

hilfsbereit
Hier wird dir geholfen

WORKSHOPS

Kennenlernen

Klassengemeinschaft

Kooperation

Wertschätzung



Erasmus-von-Rotterdam-Gymnasium Viersen

Konrad-Adenauer-Ring 30
41747 Viersen

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

INHALTSVERZEICHNIS

Workshops

Workshop 1 – Let the party begin!	2
Workshop 2 – Der sanfte Einstieg - Sich kennenlernen	3
Workshop 3 – Ich und die Anderen - Klassengemeinschaft und Kooperation	5
Workshop 4 – Ich und die Anderen - Klassengemeinschaft und Kooperation - Der Extremfall	7
Workshop 5 – Zusammen sind wir mehr – Strategien, um Ziele effizienter zu erreichen!	8
Workshop 6 – Überlebenstraining – Deine Welt, unsere Zukunft	10
Workshop 7 – The Show Must Go On	12

Übungsanleitungen

Fremde Kulturen	13
Gruppenjonglage	19
Magic Bamboo	20
Säurefluss	21
Stühle kippen	22
Zip-Zap	23

Das sind wir

Kurze Vorstellung von hilfsbereit	24
--	----

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Workshop Nr. 1

(geeignet für die Klassen 5 und 6 / 1 Stunde)

„Let the party begin!“

- Zielgruppe** Klassen, mit denen weitere Workshops geplant sind
- Ziele** Vorbereitung auf weitere Workshops
- Material** ein Stuhl pro Teilnehmer, einige (benutzte) DIN A4 Blätter, Plastikplane

Ablauf

- Vorstellung von *hilfsbereit*
- Vorstellung vom Ziel und Ablauf des Tages und der Workshops allgemein und in der Zukunft
- Erklärung und Übung von "**Kommando Zero**"
- **Zublinzeln** (10 Minuten)
- **Säurefluss** (siehe Anleitung „Säurefluss“)
- **Die Wendung** (alle Schüler stellen sich auf eine Plastikplane. Dann muss die Folie gedreht werden, ohne dass ein Schüler den Boden berührt.)
- **Feedback** in mündlicher Form
- Eine ausführliche Besprechung ist nicht erforderlich, wenn mindestens ein weiterer Workshop folgt.

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Workshop Nr. 2

(geeignet für die Klassen 5 und 6 / 1 - 2 Stunden)

„Der sanfte Einstieg – Sich kennenlernen“

- Zielgruppe** Klassen, deren Zusammenhalt nicht gut funktioniert (weil sie sich noch nicht gut kennen) und die Klassengemeinschaft schwach ist.
- Ziele** Die Klasse soll sich besser kennenlernen. Der Zusammenhalt und die Klassengemeinschaft soll gestärkt werden. (Standortfindung)
- Material** ein Stuhl pro Teilnehmer, Plastikplane, rotes Band, (benutzte) DIN A4 Blätter, „Heck-Meck“, Pappsteller, Moderationsgegenstände
- Grundregeln** Die Lehrpersonen sollen so wenig, wie möglich eingreifen. Sie agieren als Beobachter: Wie reagieren gewisse Personen aufeinander? Wer wird gemieden? etc.
Wenn es nicht weiter geht: Was lief bisher gut? Welche Bedürfnisse gibt es?
Was könnte besser klappen?
Am Anfang und am Ende: Übung auf Zeit zum Vergleich (Ziel setzen)
Am Ende: Feedbackrunde mit Moderationsgegenständen
Wenn es zu laut ist: Kommando Zero

Ablauf

- Vorstellung von *hilfsbereit*
- Vorstellung vom Ziel und Ablauf des Tages und des Workshops allgemein

KLASSE 5 (Kennenlernen)

- **Namen** lernen (Anfangsbuchstabe mit Lieblingsessen o.ä.)
- **Diversity-Fragen** (mit Pantomime sein eigens Hobby darstellen. Kinder mit gleichem Hobby können sich sehen.)
- **Plane fallen lassen** (Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Die beiden Gruppen können sich nicht sehen. Dann geht jeweils einer von jeder Gruppe nach vorne. Die beiden stehen sich also gegenüber, sind aber durch eine Plane getrennt. Dann wird die Plane fallen gelassen und beide müssen so schnell, wie möglich den Namen ihres Gegenübers nennen. Der Schnellere

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

- bekommt die Person des anderen Teams in sein Team.
- **Rotes Band** (In dem roten Band wird ein Kreis gebildet. Eine Person steht in der Mitte und hat die Augen verbunden. Dann müssen zwei Personen den Platz wechseln, ohne zu sprechen. Die Person in der Mitte muss die Personen fangen. Wer gefangen wurde, muss in die Mitte.
- **Zublinzeln**

