














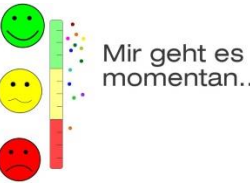


## Gruppenfindung

Bezeichnung	Durchführung	Anzuwenden bei (Themenbereiche):	Bemerkungen
	Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Die TN „zählen“ mittels 1-2-3 der Reihe nach durch. Alle „1er“, „2er“ und „3er“ gehen zusammen in eine Gruppe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	
	Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Die TN „zählen“ mittels A-B-C der Reihe nach durch. Alle „As“, „Bs“ und „Cs“ gehen zusammen in eine Gruppe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	
	Zu Beginn des Lehrgangs erhält jeder TN einen Namens-button. Die Buttons haben verschiedene Motive, Farben oder Anzahl von Bildern, so gesteuert, dass der Teamer jederzeit 2er, 3er oder 4er-Gruppen herausziehen kann.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	Hier kann der Teamer die Gruppeneinteilung steuern.
	Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Jeder TN darf sich einen Knopf aus einem Körbchen herausnehmen. Alle TN mit den gleichen Knöpfen bilden eine Gruppe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	
	Alle TN sitzen oder stehen im Kreis und strecken je eine Hand aus (Daumenseite zeigt nach oben). Der Teamer steht in der Mitte. Der Teamer biegt die Daumen der TN je nach gewünschter Gruppenanzahl in diverse Richtungen. Alle TN mit der gleichen Richtung bilden eine Gruppe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	Hier kann der Teamer die Gruppeneinteilung steuern.
	Jeder TN darf sich eine Minipackung Haribo oder ein einzelnes Teil nehmen. Alle TN mit der gleichen Sorte bilden eine Gruppe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	
	Jeder TN darf sich einen Lolli nehmen. Alle TN mit der gleichen Sorte bilden eine Gruppe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	
	Jeder TN darf sich ein Bonbon nehmen. Alle TN mit der gleichen Sorte bilden eine Gruppe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	
	Jeder TN darf sich ein Celebrations nehmen. Alle TN mit der gleichen Sorte bilden eine Gruppe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	
	Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Jeder TN darf sich eine Murmel aus einem Körbchen herausnehmen. Alle TN mit der gleichen Murmel bilden eine Gruppe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	

	Vor Beginn des Lehrgangs werden vom Teamer diverse Klebepunkte auf die Unterseite der Stühle geklebt. Alle TN mit den gleichen Punkten bilden eine Gruppe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	Hier kann der Teamer die Gruppeneinteilung steuern.
	<p>Jeder TN bindet sich einen Luftballon mit einer Schnur an seinen Fuß. Nun versuchen alle TN gemeinsam, die Luftballons der TN zu zertreten.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Alle TN mit den gleichen Luftballonfarben bilden eine Gruppe.</li> <li>Alle TN mit den gleichen Anbindefäden bilden eine Gruppe.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul> <p>⇒ Kann gleichzeitig als Muntermacher genutzt werden.</p>	
	<p>Jeder TN nimmt sich eine Postkarte. Alle TN, welche die selbe Karte oder dasselbe „Thema“ haben, bilden eine Gruppe.</p> <p>⇒ Dasselbe funktioniert mit Fotos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	
	Alle TN stehen im Kreis mit geschlossenen Augen. Der Teamer steht in der Mitte und klebt jedem TN einen Sticker auf die Stirn. Die TN müssen sich jetzt – ohne zu reden – in ihren Gruppen zusammenfinden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul> <p>⇒ Kann gleichzeitig als Muntermacher genutzt werden.</p>	Hier kann der Teamer die Gruppeneinteilung steuern.
	Jeder TN bekommt oder nimmt sich ein Puzzleteil und versucht, sein Bild zu vervollständigen. Fertiges Bild = fertige Gruppe. (Bilder aus Kopien, Bildern, Postkarten, Zeitungsbildern...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	
	<p>Gruppenfindung über das Stimmungsbarometer:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Alle TN mit derselben Wäscheklammerfarbe sind in einer Gruppe.</li> <li>Alle TN mit derselben Frischhalteklammer sind in einer Gruppe.</li> <li>Alle TN mit derselben Luftballonfarbe sind in einer Gruppe.</li> <li>Alle TN mit demselben Motiv sind in einer Gruppe.</li> <li>Alle TN mit demselben Planeten sind in einer Gruppe.</li> <li>u.s.w.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einteilung in Kleingruppen</li> <li>Einteilung von sonstigen Arbeitsgruppen</li> </ul>	

