



Methodensammlung für den Schülerinnen- und SchülerHaushalt

Liebe Begleitpersonen des Schülerinnen- und SchülerHaushalts,

in diesem Dokument haben wir euch einige Energizer, Spiele und Methoden zusammengefasst, die wir in den Workshops verwenden und die ihr für eure Planungsteamtreffen anwenden könnt. Sie sind unterteilt in:

- 1.) Kennlernspiele
- 2.) Energizer
- 3.) Tranquilizer (Spiele/Methoden zum Runterkommen)
- 4.) Teambuildingmethoden
- 5.) Feedbackmethoden

Dabei haben wir gekennzeichnet, ob wir die Methoden für Grundschülerinnen und -schüler (GS) oder weiterführende Schülerinnen und Schüler (WS) empfehlen, was ihr dafür braucht und wieviel Zeit sie ungefähr in Anspruch nehmen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

1.) Kennenlernen

Namensrekord GS

Ziel: Lernen der Namen und Schaffen von einem Gruppengefühl

Materialien: Stoppuhr (Handy)

Zeit: < 5 min

Alle stellen sich in einen Kreis und sagen einmal hintereinander ihren Namen (die Kinder erinnern, ihre Namen laut genug zu sagen). Anschließend wird das Ganze wiederholt, diesmal mit dem Ziel, das Ganze so schnell wie möglich zu machen. Alle sagen dabei nur ihren eigenen Namen. Die Spielleitung stoppt die Zeit. Am besten, man macht es zwei, drei Mal hintereinander und motiviert die Gruppe den eigenen Rekord zu brechen.

Der schnelle Ball GS & WS

Ziel: Namen lernen

Materialien: Ein Tennisball, Stoppuhr (Handy)

**Deine Schule,
deine Entscheidung!**



Zeit: ca. 5 min

Der Tennisball wird einmal im Kreis rumgeworfen. Beim Weiterwerfen sagt jede Person ihren Namen. Wenn alle den Ball einmal hatten und ihren Namen gesagt haben, wird der Ball wieder rumgeworfen – diesmal sagt man immer den Namen der Person, zu der man den Ball wirft. Man kann das ein, zwei Runden machen.

Dann gibt die Spielleitung der Gruppe den Auftrag, den Ball so schnell wie möglich durch alle Hände laufen zu lassen und stoppt dafür die Zeit. Die Spielleitung kann die Teilnehmenden vorher befragen, in welcher Durchlaufzeit sie meinen, es zu schaffen, oder gleich eine Zielvorgabe formulieren. Man kann vorher festlegen, ob durcheinander oder reihum geworfen wird.

Alle, die... GS (vom Prinzip wie Obstsalat)

Ziel: Kennenlernen und Bewegung

Materialien: Stühle

Zeit: 5–10 min

Alle Kinder sitzen in einem Stuhlkreis, wobei sich ein Stuhl zu wenig im Kreis befindet und ein Kind in der Mitte steht. Die Person in der Mitte sagt an: „Alle, die ...“ und eine Eigenschaft oder eine Vorliebe (bspw. „Alle, die heute mit dem Bus hergekommen sind“ oder „Alle, die ein Haustier haben“). Alle, auf die die Aussage zutrifft, müssen nun aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Regel: Man darf sich nicht auf den Nachbarstuhl oder den alten Platz zurücksetzen. Wenn alle einen neuen Platz haben, wird ein Kind in der Mitte übrigbleiben, dieses eröffnet die neue Runde mit „Alle, die ...“.

Soziometrische Aufstellung GS

Ziel: Kennenlernen, (non-verbal) kommunizieren

Materialien: nichts, außer Platz in der Länge

Zeit: 5–15 min

(je nach Menge und Schwierigkeit der Aufgaben und Größe der Gruppe)

Bei der soziometrischen Aufstellung geht es darum, dass die Kinder sich kennenlernen und das erste Mal miteinander arbeiten. Es wird sich eine Linie durch den Raum gedacht, entlang welcher sich die Kinder sortieren müssen. Dies kann mit oder ohne Sprechen erfolgen. Vor

**Deine Schule,
deine Entscheidung!**



jede Runde muss angesagt werden, was sich an Start- und Endpunkt der Linie befindet und ob gesprochen werden darf oder nicht.