KLASSE 6 (Standortfindung):

- **Zählen** bis 30 (Die Klasse muss zusammen bis 30 Zählen. Der Spielleiter sagt 1 und dann muss die Reihe bis 30 fortgesetzt werden. Wenn zwei Leute gleichzeitig eine Zahl sagen, muss von vorne angefangen werden.)
- **Säurefluss** (siehe Anleitung „Säurefluss“) oder Heck-Meck (siehe Anleitung im Koffer). Gruppe aufteilen!
- **„Hey Babe“** (Die Klasse sitzt im Stuhlkreis. Eine Person muss in die Mitte und zu einer Person hingehen und sagen „Hey, Babe, ich liebe dich, Babe und wenn du mich auch liebst Babe, dann schenke mir dein schönstes Lächeln, Babe.“ Die angesprochene Person darf dabei nicht lachen, ansonsten muss sie in die Mitte.
- **Auswertung:**
 - Pappteller (Jeder bekommt einen Pappteller an den Rücken geklebt. Dann gehen alle mit einem Stift durch die Klasse und dürfen einer anderen Person auf ihren Pappteller schreiben, was die Person gut gemacht hat.
 - Alternativ können die Schüler auch vorher selber auf die Innenseite des Papptellers schreiben, was sie erwarten, was andere über sie schreiben. Der Teller kann dann mit nach Hause genommen werden).
- **Feedbackrunde:**
 - Wenn die Stimmung gut ist, können Einträge auf den Tellern freiwillig vorgestellt werden: Was hat dir gefallen? Was hat dich überrascht? Stimmt, was du erwartet hast und was auf die Teller geschrieben wurde, überein? Warum? Warum nicht?

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Workshop Nr. 3

(geeignet für die Klassen 5 und 6 / 3 Stunden)

„Ich und die Anderen – Klassengemeinschaft und Kooperation“

- Zielgruppe** Neue Klassen, die sich noch nicht (gut) kennen und daher nicht gut zusammen arbeiten können
- Ziele** Den Klassenlehrern soll hiermit eine sehr wichtige Aufgabe nicht abgenommen, aber erleichtert werden. Die Klasse soll nach dem Workshop besser zusammenhalten und sich gegenseitig unterstützen, was auch zu einer besseren Lernatmosphäre beitragen soll.
- Material** ein Stuhl pro Teilnehmer, Plastikplane, „Balltransport“, rotes Band, Moderationsgegenstände

Ablauf

1. Stunde

- Vorstellung von *hilfsbereit*
- Vorstellung vom Ziel und Ablauf des Tages und des Workshops allgemein
- Regeln (Kommando Zero)
- **Stühle kippen** (siehe Anleitung „Stühle kippen“)
- **Klatschrhythmusspiel** (Die Klasse stellt sich in einen Kreis und macht folgendes: *Stampfen links, Stampfen rechts, linker Oberschenkel, rechter Oberschenkel, linke Brust, rechte Brust, links schnipsen, rechts schnipsen*. Wenn das klappt, werden nach und nach einige Schritte weggelassen.)

KLASSE 5

Plane fallen lassen (Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Die beiden Gruppen können sich nicht sehen. Dann geht jeweils einer von jeder Gruppe nach vorne. Die beiden stehen sich also gegenüber, sind aber von einer Plane getrennt. Dann wird die Plane fallen gelassen und beide müssen so schnell wie möglich den Namen ihres Gegenübers nennen. Der Schnellere bekommt die Person des anderen Teams in sein Team.)

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

KLASSE 6

Hoch, runter, raus (Die Klasse stellt sich in einen Kreis und guckt nach unten. Wenn der Spielleiter „hoch“ sagt, guckt jede Person eine andere Person an. Er/Sie muss sich schon vorher eine Person aussuchen und diese Person dann auch wirklich angucken und sich nicht mehr umentscheiden. Wenn sich zwei Personen angucken, scheiden beide aus. Es kann am Ende entweder einen oder zwei Sieger geben, je nachdem ob die Anzahl der Spieler gerade oder ungerade ist.)

2. Stunde

- Erinnerung an Kommando Zero
- Ziel und Ablauf der Stunde kurz erläutern
- **Tower of Power** (siehe Anleitung im Koffer)
- **Pfadfinder** (siehe Anleitung im Koffer)
- **Feedbackrunde:**
 - Was hat euch am besten gefallen? Warum?
 - Was hätte besser laufen können und was kann man beim nächsten Mal besser machen?
 - Was können wir besser machen?