## Kennenlernspiele

Bezeichnung	Durchführung	Anzuwenden bei (Themenbereiche):	Bemerkungen
Buchstabend bilden	Es müssen sich immer zwei TN zusammentun, die dann einen Großbuchstaben bilden. <b>Achtung:</b> Es dürfen keine zwei gleiche Buchstaben vorkommen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kennenlernen zum sich Näherkommen der TN</li> </ul>	
Durchhänger	Alle TN sitzen im Stuhlkreis. In der Mitte liegen verschiedene Gegenstände. Jeder TN nimmt sich einen Gegenstand heraus, von dem er glaubt, sich mit ihm identifizieren zu können. Jeder TN erzählt nacheinander warum er diesen Gegenstand genommen hat und warum er sich mit ihm widerspiegeln kann.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zum näheren Kennenlernen</li> </ul>	
Ich sitze im Grünen	Alle TN sitzen im Stuhlkreis, ein Stuhl ist nicht besetzt. Ein TN rückt auf den leeren Stuhl und sagt: „ <b>Ich sitze...</b> “, TN neben ihm rückt weiter und sagt: „ <b>im Grünen...</b> “, TN neben ihm rückt nach und sagt: „... <b>und wünsche mir, den/die... her</b> “. Wenn der nächste Stuhl frei ist, geht es darum, welcher TN schneller ist den freien Stuhl besetzt, dieser beginnt wieder mit: „Ich sitze...“.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Namenkennenlernen</li> </ul>	
Klopapierspiel	Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Es geht eine Klopapierrolle um. Jeder TN nimmt sich ein paar Blätter ab. Pro Einzelblatt Papier, welcher er danach im Plenum abreißen kann, muss er von sich eine persönliche Information freigeben.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kennenlernen zum sich Näherkommen der TN</li> </ul>	
Partnerinterview	Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Der Teamer teilt Interviewbögen aus. Jeder TN sucht sich mit den Augen sein Gegenüber. Auf Kommando beantworten sich alle Partner gleichzeitig die Fragen (Zeit: ca. 2 Minuten – danach findet das Interview in Ruhe in Zweiergruppen statt).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Namenkennenlernen zum sich Näherkommen der TN</li> </ul>	
Wer bin ich?	Jeder TN schreibt seinen Namen auf ein Kärtchen und schmeißt es in die Mitte in ein Körbchen. Danach nimmt sich jeder TN aus der Mitte ein Kärtchen und stellt sich als den TN vor, der auf dem Kärtchen steht.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Namenkennenlernen</li> </ul>	Spiel kann erst gespielt werden, wenn sich die TN schon etwas kennen.
Zipp-Zapp	Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Der Teamer steht in der Mitte und gibt Anweisungen. Wenn er zu einem TN „Zipp“ sagt, muss dieser den Namen seines linken Nachbarn nennen, wenn er „Zapp“ sagt, dann den seines rechten Nachbarn, wenn er „Zipp-Zapp“ sagt, dann müssen alle die Plätze tauschen. Sollte jemand falsch antworten oder sich zu lange Zeit lassen, so muss dieser in die Mitte stehen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Namenkennenlernen</li> </ul>	
Sortierspiele	Alle TN stellen sich der Reihe nach auf: <ul style="list-style-type: none"> <li>Dem Alter nach</li> <li>Der Schuhgröße nach</li> <li>Den Nachnamen nach</li> <li>Der Körpergröße nach</li> <li>...</li> </ul> (Es darf gesprochen werden, Um das Ganze interessanter zu gestalten, kann der Teamer die TN auf einer Stuhlreihe aufstellen lassen.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Namenkennenlernen zum sich Näherkommen der TN</li> </ul>	

Vorhang fällt	Es werden zwei Gruppen gebildet, die eine setzt sich rechts vom Raum, die andere links vom Raum auf den Boden. Die Teamer halten zwischen den Gruppen einen Fallschirm hoch. Jetzt setzt sich von jeder Gruppe ein TN vor den Vorhang. Wenn die Teamer den Vorhang nach unten lassen, muss einer den TN so schnell wie möglich den Namen des anderen nennen, wer ihn als erstes nennt, bekommt den anderen TN in seine Gruppe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Namenkennenlernen</li> </ul>	
Spinnennetz	Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Der Teamer wirft einen Fadenknäuel zu einem TN und gibt dabei eine positive Eigenschaft von sich bekannt. Der TN schmeißt den Knäuel weiter und tut das Gleiche. Dies geht solange, bis der Knäuel zu Ende ist und sich ein Spinnennetz gebildet hat. Jetzt heißt es, das Netz rückwärts wieder aufzulösen, nur diesmal gibt jeder von sich eine negative Eigenschaft bekannt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Namenkennenlernen zum sich Näherkommen der TN</li> </ul>	
Hochstapeln	Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Der Teamer nennt nun Eigenschaften, etwa "hat rote Haare", "ist älter als 10 Jahre", .... Alle Spieler, auf die diese Eigenschaften zutreffen, müssen nun um einen Stuhl (im Uhrzeigersinn) weiterrutschen. Dadurch bilden sich bald Stapel an Spielern, die übereinander auf einem Sessel sitzen. Bei diesen Stapeln darf jeweils nur der oberste weiterrutschen (falls die genannte Eigenschaft auf ihn zutrifft!)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Namenkennenlernen zum sich Näherkommen der TN</li> </ul>	
Steckbrief	Jeder TN bekommt ein Wanted-Zettel. Es werden Zweiergruppen gebildet. TN A befragt TN B und füllt den Zettel für ihn aus, und umgekehrt. Sind alle Gruppen mit dem Ausfüllen fertig, sammelt der Spielleiter die Bögen ein, mischt diese und liest einen davon vor. Die Gruppe muss nun überlegen, wer auf diesem Steckbrief gesucht wird. Vorteil: Die Teilnehmer können selber entscheiden, wie viele Informationen sie von sich preisgeben...		Vorteil: Die Teilnehmer können selber entscheiden, wie viele Informationen sie von sich preisgeben...
Indianerspiel	Alle TN sitzen im Kreis. Jeder stellt sich namentlich vor und macht eine Handbewegung. Während des Spieles darf nicht gesprochen werden. Ein TN beginnt seine Handbewegung zu machen und dann die eines anderen TN. Jetzt muss der andere TN seine Handbewegung machen und wieder die eines anderen. Wer schläft fällt raus. Auch fällt derjenige raus, der eine Handbewegung von einem rausgefallenen TN macht.		

