

PDF mit interaktiven Lesezeichen!

METHODENKOFFER



INTERNATIONALE JUGENDARBEIT

verbindet! gestaltet! wirkt!

www.internationale-katholische-jugendarbeit.de

Einleitung

Liebe Freund*innen der Internationalen Jugendarbeit,
Internationale Begegnungen haben viel Potenzial: Jugendliche sowie Leiter*innen bekommen durch den Austausch die Chance, eine andere Kultur kennenzulernen, ihre Persönlichkeit zu stärken und politisches Bewusstsein zu schärfen. Damit das Potenzial jedoch gut ausgeschöpft wird, bedarf es einer guten und strukturierten Vorbereitung, Durchführung und Auswertung der Maßnahme.

Ein durchdachtes Konzept bildet die Grundlage dafür. Im Mittelpunkt steht die Frage, welche Ziele Ihr Euch setzt und wie ihr diese Ziele erreichen könnt. Zu unterschiedlichen Zeitpunkten der Maßnahme sind unterschiedliche Rahmenbedingungen gegeben und Kompetenzen im Leitungsteam notwendig: Besondere Aufmerksamkeit gebührt beispielsweise dem Anfang einer Begegnung, der motivieren und einladen soll. Dann gilt es ein gegenseitiges Kennenlernen zu ermöglichen, Wissen zu vermitteln, die Teilnehmenden auf fremde Kulturen und Sprachen vorzubereiten, kritische Situationen vor Ort zu entschärfen.

Hilfreich bei der Umsetzung ist ein großes Methoden-Repertoire. Und hier kommt dieser wunderbare Koffer ins Spiel. In unserem digitalen Methodenkoffer findet ihr Methodenkarten mit Anleitungen zu Methoden in neun verschiedenen Kategorien (Ankommen und Kennenlernen, Sprache lernen, Warm Ups, Moderation & Mitmachen, Kommunikation & Kooperation, Nation & Kultur, Reflexion & Auswertung, Kritischer Konsum, Digitale Jugendarbeit). Somit erhaltet Ihr auch Anregungen für Eure digitale internationale Begegnung.

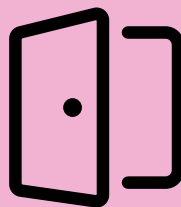
Wir wünschen Euch viel Spaß mit dem digitalen Methodenkoffer und hoffen, dass er Euch treue Dienste leistet.

Viele Grüße aus dem Jugendhaus Düsseldorf
Euer Team Internationale Jugendarbeit



Warm ups

Warm ups

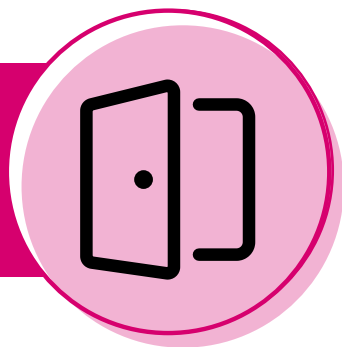


Klammerkampf

Gruppengröße:	ab 8 Personen
Zeit:	20 Minuten
Material:	3 Wäscheklammern pro Person
Ziel:	Der/die mit den meisten (oder wenigsten) Klammern gewinnt.

Beschreibung: Jede/-r Spieler/-in erhält 3 Wäscheklammern die er/sie sich gut sichtbar an seine Kleidung klemmen muss. Die Spieler/-innen bewegen sich im Spielfeld und versuchen den Mitspieler/-innen die Klammern zu klauen. Diese müssen dann ebenfalls gut sichtbar an der Kleidung befestigt werden. Gewonnen hat die Person, die am Schluss die meisten Klammern geklaut hat. Variante: Auf einen Pfiff müssen die Spieler/-innen versuchen, so viele Klammern wie möglich bei den anderen zu befestigen. Diese Richtungsänderung kann ein bis drei Mal gemacht werden, so weiß niemand, wer am Schluss gewinnt.

Warm ups

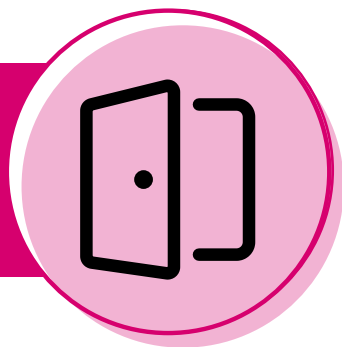


Billy Billy Bop

Gruppengröße:	15 – 30 Personen
Zeit:	5 Minuten oder länger
Material:	keines
Ziel:	eine Person versucht aus der Mitte herauszukommen

Beschreibung: Eine Person steht in der Mitte des Kreises und versucht, aus der Mitte heraus zu kommen. Dazu sagt sie „Billy, Billy“ und zeigt mit der Hand auf eine Person im Kreis. Diese Person muss antworten „Bop“. Aber nur, wenn die Person in der Mitte tatsächlich „Billy, Billy“ sagt. Sagt sie nur einmal „Billy“ und die Person aus dem Kreis sagt auch „Bop“, dann muss sie den Platz in der Mitte des Kreises einnehmen.

Warm ups



Zwinkern

Gruppengröße: 10 – 40 Personen

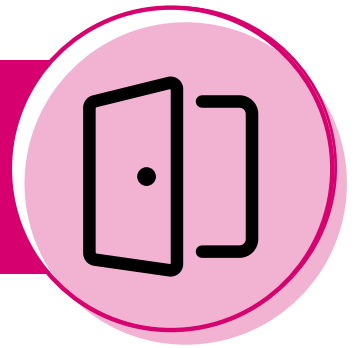
Zeit: 20 Minuten

Material: keines

Ziel: in Bewegung kommen,
Aufmerksamkeit schärfen

Beschreibung: Die Teilnehmer/-innen gehen in Paaren zusammen. Die Gruppe stellt sich im Kreis auf, wobei jeweils eine Person im Kreis innen steht und sein/-e Partner/-in hinter ihr/ihm. Die Person im Außenkreis verschränkt die Arme hinter dem Rücken und richtet die Augen auf den Hinterkopf der vorderen Person. Eine Person im Kreis bleibt ohne Partner/-in. Diese versucht nun, jemanden aus dem Innenkreis herbeizuzwinkern, in dem sie ihr/ihm zublinzelt. Wird ein Spieler/eine Spielerin angeblinzelt, versucht er/sie zur freien Person zu gelangen. Der Partner/die Partnerin aus dem Außenkreis versucht, den Vordermann/die Vorderfrau festzuhalten. Gelingt es jemanden, zu entkommen, muss der oder die allein zurückgebliebene eine/-n andere/-n Spieler/-in anblinzeln. Die Person, die entkommen konnte, stellt sich nun hinter den neuen Partner/die neue Partnerin. Der Vordermann/die Vorderfrau wird nun zum Hintermann/zur Hinterfrau.

Warm ups



Satelliten

Gruppengröße:	10 – 40 Personen
Zeit:	20 Minuten
Material:	keines
Ziel:	in Bewegung kommen

Beschreibung: Jede/-r Teilnehmer/-in sucht sich eine andere Person aus der Gruppe aus, ohne zu verraten, um wen es sich handelt. Um diese Person muss sie/er nach dem Startsignal einen oder mehrere Kreise laufen. Da alle Teilnehmenden dieselbe Aufgabe bekommen und somit ständig in Bewegung sind, ist dies schwieriger als gedacht. Hat jemand es geschafft, reißt sie/er die Arme in die Höhe oder springt in die Luft und ruft „Hurra“.

Warm ups



Ich bin die Sonne

Gruppengröße:	10 – 40 Personen
Zeit:	20 Minuten
Material:	drei Stühle auf einer Bühne/in der Mitte
Ziel:	Assoziationsübung

Beschreibung: Die Spielleitung setzt sich auf den mittleren der drei Stühle, sagt: „Ich bin die Sonne und wer passt zu mir?“ Wer eine passende Assoziation hat, setzt sich daraufhin rechts und links neben die Spielleitung. Sobald beide Stühle besetzt sind, wendet sich die Spielleitung an Teilnehmer/-in A: „Ich bin die Sonne und wer bist du?“. Teilnehmer/-in A sagt: „Ich bin der... (z.B. Schatten)“. Dann wendet sich die Spielleitung an Teilnehmer/-in B und fragt: „Ich bin die Sonne und wer bist du?“ Teilnehmer/-in B sagt: „Ich bin der... (z.B. Sonnenstrahl)“. Die Spielleitung entscheidet sich intuitiv für eine der beiden Alternativen. Die entsprechende Person setzt sich nun in die Mitte und sagt: „Ich bin der... (z.B. Schatten) und wer passt zu mir?“ usw.

Warm ups



Pinguine und Flamingos

Gruppengröße: 10 – 50 Personen

Zeit: 15 Minuten

Material: keines

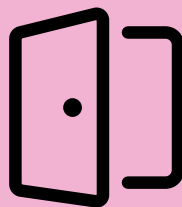
Ziel: in Bewegung kommen

Beschreibung: Alle Spieler/-innen sind Pinguine. Pinguine haben die Arme steif am Körper gepresst, die Beine sind ebenfalls steif und sie können sich nur watschelnd fortbewegen. Zu Beginn des Spieles werden je nach Gruppengröße ein oder mehrere Flamingos benannt. Diese bewegen sich stelzend, mit langsamen, aber großen Schritten durch den Raum. Die Hände formen einen großen „Schnabel“ (eine Hand oben, eine unten), der sich stetig öffnet und schließt.

Die Flamingos versuchen nun die Pinguine zu fangen, indem sie sie mit dem „Schnabel“ beißen. Sobald ein Pinguin gefangen wurde, mutiert er zu einem Flamingo und versucht ebenfalls Pinguine zu fangen. Das Spiel endet, sobald alle Pinguine sich in Flamingos verwandelt haben.

Das gesamte Spiel ist eher langsam. Es ist wichtig darauf zu achten, dass sich sowohl Flamingos als auch die Pinguine entsprechend bewegen. Es sollte nicht gerannt werden.

Warm ups

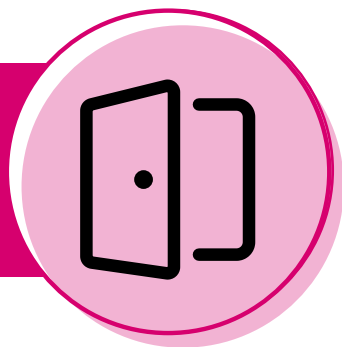


Kettenfangen

Gruppengröße:	10 – 50 Personen
Zeit:	15 Minuten
Material:	keines
Ziel:	in Bewegung kommen

Beschreibung: Zuerst werden zwei Fänger/-innen ausgewählt. Diese nehmen sich an der Hand und lassen diese nicht mehr los. Sie bilden den Anfang der Kette und dürfen nur gemeinsam laufen. Sie versuchen, eine weitere Person durch eine Berührung zu fangen. Diese Person muss sich dann am Rand der Personenkette eingliedern. Nun läuft die Kette schon zu dritt und versucht wieder, eine Person zu fangen. Fangen dürfen jeweils nur die beiden Personen ganz außen. Die Kette darf auch nicht abreißen. Reißt die Kette, muss sie so schnell wie möglich wieder zusammen finden und darf so lange niemanden fangen.

Warm ups



Dreiabschlag

Gruppengröße: 10 – 50 Personen

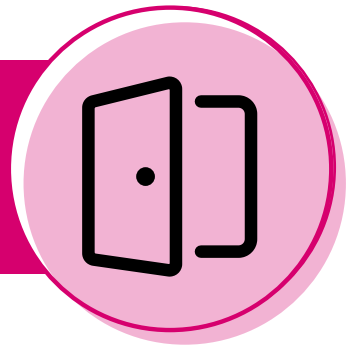
Zeit: 20 Minuten

Material: keines

Ziel: in Bewegung kommen

Beschreibung: Die Gruppe teilt sich in zwei Mannschaften auf. Die Spieler/-innen einer Mannschaft stellen sich nebeneinander in eine Reihe, so dass sich die zwei Gruppen gegenüber stehen. Eine Mannschaft beginnt. Spieler/-in A geht hinüber zur anderen Mannschaft und stellt sich dort vor die Reihe. Die Mitspieler/-innen der anderen Mannschaft müssen nun jeder eine Hand vorstrecken, mit der Handfläche nach oben. Nun darf Spieler/-in A dreimal eine beliebige Hand klatschen. Bei wem es jedoch zum dritten Mal klatscht (Spieler/-in B), muss so schnell wie möglich lossprinten und versuchen, Spieler/-in A zu ticken. Spieler/-in A rennt so schnell wie möglich zur eigenen Mannschaft zurück. Schafft es B A zu ticken, wird A zum/zur Gefangenen und stellt sich hinter Spieler B. Schafft es Spieler/-in B nicht, Spieler/-in A zu ticken, so wird er/sie zu einem Gefangenen von A. Nun ist die andere Mannschaft an der Reihe. Befreit werden können die Mitspieler/-innen, in dem man den/die Spieler/-in der gegnerischen Mannschaft gefangen bekommt, der schon Mitspieler/-innen der eigenen Mannschaft gefangen hat.