3. Stunde

- Erinnerung an Kommando Zero
- Ziel und Ablauf der Stunde kurz erläutern
- **Balltransport** (siehe Anleitung im Koffer)
- **Die Wendung** (alle Schüler stellen sich auf eine Plastikplane. Dann muss die Folie gedreht werden, ohne dass ein Schüler den Boden berührt.)
- **Rotes Band** (In dem roten Band wird ein Kreis gebildet. Eine Person steht in der Mitte und hat die Augen verbunden. Dann müssen zwei Personen den Platz wechseln, ohne zu sprechen. Die Person in der Mitte muss die Personen fangen. Wer gefangen wurde muss in die Mitte.)
- **Feedbackrunde:**
 - Was hat euch am besten gefallen? Warum?
 - Was hätte besser laufen können und was kann man beim nächsten Mal besser machen?
 - Was können wir besser machen?
 - Wie hat euch der Workshop insgesamt gefallen?
 - Was glaubt ihr, warum wir das Ganze gemacht haben?

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Workshop Nr. 4

(geeignet für die Klassen 5 und 6 / 3 Stunden)

„Ich und die Anderen – Klassengemeinschaft und Kooperation – Der Extremfall“

Zielgruppe	Klassen, deren Klassengemeinschaft (sehr) schlecht ist.
Ziele	Den Klassenlehrern soll hiermit eine sehr wichtige Aufgabe nicht abgenommen, aber erleichtert werden. Die Klasse soll nach dem Workshop besser zusammenhalten und sich gegenseitig unterstützen, was auch zu einer besseren Lernatmosphäre und einem besseren Umgang untereinander beitragen kann.
Material	ein Stuhl pro Teilnehmer, „Balltransport“ (falls kein Platz: „Tower of Power“), rotes Band, Moderationsgegenstände

Ablauf

- Vorstellung von *hilfsbereit*
- Vorstellung vom Ziel und Ablauf des Tages und des Workshops allgemein
- **Stühle kippen** (siehe Anleitung „Stühle kippen“) so lange, bis es klappt!
- **Hoch, runter, raus** (Die Klasse stellt sich in einen Kreis und guckt nach unten. Wenn der Spielleiter „hoch“ sagt, guckt jede Person eine andere Person an. Er/Sie muss sich schon vorher eine Person aussuchen und diese Person dann auch wirklich angucken und sich nicht mehr umentscheiden.)
- **Balltransport** (siehe Anleitung im Koffer) mit der ganzen Klasse (Jeder Person, die eine Schnur in der Hand hat, wird eine bestimmte Anzahl von Personen zugeordnet, die nur auf diese Person aufpassen. Innerhalb der Gruppen wird dann durchge-wechselt) (Falls kein Platz: **Tower of Power**)
- **Ecopoly** (siehe Anleitung im Koffer)
- Falls die Zeit reicht: **Klatschrhythmuspiel** (Die Klasse stellt sich in einen Kreis und macht folgendes: Stampfen links, Stampfen rechts, linker Oberschenkel, rechter Oberschenkel, linke Brust, rechte Brust, links schnipsen, rechts schnipsen. Wenn das klappt, werden nach und nach einige Schritte weggelassen.)
- **Pause**
- Pfadfinder (siehe Anleitung im Koffer)
- **Feedbackrunde** (falls möglich im roten Band)
 - Was habt ihr durch diesen Workshop gelernt? Warum?
 - Was ist gut gelaufen und was hätte besser laufen können?
 - Was glaubt ihr, warum wir das Ganze gemacht haben?
 - Rückmeldung zur Arbeit der Workshopleiter/in

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Workshop Nr. 5

(geeignet für die Klassen 5 bis 7 / 4 Stunden)

„Zusammen sind wir mehr – Strategien, um Ziele effizienter zu erreichen!“

- Zielgruppe** Klassen, deren Klassengemeinschaft gestärkt werden soll und die Strategien zur Problemlösung entdecken und Frustrationstoleranz erlernen sollen
- Ziele** Die Klassengemeinschaft soll gestärkt werden und die Klasse soll lernen, Ziele schneller, effizienter und kooperativ zu erreichen
- Material** ein Stuhl pro Teilnehmer, rotes Band, Zeltstange, „Pfadfinder“, „Heck-Meck“, „Tower of Power“, Plastikplane