## Auflockerungsspiele/Muntermacher

Bezeichnung	Durchführung	Anzuwenden bei (Themenbereiche):	Bemerkungen
Auf dem Marktplatz	<p>Alle TN bewegen sich zur Musik durch den Raum. Der Teamer gibt die Zeitpunkt an, wenn sich die TN wie begegnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Als 90-Jährige/r (grüßt euch mit Kopfnicken)</li> <li>• Als 80-Jährige/r (grüßt euch mit zuzwinkern)</li> <li>• Als 70-Jährige/r (gebt euch die rechte Hand)</li> <li>• Als 60-Jährige/r (gebt euch die linke Hand)</li> <li>• Als 50-Jährige/r (gebt euch die beide Hand)</li> <li>• Als 40-Jährige/r (zupft euch am rechten Ohr)</li> <li>• Als 30-Jährige/r (gebt euch einen Klapps auf die Schulter)</li> <li>• Als 20-Jährige/r (hüpft freudig umher)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> </ul>	
Armenisches Gürtelspiel	<p>Ähnliches Spiel wie „Faules Ei“. Die TN bilden 2 Kreis in sich (Innenkreis + Außenkreis stehen paarweise voreinander). Zwei TN müssen sich um den Außenkreis fangen und mit einem Gegenstand (z.B. Stuhlkissen) abklatschen. Einer der TN kann sich retten, indem er sich vor ein Kreispaar stellt. Sobald drei TN hintereinander stehen, muss der hinterste TN den Gegenstand an sich nehmen und losrennen, damit er nicht abgeklatscht wird.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> <li>• Zur Annäherung</li> </ul>	
Gordischer Knoten	<p>Alle TN stehen ganz eng aneinander im Kreis. Auf Kommando schließen alle die Augen und fassen aus der Mitte nach zwei Händen. Die Aufgabe heißt: Augen auf und ohne sich loszulassen, sich zu entknoten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> </ul>	
Händebatschen	<p>Alle TN legen sich mit dem Bauch auf den Boden und verschränken dort mit dem Nachbarn die Hände. Die Hände müssen nun im Kreis herum auf den Boden geklatscht werden. Wenn ein TN zweimal klatscht, ist Richtungswechsel angesagt. Die Hand, die aus dem Takt kommt, fällt raus.</p>		
Hindernislauf	<p>Alle TN bilden eine lange Schlange und fassen sich von hinten an den Schultern. Der erste TN muss jetzt vorsichtig über oder unter verschiedenen Hindernissen durch, ohne einen der TN zu verlieren.</p> <p>⇒ Das Spiel kann mit Musik gespielt werden.</p> <p>⇒ Das Spiel kann blind gespielt werden.</p> <p>⇒ Das Spiel kann rückwärts gespielt werden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> <li>• Zur Annäherung</li> </ul>	
Hochstapeln	<p>Alle TN sitzen im Stuhlkreis, ein TN steht in der Mitte. Der, welcher in der Mitte steht, stellt geschlossene Fragen an die übrigen Mitspieler. Konnte ein TN mit „<b>ja</b>“ antworten, so rutscht er nach rechts, konnte er mit „<b>nein</b>“ antworten, so rutscht er nach links, bis sich die TN stapeln.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> <li>• Zur Annäherung</li> </ul>	

I'm singing in the rain	<p>Alle TN stehen im Kreis, nach vorne gebeugt, und klatschen im Takt mit den Handflächen auf die Oberschenkel. Alle singen gemeinsam: „<b>I'm singing in the rain, just singing in the rain, what a glorious feeling, I'm happy again</b>“. Dann stoppt der Teamer mit dem Befehl: „<b>Stand up!</b>“ (alle richten sich auf) und „<b>Let's together</b> „. (klatschen beide Fersen zusammen). Und dann „Jutschuja – Jutschuja – Jutschuja – Hui! Jutschuja – Jutschuja – Jutschuja – Hui!“ (mit Hüftschwung und Abschluss nach vorne)</p> <p>Dann immer wiederholen mit Zusatz:</p> <p>„I'm singing.../Stand.../Let's... - <b>Hands up – Jutsch...</b>“          „I'm singing.../Stand.../Let's... - <b>Thumbs up – Jutsch...</b>“          „I'm singing.../Stand.../Let's... - <b>Elbows on – Jutsch...</b>“          „I'm singing.../Stand.../Let's... - <b>Head back – Jutsch...</b>“          „I'm singing.../Stand.../Let's... - <b>Tongue out – Jutsch...</b>“          „I'm singing.../Stand.../Let's... - <b>Knees on – Jutsch...</b>“          „I'm singing.../Stand.../Let's... - <b>second Knees on – Jutsch...</b>“</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> </ul>	
Luftballontanz	<p>Alle TN binden sich einen Luftballon an den Fuß. Auf Kommando muss jeder TN versuchen, dem anderen TN seinen Luftballon zum Platzen zu bekommen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> </ul>	
Singspiele	<p>Diese Lieder lassen sich pantomimisch darstellen, denn zu jedem Wort gibt es eine Bewegung. Im weiteren Verlauf des Liedes wird immer eine Silbe mehr weggelassen.</p> <p><b>In dem Wald, da steht ein Haus:</b>          In dem Wald, da steht ein Haus, schaut ein Reh zum Fenster raus, kommt ein Häschen angerannt, klopft an die Wand: "Hilfe, Hilfe, hilf mir doch! Sonst schießt mich der Jäger noch!" „Liebes Häschen, komm herein! Reich mir deine Hand!"</p> <p><b>Ein kleiner Matrose:</b>          Ein kleiner Matrose umsegelte die Welt. Er liebte ein Mädchen, das hatte gar kein Geld. Das Mädchen musste sterben, und wer war schuld daran? Ein kleiner Matrose in seinem Liebeswahn.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> </ul>	
Knecht Ruprecht	<p>Alle TN sitzen im Kreis. TN A sagt zu TN B „Du, Knecht Ruprecht ist gestorben“. TN B muss antworten: „Was ist passiert?“ TN A antwortet: „Knecht Ruprecht ist gestorben!“ TN B fragt: „An was denn?“ TN A antwortet: „Z.B. mit dem Finger im Ohr, mit dem Fuß hinter dem Kopf...“. So geht es reihum weiter. Jeder TN, dem erzählt wird, muss die Bewegung des Vorgängers nachmachen und eine neue Bewegung dazu erfinden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> </ul>	
Palmenspiel	<p>Alle TN stehen im Kreis. Es werden verschiedene Figuren vorgestellt: Palme, Pferd, Robbe, Elefant, Affe... Ein freiwilliger TN steht in der Mitte und gibt Anweisungen zur Figurenbildung. Immer drei TN müssen eine Figur bilden. Schlafen die TN oder machen sie einen Fehler, muss derjenige in die Mitte, der im Dreierteam in der Mitte steht.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> </ul>	