Wichtig hierbei: Die Moderation sollte sich zurückhalten und den Kindern die Möglichkeit geben, miteinander in den Kontakt zu kommen.

Beispiele für eine Sortierung:

- Anfangsbuchstabe des Vornamens
- Alter
- Klassenstufe
- Geburtsmonat
- Größe (ohne Sprechen)
- Länge der Socken (ohne Sprechen)
- Hausnummer
- Farbe des Oberteils (von hell nach dunkel)

Ressourcenquiz GS & WS

Ziel: Kennenlernen

Materialien: Zettel und Stifte

Zeit: 10–15 min

Beim Ressourcenquiz geht es darum, dass die Gruppe sich besser kennenlernt. Dabei teilen sich alle in kleinere Gruppen und jede Gruppe bekommt einen Zettel und Stift – idealerweise sind die Zettel laminiert, dann können die Zettel mehrmals verwendet werden. Jetzt geht es ans Schätzen: Wer ist eigentlich hier? Wer kann was? Wer hat was? Eine Person stellt eine Frage – z.B.: wie viele Geschwister hat die Gesamtgruppe insgesamt? Es geht darum zu schätzen, wie viele Geschwister im Raum stehen würden, wenn alle aus der Gruppe ihre Geschwister mitbringen würden. Dafür schreibt jede Gruppe die Anzahl der Geschwister aus der eigenen Gruppe auf ihren Zettel auf und dann die geschätzte Zahl der Gesamtgruppe. Dann zeigen alle ihre Antworten und es wird durchgezählt, auf wie viele Geschwister die Gruppe kommt. Andere möglichen Fragen sind:

- Wie viele Haustiere hat die Gruppe insgesamt?
- Wie viele verschiedene Postleitzahlen gibt es in der Gruppe?
- Wie viele Buslinien benutzt die Gruppe auf dem Weg zur Schule?

**Deine Schule,
deine Entscheidung!**



- Wie viele schwarze Socken trägt die Gruppe gerade?
- Welche Zahl kommt heraus, wenn man alle Hausnummern aus der Gruppe zusammenrechnet?
- Wie viele Lehrkräfte hatte die Gruppe schon an der aktuellen Schule?

Achtung: Es sollte sensibel mit mentalen Kapazitäten und finanziellen Ressourcen einzelner Menschen umgegangen werden. Fragen nach der Anzahl von Autos in den Familien, Anzahl der Urlaubsreisen oder Anzahl der Sportgruppen u.ä. sollten vermieden werden.

2.) Energizer

Kissenrennen GS

Ziel: Auflockerung, Spaß, Adrenalin-Faktor
(kann Kinder ggf. sehr aufputschen)

Materialien: 2 Kissen oder weiche Bälle

Zeit: ca. 5 min

Alle stellen oder setzen sich in einen Kreis. Die Spielleitung zählt die Gruppe ab 1,2,1,2... sodass es am Ende zwei Gruppen gibt. Achtung: Die Anzahl der Spieler*innen muss gerade sein. Falls nicht, kann die Spielleitung mitspielen. Aus jeder Gruppe bekommt ein Kind ein Kissen (oder Ball), sodass die Kissen im gleichen Abstand gegenüber voneinander sind. Auf das Startsignal müssen beide das Kissen im Uhrzeigersinn weitergeben – und zwar immer an die übernächste Person. Das Kissen darf dabei nicht geworfen werden! Ziel ist es, das Kissen der anderen Gruppe einzuholen. Die Spielleitung kann ggf. die Anweisungen „Richtungswechsel“ reingeben. Dann wird die Jagd gegen den Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Evolution GS

Ziel: Auflockerung, Spaß, Interaktionen mit anderen

Materialien: nichts

Zeit: ca. 5 min

Hier vollzieht sich der Lauf der Evolution über die Weiterentwicklung von Amöbe - Frosch - Huhn - Affe - Mensch.

