Team-

Spiele

Projektphase:

Start und fortlaufend

Für wen?

Jugendliche ab ca. 13 Jahren, unterschiedliche Gruppengrößen

Kurzbeschreibung:

Ein wichtiger Faktor bei der Arbeit mit Jugendlichen ist das Erlernen sozialer Fähigkeiten. Das effektivste Mittel sind gut gewählte Spiele, die der Festigung der Beziehungen in der Gruppe und zur Bewusstmachung einer eigenen Identität – des eigenen ICHS, seiner starken und schwachen Seiten, und gleichzeitig zur Bewusstmachung des eigenen Platzes in der Gruppe und insgesamt in der Gesellschaft dienen. Diese Spiele sind eine sichere Methode, mit der der Einzelne Teamarbeit, gegenseitige Toleranz und Empathie erlernt.

Material:

Einfache Dinge wie Wolle, ein Geldstück, Spaghetti und Marshmellows, Papier und Stifte; viele Spiele funktionieren auch ohne Material;

Durchführung:

a) Spende ein Herz
Teilnehmeranzahl: beliebig
Hilfsmittel: Blatt Papier, Filzstifte
Verlauf: Die Teilnehmer werden in kleinere Gruppen aufgeteilt, jeder erhält ein Blatt Papier, auf dem verschiedene Typen von Menschen beschrieben sind (z. B. Mutter im Mutterschaftsurlaub, eine Prostituierte, ein Angehöriger der Roma-Minderheit, ein drogenabhängiger Mann, ein Wissenschaftler, der ein Heilmittel für Krebs gefunden hat, usw. - es kann deren Alter angegeben werden, der Bildungsstand und andere Angaben, die der Orientierung in ihrem Schicksal dienen.

Jede Gruppe ist ein Team von Ärzten, das entscheiden muss, wem sie ein Herz spenden - sie haben nur ein einziges. Nachdem sie ihre Entscheidung getroffen haben, werden alle Gruppen in einer vereinigt, und jetzt müssen sich alle gemeinsam einigen. Während der Diskussion wird beobachtet, wer sich wie einbringt. Es wird nachgefragt, warum gerade diese Person gewählt wurde, und es werden die Behauptungen

angezweifelt.

b) Blinde Schlange
Teilnehmeranzahl: Gruppen von 5-7 Personen
Hilfsmittel: Kopftücher
Verlauf: Eine(r) spielt die Schlange. Alle müssen sich die Augen verbinden, alle außer dem ersten Teilnehmer, der die ganze Gruppe navigieren wird. Es wird eine sichere, aber nicht zu einfache Strecke gewählt, die die Schlange kriechen muss.

c) Spaghetti-Turm
Teilnehmeranzahl: beliebig
Hilfsmittel: Spaghetti, Marshmellows
Verlauf: Die Teilnehmer werden in kleine Gruppen geteilt (3-7). Jede Gruppe erhält einen Beutel Marshmellows und 50 Stück Spaghetti. Sie haben ca. 30 Minuten Zeit, aus den Spaghetti den höchsten Turm zu bauen, der nach diesem Zeitlimit noch mindestens 2 Minuten stehenbleiben muss. Es gewinnt der höchste Turm.

3) Erlebnisaktivitäten
Den Einzelnen erreichen wir am besten in Form von Erlebnissen. Es handelt sich um eine Methode, die die ganze Persönlichkeit des Menschen einbezieht. Es werden Kenntnisse, Fähigkeiten und Haltungen entwickelt. Mit Hilfe von Erlebnis-Pädagogik festigt der Einzelne seine Kommunikationsfähigkeiten und seine Beziehungen in der Gruppe. Die Aktivitäten werden nach den Hilfsmitteln ausgewählt, die vor Ort verfügbar sind.

Beispiele:
- gemeinsames Kochen
- Ausflug in die Natur
- Abseilen
- Geocaching

Weiterlesen:

http://www.psl.cz/projekt-klicovy-rok/tymoveprojekty/docs/handouty_2013_final.pdf

- Start: Gruppe bilden, Partner kennen lernen
  - Kennenlernspiele
  - Teamspiele
- Wie steigt man in das Thema Stadtentwicklung ein?
  - Mental Maps
  - Gruppendiskussion mit Stadtplan
  - Netzstadtspiel

- Stadtteil erkunden
  - Geocaching
  - Fotosafari
  - Stadtrundgang
  - Interaktives Stadtteilspiel
- Ergebnisse festhalten
  - Diskussion mit Stichwortzetteln
  - Mindmap
  - Pro- und Kontra-Debatte
  - Brainstorming
- Ergebnisse zeigen
  - Poster
  - Präsentation
  - Gespräch
  - World Café
  - Aktive Medienarbeit
  - Wherigo