Pferderennen	Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Auf Kommando klatschen sich alle auf die Schenkel und folgen den Anweisungen des Spielführers (z.B. Kurve links, Kurve rechts, Zuschauer, Verweigerung, Sprung, Doppelsprung, Wassergraben...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> </ul>	
Pizzabacken	Alle TN stehen im Kreis und schauen in eine Richtung. Der Teamer gibt Anweisung, wie auf dem Rücken des Vorder-mannes eine Pizza gebacken oder ein Hefeteig verarbeitet wird (soll auch als leichte Massage dienen).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> <li>• Zur Annäherung</li> </ul>	
Prominentenspiel	Jeder TN bekommt einen Zettel auf den Rücken geklebt mit einem Namen (Schauspieler, Politiker, Führungsperson im OV, KV oder LV). Die TN haben die Aufgabe, mittels geschlossener Fragen durch andere TN herauszubekommen, wer er ist. Wenn er weiß, wer er ist, muss er zum Teamer gehen und die Antwort sagen. Ist dieser richtig, bekommt er einen Punkt auf die Stirn und einen neuen Zettel auf den Rücken. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Punkte auf der Stirn hat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> <li>• Zur Annäherung</li> </ul>	
Regenwurmspiel	Alle TN knien eng im Kreis aneinander und singen gemeinsam das Lied: <b>„Hörst du die Regenwürmer husten (ahem-ahem), wenn sie durchs dunkle Erdreich ziehen, wie sie sich winden, um zu verschwinden, auf nimmer-nimmer-Wiedersehen? Und sind sie fort, da ist ein Loch, und wenn sie wiederkommen, ist es immer noch (2 – 3 - 4)! Hörst du die Regenwürmer husten (ahem-ahem), wie sie durchs dunkle Erdreich ziehen, wie sie sich winden, um zu verschwinden, auf nimmer-nimmer-Wiedersehen?“</b> Während des Liedes muss der Rhythmus des Klatschens eingehalten werden. Wenn ein TN feststellt, dass ein anderer TN drausgekommen ist, so singt er laut: <b>„Müller Milch, Müller Milch, Müller Milch die schmeckt...“</b> und dieser TN muss aussetzen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> <li>• Zur Annäherung</li> </ul>	
Reise nach Jerusalem	Es werden 2 Stuhlreihen Rücken an Rücken aufgestellt, und zwar einen Stuhl weniger, als TN mitspielen. Der Teamer stellt Musik an. Wenn er die Musik ausmacht, muss sich jeder TN einen Stuhl suchen, derjenige, der keinen Stuhl gefunden hat, muss aussetzen. Nach jedem Durchgang wird ein Stuhl weggenommen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> <li>• Zur Annäherung</li> </ul>	
Schlafmütze	Alle TN sitzen im Kreis. Jeder TN Legt einen Gegenstand vor sich in die Mitte. Achtung: Es dürfen keine gleichen Gegenstände in der Mitte liegen. Teamer (hat selber keinen Gegenstand in die Mitte gelegt) beginnt eine Geschichte zu erzählen. Sobald er einen der Gegenstände benennt, müssen sich alle einen Gegenstand aus der Mitte holen. Der TN, der keinen Gegenstand erwischt, muss weitererzählen. Der Gegenstand, der schon dran war, darf nicht mehr benannt werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> <li>• Zur Annäherung</li> </ul>	
Tempospiel	Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Von 2 verschiedenen Stellen aus werden zwei Tempopäckchen, zwei Stuhlkissen oder zwei sonstige Gegenstände weitergegeben. Der TN, der gleichzeitig beide Gegenstände erhält, muss aussetzen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> </ul>	