**Deine Schule,
deine Entscheidung!**



Am Anfang sind alle Amöben und gehen kreuz und quer herum mit Armbewegungen im Stil der Brustschwimmer und sagen fortwährend "Amöbel!". Alle suchen sich eine Person und spielen Schere-Stein-Papier. Die verlierende Person bleibt eine Amöbe und sucht weiter nach einer zweiten Amöbe zum Spielen. Wer gewinnt, schreitet eine Stufe höher in der Evolution und wird zum Frosch: In die Knie gehen und quakend hüpfen. Nun muss man zum Spielen einen zweiten Frosch finden, denn man darf immer nur gegen das Tier spielen, das auf derselben Stufe der Evolution ist, wie man selbst. Wer von den beiden Fröschen gewinnt, wird zum Huhn: Gackern und mit den Armen wackeln. Wer verliert, steigt wieder eine Stufe in der Evolution hinab. Das Huhn sucht sich ein anderes Huhn. Beim Sieg wird dieses zum Affen und ist als solcher gut erkennbar durch sein äffisches Verhalten. Wer als Affe gewinnt, wird ein Mensch. Wer ein Mensch geworden ist, kann sich hinsetzen. Das Spiel endet, wenn niemand mehr ein ihm gleiches Wesen treffen kann.

Vor Beginn des Spiels sollten alle Figuren zur Einprägung nochmal gemeinsam gemacht werden.

Einfachere Variante: Beim Verlieren bleibt man auf derselben Evolutionsstufe.

Ninja GS & WS

Ziel: Auflockerung, Spaß, Ninja-Bewegungen üben :)

Materialien: nichts, außer genug Platz

Zeit: ca. 5–10 min, je nach Größe der Gruppe
(eignet sich nicht für sehr große Gruppen)

Am Anfang steht die Gruppe in einem engen Kreis, ein Arm in der Mitte. Dann rufen alle gemeinsam Nin-Ja! Bei „ja“ springen alle (ninja-like) auseinander und bleiben in der Position stehen, in der sie gelandet sind. Das Ziel ist es nun, die Hände der anderen abzuschlagen. Dabei geht es immer reihum. Wenn man an der Reihe ist, darf man eine Bewegung machen, um die Hand von einer beliebigen Person abzuschlagen. Alle anderen dürfen sich nicht bewegen – nur, um auszuweichen, und erst dann, wenn die Person, die dran ist, sich bewegt. Man kann dabei auch springen oder sich sonst wie kreativ bewegen, aber es muss immer in einer flüssigen Bewegung passieren. Ist eine Hand abgeschlagen worden, muss man sie hinter den Rücken nehmen und darf diese nicht mehr benutzen. Sind beide Hände abgeschlagen worden, ist man raus. Gewonnen hat, wer als letztes übrigbleibt.

**Deine Schule,
deine Entscheidung!**



(Man darf sich während des Spiels beliebig durch den Raum bewegen; die Reihenfolge, wer nach wem dran ist, bleibt aber bestehen).

Kotzendes Känguru GW & WS

Ziel: Auflockerung, Spaß

Materialien: nichts

Zeit: ca. 10 min

Die Gruppe steht im Kreis und eine Person steht in der Mitte. Diese Person zeigt auf eine Person im Kreis und gibt eine Figur vor. Die Person muss die vorgegebene Figur dann möglichst schnell mit den Personen, welche links und rechts neben ihr stehen, korrekt pantomimisch (mit Geräuschen). Wenn die Geschwindigkeit und die Ausführung in Ordnung waren, zeigt die Person in der Mitte erneut auf jemanden. Falls nicht, so kommt die Person, die den Fehler zu verantworten hat, in die Mitte.