Ablauf

1. Stunde - Kennenlernstunde

- Vorstellung von *hilfsbereit*
- Vorstellung vom Ziel und Ablauf des Tages und des Workshops allgemein
- **Plane fallen lassen** (Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Die beiden Gruppen können sich nicht sehen. Dann geht jeweils einer von jeder Gruppe nach vorne. Die beiden stehen sich also gegenüber, sind aber von einer Plane getrennt. Dann wird die Plane fallen gelassen und beide müssen so schnell, wie möglich den Namen ihres Gegenübers nennen. Der Schnellere bekommt die Person des anderen Teams in sein Team)
- **Magic Bamboo** (siehe Anleitung „Magic Bamboo“)
- **Blinzelspiel** im roten Band
- **Stühle kippen** (siehe Anleitung „Stühle kippen“)
- **Zählen** bis 30 (Die Klasse muss zusammen bis 30 Zählen. Der Spielleiter sagt 1 und dann muss die Reihe bis 30 fortgesetzt werden. Wenn zwei Leute gleichzeitig eine Zahl sagen, muss von vorne angefangen werden.)
- **Feedbackrunde**
 - Was war gut und was ist verbesserungswürdig?
 - Was war das Ziel der Übung(en)?
 - Was erhofft ihr euch von den weiteren Stunden?

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

2./3. Stunde

- Die Klasse wird in zwei Hälften geteilt. In der 3. Stunde werden die Gruppen getauscht.

Gruppe 1	Gruppe 2
Pfadfinder (siehe Anleitung im Koffer, aber ohne Geld)	Heck-Meck (siehe Anleitung im Koffer)
Die Wendung (alle Schüler stellen sich auf eine Plastikplane. Dann muss die Folie gedreht werden, ohne dass ein Schüler den Boden berührt.)	Tower of Power (verkürzt, siehe Anleitung im Koffer)

- kurze Feedbackrunde (Daumen hoch/runter)

4. Stunde

- **Auswertung:**
 - Pappteller (Jeder bekommt einen Pappteller an den Rücken geklebt. Dann gehen alle mit einem Stift durch die Klasse und dürfen einer anderen Person auf ihren Pappteller schreiben, was die Person gut gemacht hat.
Alternativ können die Schüler auch vorher selber auf die Innenseite des Papptellers schreiben, was sie erwarten, was andere über sie schreiben. Der Teller kann dann mit nach Hause genommen werden.
- **Feedbackrunde:** Wenn die Stimmung gut ist, können Einträge auf den Tellern freiwillig vorgestellt werden: Was hat dir gefallen? Was hat dich überrascht? Stimmt das, was du erwartet hast und was auf die Teller geschrieben wurde überein? Warum? Warum nicht? Was kannst du (an deinem Verhalten) verbessern? Was können wir als Klasse/Gruppe in Zukunft in unserer Zusammenarbeit berücksichtigen?
- Beobachtungen der Lehrperson

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Workshop Nr. 6

(geeignet für die Klassen 6 bis 9 / 4 Stunden)

„Überlebenstraining – Deine Welt, unsere Zukunft“

- Zielgruppe** Klassen und Kurse, deren Wertschätzung fremde / eigener Dinge und fremder / anderer Menschen eine Auffrischung benötigt. Respekt!
- Ziele** Gerade in der heutigen Zeit und Welt verliert das direkte Umfeld eines Schülers/einer Schülerin immer mehr an Wertigkeit. Dieses direkte Umfeld umfasst sowohl die Umwelt, bzw. die Natur, als auch die Mitmenschen in der eigenen Klasse, der eigenen Schule, der eigenen Stadt, des eigenen Landes und der ganzen Welt.
Ziel dieses Workshops ist es, der Klasse, bzw. den einzelnen S'uS nahezu legen, wie wichtig die Ressourcen unserer Natur und der richtige, respektvolle Umgang mit anderen Menschen sind.
- Material** ein Stuhl pro Teilnehmer, Gegenstände zum Werfen (Gummitiere, Bälle, etc.), „Fremde Welten“, „Ecopoly“, Moderationsgegenstände

Ablauf

1. Stunde – Kennenlernstunde

- Vorstellung von *hilfsbereit*
- Vorstellung vom Ziel und Ablauf des Tages und des Workshops allgemein
- **Gruppenjonglage** (siehe Anleitung „Gruppenjonglage“)
- **Zip-Zap** (siehe Anleitung „Zip-Zap“)
- **Stühle kippen** (siehe Anleitung „Stühle kippen“)
- **„In fremden Kulturen“** (siehe Anleitung „In fremden Kulturen – Kartenspiel“)

2. Stunde

- **Fremde Welten** (siehe Anleitung im Koffer)

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

- **Auswertung**

→ Schwerpunkte:

- Entstehungsprozess der Kultur
- Strategien der Gruppen
- Wieso waren sich die beiden Kulturen fremd?
- Gab es Missverständnisse?
- Gefühle in den anderen Kulturen
- Übertragung auf alltägliche Kommunikation (Konfliktvermeidung, aktuelle Politik (Flüchtlinge → Akzeptanz)
- Wie gehe ich mit Fremden um? / Wie verhalte ich mich als Fremder? Gibt es überhaupt Vorgaben?