Warm ups

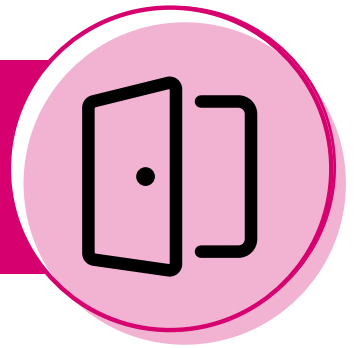


Zip Zap

Gruppengröße:	10 – 50 Personen
Zeit:	15 Minuten
Material:	Stuhlkreis
Ziel:	die Person in der Mitte versucht einen Platz zu ergattern

Beschreibung: Alle Spieler/-innen sitzen in einem Stuhlkreis. Eine Person steht in der Mitte. Ihr Ziel ist es, einen Stuhl zu ergattern. Dazu zeigt sie auf eine/-n Mitspieler/-in und sagt entweder „Zip“ oder „Zap“. Bei „Zip“ muss der/die Ausgewählte den Namen der Person links neben ihm/ihr sagen. Bei „Zap“ muss der Namen der Person rechts genannt werden. Unterläuft ihm/ihr ein Fehler, muss er/sie in die Mitte. Lautet das Kommando „ZipZap“, müssen alle Mitspieler/-innen den Platz wechseln. Die Person in der Mitte kann versuchen, einen Platz zu erwischen.

Warm ups



Katz und Maus

Gruppengröße:	10 – 50 Personen
Zeit:	15 Minuten
Material:	keines
Ziel:	in Bewegung kommen

Beschreibung: Eine Katze jagt eine Maus durch ein Gitternetz, das von den anderen Spieler/-innen gebildet wird. Die Spieler/-innen stehen so, dass alle in die gleiche Richtung blicken und jeweils die Hand der Nachbar/-innen berühren. Die Maus kann jederzeit „Zap“ rufen. Dann drehen sich die Mitspieler/-innen um 90 Grad, so dass die Reihen nun anders verlaufen.



Kennenlernen

Kennenlernen

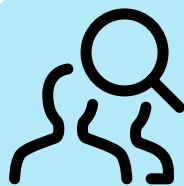


Vier-Ecken-Spiel

Gruppengröße:	Beliebig
Zeit:	variabel
Material:	Fragen und Antwortalternativen vorbereiten
Ziel:	Kennenlernen

Beschreibung: Die Teilnehmer/-innen stehen zunächst in der Mitte des Raumes. Die Spielleitung formuliert nun eine Frage und gibt dazu vier Antwort-Alternativen vor. Die Teilnehmenden sollen sich für eine Antwort entscheiden. Jede Antwortmöglichkeit wird einer Ecke im Zimmer zugeordnet. Die Teilnehmer/-innen gehen nun in die Ecke, für die sie sich entschieden haben. Wer sich für keine der vorgegebenen Antworten entscheiden kann, bleibt in der Mitte stehen. Die Personen, die sich in der jeweiligen Ecke treffen, können sich kurz vorstellen und sich über ihre Entscheidung austauschen.

Kennenlernen

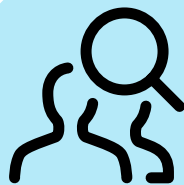


Stepping Stones

Gruppengröße:	ab 20 Personen
Zeit:	20 Minuten
Material:	Fragen vorbereiten
Ziel:	Kennenlernen

Beschreibung: Die Gruppe soll sich auf einer Linie oder im Kreis aufstellen. Die Spielleitung kennzeichnet den Start und das Ende der Linie. Aufgabe ist es, dass sich die Teilnehmenden anhand von verschiedenen Merkmalen entlang der Linie sortieren. Beispiel: Geburtstag. Die Person mit dem spätesten Geburtstag im Jahr (31. Dezember) steht am Ende der Linie und die Person mit dem ersten Geburtstag im Jahr (1. Januar) steht am Anfang. Die Spielleitung fragt die Geburtstage ab und prüft so, ob die Aufgabe korrekt erfüllt wurde. Variante: die Gruppe erfüllt die Aufgabe ohne zu sprechen. Weitere Merkmale können sein: Alter, Größe, Helligkeit der Augenfarbe, Entfernung zum Heimatort, Anzahl der internationalen Begegnungen, Anzahl der Länder in Europa, die schon bereist wurden,....

Kennenlernen



Eine Frage nach der anderen

Gruppengröße:	ab 10 Personen
Zeit:	30 Minuten
Material:	Post-Its, Stühle
Ziel:	Kennenlernen

Beschreibung: Die Spielleitung schreibt einzelne Fragen auf Notizzettel und klebt diese unter die Stühle der Teilnehmenden. Nach einer Namensrunde werden die Teilnehmenden aufgefordert, die Zettel unter ihrem Stuhl zu suchen. Dann sollen sie sich zu zweit zusammenschließen und über die Fragen sprechen. Anschließend tauschen sie die Zettel und suchen sich eine/-n neue/-n Partner/-in.

Fragen könnten sein:

- Um wie viel Uhr stehst du normalerweise auf?
- Was ist deine Lieblingssehenswürdigkeit in ...?
- Was würdest du tun, wenn du kein Geld verdienen müsstest?
- Welche Städte hast du in Deutschland bereist?

Kennenlernen

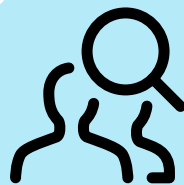


Weltkarte

Gruppengröße:	ab 10 Personen
Zeit:	30 Minuten
Material:	Post-It, Stifte, Weltkarte/Europakarte, (Pinn-)Wand
Ziel:	Kennenlernen

Beschreibung: Die Teilnehmenden malen sich /ihr Gesicht (Strichmännchen sind auch ok) auf einen Post-It und schreiben ihre Namen darunter. Anschließend klebt jede Person ihren/seinen Zettel auf die Welt- oder Europakarte in die Nähe ihres/seines Herkunftsortes. Wenn die Karte voll ist, hat jede/-r Zeit, zu erzählen, wo sie oder er herkommt.

Kennenlernen



Länderpuzzle

Gruppengröße:	ab 15 Personen
Zeit:	30 Minuten
Material:	Kartensätze (für jedes vertretene Land) mit Namen, Hauptstadt, Währung und Flagge des Landes
Ziel:	Kennenlernen

Beschreibung: Die Spielleitung bereitet Kartensätze mit Informationen zu denjenigen Ländern vor, die in der Gruppe vertreten sind. Jeder Kartensatz enthält eine Karte mit dem Namen des Landes, eine Karte mit der Hauptstadt, eine mit der Währung und eine mit der Flagge. Die Karten werden gemischt und jeweils vier Karten in einen Umschlag für je ein Paar (oder eine 3er-Gruppe) gesteckt. Die Teilnehmer/-innen erhalten anschließend den Auftrag, mit den anderen die Karten zu tauschen, so dass sie zum Schluss einen kompletten Datensatz für ein Land zusammen haben. Falls Teilnehmer/-innen etwas über das Land, welches sie sammeln sollen, nicht wissen, dürfen sie die anderen fragen.

Kennenlernen

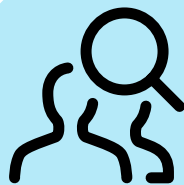


Namens-Echo

Gruppengröße:	ab 10 Personen
Zeit:	15 – 30 Minuten
Material:	keines
Ziel:	Kennenlernen

Beschreibung: Die Teilnehmer/-innen stellen sich in Gruppen zu 10 Personen zusammen im Kreis auf. Der/die Erste nennt den eigenen Namen und macht eine Geste. Der/die Zweite wiederholt den ersten Namen zusammen mit der Geste und fügt den eigenen Namen zusammen mit einer Geste hinzu. Der/die Dritte wiederholt dieses Verfahren und so weiter, bis alle im Kreis einmal an der Reihe waren. Die Kette ist komplett, wenn der/die Erste im Kreis alle Namen und Gesten wiederholt hat.

Kennenlernen

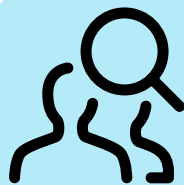


Alle die ...

Gruppengröße:	ab 15 Personen
Zeit:	10 – 20 Minuten
Material:	keines
Ziel:	Kennenlernen

Beschreibung: Die Spielleitung überlegt sich im Vorfeld, welche Informationen für sie und die Gruppe interessant sein könnten und bereitet entsprechende Fragen vor. Dann liest sie die Aufgabe vor: „Es stehen alle auf, die...“ (schon mal an einer Internationalen Begegnung teilgenommen haben, gerne in den Ferien verreisen, mehr als zwei Sprachen sprechen, usw.). Zum Schluss haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, selber entsprechende Fragen zu formulieren.

Kennenlernen

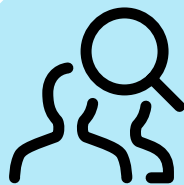


Hinter der Wand

Gruppengröße:	ab 6 Personen
Zeit:	5 Minuten
Material:	Bettlaken/Tuch
Ziel:	Kennenlernen

Beschreibung: Es werden (willkürlich oder gezielt) zwei Gruppen gebildet. Zwei Spielleiter/-innen halten ein Bettlaken hoch, so dass sich eine Wand zwischen den beiden Gruppen bildet. Jede der Mannschaften hockt sich auf ihrer jeweiligen Seite auf den Boden, die Gesichter der gegnerischen Gruppe sollten nicht zu sehen sein. Jede Gruppe soll nun immer eine Person nach vorne in die Mitte setzen. Wenn die Spielleitung das bis nun hochgehaltene Bettlaken senkt, muss jede der beiden Personen ganz schnell den Namen der anderen rufen. Wird der Name der/des Gegenübersitzenden richtig gerufen, wechselt der/die Verliererin in die Siegermannschaft.

Kennenlernen



Drei Buchstaben

Gruppengröße:	ab 10 Personen
Zeit:	20 Minuten
Material:	Streichhölzer, Tesakrepp
Ziel:	Kennenlernen

Beschreibung: Jede/-r Mitspieler/-in bekommt ein Stück Tesakrepp und 5 Streichhölzer. Auf das Tesakrepp schreibt er/sie 3 Großbuchstaben: Der 1. Buchstabe steht für den Anfangsbuchstaben seines Vornamens, der 2. Buchstabe steht für den Anfangsbuchstaben ihres/seines Wohnortes und der 3. Buchstabe steht für den Anfangsbuchstaben ihres/seines liebsten Hobbys oder seines Lagerprojektes (weitere Varianten sind möglich). Die Teilnehmer/-innen kleben sich nun das Kreppband mit den Buchstaben auf die Stirn. Das eigentliche Spiel beginnt mit einer Vorstellungsrunde. Danach setzen sich alle in Bewegung und suchen sich eine/n Gesprächspartner/-in aus der Gruppe. Sie versuchen gegenseitig, die drei Buchstaben zu entschlüsseln. Wer alle drei Buchstaben des/der Gesprächspartners/-in richtig genannt hat, erhält von ihm/Ihr ein Streichholz. Man darf jede/-n nur einmal fragen.



Kooperation &
Kommunikation

Kooperation & Kommunikation



Zahlensalat

Gruppengröße:	ab 6 Personen
Zeit:	30 Minuten
Material:	Seile, um das Spielfeld abzustecken

Beschreibung: Die Teilnehmer/-innen bewegen sich langsam, mit geschlossenen Augen, ohne zu sprechen, die Arme auf Brusthöhe nach vorne gestreckt im Raum oder auf dem Spielfeld umher. Nach ein paar Minuten flüstert die Spielleitung jeder und jedem eine Zahl ins Ohr. Die Teilnehmer/-innen müssen sich nun – ohne zu sprechen – in der richtigen Reihenfolge aufstellen.