Figuren:

- Kotzendes Känguru: Die mittlere Person formt einen „Eimer“ mit ihren Händen, die zwei Personen daneben spucken pantomimisch rein.
- Waschmaschine: Die zwei äußeren Personen formen gemeinsam einen Kreis mit ihren Händen und die Person in der Mitte dreht den Kopf wild durch den Kreis.
- Mixer: Die mittlere Person berührt jeweils mit dem Zeigefinger den Kopf der zwei äußeren Personen und diese drehen sich dazu.
- Esel: Alle drei Personen bleiben ruhig stehen und schauen mürrisch.
- Toaster: Die beiden äußeren Personen strecken beide Arme zu der Person in der Mitte aus und formen die Schlitze des Toasters, die mittlere Person ist der Toast und springt auf und ab
- Dönerbude: Die Person in der Mitte ist der Dönerspieß und dreht sich um die eigene Achse, die äußeren Personen schaben Streifen aus dem Döner
- Eigene Ideen der Teilnehmenden...





Baum-Mensch-CO2 (Alternative zu Ritter-Drache-Prinzessin) GS & WS

Ziel: Bewegung, Motivieren, Teamwork

Materialien: nichts

Zeit: sehr flexibel, mind. 10 min

Das Spiel basiert auf dem Prinzip von Schere – Stein – Papier. Der Mensch gewinnt gegen den Baum (durch Abholzung), der Baum gewinnt gegen das CO2 (durch Bindung) und das CO2 gewinnt gegen den Menschen (durch den Klimawandel). Für jedes der drei gibt es eine Bewegung oder ein Symbol, das zu Beginn einmal vorgestellt wird. Ihr bildet zwei Teams, die jeweils eine Grundlinie haben, ca. 20 Meter voneinander entfernt. Jedes Team entscheidet sich für eins der drei Symbole, das es dem anderen Team zeigen wird. Dann treffen sich beide Teams aufgereiht an der Mittellinie.

Auf ein vereinbartes Signal hin zeigen beide Teams gleichzeitig das ausgewählte Symbol, bzw. machen die Bewegung. Das Team, das die Runde verliert, muss nun zur eigenen Grundlinie zurück rennen. Das Gewinner-Team rennt dem anderen Team hinterher und versucht, so viele Personen wie möglich zu fangen, die dann Mitglied ihres Teams werden. (Machen beide das gleiche Symbol, passiert nichts und beide Teams entscheiden sich erneut für ein Symbol).

Ihr könnt spielen, bis ein Team alle Mitglieder des anderen Teams gefangen hat oder solange es Spaß macht.

Vorschläge für die Symbole (Alternativ könnt ihr euch in der Gruppe eigene überlegen):

- Der Mensch sägt mit einer Kettensäge den Baum ab (Bewegung und Geräusch).
- Der Baum schwingt seine Arme über dem Kopf hin und her, wie Äste und Blätter im Wind.
- Das CO2 steigt in die Atmosphäre und macht dafür einen Sternensprung mit gestreckten Armen und Beinen in die Luft.

Alternativ kann man auch die Variante Ritter – Drache – Prinzessin spielen. Dann werden die jeweiligen Symbole/Bewegungen einfach angepasst.

**Deine Schule,
deine Entscheidung!**



Whiskeymixer GS & WS

Ziel: Auflockerung, Bewegung, Spaß

Materialien: nichts

Zeit: ca. 10 min

Alle stellen sich in einen Kreis (man braucht Platz, um außen um den Kreis herumlaufen zu können). Im Uhrzeigersinn wird ein Signal weitergegeben – das Wort ‚Whiskeymixer‘. Alle wiederholen das Wort und geben es immer weiter, bis eine Person das Signal stoppt, indem sie/er die Arme hebt und ‚Messwechsel‘ sagt. Dann geht es gegen den Uhrzeigersinn weiter, diesmal mit dem Wort ‚Wachsmaske‘. Immer, wenn man an der Reihe ist, kann man aussuchen, das Signal weiterzugeben oder die Richtung zu ändern (es empfiehlt sich an dieser Stelle eine Proberunde zu machen, damit die Wörter sich einprägen). Der Clou: Beim Aussprechen der Worte kommt es sehr oft zu lustigen Versprechern und alle, die lachen müssen, müssen einmal außen um den Kreis herumlaufen und sich dann wieder an ihren Platz stellen. Das gilt für alle, egal, ob man gerade dran ist oder nicht.