Vater Abraham	<p>Alle TN sitzen im Stuhlkreis und singen zusammen:  <b>Vater Abraham, der hatte sieben Söhne, Sieben Söhne hatte Vater Abraham, und sie aßen nichts, und sie tranken nichts, und sie machten immer so:</b>  <b>"rechte Hand"</b> (mit der rechten Hand auf den Oberschenkel klatschen)  <b>"linke Hand"</b> (mit der linken Hand auf den Oberschenkel klatschen)  <b>"rechter Arm"</b> (mit dem rechten Arm auf den Oberschenkel klopfen)  <b>"linken Arm"</b> (mit dem linken Arm auf den Oberschenkel klopfen)  <b>"rechter Fuß"</b> (mit dem rechten Fuß auf den Boden klopfen)  <b>"linken Fuß"</b> (mit dem linken Fuß auf den Boden klopfen)  <b>"rechtes Bein"</b> (mit dem rechten Bein auf den Boden stampfen)  <b>"linkes Bein"</b> (mit dem linken Bein auf den Boden stampfen)  <b>„beide Schultern“</b> (beide Schultern zucken im Takt)  <b>„Kopf dazu“</b> (Kopf nickt im Takt)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> </ul>	
Yamaquaks	<p>Es werden 2 Gruppen gebildet. Die eine Gruppe bildet einen Kreis, die andere Gruppe steht im Kreis und umfasst mit den Händen die eigenen Fußgelenke. Diese TN gehen in dieser Position rückwärts und quaken dabei. Sollte es einem dieser TN gelingen, durch den Außenkreis zu kommen, so muss er so laut quaken, dass die anderen merken, wo das Loch ist. Die Gruppen werden gewechselt, wenn alle Yamaquaks den Kreis verlassen haben.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> <li>• Zur Annäherung</li> </ul>	
Zublinzeln	<p>Immer 2 TN stehen hintereinander im Kreis. Die TN, die im Außenkreis stehen, müssen ihre Hände auf den Rücken legen. Ein TN steht alleine. Er versucht durch zublinzeln, einen der inneren TN zu sich zu bekommen, der äußere TN muss versuchen, diesen festzuhalten. Sollte es klappen, muss dieser „abgeblinzelte“ TN in den Außenkreis stehen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> <li>• Zur Annäherung</li> </ul>	
Mörderspiel	<p>Alle TN sitzen auf dem Boden im Kreis. Jeder TN hat vor sich ein brennendes Teelicht stehen. Jeder TN nimmt sich aus der Mitte ein Kärtchen (es sind so viele Kärtchen in der Mitte, wie TN im Spiel, auf einem Kärtchen steht ein „M“). Der TN, welcher das „M“ zieht, versucht nun, die anderen TN mittels zublinzeln zu töten. Der „Getötete“ muss dann sein Teelicht ausmachen. Sollte ein anderer TN eine Vermutung haben, wird der Mörder ist, so sagt er laut „Verdacht“. Erst wenn ein zweiter TN auch „Verdacht“ sagt, darf die Vermutung laut geäußert werden. Sollte es stimmen, wird von vorne begonnen, ansonsten geht es im Spiel weiter.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Aufmunterung</li> </ul>	



Informationen geben

Bezeichnung	Durchführung	Anzuwenden bei (Themenbereiche):	Bemerkungen
Demonstration	Die Teamer erklären anhand von Beispielen und evtl. Rollenspielen den Inhalt eines Themas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Feedback</li> <li>• Kommunikation</li> <li>• Aufsichtspflicht und Rechte</li> </ul>	
PowerPoint	Über Powerpoint-Vorträge werden div. Themen vorgetragen. Die TN können anschließend über den Vortrag diskutieren.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wirkung auf andere</li> <li>• Person des Jugendleiters</li> </ul>	
Fallbeispiele	Es werden – zu den einzelnen Themen – verschiedene Fallbeispiele genannt, mit denen sich die TN auseinandersetzen müssen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Genfer Abkommen</li> <li>• Aufsichtspflicht und Rechte</li> <li>• Probleme in der Gruppe</li> </ul>	
Feature	Die TN müssen vorgefertigte Kärtchen an einem Zeitstrahl anordnen. Danach lesen die Teamer zu ausgewählter Musik die Auflösung vor und die TN berichtigen gegebenenfalls den Zeitstrahl.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotkreuz-Geschichte</li> </ul>	
Film	Als Themeneinstieg wird ein Film gezeigt. Das hilft den TNn, sich besser orientieren zu können.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gruppenphasen und Leitungsstile „Die Welle“</li> <li>• Rotkreuz-Geschichte (Von Mensch zu Mensch)</li> <li>• Genfer Abkommen</li> <li>• Wirkung auf andere</li> </ul>	
Geschichte als Einleitung	Als Themeneinstieg wird eine Geschichte erzählt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundsätze des Roten Kreuzes</li> <li>• Rotkreuz-Geschichte</li> <li>• Genfer Abkommen</li> <li>• Kommunikation</li> </ul>	
Hierarchiestamm	Die TN müssen in Kleingruppen oder im Plenum vorgefertigte Kärtchen anordnen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbandsstrukturen</li> </ul>	
Plakatpuzzle	Als Themeneinstieg müssen die TN in Kleingruppen große Plakatpuzzle zusammenstellen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Genfer Abkommen</li> <li>• Verbandsstrukturen</li> </ul>	
Zeitstrahl	Mit Kreppband wird ein Zeitstrahl auf den Boden geklebt, an dem die TN themenbezogenen Bilder, Fotos oder Kärtchen einordnen müssen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklungsphasen</li> <li>• Rotkreuz-Geschichte</li> </ul>	
Metaplantchnik	Metaplantafel, Kärtchen, Kleber... werden als gemeinsames System angewandt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gruppenphasen</li> <li>• Leitungsstile</li> <li>• Kommunikation</li> <li>• Rechtliche Grundlagen</li> <li>• Konflikte</li> <li>• Finanzierung</li> <li>• Rotkreuz-Grundsätze</li> </ul>	
Referat	Der Teamer hält über ein bestimmtes Thema ein Einstiegsreferat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gruppenphasen</li> <li>• Leitungsstile</li> <li>• Kommunikation</li> <li>• Rechtliche Grundlagen</li> <li>• Feedbackregeln</li> <li>• Konflikte</li> </ul>	