3. Stunde

- **Ecopoly** (siehe Anleitung im Koffer)

- **Auswertung**

→ Schwerpunkte:

- Verlauf des Spiels/der Übung
- War das Ergebnis gut?
- Wenn nicht: Woran ist es gescheitert?
- Welcher Weg führte zu diesem Ergebnis?
- Rolle der Kommunikation in/zwischen den Gruppen
- Parallelen zum eigenen Leben/zur Alltagswelt / zur aktuellen Politik
- Wie wichtig sind Ressourcen?
- Wie sollten Menschen ihr Verhalten ändern, damit ...
 - ... Ressourcen erhalten bleiben?
 - ... die Kommunikation untereinander konstruktiv zu einem gemeinsamen Ziel – der Erhaltung der Welt – verhilft?

4. Stunde – Auswertung, Feedback und Ausblick

- Möchte jemand etwas zum Workshop sagen / fragen?
- War irgendetwas überraschend / frustrierend / unerwartet?
- In Bezug auf euer eigenes Leben: Hat der Workshop euer (Konsum-)verhalten verändert?
- Was hat das alles mit Schule und der Klasse zu tun?
- Drei Dinge (Vorsätze) aufschreiben, die man verändern könnte
- In der Hosentasche mitnehmen
- Was ist die einzig wichtige Sache, um Leben zu sichern?
- **Feedbackrunde** mit Moderationsgegenständen

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Workshop Nr. 7

(geeignet für die Klassen 5 bis 8 / ganztägig)

„The Show Must Go On“

- Zielgruppe** Der Workshop kann mit allen Klassen durchgeführt werden. Es werden viele verschiedene Ziele verfolgt. Vor allem aber Teambuilding.
- Ziele** Dadurch, dass die Klasse den ganzen (Schul-)Tag miteinander verbringt, kann dieser Workshop den Zusammenhalt in der Klasse extrem stärken.
Im Gegensatz zu anderen Workshops, welche über mehrere Tage verteilt stattfinden, hat dieser den Vorteil, dass die Schüler Gelerntes nicht direkt vergessen und man besser darauf aufbauen kann, da man diese Sachen nicht wiederholen muss. Der Lerneffekt ist somit größer.
- Material** ein Stuhl pro Teilnehmer, "Pfadfinder", "Heck-Meck", "Balltransport", Moderationsgegenstände

Ablauf

Teil 1 (ca. 2h)

- Vorstellung von *hilfsbereit*
- Vorstellung vom Ziel und Ablauf des Tages und des Workshops allgemein
- Damit die Schüler konzentriert werden: **Rhythmusspiel** (Es bilden sich Gruppen mit jeweils zwei Schülern. Jeweils abwechselnd zählen sie bis 3 und fangen dann von vorne an: 1 2 3 1 2 3 usw. Nach einiger Zeit wird die 2 durch ein Geräusch ersetzt. Noch etwas später wird die 3 durch eine Bewegung ersetzt. Wenn das gut klappt, kann auch noch die 1 durch eine Kombination aus Geräusch und Bewegung ersetzt werden.)
- **Pfadfinder** (ohne Geld, siehe Anleitung im Koffer)
- **Heck-Meck** (siehe Anleitung im Koffer)
- falls die Zeit reicht: **Stühle kippen** (siehe Anleitung "Stühle kippen")

Pause (20 min)

Teil 2 (ca. 30 min)

- **Balltransport** (siehe Anleitung im Koffer)

Teil 3 (ca. 30 min)

- **Feedbackrunde** mit Moderationsgegenständen (Stuhlkreis):
 - Warum kann man das Motto und die Ziele des Workshops auf sein gesamtes Leben beziehen?
 - Warum haben wir diesen Workshop durchgeführt?
 - Was können wir nach diesem Workshop besser als vorher?
 - Werde ich durch diesen Workshop mein Verhalten in bestimmten Situationen ändern?
 - Was könnten die Workshopleiter, bzw. was könnte man an dem Workshop verbessern?

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Fremde Kulturen

(Kartenspiel)

Ziele/Themen Kommunikation, Interagieren, Entstehung von lernenden Systemen

Material 4-5 Kartenspiele

Beschreibung

Es werden fünf Gruppen von maximal 6 Personen eingeteilt, die jeweils ein Kartenspiel mit unterschiedlichen Regeln bekommen. In der ersten Runde spielt jede Gruppe ihr eigenes Kartenspiel. Danach soll jeder Spieler mindestens einmal in einer anderen Gruppe gespielt haben. Während der Spielphase darf nicht geredet werden!