3.) Tranquilizer (Spiele/Methoden zum Runterkommen)

Stille Minute/Blättern GS

Ziel: Konzentration und sich wieder sammeln; gut, wenn Kinder sehr aufgedreht sind.

Materialien: Stoppuhr, ggf. ein Buch

Zeit: 2–3 min

Stille Minute: Alle schließen die Augen und halten die Augen so lange geschlossen, bis sie glauben, dass eine Minute rum ist. Es wird gewartet, bis alle ihre Augen wieder aufhaben. Bis dahin darf nicht gesprochen werden. Wer die Methode anleitet, achtet dabei auf die Zeit: Am besten Stoppuhr benutzen, da ein Timer ein Signal gibt und das Spiel unterbricht. Die Kinder wollen in der Regel wissen, wie sie jeweils geschätzt haben. Man kann ihnen dafür bspw. die laufende Stoppuhr zeigen, wenn sie ihre Augen öffnen. Hinweis: Die Diskussion danach wer wie lange gebraucht hat, kann die Kinder wieder aufputschen.

**Deine Schule,
deine Entscheidung!**



Blättern: Man lässt einen Timer ablaufen (1-2 Minuten) und blättert in dieser Zeit geräuschvoll die Seiten eines Buches um. Die Kinder müssen die Augen geschlossen halten und mitzählen, wie viele Seiten in der Zeit umgeblättert wurden.

Die stumme Dirigentin GS

Ziel: Bewegung, Konzentration zurückerlangen

Materialien: nichts

Zeit: ca. 5 min

Alle Kinder stehen in einem großen Kreis - es sollte etwas Platz sein, damit sich alle gut bewegen können. Ein Kind wird ausgewählt und wartet vor der Tür, während die anderen Kinder eine(n) stumme(n) Dirigentin/Dirigenten bestimmen. Diese(r) hat die Aufgabe Bewegungen vorzumachen, die alle anderen Kinder im Kreis nachmachen. Das Kind vor der Tür wird wieder in den Raum geholt und stellt sich in die Mitte des Kreises. Es hat zwei Versuche herauszufinden, wer die Gruppe mit Bewegungen dirigiert. Entscheidend ist, dass alle Kinder im Kreis die Dirigentin/den Dirigenten nur heimlich beobachten und nicht sofort mit ihren Blicken verraten, wer die Bewegungen vormacht. Die Dirigentin/der Dirigent versucht ebenfalls ihre/seine Bewegungen nur dann zu ändern, wenn das ratende Kind in der Mitte nicht hinsieht.

Die unendliche Linie GS

Ziel: Konzentration und gemeinsam Entscheidungen treffen

Materialien: Blankozettel und Stifte

Zeit: ca. 10 min

Eignet sich für kleine Gruppen von 4-6 Personen. Jede Gruppe sitzt an einem Tisch und bekommt ein DIN A4 Blatt und pro Person einen Stift. Jede Person sollte an einer Seite des Blattes sitzen und das Blatt mit dem Stift gut erreichen können. Alle aus der Gruppe fangen gleichzeitig an, auf dem Blatt eine Linie zu malen, ohne den Stift abzusetzen. Es wird so lange gemalt, bis eine Person nicht mehr weiter malen kann - das heißt, wenn sich eine Linie zu kreuzen droht. Es dürfen sich weder die eigenen Linien noch andere Linien kreuzen. Kommt eine Person nicht mehr weiter sagt diese „Stopp“, alle hören auf zu malen, das Blatt wird um eine Ecke weitergedreht (45°) und alle fangen wieder an zu malen. Während des Malens darf nicht gesprochen werden, nach einem Stopp jedoch schon. Ziel des Spiels ist es, das Blatt so

**Deine Schule,
deine Entscheidung!**



viel wie möglich mit Linien auszufüllen. Beendet wird das Spiel, wenn das Blatt einmal vollständig gedreht wurde.