Rollenspiel	Der Teamer wählt als Einstieg ins Thema oder als Themenvorstellung ein Rollenspiel.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konflikte</li> <li>• Kommunikation</li> <li>• Vorbildfunktion</li> <li>• Probleme in der Gruppe</li> <li>• Rechtliche Grundlagen</li> </ul>	
Zettel auf / an / unter Stuhl	Der Teamer klebt während einer Pause Zettel mit kleinen Mitteilungen an eine bestimmte Stelle der TN-Stühle. Die TN müssen dann während der Einheit die Zettel suchen und nacheinander vorlesen oder präsentieren.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation</li> <li>• Rechtliche Pflichten</li> </ul>	

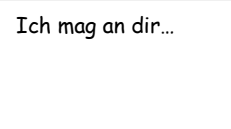
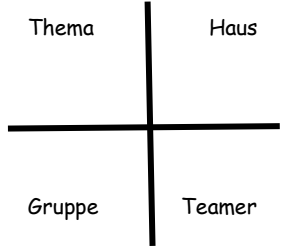

Informationen abfragen / sammeln

Bezeichnung	Durchführung	Anzuwenden bei (Themenbereiche):	Bemerkungen
Blitzlicht	Gefühlsabfrage der Gruppe während des Lehrganges. Der Teamer kann dazu einen Gegenstand (z.B. einen Ball, Stofftier,...) bereitstellen. Jeder Teilnehmer oder Teamer kann damit jederzeit eine Unterbrechung einberufen. Ein Blitzlicht hat immer Vorrang. Es ist darauf zu achten, dass die Regeln eingehalten werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gefühlsabfrage oder Unterbrechung zu jedem Zeitpunkt des Lehrganges.</li> </ul>	Ein Blitzlicht kann immer eingesetzt werden und muss auf jeden Fall beachtet werden.
Collagen	Es werden verschiedene Bilder oder Texte zusammengeschnitten/geklebt und als ein Plakat oder ein fertiges Bild vorgestellt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wirkung auf andere</li> </ul>	
Feedback mündlich	Gefühlsmitteilung der TN oder Teamer an die anderen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gefühlsabfrage</li> </ul>	
Feedback schriftlich	Schriftliche Gefühlsmitteilung auf einem vorgefertigten Fragebogen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gefühlsabfrage</li> </ul>	Dienst auch als Hilfe für die Vorplanungen.
Einzelarbeit	Jeder TN bearbeitet für sich die vorgegebene Aufgabe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Schriftliches Feedback</li> <li>Rhetorik</li> <li>Präsentation</li> <li>Konflikte</li> <li>Vorsprechen</li> <li>Diskussionsleitung</li> </ul>	
Brainstorming	Vorschläge und Ideensammlungen von der Gruppe auf Kärtchen, Tafel, Wandzeitung, Plakat, Metaplantafel...	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spielebörse</li> <li>Ziele und Aufgaben des JRKs</li> <li>Programmrückblick für die Projektplanung</li> <li>Finanzierung</li> <li>Probleme mit der Gruppe und der Gruppenarbeit</li> </ul>	
Video aufnehmen	Die TN bereiten ihre Aufgabe vor, die der Teamer dann auf Video aufnimmt. Danach wird der Film entweder im Einzelgespräche oder im Plenum vorgestellt und besprochen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rhetorik</li> <li>Präsentation</li> <li>Vorsprechen</li> <li>Diskussionsleitung</li> </ul>	
Nacherzählung	Hinter eine Tafel (Metaplantafel, Flipchart,...) wird eine Großbild aufgemalt. TN A, B und C verlassen den Raum, TN D bleibt im Raum. Der Teamer dreht die Wand um, damit sich TN D eine Minute lang das Bild anschauen kann, dann wird es wieder verdeckt. TN A wird herbeigerufen. TN D erzählt TN A, was er auf dem Bild gesehen hat. Danach wird TN B herbeigerufen, der von TN A erfährt, was Auf dem Bild zu sehen ist. Als letzter wird TN C herbeigerufen, dem TN B erzählt, was auf dem Bild zu sehen ist und TN C muss dieses nachmalen. Danach werden die Bilder verglichen (angepasst an die Stille Post).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einstieg in die Kommunikation</li> </ul>	
Kärtchen mit Satzanfängen	Die TN müssen vorbereitete Kärtchen ergänzen. Z.B. <ul style="list-style-type: none"> <li>Was erwartest Du von diesem Lehrgang?</li> <li>Was erwartest Du von den Teamern?</li> <li>Was möchtest Du hier nicht erleben?...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erwartungen der TN an den Lehrgang, Thema, Teamer, Gruppe abfragen.</li> <li>Motivation der TN abfragen</li> </ul>	