Besprechung

(als Mindmap an der Tafel, Schüler sollen freiwillig aufstehen und anschreiben)

- Wie habt ihr euch in eurer eigenen Gruppe/der anderen Gruppe gefühlt?
- Wie seid ihr vorgegangen, als ihr in der anderen Gruppe mitspielen solltet?
- Welche Schwierigkeiten gab es?
- Wie könnt ihr diese Situation auf den Alltag / das wahre Leben übertragen?

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Gruppe 1

Grundregeln

Von einem bestimmten Zeitpunkt an, den die Spielleitung bestimmt, wird nicht mehr gesprochen. Nur nonverbale Kommunikation ist dann noch erlaubt. Dieser Zettel darf nur von der Person gelesen werden, die ihn erhalten hat.

Spielregeln

Eine Person mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder erhält acht Karten. Die Person, die gemischt hat, spielt beim ersten Stich aus. Wer ausspielt, gibt mit seinem Stich eine Farbe vor, die bedient werden muss.

Bauern sind Trumpf, mit denen eine Farbe übertrumpft werden kann, wenn jemand nicht bedienen kann. Wenn ein Bauer (=Trumpf) ausgespielt wird, müssen Bauern gelegt werden. Der Kreuz-Bauer ist der höchste Trumpf, der Karo-Bauer der niedrigste (Kreuz-Pik-Herz-Karo ist die Reihenfolge). Einen Stich erhält jeweils, wer die höchste Karte gelegt hat. Die Reihenfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist: 7, 8, 9, Dame, König, 10, Ass. Wer einen Stich bekommen hat, spielt aus. Wer nicht bedienen kann, kann eine Karte abwerfen oder mit einem Bauern trumpfen.

Gewonnen hat, wer die meisten Punkte bekommen hat (7.8.9 = keine Punkte; Bauer = 2 P., Dame = 3 P., König = 4 P., 10 = 10 P., Ass = 11 P.).

Die Punkte werden für jeden Mitspieler auf einem Zettel notiert.

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Gruppe 2

Grundregeln

Von einem bestimmten Zeitpunkt an, den die Spielleitung bestimmt, wird nicht mehr gesprochen. Nur nonverbale Kommunikation ist dann noch erlaubt. Dieser Zettel darf nur von der Person gelesen werden, die ihn erhalten hat.

Spielregeln

Eine Person mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder erhält acht Karten. Die Person, die gemischt hat, spielt beim ersten Stich aus. Wer ausspielt, gibt mit seinem Stich eine Farbe vor, die bedient werden muss. Den Stich erhält, wer die höchste Karte gelegt hat. Wer den Stich bekommen hat, spielt erneut aus. Die Reihenfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist: 7, 8, 9, Bauer, Dame, König, 10, Ass.

Die Farbe "Herz" ist Trumpf. Wer eine ausgespielte Farbe nicht bedienen kann, kann irgendeine Karte abwerfen oder mit einer Herzkarte trumpfen. Wenn Herz ausgespielt wird, muss natürlich Herz - wie bei jeder anderen Farbe - bedient werden.

Gewonnen hat, wer die meisten Stiche bekommen hat.

Die Sieger zeigen ihre Freude durch Klatschen, es wird aber nichts aufgeschrieben.

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Gruppe 3

Grundregeln

Von einem bestimmten Zeitpunkt an, den die Spielleitung bestimmt, wird nicht mehr gesprochen. Nur nonverbale Kommunikation ist dann noch erlaubt. Dieser Zettel darf nur von der Person gelesen werden, die ihn erhalten hat.

Spielregeln

Eine Person mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder erhält acht Karten. Die Person, die gemischt hat, spielt beim ersten Stich aus. Den Stich erhält, wer die höchste Karte gelegt hat. Wer den Stich erhalten hat, spielt als nächster aus. Die höchste Farbe ist Herz, die nächst höchste ist Karo, dann kommen Pik und Kreuz. Die höchste Karte innerhalb einer Farbe ist das Ass. Es folgen in der Rangfolge von oben nach unten 10, König, Dame, Bauer, 9, 8, 7. Die Farbe, die ausgespielt wird, muss nicht bedient werden. Man muss nur zusehen, dass man möglichst viele Punkte bekommt. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte am Ende erhält. 7,8 und 9 haben keine Punkte, Bauer = 2 P., Dame = 3 P., König = 4 P., 10 = 10 P., Ass = 11 P. Die Punkte werden auf einem Zettel pro Mitspieler notiert.