4.) Teambuildingmethoden

Porträts zeichnen GS & WS

Ziel: Stimmung auflockern, Schaffen lustiger Gruppenmomente. Klappt für alle Zielgruppen, geht sehr schnell und einfach.

Materialien: Zettel und Stift

Zeit: < 5 min

Alle tun sich in Paaren zusammen und haben eine Minute Zeit sich gegenseitig zu zeichnen. Dabei darf man allerdings nur die Person anschauen, nicht auf das Blatt! Alle starten gemeinsam. Wenn die Minute rum ist, können alle ihre Porträts vorstellen. Alternativ kann man alle Porträts einsammeln und die Gruppe raten lassen, wer sich hinter dem Bild verbirgt. Man kann die Bilder anschließend aufhängen, als schöne Erinnerung und „Sichtbarmachen“ der Gruppe (z.B. als Planungsteam-Galerie :)

Wo ist Helena? GS & WS

Ziel: Spaß, Bewegung, Teamarbeit in der (großen) Gruppe

Materialien: Ein Kuscheltier o.ä.

Zeit: 10–20 min (sehr unterschiedlich, je nachdem wie schnell es klappt.
Es lässt sich gut mehrere Runden spielen).

Bei „Wo ist Helena?“ ist eine Person die Spielleitung und hat Helena bei sich. Helena kann ein beliebiger Gegenstand sein, es eignet sich zum Beispiel ein Kuscheltier. Der Rest der Gruppe steht an einer (imaginären) Linie und die Spielleitung steht ihnen mit etwas Abstand gegenüber. Ziel ist es, dass die Gruppe Helena bekommt und sich zusammen mit Helena hinter die Linie bringt, ohne dabei erwischt zu werden – nur so haben sie Helena gerettet. Die Gruppe darf sich nur nach vorne bewegen, wenn die Spielleitung sich um die eigene Achse dreht und dabei fragt „Wo ist Helena“. Sobald die Spielleitung wieder guckt, darf sich die Gruppe nicht mehr bewegen. Das kann erschwert werden, indem es die Regel gibt, dass jede Person, die sich bewegt, sobald die Spielleitung wieder guckt und von der Spielleitung erwischt wird,

**Deine Schule,
deine Entscheidung!**



zurück an die Linie muss. Außerdem darf die Gruppe sich während des Spiels nicht unterhalten.

Helena steht vor der Spielleitung und kann deswegen einfach genommen werden. Sobald Helena nicht mehr vor der Spielleitung steht, muss diese erraten, wer Helena in der Hand hat. Sie darf allerdings nur eine Person fragen und muss hinter der Linie bleiben. Die Gruppe darf Helena hinter dem Rücken verstecken, wenn aber eine Person gefragt wird, ob sie Helena hat, müssen die Hände gezeigt werden. Wenn die Spielleitung errät, wer Helena in der Hand hat, muss die ganze Gruppe wieder von vorne beginnen. Auch auf dem Weg zurück zur Linie darf die Gruppe nur laufen, wenn die Spielleitung nicht guckt. Erst, wenn die gesamte Gruppe und Helena unentdeckt wieder hinter der Linie sind, haben sie das Spiel gewonnen. Bei älteren oder erfahrenen Gruppen kann es die Regel geben, dass sie beim Zurückgehen rückwärtslaufen müssen.

Nach ein oder zwei Durchgängen ist es oft sinnvoll, der Gruppe anzubieten, dass sie sich beraten können, wie sie es strategisch anstellen. Für ein Erfolgserlebnis ist es wichtig, dass die Gruppe es mindestens einmal schafft, Helena zu retten.