Kooperation & Kommunikation



Strategielauf

Gruppengröße:	beliebig
Zeit:	15 Minuten
Material:	Karten mit Nummern von 1 bis 50, die in willkürlicher Reihenfolge auf einem Spielfeld verteilt werden

Beschreibung: Die Gruppe hat eine Minute Zeit, sich zu beraten, bevor sie versuchen muss, die Karten 1 bis 50 in der richtigen Reihenfolge zu berühren. Nach der Minute darf nicht mehr gesprochen werden. Es darf sich immer nur eine Person im Spielfeld aufhalten. Berührt eine zweite Person das Spielfeld (oder auch nur die Grenze), muss die Gruppe neu bei Karte 1 beginnen. Auch die am Boden liegenden Karten dürfen nicht außerhalb der Reihenfolge berührt werden. Ein/-e Schiedsrichter/-in wacht über die Regeleinhaltung. Variante: Zwei Teams spielen gegeneinander.

Kooperation & Kommunikation



Spinnennetz

Gruppengröße: 6 – 20 Personen

Zeit: 15 – 30 Minuten

Material: Seil

Beschreibung: Die Spielleitung knüpft zwischen zwei Bäumen oder Pfosten ein Netz mit Zwischenräumen. Die Anzahl der Zwischenräume entspricht der Anzahl der Teilnehmer/-innen (ggf. Gruppe teilen). Die Teilnehmer/-innen müssen nun von der einen Seite des Netzes auf die andere gelangen, ohne die Seile zu berühren. Dabei darf jedes Loch nur einmal passiert werden. Berührt ein/-e Teilnehmer/-in das Netz, muss die Gruppe wieder von vorne beginnen.

Kooperation & Kommunikation



Durch den Sumpf

Gruppengröße:	beliebig
Zeit:	15 Minuten
Material:	Klebeband oder Seil, Papierblätter oder Kartons (DIN A4) als Steine

Beschreibung: Mit Hilfe von Klebeband oder Seilen wird ein Spielfeld von 5x2 Metern markiert, das den Sumpf darstellt, den die Teilnehmer/-innen durchqueren müssen. Die Teilnehmenden werden in Gruppen aufgeteilt, pro Gruppe fünf Personen. Die Gruppe erhält zu Beginn vier Blätter/Kartons (Gruppen von sieben bzw. acht Personen erhalten fünf bzw. 6 Blätter/Kartons). Um den Sumpf zu durchqueren, müssen die Teilnehmer/-innen von Stein zu Stein springen – also auf die Blätter/Kartons treten. Tritt eine Person ausversehen daneben, muss die ganze Gruppe zurück zum Anfang. Die Blätter/Kartons gehen unter, sobald sie nicht mehr von einer Hand, einem Fuß oder einem anderen Körperteil der Teilnehmenden berührt werden. Wenn ein Blatt oder Karton untergeht, muss die ganze Übung wiederholt werden.

Kooperation & Kommunikation



Blinde Mathematiker/-innen

Gruppengröße:	ab 8 Personen
Zeit:	10 – 15 Minuten
Material:	Seil oder Absperrband (mind. 12 Meter lang), Augenbinden/Tücher

Beschreibung: Das Seil oder Absperrband wird zu einem Ring zusammengeknotet. Die Spieler/-innen stellen sich mit dem Seil in der Hand im Kreis auf und verbinden sich die Augen. Die Aufgabe besteht nun darin, dass sich die Gruppe mit dem Seil in der Hand und mit verbundenen Augen in Form eines Quadrats oder Dreiecks aufstellt. Im Anschluss wird die Übung ausgewertet (Wie hast du dich während der Übung gefühlt? Was hat funktioniert, was nicht? Wie habt ihr in der Gruppe Entscheidungen getroffen? War jede/-r einzelne in den Entscheidungsprozess einbezogen? Wie hätte das Ziel besser erreicht werden zu können?)

Kooperation & Kommunikation



Labyrinth

Gruppengröße:	10 Personen (eventuell die Gruppe teilen)
Zeit:	30 – 60 Minuten
Material:	Klebeband oder Kreide

Beschreibung: Beim Labyrinth wird ein Raster von 6 x 6 Kästchen, mit je 40x40cm, mit Klebeband auf dem Boden aufgeklebt. Es wird eine Start- und eine Zielseite vorgegeben und die Spielleitung verständigt sich auf einen Weg durch das Labyrinth, den die Gruppe aber nicht kennt. Die Teilnehmer/-innen kommen nun einzeln in den Raum rein und testen Feld für Feld. Jede/-r darf so lange einen Schritt von Feld zu Feld auf das Raster setzen, bis er ein falsches Feld betritt. Betritt er ein falsches Feld, geht er vor die Tür und der/die Nächste ist an der Reihe. Die Teilnehmer/-innen dürfen sich gegenseitig über die falschen Felder informieren, jedoch keine Zeichnung anfertigen. Diagonale Wege sind ausgeschlossen, doppelte Felder sind nicht vorgesehen. Kommt es zu Fehlern, müssen alle wieder erneut herausgehen und neu antreten. Alle müssen also hintereinander, ohne einen Fehler, den Lösungsweg abgehen. Die Regeln kann man je nach Alter der Teilnehmer etwas aufweichen.

Kooperation & Kommunikation



Gemeinsam aufstehen

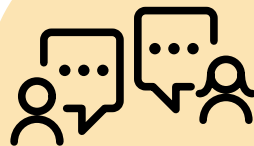
Gruppengröße: bis zu 10 Personen

Zeit: 10 Minuten

Material: keine(s)

Beschreibung: Eine kleine Gruppe setzt sich Rücken an Rücken auf den Boden. Die Gruppe soll nun, ohne mit den Armen den Boden zu berühren, gemeinsam aufstehen. Dazu werden die Rücken aneinander gedrückt und nur mit Kraft der Beine aufgestanden. Varianten: 2, 4, 6 oder mehr Personen, von denen jeweils zwei Rücken an Rücken sitzen und so zwei Reihen bilden. Oder die Personen sitzen im Kreis und hängen sich mit den Armen aneinander. Oder die Personen sitzen in einer Reihe, wobei jede zweite Person in die andere Richtung blickt; auch hierbei werden die Arme benutzt, um sich an den Nachbarn abzustützen.

Kooperation & Kommunikation



Pendel

Gruppengröße:	8 – 10 Personen (ggf. die Gruppe teilen)
Zeit:	5 Minuten
Material:	keine(s)

Beschreibung: Die Teilnehmer/-innen stehen Schulter an Schulter im Kreis. Eine Person steht in der Mitte. Diese spannt alle Muskeln an und steht „stocksteif“. Die Haltenden, die Schulter an Schulter im Kreis stehen, müssen darauf achten, dass sie im Ausfallschritt stehen (stabiler Stand) und ihre Hände zum Abfedern nach vorne gebeugt sind. Die Person in der Mitte lässt sich langsam fallen. Bei einem sicheren Gefühl kann sie die Augen schließen und wie ein Pendel hin und her schwingen.

Kooperation & Kommunikation



Schlangengrube

Gruppengröße:	ab 8 Personen
Zeit:	10 Minuten oder mehr
Material:	Stühle

Beschreibung: So viele Stühle wie Teilnehmende werden in eine lange Reihe gestellt. Die Teilnehmer/-innen stellen sich nun auf je einen der Stühle. Ab nun dürfen sie den Boden nicht mehr berühren, da sie sich auf einer schmalen Brücke über einer Schlangengrube befinden. Varianten: Augen verbunden, Luftballon zwischen den Knien. Die Teilnehmer/-innen sollen sich nun nach bestimmten Vorgaben sortieren (z. B. nach Körpergröße, Geburtsdatum, Schuhgröße u. a.).

Kooperation & Kommunikation



Schäfer und Herde

Gruppengröße: ab 10 Personen

Zeit: 10 Minuten

Material: Augenbinden, Seile, ggf. Hindernisse aufbauen

Beschreibung: Die Spieler/-innen sind Teil einer Schafherde, die nach Einbruch der Nacht wieder in den Stall gebracht werden muss. Eine Person ist der Schäferhund. Da es bereits dunkel ist, sehen die Schafe nichts mehr (tragen Augenbinden). Der Schäfer schickt nun seinen Hund aus, der die Schafe in den Stall führen soll. Der Hund darf bei der Durchführung seiner Aufgabe natürlich nicht sprechen. Er trägt keine Augenbinde und muss durch non-verbale Kommunikation alle Schafe sicher in den Stall bringen.

Vor der Durchführung bekommt die Gruppe ein paar Minuten Zeit, sich auf Signale zu einigen, die der Hund aussenden darf. Während des eigentlichen Spiels darf dann nicht mehr gesprochen werden.



Moderation & Mitmachen

Moderation & Mitmachen



Open Space

Gruppengröße:	12 – 100 Personen
Zeit:	mehrere Stunden
Material:	Moderationsmaterial
Ziel:	Gemeinsame Auseinandersetzung mit einem Thema

Beschreibung: Am Anfang sitzen alle in einem Kreis. Nach einer knappen Einführung in die Grundsätze und Regeln der Open Space Methode hat jede/-r Teilnehmer/-in die Möglichkeit, ein Thema einzubringen bzw. ein Anliegen zu nennen. Alle Anliegen sind zulässig. Dann einigt sich die Großgruppe auf eine Auswahl von Themen, einen Tagesplan, auf Örtlichkeiten und Dokumentationsformen. Anschließend ordnen sich die Teilnehmenden nach Interesse den Arbeitsgruppen zu. Die Zeiteinteilung und Aufteilung auf Gruppen ist frei wählbar. Manche Teilnehmer/-innen wandern von der einen Gruppe zur nächsten, andere bleiben die ganze Zeit in der einen Gruppe. Je nach Belieben. Am Ende werden die Ergebnisse auf einer Wandzeitung zusammengefasst. Zum Abschluss treffen sich alle wieder im Plenum.

Moderation & Mitmachen



Fishbowl

Gruppengröße:	10 – 100 Personen
Zeit:	variabel
Material:	4 – 6 Stühle im Innenkreis, alle anderen Stühle in einem großen Außenkreis
Ziel:	Gemeinsame Auseinandersetzung mit einem Thema

Beschreibung: Im Innenkreis diskutieren 4–6 Personen zu einem Thema. Alle anderen Teilnehmer/-innen sitzen im Außenkreis drum herum und hören zu. Im Innenkreis wird immer ein Stuhl freigelassen, so dass die Teilnehmer/-innen aus dem Außenkreis jederzeit in den Innenkreis wechseln und zur Diskussion beitragen können. Immer, wenn eine Person aus dem Außenkreis in den Innenkreis wechselt, muss eine andere Person den Innenkreis verlassen. Jede/-r kann jederzeit den Innenkreis verlassen. Leere Plätze können, müssen aber nicht besetzt werden.

Moderation & Mitmachen



Standbilder

Gruppengröße:	bis 10 Personen
Zeit:	60 Minuten
Material:	keines
Ziel:	Perspektivwechsel, Verdeutlichung von Gefühlen/Einstellungen

Beschreibung: Die Gruppe einigt sich auf ein Thema. Eine Person wird zum Regisseur/zur Regisseurin bestimmt, der/die nach seinen/ihren Vorstellungen ein Standbild baut, in dem er/sie einzelne Gruppenmitglieder in Position zueinander bringt. Er/sie gibt Anweisungen, welche Körperhaltung, Mimik, Gestik die Personen einnehmen sollen. Auch die Beziehung der Personen untereinander legt er/sie fest.

Moderation & Mitmachen



Blitzlicht

Gruppengröße:	5 – 25 Personen
Zeit:	15 Minuten
Material:	keines
Ziel:	Feedback, Stimmungs- und Meinungsbild

Beschreibung: Die Teilnehmer/-innen sitzen im Kreis. Jeder und jede kann nun in zwei oder drei Sätzen (oder einer Minute) Stellung zu einer zuvor benannten Fragestellung beziehen. Wer an der Reihe ist, spricht über seine/ihre Vorstellungen. Aussagen werden in der Ich-Form formuliert. Alle, die nicht reden, hören dem Redner/der Rednerin zu.