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Gruppe 4

Grundregeln

Von einem bestimmten Zeitpunkt an, den die Spielleitung bestimmt, wird nicht mehr gesprochen. Nur nonverbale Kommunikation ist dann noch erlaubt. Dieser Zettel darf nur von der Person gelesen werden, die ihn erhalten hat.

Spielregeln

Eine Person mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder erhält acht Karten. Die Person, die gemischt hat, spielt beim ersten Stich aus. Wer ausspielt, gibt mit seinem Stich eine Farbe vor, die bedient werden muss.

Die Damen sind Trumpf. Wenn eine Dame gespielt wird, muss mit einer Dame bedient werden. Den Stich erhält, wer die höchste Karte gelegt hat. Die Reihenfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist: 7, 8, 9, Bauer, König, 10, Ass. Wer einen Stich bekommen hat, spielt aus. Wer nicht bedienen kann, kann eine Karte abwerfen oder mit einer Dame trumpfen. Trumpf sticht Farbe. Die Kreuz-Dame ist der höchste Trumpf, die Karo-Dame der niedrigste (Kreuz-Pik-Herz-Karo ist die Reihenfolge). Dies ist ein sogenanntes Nullspiel.

Gewonnen hat, wer die wenigsten (Minus-) Punkte bekommen hat (7, 8, 9 = keine Punkte, Bauer = 2 P., Dame = 3 P., König = 4 P., 10 = 10 P., Ass = 11 P.).

Die Punkte werden als Minuspunkte auf einem Zettel für jeden Mitspieler notiert.

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Gruppe 5

Grundregeln

Von einem bestimmten Zeitpunkt an, den die Spielleitung bestimmt, wird nicht mehr gesprochen. Nur nonverbale Kommunikation ist dann noch erlaubt. Dieser Zettel darf nur von der Person gelesen werden, die ihn erhalten hat.

Spielregeln

Eine Person mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder erhält acht Karten. Wer den Kreuz-Bauer oder den Pik-Bauer hat, zeigt diese Karte vor Spielbeginn. Diejenigen, die diese beiden Karten haben, spielen miteinander. Hat eine Person beide Bauern, spielt sie alleine gegen die anderen, braucht aber die Bauern nicht zu zeigen. Die Person, die gemischt hat, spielt beim ersten Stich aus. Wer ausspielt, gibt mit seinem Stich eine Farbe vor, die bedient werden muss. Den Stich erhält, wer die höchste Karte gelegt hat. Die Reihenfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist: 7, 8, 9, Dame, König, 10, Ass. Wer einen Stich bekommen hat, spielt aus. Wer nicht bedienen kann, kann eine Karte abwerfen oder kann mit einem Bauern trumpfen, Trumpf (=Bauer) sticht Farbe. Der Kreuz-Bauer ist der höchste Trumpf, der Karo-Bauer der niedrigste (Kreuz-Pik-Herz-Karo ist die Reihenfolge). Wenn Trumpf ausgespielt ist, muss Trumpf bedient werden.

Am Ende wird ausgezählt, ob die Gruppe/Person mit dem Kreuz- und Pik-Bauer oder die Gruppe ohne diese Bauern die meisten Punkte bekommen hat (7, 8, 9 = keine Punkte, Bauer = 2 P., Dame = 3 P., König = 4 P., 10 = 10 P., Ass = 11 P.).

Die Siegergruppe bekommt für jedes gewonnene Spiel einen Pluspunkt, die Verlierergruppe einen Minuspunkt. Hat ein Spieler mit Kreuz- und Pik-Bauer alleine gewonnen, bekommt er drei Pluspunkte; hat er verloren, bekommt er drei Minuspunkte.

Die Punkte werden für jeden Mitspieler auf einem Zettel notiert.

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Gruppenjonglage

Ziele/Themen Kennenlernen, gemeinsam in Aktion kommen

Material Gegenstände zum Werfen (Gummitiere, Bälle, etc.)

Beschreibung

Die Gruppe steht im Kreis. Ein Ball wird kreuz und quer durch den Kreis geworfen, bis alle Teilnehmenden den Ball einmal gefangen und geworfen haben. Wer den Ball noch nicht hatte hebt den Arm, um es den anderen Spielenden zu zeigen. Der Spielleiter, der den Ball gestartet hat, bekommt ihn als Letzter in dieser entstehenden Bahn wieder. Jeder soll sich die Person, zu der er geworfen hat, merken. Auf dieser Bahn werden nun vom Spielleiter nach und nach immer mehr Bälle ins Spiel gebracht. Alle Bälle werden auf dieser Bahn geworfen. Fällt ein Ball runter, wird er wieder ins Jongliermuster eingebracht.