Gläserrennen WS

Ziel: Kooperation

Materialien: zwei Gläser mit Wasser, Timer (Handy)

Zeit: < 5 min

Basiert auf dem Spielprinzip des Kissenrennens (s.o.). Statt Kissen, werden hierbei allerdings volle Wassergläser innerhalb des Teams weitergegeben. Auch hier versucht das eine Glas das andere einzuholen, ABER dabei ist es vor allem wichtig, dass möglichst wenig Wasser dabei verschüttet wird. Die Spielleitung lässt einen Timer runterlaufen (2–3 min). Das Team, in dessen Glas nach Ablauf der Zeit noch mehr Wasser ist, hat gewonnen.

(Sollte es ein Team schaffen, das andere Glas vor Ablauf der Zeit einzuholen, hätte es auch gewonnen).

Das Eddingspiel WS & GS

Ziel: Konzentration und Energie, schafft Achtsamkeit und ein Gruppengefühl

Materialien: pro Person ein Edding

**Deine Schule,
deine Entscheidung!**



Zeit: ca. 5-10 min (je nachdem wie schnell es klappt)

Bei dem Eddingspiel stellt sich die gesamte Gruppe entweder in einem Kreis oder in einer Reihe auf. Zwischen jeweils zwei Gruppenmitgliedern werden Eddings verteilt, die die gesamte Gruppe verbinden, sodass Gruppenmitglieder und Eddings abwechselnd in einer Reihe sind. Bei einem Kreis sind alle verbunden, während bei einer Reihe die beiden äußeren Personen jeweils eine freie Hand haben. Die Eddings dürfen nicht mit der ganzen Hand oder mehreren Fingern festgehalten werden, sondern müssen mit einem Finger gehalten werden. Sobald alle Eddings verteilt sind, fängt die Gruppe an sich zu bewegen. Wenn alle in einem Kreis stehen, ist das Ziel, dass alle zweimal im Kreis gehen. Bilden alle eine Reihe, ist das Ziel als Reihe bis zu einem bestimmten Punkt zu laufen. Dabei können kleine Hindernisse wie Decken oder Kisten das Ganze erschweren. Die Gruppe muss ihr Ziel erreichen - ohne, dass die Eddings runterfallen.

Für sehr junge Kinder eher zu schwierig.

Die Türme WS

Ziel: Kooperation, Zusammenarbeit, gutes Kommunizieren

Materialien: eine Bauanleitung, Bauklötze, LEGO-Steine o.ä.

Zeit: ca. 15 min

Die Gruppe wird in mehrere Kleinteams aufgeteilt (jeweils ca. 2-4 Personen). Alle Teams bekommen die gleiche Anzahl an Bauklötzen/LEGO-Steinen in verschiedenen Farben und Formen und bekommen die Aufgabe den gleichen Turm zu bauen. Allerdings hat nur ein Team die Bauanleitung und die Teams sehen sich dabei nicht. Es darf miteinander gesprochen und kommuniziert werden, aber die Teams dürfen dabei nicht bei den anderen abgucken. Das Ziel ist es, dass am Ende alle Teams den gleichen Turm vor sich stehen haben.

5.) Feedbackmethoden

Zielscheiben-Feedback GS (§ WS)

Ziel: niedrigschwelliges Feedback, das automatisch visualisiert ist

Materialien: Flip oder Plakat, Klebpunkte (alternativ Stifte)





Zeit: ca. 5 min

Auf einem Flip (oder Plakat) wird eine große Zielscheibe gemalt und eine Frage oder Aussage drübergeschrieben (z.B. Mir hat es heute Spaß gemacht). Alle Teilnehmenden bekommen dann einen Klebepunkt. Je mehr sie der Aussage zustimmen, desto näher am Ziel machen sie ihren Punkt (alternativ können sie ein Kreuz mit einem Stift machen). Man kann mehrere Zielscheiben mit unterschiedlichen Fragen vorbereiten oder eine Zielscheibe mit einem Kreuz teilen, sodass es vier Felder gibt, in die unterschiedliche Fragen geschrieben werden können.