Lückentext	Auf einer Metaplan tafel oder Wandzeitung wird ein Lückentext oder ein Lücken-/Bildtext vorbereitet, den die TN vervollständigen müssen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RK-Grundsätze</li> </ul>	
Memory	Es werden Kärtchen mit verschiedenen Begriffen zu verschiedenen Bildern auf dem Boden ausgelegt. Die TN müssen versuchen, so schnell wie möglich, Paare zu bilden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation</li> <li>• Rotkreuz-Grundsätze</li> <li>• Genfer Abkommen</li> </ul>	
Methodenbox	Am Ende jedes Lehrganges (Teil A, B und C) stellt der Teamer zusammen mit den TNn eine Methodenübersicht auf, die dem TN als Gedankenstütze dienen soll.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmplanung</li> <li>• Spieleabend</li> <li>• Methodenbox</li> </ul>	
Planspiel	Die TN haben die Aufgaben, ein Projekt so zu planen, als sei es real (z.B. Anfragen nach Übernachtungsmöglichkeiten, Gespräche mit Behörden, Genehmigungen,...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organisation von Freizeiten, Radtouren, Zeltlager, u.s.w.</li> <li>• Rechtliche Grundlagen</li> </ul>	
Plenum	Die einzelnen Kleingruppen stellen ihre Arbeit oder bearbeitete Aufgabe den anderen TNn in der Runde vor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sämtliche Auswertungen von Gruppenarbeiten oder auch Einzelarbeiten</li> </ul>	
Textarbeit in Kleingruppen	Kleingruppen müssen verschiedene Texte oder Textabschnitte bearbeiten, die danach im Plenum vorgestellt werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorbildfunktion</li> <li>• Genfer Abkommen</li> <li>• Rotkreuz-Geschichte</li> </ul>	
Stimmungsbarometer	Ständige Gefühlsabfrage, welche die Teamer und Teilnehmer während des ganzen Lehrgangs verfolgt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seil mit Wäscheklammern</li> <li>• Wandzeitung mit Gesichtern</li> <li>• Weltall mit Planeten</li> <li>• Luftballons mit Klammern</li> <li>• Klebepunkte auf Plakat</li> <li>• Stimmungsuhr mit Zeigern</li> </ul>	
Plenumsdiskussion	Nach einer Vorstellung eines Themas oder Vorstellung einer Aufgabe diskutieren alle TN im Plenum.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufsichtspflicht und Rechte</li> <li>• Probleme in der Gruppe</li> <li>• Konflikte</li> <li>• Vorstellung sämtlicher Themen und Aufgaben</li> </ul>	
Umrisse zeichnen	Auf eine Wandzeitung werden diverse Umrisse gezeichnet. Danach werden sie beschrieben.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ansprüche und Erwartungen an den Gruppenleiter</li> </ul>	
Wanderminute	Alle TN bekommen eine bestimmte Anzahl von Klebepunkten, die sie auf vorgefertigte Plakate kleben können. Sie können somit ein Wunschthema bestimmen oder ein Thema bewerten. Das Ganze wirkt schöner, wenn der Raum dunkel ist und jeder TN ein Teelicht in der Hand hält.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rückblicke auf vergangene Lehrgänge oder Einheiten</li> <li>• Erwartungen abfragen</li> <li>• Motivation abfragen</li> <li>• Wunschthema abfragen</li> <li>• Wissen abfragen</li> </ul>	
Wandzeitung	Eine Wandzeitung ist ein übergroßes Plakat oder Zeitungspapier, auf welches Ideen, Vorschläge, Anregungen oder Informationen geschrieben oder gemalt werden können.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Öffentlichkeitsarbeit</li> <li>• Ansprüche und Erwartungen an den Gruppenleiter</li> <li>• Wir basteln uns den perfekten Gruppenleiter“</li> <li>• Stimmungsbarometer</li> </ul>	

Würfelspiel	Teamer bereiten eine Metaplantafel vor, auf der verschiedene Sparten eines Themas eingetragen sind, je nach Schwere der Sparten gibt es unterschiedliche Punkte. Alle TN sitzen im Kreis. Einer der TN beginnt zu würfeln (großer Schaustoffwürfel), würfelt er eine 1 oder 6, darf er eine Möglichkeit (z.B. Sparte: Eigenmittelbeschaffung – Möglichkeit: Marktstand) nennen. Für jede richtige Antwort erhält er so viele Goldtaler (aus Schokolade), wie Spartenpunkte eingetragen sind.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Finanzierung</li> </ul>	
Jeopardy	Über eine Powerpoint-Präsentation, den alten Tageslichtprojektor, Flipchart oder Metaplantafel sind verschiedene Antworten vorbereitet. Die TN werden in Kleingruppen eingeteilt und spielen gegeneinander. Die Kleingruppen müssen nach Wahl der Punkte die richtige Frage auf die Antwortstellen. Gewonnen hat die Kleingruppe, welche die meisten Punkte erreicht haben.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Genfer Abkommen</li> <li>Finanzierung</li> <li>Rotkreuz-Geschichte</li> </ul>	
Spielebörse	Jeder TN schreibt ein Spiel auf eine Karte und wirft sie in ein Körbchen in der Mitte. Es werden dann die Spiele, die gezogen werden, unter Regie der TN gespielt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spieleabend</li> <li>Weißer Fleck</li> </ul>	
Wie würden Sie entscheiden?	Die TN bilden zwei Mannschaften. Der Teamer erzählt unvollständige Fallbeispiele, die die Mannschaften vervollständigen sollen. Zur Verfügung stehen den Mannschaften eine Hotelklingel. Welche Mannschaft als erstes klingelt, darf als erstes antworten. Wer die meisten richtigen Antworten genannt hat, hat gewonnen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aufsichtspflicht und Rechte</li> </ul>	