Moderation & Mitmachen



3 – 6 – 5 Methode

Gruppengröße:	beliebig
Zeit:	variabel
Material:	Papier und Stifte
Ziel:	Ideenfindung

Beschreibung: 6 Teilnehmer/-innen entwickeln 3 Ideen jeweils 5-mal weiter. Jede/-r Teilnehmer/-in hat ein Blatt mit einer Tabelle vor sich liegen. Die Tabelle enthält drei Spalten und sechs Zeilen. Jede/-r formuliert nun drei Lösungsvorschläge und gibt dann sein/ihr Blatt an die Person links neben sich weiter. Der Sitznachbar/die Sitznachbarin lässt sich durch die vorherigen Ideen inspirieren und ergänzt die Liste um drei neue Vorschläge. Dann gibt er/sie das Blatt an den nächsten weiter. Für die erste Runde haben die Teilnehmenden 3 – 4 Minuten Zeit. In der zweiten Runde sind es 4 – 6 Minuten. In der dritten Runde ebenfalls 4 – 6 Minuten.

Moderation & Mitmachen



Kugellager

Gruppengröße:	10 – 30 Personen
Zeit:	20 Minuten
Material:	keines
Ziel:	Ideenfindung

Beschreibung: In einem Außenkreis und einem Innenkreis stehen sich jeweils zwei Teilnehmer/-innen gegenüber und tauschen sich über ein Thema aus. Nach 2 Minuten rotieren die Kreise gegenläufig, so dass sich nun andere Gesprächspartner gegenüberstehen.

Moderation & Mitmachen



Streitgespräch

Gruppengröße:	10 Personen
Zeit:	variabel
Material:	keines
Ziel:	Argumente formulieren

Beschreibung: Die Gruppe teilt sich in zwei Kleingruppen auf. Jede Gruppe steht für eine Position. Die Kleingruppe diskutiert die Frage und versucht, Argumente für die eigene Position zu finden und zu formulieren. Dazu haben die Gruppen ca. 25 Minuten Zeit. Anschließend wählt die Gruppe eine Person aus, die sich der Debatte stellt. Der/die Moderator/-in eröffnet die Diskussion. Nun kann jede/-r abwechselnd seine Argumente vorbringen. Zum Schluss wird das Gespräch für alle geöffnet und es endet in einer Abstimmung in der Großgruppe.

Moderation & Mitmachen



Gesellschaftsbarometer

Gruppengröße:	10 – 30 Personen
Zeit:	30 Minuten
Material:	Rollenkärtchen
Ziel:	Auseinandersetzung mit ungleichen Chancen

Beschreibung: Die Teilnehmenden stellen sich nebeneinander auf. Alle erhalten ein Rollenkärtchen. In den nächsten 2 Minuten stellen sich die Teilnehmenden innerlich auf ihre Rollen ein. Sie können das Team fragen, wenn ihnen zur Rolle etwas nicht klar ist. Die Spielleitung kündigt an, eine Reihe von Fragen zu stellen. Alle TN sollen nach jeder Frage überlegen, ob sie in ihrer Rolle die Frage mit »Ja« beantworten können (dann gehen sie einen deutlichen Schritt vorwärts) oder ob sie mit »Nein« antworten müssen (dann bleiben sie bei dieser Frage stehen). Es geht dabei um eine subjektive Einschätzung, die wichtiger ist als Wissen und sachliche Richtigkeit. Bei der Moderation kommt es darauf an, die Spieler/-innen immer wieder zu fragen, warum sie einen Schritt nach vorn gegangen sind oder warum sie stehen.

Moderation & Mitmachen



World-Café

Gruppengröße:	beliebig
Zeit:	variabel
Material:	Plakate und Stifte für jede Gesprächsrunde
Ziel:	Diskussion von Themen und Fragestellungen in kleinen Runden

Beschreibung: Die Spielleitung schreibt verschiedene Thesen oder Fragestellungen auf Plakate. Anschließend erklärt sie das Vorgehen und teilt die Gruppe in Kleingruppen ein (3 – 8 Personen pro KG). Die Teilnehmenden gruppieren sich um die Plakate herum und diskutieren die Thesen/Fragen. Nach 15 – 30 Minuten läutet die Gruppenleitung eine neue Runde ein. Die Kleingruppen teilen sich neu auf und gehen zu neuen Tischen. Eine Person bleibt am Tisch und stellt zu Beginn der neuen Phase den neuen Teilnehmenden den bisherigen Diskussionsprozess vor. Ergebnisse werden auf dem Plakat notiert.

Moderation & Mitmachen



Straßeninterview

Gruppengröße:	3 – 6 Personen
Zeit:	mehrere Stunden
Material:	Mikrofon, Mut
Ziel:	Informationen sammeln

Beschreibung: Die Teilnehmer/-innen können durch ein Straßeninterview Informationen sammeln und erfahren so unterschiedliche Aspekte / Ansichten. Die Teilnehmer/-innen überlegen sich zunächst, zu welchen Themen sie Informationen erhalten wollen und bereiten sich dann auf die Interviews vor. Danach gehen sie auf die Straße und befragen Passanten. Die Aussagen werden anschließend gesammelt, sortiert und diskutiert.



Nation & Kultur

Nation & Kultur



Feste feiern

Gruppengröße:	20 – 60 Personen
Zeit:	60 Minuten
Material:	keines
Ziel:	Kultureller Austausch

Beschreibung: Die Gruppe wird in Kleingruppen von 6–8 Personen aufgeteilt – wobei jedes Land in jeder Kleingruppe vertreten sein sollte. Jede Gruppe bekommt nun ein Land zugeteilt. Aufgabe ist es, ein bestimmtes Fest so pantomimisch darzustellen, wie sie in dem Land gefeiert wird (Beispiel: Hochzeit, Weihnachten, Neujahr). Die Gruppen haben 20 Minuten Zeit, das Spiel einzuüben und führen es dann vor der Gesamtgruppe auf. Die restlichen Teilnehmer/-innen raten, um welches Fest es sich handelt.

Nation & Kultur



Wer bin ich?

Gruppengröße:	6 – 30 Personen
Zeit:	60 Minuten
Material:	Tesakrepp
Ziel:	Kultureller Austausch

Beschreibung: Die Teilnehmer/-innen schreiben die Namen von berühmten Persönlichkeiten aus ihrer Heimat auf ein Stück Tesakrepp. Jede/-r bekommt nun einen Namen auf die Stirn geklebt und soll durch Fragen erraten, wer er/sie ist. Die Fragen müssen so gestellt werden, dass sie mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können. Bei einer großen Gruppe laufen die Teilnehmenden umher und befragen ihre Mitspieler/-innen. Bei kleinen Gruppen sitzen die Spieler/-innen im Kreis. Pro befragter Person dürfen nur drei Fragen gestellt werden.



Stereotypen

Gruppengröße:	10 – 20 Personen
Zeit:	30 Minuten
Material:	Karten mit Ländernamen
Ziel:	Kultureller Austausch, Auseinandersetzung mit Stereotypen

Beschreibung: Jede/-r Teilnehmer/-in erhält eine Karte mit einem Ländernamen – die Nationalitäten sollten in der Gruppe vertreten sein. Die Aufgabe besteht nun darin, eine Person oder ein Klischee aus diesem Land pantomimisch darzustellen. Die Mitspieler/-innen raten, um welches Land es sich handelt. Auswertung: Die Mitglieder der Nationalitäten können im Anschluss daran Stellung nehmen, wie sie das Rollenspiel empfunden haben.



Europa-Karte

Gruppengröße:	30 – 35 Personen
Zeit:	60 Minuten
Material:	Papier in DIN A3, Stifte, Pinnwand, Pinns
Ziel:	Auseinandersetzung mit der europäischen Identität

Beschreibung: Die Teilnehmenden erhalten je ein Papier in DIN A3 und Stifte. Sie werden aufgefordert, um das Gastland herum Europa zu zeichnen. Anschließend stellen die Teilnehmer/-innen sich gegenseitig ihre Europa-Karten vor und vergleichen sie miteinander. Fragen für die Auswertung können sein: Wo ist was situiert? Wie groß ist Europa? Wie genau kennen die Teilnehmer/-innen Europa? Welche Länder fehlen? Warum? Wo endet Europa im Norden/Süden/Osten/Westen? Sind andere Teile der Welt berücksichtigt?

Nation & Kultur



Sprichwörtlich

Gruppengröße:	8 – 20 Personen
Zeit:	60 – 120 Minuten
Material:	Pinwand/Flipchart, Papier, Stifte
Ziel:	Auseinandersetzung mit Werten

Beschreibung: Die Teilnehmer/-innen werden aufgefordert, auf einem Plakat alle Sprichwörter aufzuschreiben, die sie kennen. Im Anschluss daran versuchen die Teilnehmenden in kleinen Gruppen herauszufinden, welche Werte hinter den Sprichwörtern stecken. Außerdem kann darüber gesprochen werden, ob die Werte „national“ sind oder über die Landesgrenzen hinweg gelten. Lehnen die Teilnehmer/-innen die Werte ab oder bejahen sie sie? Spielen sie im Leben der Teilnehmenden eine Rolle? Sind die Werte realistisch?



Unsere Kultur

Gruppengröße:	ab 10 Personen
Zeit:	30 Minuten
Material:	Fragen
Ziel:	Auseinandersetzung mit Bräuchen und Traditionen

Beschreibung: Die Spielleitung stellt jeweils eine Frage und gibt vier Antwortmöglichkeiten vor, die jeweils einer Ecke zu sortiert werden. Die Teilnehmer/-innen ordnen sich einer Ecke zu. Beispiel-Frage: Aus welchem Herkunftsland stammen die folgenden Bräuche oder Gegenstände?

- Blasmusik und Märsche: USA – Deutschland – **Türkei** – China
- Porzellan: Indien – Deutschland – Schweiz – **China?**
- Kartoffeln: **Südamerika** – Deutschland – Ägypten – China?
- Handy: England – **Deutschland** – USA – Frankreich?
- Fernseher: USA – Schweiz – **Russland** – Deutschland?
- Schirm: Italien – Deutschland – Südamerika – **China?**
- Gartenzwerg: **Türkei** – Japan – Russland – Deutschland?



Die Geschichte meines Namens

Gruppengröße:	beliebig
Zeit:	45 Minuten
Material:	keines
Ziel:	Kennenlernen, Auseinandersetzung mit der Bedeutung von Namen in Kulturen

Beschreibung: Die Teilnehmer/-innen werden aufgefordert, sich kurz mit Namen vorzustellen und etwas dazu zu erzählen: Woher kommt der Name? Was bedeutet er? Welche Erfahrung machen die Teilnehmenden im Alltag mit ihrem Namen? Hätten sie anders heißen sollen? Haben sie einen Spitznamen? Mögen sie ihn?



Kulturbeutel

Gruppengröße:	beliebig
Zeit:	60 – 120 Minuten
Material:	Stifte, Papier, Schuhkartons, Zeitschriften, Bastelmaterial
Ziel:	Auseinandersetzung mit der eigenen Kultur

Beschreibung: Die Teilnehmer/-innen werden aufgefordert, einen Kulturbeutel für eine Reise / den Umzug in ein fremdes Land zu packen. Sie sollen sich damit auseinandersetzen, was ihr Leben ausmacht und welche Gegenstände, Traditionen und Werte sie als Teil ihres Lebens bewahren wollen: Musik, Bücher, Lebensmittel, Geschenke, Feiertage... Die Kulturbeutel werden anschließend im Plenum vorgestellt.

Nation & Kultur



Geschmacksbingo

Gruppengröße: beliebig

Zeit: 30 Minuten

Material: Bingo-Karten

Ziel: Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Geschmäckern und Essgewohnheiten

Beschreibung: Die Spielleitung erstellt ein Bingo-Blatt. Nach dem Startschuss stellen sich die Teilnehmer/-innen gegenseitig Fragen aus den Bingo-Kästchen. Pro Gesprächspartner/-in sind 3 Fragen erlaubt. Sobald man jemanden gefunden hat, der/die die gleiche Antwort wie man selber auf eine Frage gibt, darf das entsprechende Kästchen durchgestrichen werden. Vier gewinnt – diagonal, horizontal oder vertikal. Mögliche Fragen für das Bingo-Feld:

- Wie oft isst Du am Tag?
- Das schmeckt dir gar nicht!
- Das gibt es regelmäßig bei Euch zu Hause
- Das ist bei Euch beim Essen nicht erlaubt
- Dein Lieblingsgemüse ist...
- Dankst oder betest du vor dem Essen?
- Wie oft isst du in der Woche Fleisch?
- Dein Lieblingsessen im Alter von 8 Jahren war...
- Dein Lieblingsnachtisch?
- Das gab es immer bei deiner Oma
- Ein Gericht, das du selber kochen kannst
- Was isst du zum Frühstück?