Schneeball GS & WS

Ziel: anonymisiertes Feedback, kurzweilig und lustig
(Kinder müssen schreiben können)

Materialien: Zettel und Stifte

Zeit: ca. 10 min (sehr variable)

Die Teilnehmenden bekommen eine Frage (z. B.: Was hat dir heute am besten gefallen? oder Was hättest du dir noch gewünscht?) und sollen ihre Antwort auf einen Zettel schreiben. Wenn alle fertig sind, knüllen alle ihren Zettel zum Ball zusammen und fangen an sie durch den Raum zu werfen, wie bei einer Schneeballschlacht. Solange, bis die Spielleitung Stopp ruft und sich alle einen der „Schneebälle“ nehmen und ihn wieder auseinanderfalten. Nun können alle die Antwort von einer anderen Person lesen. Anschließend können alle eine weitere Antwort darunterschreiben und es wird eine weitere Runde Schneeballschlacht gespielt. Alternativ kann auch schon eine neue Frage reingegeben werden (dann sollte man am besten einen Strich unter die erste Antwort machen). Man kann es mehrere Runden spielen. Nach jeder Frage können alle, die möchte, laut von ihrem Zettel vorlesen. Dafür kann man die Teilnehmenden fragen: Bei wem steht eine Antwort, die euch überrascht hat/die ihr besonders schön findet/die ihr teilt oder nicht teilt usw.

Die Methode macht Spaß und eignet sich auch für schüchterne Menschen, da es anonymisiert ist und man nicht die eigenen Antworten vor der Gruppe teilen muss.

**Deine Schule,
deine Entscheidung!**



5-Finger-Methode WS

Variante I – Mündliches Feedback

Ziel: differenziertes Feedback, kann Diskussionen anregen,
erfordert Sprechen vor der Gruppe

Materialien: nichts

Zeit: ca. 10 min (je nach Größe der Gruppe und Ausführlichkeit sehr verschieden)

Zuerst wird vorgestellt, wofür jeder Finger steht:

Daumen: Das war super!

Zeigefinger: Achtungszeichen: Darauf möchte ich hinweisen/das kann man verbessern.

Mittelfinger: Das hat mir nicht gefallen.

Ringfinger: Das nehme ich mit.

Kleiner Finger: Das kam mir zu kurz.

Die Teilnehmenden können dann zu jedem Finger etwas sagen, bzw. zu jedem, zu dem sie möchten.

Variante II – Schriftliches Feedback

Ziel: differenziertes Feedback, anonymisiert, jede*r für sich

Materialien: Papier und Stifte

Zeit: 5–10 min

Alle zeichnen ihre Hand ab und schreiben zu jedem der Finger etwas dazu. Die Bedeutungen der Finger sind dieselben wie in Variante I.

Wer mag, kann die Antworten vor der Gruppe teilen.

Telegramm WS & GS

Ziel: Inhalte und Erlebnisse einer Veranstaltung in Erinnerung rufen.
Kinder müssen schreiben können

Materialien: Papier und Stifte

Zeit: ca. 5 min

**Deine Schule,
deine Entscheidung!**



SuS* Haushalt

Alle bekommen einen Zettel und einen Stift und erhalten den Auftrag, ein kurzes Telegramm an jemanden zu verfassen, den sie kennen (Freund*innen, Eltern, Lehrkräfte usw.). Sie sollen darin kurz über das Seminar, die Veranstaltung, die Aktion usw. berichten. Aber Achtung: Bei einem Telegramm zählt jedes Wort extra. Also muss man sich kurzfassen. Das Geld reicht gerade für 11 Wörter aus.

Wer mag, kann sein Telegramm anschließend vorlesen.

**Deine Schule,
deine Entscheidung!**