Variation Einen Teil der Gegenstände das Jongliermuster rückwärts fliegen lassen.

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Magic Bamboo

Ziele/Themen	Kommunikation, zielorientiertes Handeln, Führungsrolle, Moderation, Konzentration, Frustrationstoleranzgrenzen
Material	Zeltstange

Beschreibung

Die Teilnehmer stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf, die Gesichter zueinander gewandt. Die Teilnehmenden winkeln nun die Arme an und strecken ihre Zeigefinger aus. Der Abstand der zwei Reihen ist so groß, dass sich die Finger nun wie im Reißverschluss-verfahren verzahnen. Jetzt kommt die eigentliche Aufgabe:

Der Stab wird vom Spielleiter auf die ausgestreckten Zeigefinger gelegt und soll nun von der Gruppe auf den Boden gelegt werden.

Dabei gibt es allerdings zwei Regeln:

- Der Kontakt zwischen Zeigefingern und Holzstäben darf nie abreißen.
- Die Zeltstange muss immer auf dem Zeigefinger liegen, darf also nicht eingeklemmt oder anderweitig festgehalten werden.

Auswertung

- Was hat gut geklappt? Was war hilfreich?
- Was hat gestört?

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Säurefluss

Ziele/Themen	Kommunikation, zielorientiertes Handeln, Führungsrolle, Moderation, Konzentration, Frustrationstoleranzgrenzen
Material	DIN A4 Blätter oder Teppichfliesen in ausreichender Anzahl

Beschreibung

Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, von einem Flussufer des Säureflusses zum anderen Ufer zu gelangen. Dabei dürfen nur die ausgewählten Gegenstände den Fluss berühren – wenn ein Teilnehmer den Fluss berührt, beginnt die gesamte Gruppe von vorne. Sollte ein Blatt bzw. eine Teppichfliese nicht besetzt sein, ist dies ebenfalls der Fall. Das heißt, dass jedes Blatt Papier / jede Teppichfliese immer mindestens von einem Fuß eines Schülers berührt werden muss.

Auswertung

- Was hat gut geklappt? Was war hilfreich?
- Hat jemand die Leitung übernommen? Warum und wie?
- Was hat gestört? Wie wurde damit umgegangen? Hat das geholfen?

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Stühle kippen

Ziele/Themen	Kommunikation, Interagieren, Entstehung von lernenden Systemen, Fehlerkultur
Material	ein Stuhl pro Teilnehmer

Beschreibung

Es stehen so viele Stühle wie Mitspieler im Kreis. Jeder Akteur stellt sich hinter einen Stuhl, fasst diesen mit einer Hand an der Lehne und kippt ihn in Richtung Mittelpunkt des Kreises. Die Aufgabe besteht nur darin, dass alle Akteure den Stuhlkreis umrunden, ohne dass ein Stuhl wieder auf seiner vier Beine fällt oder umstürzt.

Dabei darf nur eine Hand benutzt und nur jeweils ein Stuhl berührt werden. Es dürfen weder Hilfsmittel, noch die Position der Stühle verändert werden.

Variationen Strengere Variante: Kein Klappern darf zu hören sein.

Auswertung

Was war hilfreich oder störend, um das Ziel zu erreichen?

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Zip-Zap

(Klasse 5 – am Anfang)

Ziele/Themen Kennenlernen

Material ein Stuhl pro Teilnehmer minus einem

Beschreibung

Ein Spieler steht in der Mitte eines Stuhlkreises und hat keinen Sitzplatz. Er geht zu einem anderen Schüler hin und fragt nach „Zip“ oder „Zap“.

- Zip = Der gefragte Schüler muss den Namen seines linken Sitznachbars nennen.
- Zap = Der gefragte Schüler muss den Namen seines rechten Sitznachbarn nennen.

Wenn ein Schüler die falsche Antwort gibt, muss er in die Mitte.

Wenn der Schüler in der Mitte „Zip-Zap“ sagt, wechseln alle Schüler den Platz.

hilfsbereit

Hier wird dir geholfen

Das *hilfsbereit*-Team

besteht aus ausgebildeten Schülerinnen und Schülern (Mediatoren), die nach Absprache mit Ihnen ausgewählte Workshops in Ihrer Klasse durchführen.



Schuljahr 2015/2016

Die Mediatoren sind für Sie und Ihre Klasse da!

Mittwochs, 1. große Pause in Raum 2203

und nach Absprache!

Sven Kels & Brita Kozián