Nation & Kultur



Heimat ist ...

Gruppengröße:	beliebig
Zeit:	mehrere Stunden
Material:	Fotokameras
Ziel:	Auseinandersetzung mit Heimat

Beschreibung: Die Teilnehmer/-innen erhalten die Aufgabe, Orte und Plätze zu suchen, an denen sie Heimat spüren und diese zu fotografieren. Anschließend sollen sie sich mit den anderen Teilnehmenden darüber austauschen, was für sie Heimat bedeutet. Fotos können durch Texte ergänzt werden. Eventuell kann daraus eine Ausstellung entstehen.



Sprache lernen

Sprache lernen



Schokoladenspiel

Gruppengröße:	ab 5 Personen, nach oben unbegrenzt
Zeit:	10 Minuten (beliebig ausdehnbar)
Material:	Süßigkeiten in verschiedenen Farben und Würfel
Ziel:	Sprachanimation

Beschreibung: Ziel des Spiels ist es, in zwei Spielrunden möglichst viele Süßigkeiten mit einer 6 zu erwürfeln.

Runde 1: Würfelt ein/-e Teilnehmer/-in die "6", ruft er/sie der Spielleitung in der Fremdsprache zu, welche Farbe von den Süßigkeiten er/sie haben möchte. Sind die Gruppen international, kann sich auch jede/-r Teilnehmer/-in bei einer gewürfelten 6 an die Spielleitung wenden und in der Fremdsprache Süßigkeiten einer bestimmten Farbe erbitten.

Runde 2: Ist sämtliche Schokolade unter den Spielenden verteilt, nehmen sie sich gegenseitig die Schokolade weg: Wird eine 6 gewürfelt, wenden sich die Teilnehmenden an ihre Mitspieler/-innen und erbitten die Süßigkeit. Die Spielleitung bestimmt das Ende des Spiels.

Sprache lernen



Quartett

Gruppengröße: ab 20 Personen

Zeit: 20 Minuten

Material: **Quartett-Spiel.** Die Spielleitung bereitet Spielkarten nach dem Quartett-Prinzip vor. Kategorien können zum Beispiel Musikinstrumente, Tiere, Obstsorten und Berufe sein. Jede/-r Spieler/-in erhält 4 Karten (Anzahl der Karten = 4 x Anzahl der Mitspieler/-innen, 4 Karten pro Thema, die Themen in beiden Sprachen auf den Karten).

Ziel: **Sprachanimation, Abbau von Hemmschwellen**

Beschreibung: Jede/-r Spieler/-in versucht nun, sein/ihr Quartett zu vervollständigen, indem er/sie seine Mitspieler/-innen in der anderen Sprache befragt. Hat der/die Befragte die Karte, muss er/sie sie abgeben, wenn nicht, ist er/sie jetzt an der Reihe zu fragen. Die Auswahl der Themen auf den Karten hängt von der Art des Austausches, vom Sprachniveau etc. ab.

Sprache lernen



Obstsalat

Gruppengröße: 10 bis 20 Personen

Zeit: 15 Minuten

Material: Flipchart, Stift. Die Obstsorten werden in den verschiedenen Sprachen auf ein Flipchart geschrieben oder an eine Pinnwand gehängt. Das kann entweder von der Spielleitung vorbereitet oder gemeinsam mit den Teilnehmer/-innen gemacht werden. Eventuell ist es sinnvoll, die Aussprache der Vokabeln vorher gemeinsam mit der ganzen Gruppe zu üben.

Ziel: Sprachanimation, Kennenlernen der Namen

Beschreibung: Jede/-r Spieler/-in bekommt eine Obstsorte zugeteilt, so dass mindestens drei Spieler/-innen eine Obstsorte darstellen. Sobald der/die Spieler/-in in der Mitte eine Obstsorte nennt, müssen diese „Früchte“ den Platz wechseln. Ruft er/sie „Obstsalat!“, müssen alle den Platz wechseln. Leichte Variante: in einer Sprache spielen. Schwierige Variante: mehrere/alle Fremdsprachen verwenden. Die benutzten Wörter sollten jedoch für alle sichtbar aufgeschrieben werden.

Sprache lernen



Memory

Gruppengröße: ab 8 Personen

Zeit: 15 – 30 Minuten

Material: **Memory-Karten** (Paare mit dem Bild eines Gegenstandes und der zugehörigen Vokabel oder eine Vokabel in zwei Sprachen).

Ziel: **Sprachanimation**

Beschreibung: Gespielt wird in binationalen Vierer- bis Achtergruppen, dementsprechend sollte die Spielleitung die notwendige Anzahl von Kartensets bereitstellen. Vor Beginn des eigentlichen Spiels sollte die Gruppe Gelegenheit und Zeit haben, sich die Karten anzusehen und die passenden Karten offen zuzuordnen. Dann werden die Karten gemischt und mit der Bild- bzw. Textseite (mit Ausdrücken in beiden Sprachen) nach unten zu einem Quadrat oder Rechteck ausgelegt. Der Reihe nach dreht jede/-r Mitspieler/-in zwei beliebige Karten um. Passt die aufgedeckte zum Beispiel Wortkarte zu der aufgedeckten Bildkarte, so bekommt er/sie dieses Paar und darf noch einmal zwei Karten umdrehen. Passen die beiden Karten nicht zusammen, so dreht er/sie sie wieder um und der/die nächste Spieler/-in ist dran. Gewonnen hat derjenige/diejenige, der/die die meisten Paare hat.

Sprache lernen



Typische Situationen

Gruppengröße:	8 – 10 Personen
Zeit:	20 – 40 Minuten
Material:	Karteikarten mit der Beschreibung einfacher Situationen
Ziel:	Sprachanimation, Abbau von Hemmungen

Beschreibung: Zwei Personen (ein Franzose, eine Deutsche) spielen vor dem Rest der Gruppe. Eine/-r (Spieler A) bekommt eine Karteikarte, auf der eine für eine Ferienfreizeit typische Situation geschildert ist (z.B.: „Hast Du Lust, Basketball zu spielen?“). Er muss diese Situation mimen, während die andere Spielerin (B) versucht zu raten, was A will. B formuliert dabei verbal, was sie versteht, damit überprüft werden kann, ob sie richtig verstanden hat (z.B.: „Du spielst Basketball. Ob ich Basketball spiele? Du willst, dass ich Basketball spiele?“). Wenn B geraten hat, was A von ihr will („Du willst, dass ich mit Dir Basketball spiele.“), übernimmt sie die Rolle von A und ein neuer Spieler übernimmt die Rolle des „stummen“ Spielers. Wichtig ist, dass beide Spieler/-innen verschiedensprachig sind.

Sprache lernen



Wie geht's?

Gruppengröße: beliebig

Zeit: variabel

Material: Stuhlkreis, Flipchart mit Phrasen, Pinnwand

Ziel: Sprachanimation, Abbau von Hemmungen

Beschreibung: Die ganze Gruppe sitzt auf Stühlen im Kreis. In der Mitte steht ein/-e Spieler/-in. Er/sie kann sich nur dann hinsetzen, wenn er/sie einem anderen Spieler bzw. einer anderen Spielerin den Platz abnimmt. Um einen Platz zu bekommen, muss er/sie die anderen Spieler/-innen in Bewegung bringen. Er/sie stellt einem Spieler bzw. einer anderen Spielerin (nicht in seiner/ihrer Muttersprache!) die Frage: „Wie geht es dir?“

Der/die gefragte Spieler/-in hat drei mögliche Antworten zur Auswahl

- „gut“, müssen die beiden Spieler/-innen, die unmittelbar neben dem/der gefragten Spieler/-in sitzen, den Platz miteinander tauschen;
- „schlecht“, müssen alle Spieler/-innen den Platz wechseln;
- „es geht“, bleiben alle sitzen. Falls diese Antwort 3x nacheinander gegeben wird, müssen alle Spieler/-innen den Platz wechseln.

Immer wenn die Spieler/-innen den Platz wechseln müssen, versucht sich der/die Spieler/-in in der Mitte auf einen freien Platz zu setzen.

Sprache lernen



Buchstabenpuzzle

Gruppengröße: ab 20 Personen

Zeit: 15 – 30 Minuten

Material: Zettel mit Buchstaben, zwei Stationen (Tische) mit Zetteln und Stiften, Punktezettel für jede/-n Teilnehmer/-in. Jede/-r Spieler/-in erhält einen Zettel mit einem Buchstaben.

Ziel: Sprachanimation

Beschreibung: Die Spieler/-innen stehen in der Mitte zwischen zwei Stationen (zum Beispiel einer deutschen und einer französischen Station). Die Teilnehmenden sollen nun deutsche oder französische Worte mit vier Buchstaben bilden. Wenn sich vier Spieler/-innen für ein Wort gefunden haben, rennen sie zur deutschen beziehungsweise zur französischen Station und wenn das Wort richtig „geschrieben“ ist, bekommt jede/-r aus der Gruppe einen Punkt aufgeschrieben. Danach versuchen sie, durch Umstellen mit denselben Spieler/-innen oder mit anderen Spieler/-innen ein neues Wort zu bilden. Ziel ist es, so viele Wörter zu bilden beziehungsweise so viele Punkte zu sammeln, wie möglich. Jedes Wort darf im ganzen Spiel nur einmal gebildet werden, selbst mit neuen Spieler/-innen. Wörter, die in beiden Sprachen gleich geschrieben werden (zum Beispiel IDEE) bekommen bei jeder Station einen Punkt. Jede Station schreibt alle Wörter, die gebildet werden, auf. Nach Spielende werden beide Listen aufgehängt und übersetzt bzw. verglichen. Sehr seltene Buchstaben, wie z.B. X, Y, Z, Q werden nicht verwendet.

Sprache lernen



Wort-Salat

Gruppengröße:	10 – 20 Personen
Zeit:	2 x 10 Minuten
Material:	keines
Ziel:	Sprachanimation

Beschreibung: Die Spieler bilden zwei mononationale Gruppen. Eine Gruppe verlässt den Raum. Die andere Gruppe bleibt zusammen mit der Spielleitung im Raum. Die Spielleitung nennt jeder Person ein Wort in der Fremdsprache. Alle Wörter bilden zusammen einen Satz. Jede/-r Spieler/-in merkt sich sein/ihr Wort und wiederholt es laut, indem er/sie sich durch den Raum bewegt. Die zweite Gruppe kommt hinein, hört zu und muss den Satz wiederherstellen. Danach werden die Rollen gewechselt.

Sprache lernen



Galgenmännchen

Gruppengröße:	ab 4 Personen
Zeit:	20 – 30 Minuten
Material:	Flipchart, Stifte.
Ziel:	Sprachanimation

Beschreibung: Die Spielleitung denkt sich einige Wörter aus, die die Teilnehmenden erraten sollen. Für jedes Wort – in beiden Sprachen – zeichnet die Spielleitung eine Anzahl von Unterstrichen, die der Anzahl der Buchstaben entsprechen (z.B. _ _ _ _ _ für „fleur“ und „Blume“). Es muss den Mitspieler/-innen klar sein, welches Wort deutsch und welches französisch ist. Es werden zwei Gruppen gebildet, in denen die Nationalitäten gemischt sind. Die Gruppe schlägt nacheinander einen Buchstaben vor. Befindet dieser sich im Wort, wird er entsprechend eingetragen und die Gruppe spielt weiter. Wenn nicht, wird für die Gruppe der erste Strich des Galgens gemalt (ein Galgen pro Gruppe). Die erste Gruppe, die beide Wörter erraten kann, hat gewonnen. Falls der Galgen einer Gruppe komplett gezeichnet wird, hat sie verloren.

Sprache lernen



Begrüßen

Gruppengröße: ab 10 Personen

Zeit: 20 Minuten

Material: Flipchart, Stifte.

