen Bedingungen?
 - Wieviel Zeit steht zur Verfügung?
 - Was ist sonst noch unverändert vorgegeben?
 - Wer hat von außen Einfluss oder Kontrollrechte, welche?
- Persönliche und sozial-kulturelle Voraussetzungen der Teilnehmer*innen und Begleitpersonen z. B.:
 - Wie alt sind sie?
 - Welche Interessen, Einstellungen, Motivationen etc. könnten hinter der Teilnahme stehen?
 - Wie sieht ihre Lebenswelt aus? Was ergibt sich daraus eventuell an Einstellungen, Fähigkeiten usw.?
 - Welche Vorerfahrungen bringt jeder mit?

- Wie ist die Zusammensetzung und Interaktion? Wie gestaltet sich das Gruppenklima?
- Wie sind Verhalten und Beziehung der Teilnehmer*innen und Leitung untereinander?

ENTSCHEIDUNGSFELDER

- Die Absichten und Ziele, die angestrebt werden:
 - Wer möchte was erreichen? Worum geht es?
 - Woher kommen diese Ziele, wie begründen sie sich?
 - Wie „passen“ diese Ziele auf den Bedingungsrahmen und die Voraussetzungen aller?
 - Sind diese Ziele umsetzbar oder müssen sie im Blick auf Bedingungen und Voraussetzungen verändert werden?
- Die Inhalte oder Ergebnisse, um die es geht:
 - Um welche Inhalte geht es?
 - Passen diese zu den Zielen und umgekehrt?
 - Wie müssen die Inhalte gestaltet werden, damit sie den Voraussetzungen der Beteiligten entsprechen?
 - Gibt es Widersprüche zum Bedingungsrahmen?
- Die Methoden: über diese können die Inhalte transportiert und die Ziele erreicht werden
 - Welche Ideen zur Umsetzung entstehen, wenn

die Bedingungs-faktoren und anderen Entscheidungsfelder berücksichtigt werden?

- Welche Schritte sind möglich? Was kann getan, gesagt, angeboten werden? Wie den Inhalt aufbauen, strukturieren oder darbieten?
- Müssen eventuell Ziele, Inhalte, der Bedingungsrahmen oder eigene Voraussetzungen angepasst werden?
- Mittel, Medien und Materialien die benötigt werden:
 - Stehen diese zur Verfügung oder muss eine Alternative gefunden werden?
 - Passen diese zu den Voraussetzungen der Teilnehmer*innen, den Zielen, den Inhalten usw.?

(Vgl. Klein, Irene (2017): Gruppen leiten ohne Angst. Themenzentrierte Interaktion (TZI) zum Leiten von Gruppen und Teams. 16. Auflage. Auer Verlag, Augsburg)

PLANNING OF GROUP WORK - THE „BERLIN MODEL“ AS A SUPPORTING INSTRUMENT

The “Berlin Model” can help in the planning, reflexion and evaluation of an international encounter and in making decisions on central questions of “why, where, what and how”. It sheds light on factors of condition and decision which should be taken into account in planning:

CONDITIONAL FACTORS

- The conditional framework in which an encounter takes place, e.g.
 - At which venue does it take place? What are the spatial conditions?
 - How much time is available?
 - What else is given unchanged?
 - Who has influence or control rights from outside, which ones?
- Personal and socio-cultural conditions of the participants and accompanying persons, e.g:
 - How old are they?
 - What interests, attitudes, motivations etc. could be behind the participation?
 - What does their living environment look like? What are the possible consequences in terms of attitudes, skills, etc.?
 - What previous experience does everyone bring with them?

- What is the composition and interaction? What is the group climate like?
- What are the behaviour and relationship of the participants* and leadership among each other?

DECISION FIELDS

- The intentions and goals to be achieved:
 - Who wants to achieve what? What is at stake?
 - Where do these goals come from, how do they justify themselves?
 - How do these goals “fit” into the framework of conditions and preconditions of all?
 - Are these goals realizable or do they have to be changed in view of conditions and preconditions?
- The contents or results that are at stake:
 - What contents are at stake?
 - Do they fit with the goals and vice versa?
 - How must the contents be designed so that they meet the preconditions of the participants?
 - Are there contradictions to the framework of conditions?
- The methods: these can be used to transport the content and achieve the goals
 - What ideas for implementation arise when the

conditional factors and other decision fields are taken into account?

- Which steps are possible? What can be done, said, offered? How to build, structure or present the content?
 - Do goals, contents, and the framework of conditions or own preconditions need to be adapted?
- Means, media and materials that are needed:
- Are these available or is an alternative to be found?
 - Do they fit the participants' preconditions, the goals, the content, etc.?



NOTIZEN



NOTES



NOTIZEN



NOTES



games to go

Methoden und Materialien für Internationale Jugendbegegnungen



Uferlos unterstützt die Lobby für Internationale Jugendarbeit (IJA) in Sachsen und bietet ein landesweites Fach- und Serviceangebot. Wir beraten prozessorientiert von der Idee bis zur Abrechnung, vernetzen mit nationalen und internationalen Partnerorganisationen und planen Fortbildungsangebote und Seminare. Auf unserem Webportal bieten wir News und Dokumente rund um das Thema IJA.

AGJF Sachsen e.V.
Projekt Uferlos
Neefestraße 82
09119 Chemnitz

Telefon: 0371 5 33 64 17
E-Mail: uferlos@agjf-sachsen.de
→ uferlos.agjf-sachsen.de

Uferlos – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit (IJA) im Freistaat Sachsen ist ein Projekt der AGJF Sachsen e.V., gefördert durch das Sächsische Staatsministerium für Soziales und Gesellschaftlichen Zusammenhalt



Das Projekt „Uferlos“ wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des von den Abgeordneten des Sächsischen Landtags beschlossenen Haushaltes durch das Sächsische Staatsministerium für Soziales und Gesellschaftlichen Zusammenhalt.