## Körperliches Erfahren / Bewusstmachen

Bezeichnung	Durchführung	Anzuwenden bei (Themenbereiche):	Bemerkungen
Zettel auf Rücken	Jeder TN und Teamer bekommt am Ende des Lehrgangs einen Zettel auf den Rücken mit dem Satzanfang. „Ich mag an dir...“. Welcher von allen TNn und Teamern beschrieben werden kann.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Abschlussfeedback</li> </ul> 	Achtung: Feedbackregeln müssen unbedingt eingehalten werden.
Gefühlskreuz	Es wird mit Kreppband ein großes Kreuz auf den Boden geklebt. In jedes Feld wird eine Karte mit der abzufragenden Sparte geklebt. Jeder TN kann über diese Felder auf Metaplankarten seine Stimmung zum Ausdruck bringen, und zwar je weiter die Karten in der Mitte liegen, ist die Stimmung oder das Gefühl gut, um so entfernter die Karten von der Mitte weg liegen, ist die Stimmung oder das Gefühl schlecht.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Abschlussfeedback</li> </ul> 	Achtung: Feedbackregeln müssen unbedingt eingehalten werden.
Kreisverkehr	Es werden mit einer Schnur 3 Kreise in einander auf den Boden geklebt, diese enthalten die abzufragenden Stimmungen oder Gefühle. Jeder TN kann auf verschiedenfarbigen Kärtchen (je nach Sparte eine Farbe, z.B. Thema/Inhalt blau, Teamer grün, Gruppe gelb, Haus/Unterkunft orange) seine Stimmungen oder Gefühle zum Ausdruck bringen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Abschlussfeedback</li> </ul> 	Achtung: Feedbackregeln müssen unbedingt eingehalten werden.
Einzelfeedback I	Zwei TN geben sich gegenseitig ein Feedback.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konfliktmanagement</li> <li>Gefühlsabfrage</li> </ul>	Achtung: Feedbackregeln müssen unbedingt eingehalten werden.
Einzelfeedback II	Der Teamer gibt einem TN ein Feedback.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konfliktmanagement</li> <li>Gefühlsabfrage</li> </ul>	Achtung: Feedbackregeln müssen unbedingt eingehalten werden.
Feedback mündlich	Alle TN und Teamer können offen über das reden, was gehört, gefühlt oder geschehen ist.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gefühlsabfrage</li> </ul>	Achtung: Feedbackregeln müssen unbedingt eingehalten werden.
Feedback schriftlich	Die TN füllen einen vorgefertigten Fragebogen aus, der dem Teamer Kenntnis über die Stimmung, Erwartungen oder mögliche Änderungen des Programmes gibt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gefühlsabfrage</li> </ul>	Achtung: Feedbackregeln müssen unbedingt eingehalten werden.
Kugellager	Von 10 freiwilligen TN gehen 5 TN vor die Tür. Diese erhalten vom Teamer eine Anweisung und Wörter (z.B. faul, unnützlich, gemein, hinterhältig,...), die sie nachher in verschiedenen Tonlagen und Lautstärken den anderen 5 TNn – die im Seminarraum mit dem Gesicht nach außen einen Kreis bilden – an den Kopf werfen sollen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Selbstbeobachtung</li> </ul>	Situation schaffen, um jederzeit abbrechen zu können.

Stimmungsbarometer	Mit dem Stimmungsbarometer kann der Teamer die Gefühle und Stimmungen der TN zu jedem Zeitpunkt abfragen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seil mit Wäscheklammern</li> <li>• Wandzeitung mit Gesichern</li> <li>• Wandzeitung mit Wetterlaunen</li> <li>• Weltall mit Planeten</li> <li>• Luftballons mit Frischeklammern</li> <li>• Stimmungsuhr</li> <li>• Stimmung auspunkten</li> </ul>	
Zauberladen (Kartenbörse)	Jeder TN bekommt 4 Kärtchen. Auf 2 Kärtchen schreibt er je eine positive Eigenschaft von sich, auf die anderen 2 Kärtchen schreibt er 2 negative Eigenschaften von sich. Danach bewegen sich alle TN im Raum. Jedes Mal wenn sich die TN bewegen, muss ein Kärtchen getauscht werden. Ziel ist es, dass jeder TN so wenig negative Kärtchen hat, wie möglich. Es findet danach eine Plenumsauswertung statt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selbstbeobachtung</li> <li>• Eigenschaften von Jugendleitern</li> </ul>	
Zuspätkommerliste	Im Seminarraum wird eine Liste ausgehängt, auf der jeder TN eingetragen wird und ein Strich erhält, der zu spät zum Seminarbeginn oder nach Pausen kommt. Wer drei Striche erhalten hat, muss ein Muntermacherspiel machen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selbstbeobachtung</li> </ul>	

#### Entspannende Methoden

Bezeichnung	Durchführung	Anzuwenden bei (Themenbereiche):	Bemerkungen
Meditation	Alle TN legen sich bequem auf den Boden. Im Hintergrund läuft leise Meditationsmusik. Der Teamer liest einen Text (z.B. Phantasiereisen...) vor und gibt Hilfen zum Atmen, Entspannen und Körperberührungspunkten.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nach schweren Themen</li> <li>• um Ruhe in die Gruppe zu bekommen</li> <li>• zum Abschalten der TN</li> </ul>	WICHTIG: Der Teamer sollte sich ganz genau mit dem Thema auskennen, da ansonsten vieles „mental“ schief gehen kann.