Ziel: Sprachanimation, Sensibilität für kulturelle Unterschiede wecken

Beschreibung: Die Spieler/-innen gehen zunächst durch den Raum, ohne sich mit den anderen auszutauschen. Die Spielleitung gibt Anweisungen, was zu tun ist. Zunächst begrüßt jede/-r denjenigen mit einem „Hallo!“, dessen Blick er/sie kreuzt. Dann hält man kurz gegenüber einem/-er Mitspieler/-in und sagt seinen Vornamen, bevor man weitergeht und den nächsten begrüßt. Dann begrüßt man denjenigen, dem man begegnet, ...

- als ob es der Chef/Vorgesetzte wäre.
- als ob es der eigene Vater wäre.
- als ob es die Mutter wäre.
- als ob es ein guter Freund wäre.
- als ob es ein/-e Nachbar/-in wäre, den/die man im Supermarkt trifft.
- als ob es die Großmutter wäre, die Geburtstag hat.
- als ob es der/die Arzt/Ärztin wäre.



Reflexion & Auswertung

Reflexion & Auswertung



Wetter-Reflexion

Gruppengröße:	beliebig
Zeit:	30 Minuten
Material:	Wettersymbole (ausgedruckt und ausgeschnitten), Plakate mit Programmelementen / Orgapunkten
Ziel:	Reflexion einer Veranstaltung

Beschreibung: Auf Plakate werden verschiedene Elemente der Veranstaltung geschrieben. Die Teilnehmer/-innen können nun mittels Wettersymbole (Sonne, Regen, Wolken, Gewitter, Nebel, Schnee, ...) ihre Bewertungen ausdrücken. Rückfragen im Plenum.

Reflexion & Auswertung



Fünf Finger Reflexion

Gruppengröße:	beliebig
Zeit:	variiert je nach Zahl der Teilnehmenden
Material:	keines
Ziel:	Reflexion einer Veranstaltung

Beschreibung: Jede/-r Teilnehmer/-in kann mit Hilfe seiner Hand kurz ein Feedback geben. Dabei werden der Reihe nach die Finger an der Hand durchgegangen:

- Daumen: Das war super
- Zeigefinger: Darauf möchte ich hinweisen
- Mittelfinger: Das hat mir gestunken
- Ringfinger: Das wünsch ich mir für das nächste Mal
- Kleiner Finger: Das ist mir zu kurz gekommen

Reflexion & Auswertung



Ampelreflektion

Gruppengröße:	ab 10 Personen
Zeit:	variiert je nach Zahl der Fragen
Material:	rote, gelbe und grüne Karten (bzw. Plakate)
Ziel:	Reflexion einer Veranstaltung

Beschreibung: Die Teilnehmer/-innen bekommen je eine grüne, gelbe und rote Karte. Dann werden Aussagen zum Kurs getroffen („Das Essen war toll.“). Die Teilnehmer/-innen entscheiden sich für eine Karte, die sie hochhalten: Grün bedeutet Zustimmung, Rot bedeutet Ablehnung und Gelb bedeutet Unentschlossenheit. Anschließend bei Bedarf Rückfragen im Plenum. Alternative: Im Raum hängt ein rotes, ein gelbes und ein grünes Plakat. Sobald die Frage gestellt wurde, bewegen sich die Teilnehmenden zu dem roten, gelben bzw. grünen Plakat, so dass ein Standbild entsteht.

Reflexion & Auswertung



Der nächste Schritt

Gruppengröße:	beliebig
Zeit:	20 Minuten
Material:	Papier und Stifte
Ziel:	Reflexion einer Veranstaltung

Beschreibung: Die Teilnehmenden zeichnen den Umriss ihres Fußes auf ein Blatt und sollen anschließend darauf notieren, was sie auf der Veranstaltung gelernt haben und welches Vorhaben sie nach ihrer Heimkehr umsetzen wollen.

Reflexion & Auswertung



Streichholz-Reflexion

Gruppengröße:	ab 10 Personen
Zeit:	30 Minuten
Material:	Streichhölzer
Ziel:	Reflexion einer Veranstaltung

Beschreibung: Die Leitung gibt eine Frage in die Runde, zu der sich die Teilnehmenden kurz äußern sollen. Beispiel: Was hat Euch gut/nicht gefallen? Was wollt ihr zum Abschluss noch sagen? Wer spricht, entzündet zunächst ein Streichholz und fängt dann an zu reden. Sobald das Streichholz erlischt, hört er/sie auf zu reden und gibt die Streichhölzer an die nächste Person im Kreis weiter. Das Spiel kann auch zu Beginn zum Kennenlernen genutzt werden.

Reflexion & Auswertung



Zielscheibe

Gruppengröße:	ab 10 Personen
Zeit:	30 Minuten
Material:	Zielscheibe, Klebpunkte, Stifte, Steine etc.
Ziel:	Reflexion einer Veranstaltung

Beschreibung: Die Leitung malt eine Zielscheibe auf ein Plakat und unterteilt diese in Segmente. Jedem davon ist ein Thema zugeordnet, welches an den jeweiligen Rand geschrieben werden kann. Die Themen können unter der Leitfrage: „Wie zufrieden war ich mit...“ abgefragt werden. Die Teilnehmer/-innen erhalten Klebpunkte oder Stifte, um jeweils einen Punkt in jedem Segment zu markieren. Je näher sie sich zur Mitte der Zielscheibe positionieren umso positiver bewerten sie das abgefragte Thema. Wenn alle ihre Markierungen gemacht haben, kann über das Gesamtergebnis gesprochen werden.

Reflexion & Auswertung



Launometer

Gruppengröße:	ab 5 Personen
Zeit:	10 Minuten
Material:	großer Papierbogen, Stift
Ziel:	Reflexion einer Veranstaltung

Beschreibung: Die Leitung malt ein Koordinatenkreuz auf einen großen Bogen Papier. An die waagerechte Linie werden die Wochentage (bzw. das durchgeführte Programm) geschrieben. Die senkrechte Linie wird in einen positiven und einen negativen Bereich eingeteilt. Nun haben die Teilnehmer/-innen Gelegenheit, für jeden Tag oder Programmpunkt einen Bewertungspunkt zu kleben oder zu malen. Danach verbindet jede/-r seine einzelnen Punkte. Die Linie gibt Auskunft über den empfundenen Programmverlauf.

Reflexion & Auswertung



Postkarten-Reflexion

Gruppengröße:	ab 10 Personen
Zeit:	30 Minuten
Material:	Postkarten/City-Cards werden offen ausgelegt
Ziel:	Reflexion einer Veranstaltung

Beschreibung: Die Teilnehmenden wählen aus verschiedenen City-Cards/Postkarten/Bildern eines aus und beschreiben anhand der Karten ihre aktuelle Stimmung.

Reflexion & Auswertung



Plakate

Gruppengröße:	ab 10 Personen
Zeit:	20 – 30 Minuten
Material:	Plakate, Stifte, Eddinge
Ziel:	Reflexion einer Veranstaltung

Beschreibung: Die Leitung schreibt am Ende der Freizeit die verschiedenen Reflexionspunkte auf je ein Plakat. Die Teilnehmer können Striche oder Klebepunkte für gelungene Programmpunkte verteilen. Variante: Die Teilnehmer/-innen schreiben zu jedem Programmpunkt ein kurzes Feedback.

Reflexion & Auswertung



In die Schuhe schieben

Gruppengröße:	10 – 100 Personen
Zeit:	variabel
Material:	Kleine Zettel und Stifte, eventuell Frühstücksbeutel/Filtertüten, eine Schnur und Wäscheklammern
Ziel:	Reflexion einer Veranstaltung

Beschreibung: Die Teilnehmenden stellen einen Schuh von sich in die Mitte und beschriften diesen mit ihrem Namen. Neben die so entstandenen Briefkästen werden kleine Zettel und Stifte gelegt, so dass alle Teilnehmer/-innen die Gelegenheit haben, anderen eine kleine Nachricht oder einen kurzen Abschiedstext zu schreiben und diesen in die „Schuhe zu schieben“. Später erhält jede/-r seine Post. Alternative: Filtertüten oder Frühstücksbeutel mit Wäscheklammern an eine lange Schnur hängen und mit dem Namen beschriften.



Kritischer Konsum

Kritischer Konsum



Faires Quiz

Gruppengröße: beliebig

Zeit: variabel

Material: Quizfragen zum Thema gibt es bereits online, z. B. unter www.konsumquiz.de oder www.jugendhandeltfair.de. Anregungen für den Entwurf eigener Fragen kann auch die Homepage www.kritischerkonsum.de geben.

Ziel: Kenntnis- und Spracherwerb im Bereich Fairer Handel

Beschreibung: Ein Quiz ist eine Möglichkeit, sich spielerisch Wissen zum Fairen Handel anzueignen und gleichzeitig Sprachkenntnisse in diesem Bereich zu gewinnen. Die Gruppeneinteilung sollte gemischt-national erfolgen. Das Quiz kann im Plenum oder in den Kleingruppen gespielt werden. Als Preise können fair gehandelte Produkte dienen, z. B. Schokolade. Zur Vorbereitung sollten die Fragen auch in die Sprache(n) des Partners übersetzt werden, damit alle Teilnehmer/-innen sie verstehen können. Die Fragen können für ein Spiel im Plenum in einer PowerPoint-Präsentation visualisiert und für Kleingruppen ausgedruckt werden. Faire Preise sollten die Leiter/-innen vorab besorgen.



INTERNATIONALE
JUGENDARBEIT

verbindet! gestaltet! wirkt!

Kritischer Konsum



Fair Play Turnier

Gruppengröße: mind. 8 Personen

Zeit: je nach Gruppengröße ca. 1 – 3 Stunden

Material: Für das Spiel / Turnier wird ein fair produzierter Ball benötigt. Auskunft darüber, wo man diese erhält, gibt z. B. der Produktfinder von Fairtrade Deutschland (www.fairtrade-deutschland.de).

Ziel: Kenntnisse über Herkunft und Produktion von Bällen erwerben

Beschreibung: Ob Fußball, Handball oder Volleyball – woher kommen eigentlich unsere Bälle und unter welchen Bedingungen werden sie hergestellt? Die Teilnehmer/-innen der Begegnungen können entweder selbst im Vorfeld des Spiels zur Produktion von Bällen recherchieren oder die Leiter/-innen bereiten einen entsprechenden prägnanten Input vor – möglich wäre dies z. B. auch in Form eines Quiz (siehe „Faires Quiz“). Die Organisation eines kleinen Turniers, gerne mit gemischt-nationalen Mannschaften, ist bei einer größeren Gruppe möglich. Bei einer kleineren Gruppe kann ein einfaches Fußballspiel stattfinden.



INTERNATIONALE
JUGENDARBEIT

verbindet! gestaltet! wirkt!

Kritischer Konsum



Konsumkritischer Filmabend

Gruppengröße:	beliebig
Zeit:	90 Minuten Film + Diskussion
Material:	Der Film „Taste the Waste“ ist als DVD (mit Untertitelangebot) z. B. im Verleih erhältlich.
Ziel:	Globale Zusammenhänge zur Lebensmittelverschwendung erkennen; sich der eigenen Rolle darin als Verbraucher/-in bewusst werden; Handlungsalternativen gegen Lebensmittelverschwendung kennenlernen

Beschreibung: Für einen gemeinsamen Filmabend zum Thema Kritischer Konsum gibt es mittlerweile viele Filme zur Auswahl, z. B. „Taste the Waste“ von Valentin Thurn (2010). Für die anschließende Diskussion mit den Jugendlichen können folgende Fragen beleuchtet werden:

- Werft ihr selbst manchmal Lebensmittel weg? Wenn ja, warum?
- Woran liegt es, dass so viele Lebensmittel in den Müll wandern?
- Welche Folgen hat die Lebensmittelverschwendung für die Bevölkerung und Produzenten im globalen Süden?
- Welche Projekte gibt es, um Lebensmittelverschwendung zu vermeiden?



INTERNATIONALE
JUGENDARBEIT

verbindet! gestaltet! wirkt!



Gemeinsam fair/ regional einkaufen und kochen

Gruppengröße: bis ca. 20 Personen

Zeit: Einkaufen inkl. Transport + Kochen jeweils ca. 1,5 Stunden

Material: Das gemeinsame Kochen kann in einer Lehrküche oder in einer Gemeinschaftsküche stattfinden. In der Regel sind dort alle benötigten Utensilien vorhanden.

Ziel: Teilnehmer/-innen zum Kauf von regionalen und fairen Produkten anregen

Beschreibung: Der interkulturelle Kochabend mal anders: Beide Gruppen suchen sich jeweils ein landestypisches Rezept heraus (je nach Gruppengröße und vorhandener Zeit auch mehr) und schreiben die benötigten Zutaten auf. Die Leiter/-innen suchen vorab die Orte heraus, an denen fair und regional eingekauft werden kann und organisieren ggf. den Transport. Die Teilnehmer/-innen kaufen die Produkte selbst in (bilateralen) Kleingruppen ein. Eine Gruppe geht beispielsweise in den Hofladen vor Ort, eine andere in den Biosupermarkt. Anschließend wird gemeinsam mit den regionalen und fair gehandelten Zutaten gekocht.



Kritischer Konsum



Kleidertauschbörse

Gruppengröße: beliebig

Zeit: variabel

Material: nicht mehr benötigte Kleidung

Ziel: alternative Konsummöglichkeiten aufzeigen

Beschreibung: Für die Kleidertauschbörse bringt jede/-r Teilnehmer/-in Kleidung von sich mit, die noch in Ordnung ist, aber nicht mehr getragen wird. Die Leiter/-innen müssen den Teilnehmer/-innen vor Beginn der Begegnung mitteilen, dass sie Kleidung zum Tauschen mit auf die Reise nehmen sollen. Vor Ort braucht es dann nur einen passenden Ort, bestenfalls mit einer Möglichkeit zum Umziehen/Anprobieren nebenan. Dann wird untereinander getauscht, am besten in gemütlicher Atmosphäre und mit guter Musik und ein paar (fairen) Snacks. Die Kleidertauschbörse eignet sich gut für Gruppen mit geringen Kenntnissen der anderen Sprache. Sie kann auch etwas größer als Aktion an einem zentralen öffentlichen Ort in der Gemeinde organisiert werden. Der Partner im Land der Begegnung sollte in diesem Falle vorab Werbung dafür machen.



INTERNATIONALE
JUGENDARBEIT

verbindet! gestaltet! wirkt!

Kritischer Konsum



Konsumkritischer Stadtrundgang

Gruppengröße: beliebig

Zeit: ca. 2 Stunden

Material: keines

Ziel: Zusammenhang zwischen Globalisierung und Konsum bewusst machen; eigenes Konsumverhalten hinterfragen

Beschreibung: Die Stationen in einem konsumkritischen Stadtrundgang sind vor allem unterschiedliche Geschäfte, z. B. global agierende Textilunternehmen und Franchise-Ketten und der Weltladen. Dabei können unter anderem Produktionsbedingungen, ökologische Landwirtschaft und der eigene Konsum unter die Lupe genommen werden. In vielen Städten in Deutschland werden bereits Stadtrundgänge zu den Themen Globalisierung und nachhaltiger Konsum angeboten, z. B. vom Projekt WELTBEWUSST (von der BUNDjugend und dem Weltladen-Dachverband). Es kann auch ein eigener Stadtrundgang entwickelt werden. Anregungen gibt es unter: www.weltbewusst.org. Bei einem Rückbesuch im anderen Land kann, wenn möglich, ebenfalls ein solcher Stadtrundgang organisiert werden, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede bewusst zu machen.



INTERNATIONALE
JUGENDARBEIT

verbindet! gestaltet! wirkt!

Kritischer Konsum



Recyclingbasteln

Gruppengröße: beliebig

Zeit: variabel je nachdem, was gebastelt wird

Material: Benötigt werden Müll (z. B. Verpackungen, Altkleider, Altglas, Altpapier) und Stifte, Wasserfarben, Pinsel, Kleber und weiteres Material zum Verschönern von Dingen.

Ziel: Wiederverwendung von Müll auf kreative Art und Weise

Beschreibung: Aus Müll etwas basteln oder auch „Upcycling“ ist eine kreative Methode für eine Jugendbegegnung. Vielleicht hat sich ja gerade während der Begegnung Müll angesammelt, den man am Ende dafür gut verwenden kann. Gleichzeitig kann damit jede/-r Teilnehmer/-in sein/ihr eigenes Erinnerungsstück von der Begegnung anfertigen. Dabei sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt: Aus Verpackungen kann beispielsweise eine Tasche oder Geldbörse gemacht werden. Altglas und Joghurtbecher sind gute Grundlagen für Behälter zur Aufbewahrung von Schmuck, Stiften usw. Aus altem Stoff werden Umhängetaschen und Schlüsselbänder. Anregungen gibt es im Internet, z. B. auf www.utopia.de.



INTERNATIONALE
JUGENDARBEIT

verbindet! gestaltet! wirkt!

Kritischer Konsum



Rollenspiel Klimakonferenz

Gruppengröße: mind. 15 Personen

Zeit: mind. 2 Stunden

Material: Online gibt es Spielanleitungen, z. B. auf www.jbn.de, www.spiel-keep-cool.de oder www.klasse-klima.de.

Ziel: Kenntnisse über den bisherigen Verlauf von Klimaverhandlungen gewinnen; sich verschiedener Positionen und komplexer Prozesse in der (internationalen) Klimapolitik bewusst werden

Beschreibung: Das Rollenspiel eignet sich insbesondere für Jugendliche, die bereits erstes Hintergrundwissen zum Thema (Umwelt-)Politik mitbringen. Die Teilnehmer/-innen erhalten bei dem Spiel eine Rolle mit entsprechender Beschreibung zugeteilt, z. B. als Vertreter/-in einer Nation oder Interessensgruppe. Im Vorfeld der Simulation können die Leitungspersonen den Teilnehmer/-innen einen Input über die Ergebnisse bisheriger (realer) Klimaverhandlungen geben. Die Rollenkarten sollten in den verschiedenen Sprachen der Begegnung vorliegen. Für Übersetzung und Rückfragen sollte großzügig Zeit eingeplant werden.



INTERNATIONALE
JUGENDARBEIT

verbindet! gestaltet! wirkt!

Kritischer Konsum



(Un-)Faire Verkostung

Gruppengröße: beliebig

Zeit: mind. 2 Stunden

Material: Benötigt werden Produkte in konventioneller und fair gehandelter Variante (z. B. Schokoladencreme, Saft, Nüsse), sowie Besteck, Teller, Augenbinden, einen Flipchart für die Übersicht der Ergebnisse.

Ziel: über die Hintergründe von fair gehandelten Produkten informieren

Beschreibung: Zu Beginn können den Teilnehmer/-innen allgemeine Informationen zum Fairen Handel, zu den Produktionsbedingungen und Standards vermittelt werden. Dann wird von den Jugendlichen getestet, ob man eigentlich schmecken kann, ob ein Produkt fair gehandelt ist oder nicht. Sie probieren mit verbundenen Augen ein Produkt jeweils in einer fair gehandelten und einer konventionellen Variante. Nun sollen sie raten und ihre Einschätzung ggf. begründen. Die Spielleitung notiert die Ergebnisse. Bei der Auswertung können folgende Fragen eine Rolle spielen: Habe ich einen Unterschied geschmeckt? Warum lohnt sich der Kauf von fair gehandelten Produkten?



INTERNATIONALE
JUGENDARBEIT

verbindet! gestaltet! wirkt!

Kritischer Konsum



Weltverteilungsspiel

- Gruppengröße:** mind. 10 Personen
Zeit: ca. 1 Stunde
Material: Benötigt werden eine Weltkarte und Schilder für die verschiedenen Kontinente, Schokoladenstücke in Anzahl der Teilnehmer/-innen, Verteilungsschlüssel. Eine Vorlage gibt es z. B. auf www.jugendhandeltfair.de.
Ziel: Verteilung der Weltbevölkerung und der Einkommen auf den verschiedenen Kontinenten darstellbar und erlebbar machen; Einstieg in das Thema „Entwicklungsländer“

Beschreibung: Zurzeit leben mehr als 7,5 Milliarden Menschen auf der Erde. Davon leben rund 1 Milliarde Menschen in extremer Armut. Doch diese großen Zahlen sind sehr abstrakt und schwer vorstellbar.

Bei dem Weltverteilungsspiel wird in einem ersten Schritt die Weltbevölkerung von den Teilnehmer/-innen nachgestellt. Sie stellen entsprechend eines Verteilungsschlüssels mehrere Millionen Menschen dar und verteilen sich zunächst so auf die Kontinente, wie sie meinen, dass die Weltbevölkerung verteilt ist. Danach löst die Spielleitung auf und die Jugendlichen stellen sich entsprechend richtig auf. Als nächstes wird geschaut, wie viel jeder Kontinent zum gesamten „Welteinkommen“ beiträgt. Das Welteinkommen wird durch Schokoladenstücke dargestellt. Und zwar durch so viele, wie es auch Mitspieler/-innen gibt. Die Spielleitung verteilt die Schokoladenstücke entsprechend den aktuellen Verhältnissen des Welteinkommens und benennt dabei laut, welcher Kontinent wie viele Stücke erhält. Nachdem die gesamte Schokolade verteilt wurde, darf sie gegessen werden. Wichtig ist, im Anschluss die Spieleindrücke zu den festgestellten und selbst erlebten Ungleichheiten in der Verteilung des Welteinkommens zu reflektieren. Darüber hinaus ist es wichtig, nach Ursachen für die ungleiche Verteilung zu fragen und nach den Konsequenzen, die sich daraus ergeben.



INTERNATIONALE
JUGENDARBEIT

verbindet! gestaltet! wirkt!

Kritischer Konsum



CO₂-Emissionen ausrechnen

Gruppengröße: beliebig

Zeit: ca. 1 Stunde

Material: Benötigt werden Computer/Tablets/Smartphones.
Einen CO₂-Rechner stellt z. B. das Umweltbundesamt online zur Verfügung (www.uba.co2-rechner.de --> Mobilität).

Ziel: sich des CO₂-Ausstoßes durch Reisetätigkeit und des Wertes internationaler Begegnungen bewusst werden

Beschreibung: Internationale Begegnungen sind immer mit Reisetätigkeit verbunden und beeinträchtigen damit automatisch die Umwelt. Wie dies den ökologischen Fußabdruck beeinflusst, können die Jugendlichen ausrechnen. Jede Gruppe rechnet über einen CO₂-Rechner online aus, wie viele Tonnen CO₂-Ausstoß ihre Anreise verursacht hat, ob transkontinental per Flugzeug oder mit dem Bus aus dem Nachbarort. Anschließend werden die Ergebnisse vorgestellt. In der Auswertung kann gemeinsam überlegt werden, wie der Ausstoß kompensiert werden kann, aber auch, warum es sich für die Jugendbegegnung trotzdem lohnt, eine Reise und ihre Folgen für die Umwelt auf sich zu nehmen.

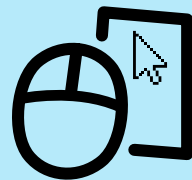


INTERNATIONALE
JUGENDARBEIT

verbindet! gestaltet! wirkt!



Digitale Jugendarbeit

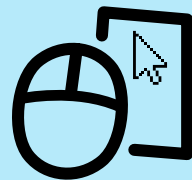


Name und Gegenstand

Gruppengröße:	5 – 25 Personen
Zeit:	je nach Gruppengröße 10 – 20 Minuten
Material:	Die Teilnehmenden sollen einen Gegenstand mitbringen, der ihnen besonders wichtig ist oder der etwas mit ihrem Hobby zu tun hat.
Ziel:	Kennenlernen, Namen lernen

Beschreibung: Der*die Sprachanimateur*in beginnt, indem er*sie den eigenen Namen nennt und den Gegenstand in die Kamera hält. Die nächste Person wiederholt den Namen und Gegenstand der vorherigen Person und nennt dann ihren eigenen Namen und den eigenen Gegenstand. Die dritte Person wiederholt Namen und Gegenstand der ersten und zweiten Person, bevor sie ihren eigenen Namen und Gegenstand benennt. Alternativ benennen die Personen lediglich den Namen und Gegenstand ihrer Vorgänger*innen.

Quelle: IJAB – Arbeitshilfe „Sprachanimation bei Online-Jugendbegegnungen“, Juli 2021

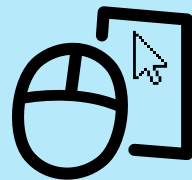


Gesichtsyoga

Gruppengröße:	variabel, bei großen Gruppen leitet nur ein Teil der TN die Übungen an
Zeit:	10 – 15 Minuten
Material:	keines
Ziel:	Energizer

Beschreibung: Der*die Sprachanimateur*in startet mit der Auswahl eines Gesichtsteils (z.B. den Ohren), das alle Teilnehmenden nun gleichzeitig massieren. Dabei wird zu Beginn der ausgewählte Gesichtsteil auf der Fremdsprache benannt und von allen Teilnehmenden wiederholt. Dann wählt die nächste Person, die in der Liste im Chat angegeben ist, einen anderen Gesichtsteil und benennt es. Die Teilnehmenden wiederholen den Begriff und massieren die Stelle. Dann wird weitergegeben, bis alle Teilnehmenden an der Reihe waren. Bei großen Gruppen können auch weitere Körperteile (z.B. Oberkörper, Arme, Hände etc.) für die Übung ausgewählt werden.

Quelle: IJAB – Arbeitshilfe „Sprachanimation bei Online-Jugendbegegnungen“, Juli 2021

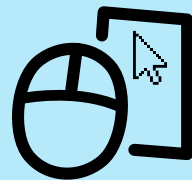


Actionbound

Gruppengröße:	variabel, ggf. in Kleingruppen aufteilen
Zeit:	variabel
Material:	Actionbound & Smartphones
Ziel:	Aufgaben gemeinsam lösen

Beschreibung: In Actionbound können Touren für Teilnehmende – sogenannte Bounds – angelegt werden. Das Ziel besteht darin, dass die Teilnehmenden festgelegte Orte aufsuchen, an denen es unterschiedliche Aufgaben zu lösen gilt. Die Leitungen haben im Vorfeld die Möglichkeit, die Aufgaben mit entsprechend gewünschten Schwerpunkten und Lerninhalten zu füllen. Bspw. müssen Quizze gelöst, Orte oder Gegenstände fotografiert, Videos gedreht oder QR-Codes gescannt werden. Wer mit Actionbound arbeiten möchte, muss sich online registrieren. Lernende wiederum müssen lediglich die App herunterladen (kostenfrei, sowohl für Android als auch iOS verfügbar) und können dann mit der Tour beginnen.

Quelle: IJAB: "MEET – JOIN – CONNECT! Digitale Tools für die Praxis Internationaler Jugendarbeit"; 2020



Video-Kette / Video-Challenges

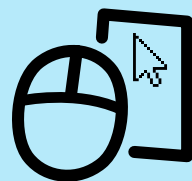
Gruppengröße:	variabel, TN sollten sich bereits etwas kennen
Zeit:	variabel
Material:	Smartphones
Ziel:	Kennenlernen

Beschreibung: Die Jugendlichen stellen sich gegenseitig Aufgaben, die in Form eines circa 10-sekündigen (lustigen) Videos gelöst werden sollen. Fragen können dabei sein: "Wie verbringst du deine Freizeit?", "Wie unterhältst du dich mit anderen Jugendlichen?", "Zeige eine Aktivität, die du in der jetzigen Zeit machst!". Anschließend wird das Wort übergeben "Und wie machst du das so, [nächste Person]?". Schließlich ergibt sich eine Videokette (nach dem Prinzip von Online-Challenges) - Wichtig ist der Hinweis an die Teilnehmer*innen, auf ihre Privatsphäre zu achten (private Umgebung, vertrauliches etc.). Hilfreich wäre es, die Videos in einem geschlossenen virtuellen Raum zu speichern, zum dem nur die Teilnehmer*innen Zugriff haben. Wenn die Karte voll ist, hat jede*r Zeit, zu erzählen, wo sie*er herkommt.

Quelle: Tandem – „Aktivitäten für Online-Begegnungen“

https://www.tandem-org.de/assets/files/Publikationen/2020/2020_06_10_aktivitaeten_online.pdf

Digitale Jugendarbeit



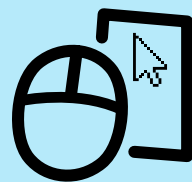
ABC

Gruppengröße:	variabel
Zeit:	variabel
Material:	Keines
Ziel:	Warm Up, Kennenlernen

Beschreibung: Die Teilnehmer*innen suchen nach Gegenständen für jeden einzelnen Buchstaben des Alphabets. Jede*r spielt für sich alleine oder in Gruppen. Der Gegenstand wird anschließend in die Kamera gehalten und somit allen gezeigt. Abwandlung: Der*die Moderator*in gibt einen Gegenstand vor, der geholt werden muss. Ziel ist es, den Gegenstand als erstes in die Kamera zu halten. Jede*r Teilnehmer*in, der*die den Gegenstand, dessen Bezeichnung (in der Zielsprache!) mit dem richtigen Anfangsbuchstaben bringt, erhält einen Punkt.

Quelle: Tandem – „Aktivitäten für Online-Begegnungen“

https://www.tandem-org.de/assets/files/Publikationen/2020/2020_06_10_aktivitaeten_online.pdf

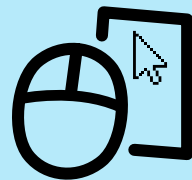


Stimmungsthermometer

Gruppengröße:	Mit jeder Anzahl möglich.
Zeit:	5 – 10 Minuten
Material:	Visualisierung (Download von Foto o.ä. oder Zeichnung)
Ziel:	Reflexion, Sprachanimation

Beschreibung: Diese kurze Methode dient dazu, ein kurzes Stimmungsbild einzufangen. Eine Person aus dem Team visualisiert (mit einem Dokument, einem Whiteboard, einem Miro-Board etc.) Stimmungs-Optionen in allen verwendeten Sprachen (z.B.: „müde“, „entspannt“, „enthusiastisch“, „verloren“, „gestresst“, „wütend“). Ein Screenshot kann der Dokumentation dienen. Die TN werden gebeten diejenige Option/ Stimmung zu markieren, die aktuell auf sie jeweils zutrifft. Anschließend sollen sie ihre Stimmung mit entsprechender Mimik (in der genutzten Videokonferenz) darstellen. Ein Screenshot in der Galerieansicht kann der Dokumentation dienen.

Quelle: <http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2020/10/3.-Stimmungsthermometer.pdf>

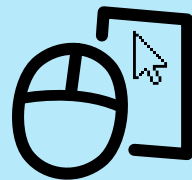


Wort-Memory

Gruppengröße:	10 – 30 Personen
Zeit:	10 – 15 Minuten
Material:	keines
Ziel:	Warm Up, Sprachanimation

Beschreibung: Das Wort-Memory kann online durchgeführt werden. Die Teilnehmenden sollten einen Computer nutzen die Galerie-Ansicht einschalten, so dass sich alle gegenseitig sehen. Zwei Freiwillige werden kurz in eine Breakout-Session geschickt. Alle anderen Teilnehmer*innen bilden bilinguale Paare. Jedes Paar einigt sich auf ein Wort (jede*r in ihrer*seiner Sprache). Anschließend holt der*die Spielleiterin die beiden Mitspieler*innen aus der Breakoutsession zurück. Diese Teilnehmer*innen müssen nun – wie im traditionellen Memory Wortpaare finden. Sie rufen dazu abwechselnd die Teilnehmenden beim Namen und die aufgerufenen Teilnehmer*innen müssen ihr Wort (in der jeweiligen Muttersprache) sagen.

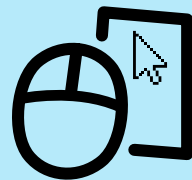
Quelle: <http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2021/02/Wo%CC%88rter-memory-.pdf>



Barcamp

Gruppengröße:	große Gruppen
Zeit:	variabel
Material:	Barcamp-Tools, Videokonferenz-Software, Dokumentations-Tools
Ziel:	Austausch, Diskussion

Beschreibung: Ein Barcamp (häufig auch BarCamp, Unkonferenz, Ad-hoc-Nicht-Konferenz) ist eine offene Tagung mit offenen Workshops, deren Inhalte und Ablauf von den Teilnehmenden zu Beginn der Tagung selbst entwickelt und im weiteren Verlauf gestaltet werden. Barcamps dienen dem inhaltlichen Austausch und der Diskussion, können teilweise aber auch bereits am Ende der Veranstaltung konkrete Ergebnisse vorweisen. Ein Barcamp gliedert sich in folgende Phasen: 1) Ankommen 2) Session-Planung 3) Sessions zu unterschiedlichen, von den Teilnehmenden selbst gewählten Themen + Dokumentation der Ergebnisse 4) gemeinsame Abschlussrunde. Ein Online-Barcamp kann entweder mit Hilfe von Barcamp-Tools (z.B. barcamps.eu) oder im Rahmen einer Videokonferenz (z.B. Zoom) und entsprechenden Dokumentationstools (z.B. miro, conceptboard etc.) durchgeführt werden.

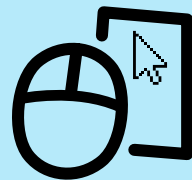


TRICIDER

Gruppengröße:	variabel
Zeit:	variabel
Material:	Keines
Ziel:	Brainstorming

Beschreibung: Mit *tricider* können Brainstormings durchgeführt, über Vorschläge abgestimmt oder Wissensstände abgefragt werden. *tricider* bietet die Möglichkeit in einer Gruppe online selbst gesetzte Vorschläge, Fragen oder Themen zu Ideen zu sammeln, abzustimmen und dadurch Lösungen zu finden bzw. Entscheidungen zu treffen. Dazu wird auf der Startseite ein Thema bzw. eine Fragestellung gesetzt und der Link per Mail oder Social Media (Twitter, Facebook, LinkedIn) an die abstimmenden Teilnehmenden verschickt. Alle Teilnehmenden können Antworten schreiben, sammeln, ergänzen, kommentieren – auch multimedial mit Bildern, Dokumenten, Videos und Links. *tricider* ist ein Start-up Unternehmen mit Sitz in Deutschland <https://tricider.com>

Quelle: IJAB: "MEET – JOIN – CONNECT! Digitale Tools für die Praxis Internationaler Jugendarbeit"; 2020



Hausführung

Gruppengröße:	2 – 15 Personen
Zeit:	Je nach Gruppengröße ca. 10 – 30 Minuten
Material:	Smartphones, Blatt Papier und Stifte
Ziel:	Spracherwerb, Orientierung, Kennenlernen

Beschreibung: Zu Beginn der Aktivität lernen die TN Richtungsanweisungen in den verschiedenen Sprachen: „links“, „rechts“, „stopp“, „vorwärts“, „nach oben“ oder „nach unten“, „Achtung“. Hilfreich ist, wenn das Team die Anweisungen in den verwendeten Sprachen visualisiert. Es könnte auch nützlich sein, die Teilnehmenden auf Sätze wie „Was ist das?“, „Es ist ein/ein ...“ in jeder Sprache vorzubereiten. Die Teilnehmenden bilden interkulturelle Paare. In jedem Paar wird eine Person führen und die andere den Anweisungen folgen. Die führende Person gibt der folgenden Person Anweisungen in ihrer Muttersprache, um den Raum, der die folgende Person umgibt, zu erkunden. Die Teilnehmenden sollten am besten ihre Smartphones benutzen, da sie sich viel umher bewegen müssen. Während der Erkundung kann die führende Person auch nach einigen Objekten fragen, die sie sehen können, indem sie sagt: „Was ist das?“ Die andere Person antwortet in ihrer eigenen Sprache. Nach einigen Minuten wechseln sie die Rollen und wiederholen den gleichen Vorgang.

Impressum

Herausgeber:

Arbeitsstelle für Jugendseelsorge der Deutschen
Bischöfskonferenz (afj)
Carl-Mosterts-Platz 1, 40477 Düsseldorf
E-Mail: info@afj.de

Bund der Deutschen Katholischen Jugend (BDKJ)
Carl-Mosterts-Platz 1, 40477 Düsseldorf
E-Mail: info@bdkj.de

Jugendhaus Düsseldorf e. V. (JHD)
Carl-Mosterts-Platz 1, 40477 Düsseldorf
E-Mail: jhd@jugendhaus-duesseldorf.de

Redaktion:

Isabella Kucklinski, Elisabeth Lüdeking, Marie Schwinning

Satz:

Sebastian Stark (nextpirit.design)

November 2021 © afj/BDKJ/JHD



Gefördert vom:

