Ich will aber ...!

Kindermitbestimmung in der KjG

KjG
ROTTENBURG-
STUTTGART

Inhaltsverzeichnis

1. Ich will aber … KjG 3

2. Ich will aber … Kindermitbestimmung 4
   2.1 Was ist Kindermitbestimmung? 4
   2.2 Was meint eigentlich Kindermitbestimmung? 5
   2.3 Bei Kindermitbestimmung sollte auf folgendes geachtet werden: 5
   2.4 Kindermitbestimmung ist in vielen Bereichen möglich, z. B.: 6

3. Ich will aber … Gruppenstunde 6
   3.1 Aufgaben für euch als Gruppenleiter*innen: 6
   3.2 Tipps für die Gesprächsführung bei Kindern 8
   3.3 Die Kinderbrille 9
   3.4 Fix-und-fertig-Wundertüten: 10

4. Ich will aber … Leiter*innenrunde 13
   4.1 Kindermitbestimmung ist eine Einstellung 13
   4.2 Gruppenentscheidung 13
   4.3 Jugendraum-Checkliste 14
   4.4 Kinderbrillenträger 15
   4.5 Leiterrundenworkshop 15
   4.6 Thesenspiel 16
   4.7 Überlebens-Spiel 17

5. Ich will aber … KjG-Mitgliedervollversammlung 18
   5.1 Warum sollen die Kinder bei der Mitgliedervollversammlung mitbestimmen dürfen? 18
   5.2 Was ist bei einer KjG-Mitgliedervollversammlung mit 18
   5.3 Wie können Kinder bei der KjG-Mitgliedervollversammlung mitbestimmen? 19

6. Ich will aber … Projekte 24
   6.1 Rolle der Projektworkshopleitung 25
   6.2 Fotostreifzüge 26
   6.3 Kinderparlament 26
   6.4 Kinderspielstadt 28
   6.5 Zukunftswerkstatt (Ideen entwerfen, planen, umsetzen) 30

7. Ich will aber ... Methoden 32
   7.1 zum Kennenlernen 33
   7.2 zum Anschuggen 37
   7.3 zur Ideenfindung 42
   7.4 zur Entscheidungsfindung 50
   7.5 zur Reflexion 54

8. Ich will aber … weitere Infos 61
   8.1 Links 61
   8.2 Literaturtipps 61
   8.3 Dank 62

1. Ich will aber … KjG

In aller Kürze: Die Katholische junge Gemeinde (KjG) ist einer der großen katholischen Kinder- und Jugendverbände in Deutschland, der sich für die Interessen der Kinder und Jugendlichen in unserer Gesellschaft einsetzt. Besonderer Schwerpunkt ist dabei die Unterstützung der Kinder- und Jugendarbeit in den Pfarrgemeinschaften, die qualifizierte Ausbildung und Begleitung der ehrenamtlichen Mitarbeiter*innen vor Ort und das Engagement für eine bunte und lebendige Kirche, die Luft zum Atmen bietet. Zusammen mit anderen Katholischen Kinder- und Jugendverbänden ist die KjG im Bund der Deutschen Katholischen Jugend (BDKJ) eingebunden. Aber was ist eigentlich die KjG? Schwer zu sagen, aber umso intensiver zu erleben:

- Freunde finden, zusammen lachen und träumen, diskutieren und streiten, genießen und Spaß haben.
- Sich mit Ehre und Lust engagieren, ob als Gruppenleiter*in, Pfarrleiter*in, Freizeitleiter*in oder bei Projekten und Aktionen.
- Demokratie erleben und lernen, ob in der Gemeinde, auf Dekanats- oder Diözesanebene oder in Initiativen und Arbeitskreisen.
- „Junge Kirche“ erleben und aktiv mitgestalten, in Gemeinschaft neue Wege der Spiritualität suchen und ausprobieren.
- Die Botschaft Jesu für das eigene Leben entdecken und Wirklichkeit werden lassen.
- Freiheit spüren, Freiheit lieben und Freiheit leben in Solidarität mit anderen Menschen und mit der Schöpfung.

Allen, die ganz ausführlich wissen wollen, welchen „offiziellen“ Grundsätzen und Zielen sich die KjG verpflichtet hat, sei die Altenburger Erklärung von 1995 zur weiteren Lektüre und die aktuellen Informationen der KjG-Bundesstelle oder der KjG-Diözesanverbände empfohlen.
In der Altenburger Erklärung findet sich ein besonders wichtiger Satz: „Ihre jeweiligen Interessen und Bedürfnisse bestimmen das verbandliche Leben!“ Doch wer ist damit gemeint? Unter anderem sind das die Kinder, die ihr mit euren KjG-Angeboten wie Gruppenstunden, Freizeiten und Projekten erreicht. Und diese Kinder haben ganz unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse, aber einiges haben sie auch gemeinsam – sie wollen: spielen, reden, balgen, schreien, lachen, laut sein und vor allem wollen sie sagen, was sie denken und daraus etwas machen – Kinder wollen mitbestimmen.
Von Kindermitbestimmung lebt unsere KjG. Unter dem Motto „Ich will aber …“ wollen wir euch mit dieser Arbeitshilfe rund um Kindermitbestimmung in der KjG eine leicht einsetzbare Methodensammlung an die Hand geben. Sie soll euch motivieren und unterstützen Kindermitbestimmung mit Kindern auszuprobieren.
Viel Spaß beim Durchschauen und viel Freude mit euren Kindergruppen!

Eure KjG Rottenburg-Stuttgart

2. Ich will aber … Kindermitbestimmung

2.1 Was ist Kindermitbestimmung?

Kindermitbestimmung ist mehr als nur zuhören. Sie beginnt in der KjG beim jüngsten Mitglied. Die KjG versucht verstärkt Kinder zu motivieren, sich für ihre Interessen einzusetzen. Sie verfolgt damit den in ihren „Grundlagen und Zielen“ erhobenen Anspruch: *„Die KjG greift die Fragen und Anliegen von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen auf und befähigt sie, sich in Kirche und Gesellschaft zu vertreten. Sie engagiert sich für Strukturen, die Mitbestimmung und Mitentscheidung ermöglichen.“*

Der Fachausdruck für das, was wir als „Kindermitbestimmung“ bezeichnen, ist „Partizipation“. Dieses Wort lässt sich am besten mit „Teilhabe“ übersetzen. Im Mitentscheiden und Mithandeln können Kinder demokratische Strukturen und Prozesse kennenlernen – selbst dann, wenn es nur im bescheidenen Rahmen einer Gruppenstunde oder Mitgliedervollversammlung ist.
Heute sind Kinder es nur wenig oder gar nicht gewohnt, ihre eigenen Wünsche und Bedürfnisse zu formulieren. Sie müssen daher in der Regel erst lernen, sie wahrzunehmen, ernst zu nehmen und auszusprechen. Dies erfordert von Jugendlichen und Erwachsenen, die mit Kindern arbeiten, viel Geduld und persönliches Engagement. Es ist nicht damit getan, zu fragen „Was möchtet ihr heute machen?“ und dann abzuwarten. Denn dann werden jene Ideen kommen, von denen sich Kinder sicher sind, dass sie damit auf keinen Widerstand stoßen und die von allen akzeptiert werden: Schwimmen gehen, Fußball spielen, Basteln, Pizza backen, … Wenn ihr mehr möchtet, müsst ihr den Kindern Anregungen geben und ihnen vermitteln, dass auch ungewöhnliche und auf den ersten Blick schwierig umzusetzende Ideen ernst genommen werden.
Als Gruppenleiter*innen tragt ihr besondere Verantwortung für die Betreuung von Kindern und für die Programmplanung. Dafür müsst ihr immer wieder neue Ideen entwickeln und euch Anregungen holen, z. B. durch Kurse und Fortbildungen, beim Austausch in der Leiterrunde oder beim Stöbern in einer Material- und Methodensammlung.

In der Arbeit mit Kindern werdet ihr unterschiedliche Erfahrungen gemacht haben. Mal sind die Kinder sehr motiviert und offen für neue Ideen, mal sind sie nur schwer zu begeistern, die eigenen guten Ideen reichen oft nicht aus. Immer dann, wenn Kinder aktiv in der Programmplanung beteiligt werden und ihre Interessen und Wünsche einbringen können, sind sie besonders motiviert.

Solche oder ähnliche Situationen kennt ihr, häufig wird euch im Nachhinein bewusst, wie wichtig die Beteiligung von Kindern sein kann. Vielleicht habt ihr euch auch schon mal gefragt, wie ihr Kindermitbestimmung bewusster einbringen könnt und an welchen Stellen Kinder bewusster ihre Wünsche und Interessen in die Ideen- und Programmplanung einfließen lassen können.

2.2 Was meint eigentlich Kindermitbestimmung?

Kindermitbestimmung meint nicht „Alle Macht den Kindern – nur die Kinder alleine entscheiden was läuft“. Kinder sollen stattdessen mit einer größtmöglichen und für sie nachvollziehbaren Offenheit am Gemeinde- und Verbandsleben und bei der Programmplanung der Gruppenstunden beteiligt und unterstützt werden. Kindermitbestimmung ist ein Lernprozess, der über einen längeren Zeitraum erfolgen muss, an dem die Kinder wachsen und sich weiterentwickeln können.
Kinderstufenarbeit lebt von guten Ideen, Impulsen und Anregungen, die ihr als Gruppenleiter*innen einbringen könnt und die euren Kindern als Orientierung dienen. Kinder sollen in einem für sie überschaubaren Rahmen in den verschiedensten Bereichen eigene Ideen entwickeln und einbringen können. Sie sollen lernen, zwischen verschiedenen Möglichkeiten auszuwählen und Entscheidungen zu treffen.
Kinder sollen außerdem in die Lage versetzt werden, eigene Wünsche, Bedürfnisse wahrzunehmen und zu äußern, gleichzeitig auch die der anderen Gruppenmitglieder zu achten und mit ihnen gemeinsame Interessen entdecken und umsetzen. Kinder können so spielerisch und in einem „geschützten Raum“ Schritt für Schritt Verantwortung für sich selbst und ihr Handeln übernehmen.
Dort wo Kindermitbestimmung gelingt, bietet sie den Kindern die Chance Selbstvertrauen, ein positives Selbstwertgefühl zu entwickeln, Gemeinschaft (mit all ihren Facetten) zu erfahren, einen partnerschaftlichen Umgang miteinander einzuüben und ein erstes Demokratieverständnis zu erfahren.

2.3 Bei Kindermitbestimmung sollte auf folgendes geachtet werden:

Kindermitbestimmung hat auch Grenzen. Als Gruppenleiter*in müsst ihr viel Geduld und persönliches Engagement aufbringen. Viele Kinder sind es kaum oder wenig gewöhnt, eigene Ideen und Wünsche zu artikulieren. Sie müssen erst lernen, sie wahrzunehmen und auszusprechen.
Es besteht die Gefahr, dass Kinder damit überfordert werden, deshalb sind ein fester Rahmen und Spielregeln wichtig. Sie dienen Kindern als Orientierung. Kindermitbestimmung setzt voraus, dass ihr zu den Kindern und die Kinder untereinander einen guten Kontakt pflegen. Durch Kennenlernen und echtes Interesse aneinander wächst eine Vertrauensbasis. Ihr solltet euch deshalb auch mit der Lebenssituation, mit den Lebensgewohnheiten und Vorlieben und den Themen der Kinder auseinandersetzen.
Als Gruppenleiter*innen müsst ihr Geduld aufbringen, Kinder ermutigen und bestärken, selbst Verantwortung zu übernehmen, auch wenn Rückschläge und Misserfolge drohen. Bei Entscheidungsprozessen müssen Vor- und Nachteile besprochen werden, auch sind die Kinder bei der Umsetzung von Ideen zu beteiligen. Ihr habt auf die Realisierbarkeit von Ideen zu achten, ebenso auf die Umsetzung in einem kurzfristigen, für Kinder überschaubaren Zeitrahmen.
Kindermitbestimmung setzt nicht nur gute Ideen, wie es gelingen kann, voraus. Es bedeutet auch, davon überzeugt zu sein und dieses mit den Gruppenleiter*innen, in der Leiterrunde und mit den Verantwortlichen für die Kinderstufenarbeit (KjG-Pfarrleitung, Kirchengemeinderat, Pfarrer, pastorale Mitarbeiter*innen, usw.) zu thematisieren und umzusetzen.

2.4 Kindermitbestimmung ist in vielen Bereichen möglich, z. B.:

- bei der Gruppenstundengestaltung und Programmplanung
- im Ferienlager und in anderen Freizeitmaßnahmen (Meckerkasten, Lagerparlament, …)
- bei gezielten Projekten und Aktionen (z. B. Weltkindertag)
- beim Gemeindefest
- beim Kinderfest (Vorbereitung z. B. Fasnet, Oster- und Weihnachtszeit)
- bei der Gruppenraumgestaltung (Möbel, Fenster bemalen, Bilder)
- bei der Neugestaltung des Gemeindehauses und der Jugendräume (kindgerechte Räume)
- bei der Gestaltung von Spiel- und Außenflächen (Anschaffung von Spielgeräten)
- bei der KjG-Vollversammlung (Kinderparlament)
- bei der Öffentlichkeitsarbeit (Erstellung einer Kinderzeitung, Gestaltung einer Seite im Gemeindebrief)

Quelle: Ratz-Fatz: Ideen, Anregungen und Methoden für die Kindergruppenarbeit
Herausgeber: Bischöfliches Generalvikariat Osnabrück

3. Ich will aber … Gruppenstunde

Ein Schritt auf dem Weg zur Kindermitbestimmung ist das Einbeziehen der Kinder in die Entscheidung was läuft. Die Kinder überlegen gemeinsam, was sie in der Gruppenstunde machen wollen, z. B. Spielen, Basteln, Aktionen, usw. Aus diesen Möglichkeiten wählen sie dann aus und entscheiden sich für konkrete Gruppenstundeninhalte.

3.1 Aufgaben für euch als Gruppenleiter*innen:

- mit den Kindern Möglichkeiten erschließen, Ideen sammeln
- auf Konsensentscheidungen hinwirken
- Ideen und Vorschläge darstellen – Entscheidungen vorbereiten
- für die Umsetzung der Entscheidungen Sorge tragen
- Reflexionen ermöglichen

Mit den Kindern Möglichkeiten erschließen, Ideen sammeln

Viele Gruppenleiter*innen wundern sich, dass auf die Frage, was die Kinder machen wollen, mit Schweigen oder immer den gleichen Vorschlägen reagiert wird. Dabei verhalten sich die Kinder nicht anders als Jugendliche oder Erwachsene. Die Frage ist einfach zu offen und gibt keine Orientierung.
Zündende Ideen entstehen in einer Atmosphäre, die zum „Spinnen“ anregt.
Tiefergehende Interessen und Wünsche oder aktuelle Probleme, Schwierigkeiten und Fragen werden eher ausgesprochen, wenn eine Vertrauensbasis geschaffen wird.
Deshalb müsst ihr als Gruppenleiter*innen einige Dinge bei der Ideenfindung beachten. In einer Gruppe soll für alle die Möglichkeit bestehen:

- Ideen frei äußern zu können;
- Ideen nennen zu können, die ungewöhnlich sind;
- Ideen nicht direkt durch Kritik abgeblockt zu sehen.

Kinder sollen die Erfahrung machen können, dass jede Idee wichtig ist, angenommen und sachlich auf ihren Wert geprüft wird. Die Kinder sollen ein Gefühl des Vertrauens in ihre Träume erfahren, sollen lernen zu sagen, was sie wollen, sollen offen für Ungewöhnliches werden. Kinder sollen erfahren, dass ihre Probleme, Fragen und Schwierigkeiten des Alltags ebenfalls wichtige Ansätze zur Entwicklung eines Programms der Gruppe sein können.

Auf Konsensentscheidungen hinwirken

Die einfachste Art, eine Gruppenentscheidung zu treffen, ist die Abstimmung und die Mehrheit entscheidet. Es stellt sich jedoch die Frage, ob diese Möglichkeit bei der Gestaltung von Gruppenstunden auch die empfehlenswerteste ist, da es bei der Abstimmung auch immer eine Gruppe der „Überstimmten" gibt.
Die Entscheidung für ein Programmvorhaben in der Gruppe ist ein wichtiger Moment. Hier wird die Grundlage für Erfolg und Misserfolg der Projekte gelegt.
In der Gruppe soll deshalb die Möglichkeit bestehen:

- die eigene Meinung frei mitzuteilen;
- andere in ihrer abweichenden Ansicht ernst zu nehmen;
- zu lernen, dass es in bestimmten Situationen erforderlich ist, auszuwählen;
- zu erfahren, dass auch der Verzicht auf einen Wunsch die Möglichkeit gibt, etwas für alle Sinnvolles zu erreichen;
- eine Entscheidung zu treffen und sie zu begründen.
- Bei der Entscheidungsfindung kann es nicht nur um das Durchsetzen von Mehrheiten gehen. Alle Kinder müssen miteinbezogen werden und die Chance haben, die Entscheidung mitzugestalten. Nur dann kann sie von jedem mitgetragen werden.

Ideen und Vorschläge darstellen – Entscheidungen vorbereiten

Ideen sollten so dargestellt werden, dass sie begeistern, überzeugen und mitreißen können. Je ausgefallener der Vorschlag „verkauft" wird, desto größer ist die Bereitschaft dabei mitzumachen.

- Kreative Methoden wie malen, basteln, Collagen, Wandplakate, Schautafeln
- Material (Karten, Prospekte) zum Thema sammeln
- Rollen-, Puppen-, Schattenspiele, Pantomime, Hörspiel
- Werbespot, -Prospekt erstellen

Kriterien für die Entscheidungen:

- Macht es uns allen Spaß?
- Können wir alle mitmachen?
- Welche Fähigkeiten werden verlangt?
- Zeit, Ort, Geld, Material?
- Werte und Schwerpunkte der Gruppe?

Entscheidungstechniken:

- gemeinsame Handlungen aller; z. B. alle Hände aufeinanderlegen
- Puzzle legen, das nur vollständig wird, wenn alle Teile daliegen
- Waage für Mehrheitsentscheidungen
- Entscheidungskorb; die Entscheidung ist dann perfekt, wenn jede*r einen Gegenstand in den Korb geworfen hat

Für die Umsetzung der Entscheidungen Sorge tragen

Hat sich die Gruppe für ein Thema entschieden, gibt es mehrere Möglichkeiten der Umsetzung.

- Einmal könnt ihr als Gruppenleiter*innen selbst etwas zum Thema vorbereiten und die Gruppenstunde durchführen. Es gibt Kinder, die wenig oder gar keinen Erfahrungen mit der Vorbereitung von Gruppenstunden haben. Für diese Kinder seid ihr ein wichtiges Vorbild. Ihr solltet diesen Kindern zeigen, wie ihr ein Thema vorbereitet und was alles beachtet werden muss. Die Kinder können so viel von euch lernen und bekommen selbst Ideen etwas vorzubereiten.
- Sind Kinder sehr begeistert von einem Thema, bietet es sich an, diese mit in die Vorbereitung einzubeziehen. So ist einerseits eine Anleitung vorhanden, anderseits können die Kinder aber direkt mitbestimmen, wie ein Thema vorbereitet wird.
- Kinder, die schon etwas Übung in der Vorbereitung von Gruppenstunden haben, können dies auch eigenständig vorbereiten, indem jedes Kind eine Aufgabe übernimmt.

Beachtet:

- Nehmt euch nicht zu viel vor, so dass nach der Aktion nicht der große Frust ausbricht.
- Wesentlich ist es auch, den Erlebnischarakter einer Aktion im Auge zu behalten, sie soll Spaß machen und das Gemeinschaftsgefühl stärken.

Reflexionen ermöglichen

Grundsätzlich sollte nach jeder Gruppenstunde gemeinsam Rückschau gehalten, reflektiert werden. Kinder sollen sagen dürfen, was ihnen gefallen hat und was nicht. Als Gruppenleiter*innen könnt ihr direkt darauf eingehen und euch mit den Kindern über gelungene Aktionen freuen oder überlegen, wie bei der nächsten Gruppenstunde etwas besser gemacht werden kann. Dieses ist für viele Kinder zunächst ein Lernprozess. Sie müssen sich erst einmal daran gewöhnen ihre Meinung zu sagen. Seid also nicht enttäuscht, wenn die ersten Male wenig gesagt oder geschrieben wird. Mit der Zeit wird dies sicherlich besser!
Ihr findet verschiedene Reflexionsmethoden unter „Ich will aber … Methoden“.

3.2 Tipps für die Gesprächsführung bei Kindern

Neben einer guten Animation, die die Gruppenstunde in Bewegung bringt, ist es auch wichtig richtig auf die Kinder einzugehen, wenn sich Diskussionen oder andere Gesprächssituationen ergeben. Zum einen geht ihr damit auf die Bedürfnisse der Kinder ein, lasst sie mitbestimmen und zum anderen gebt ihr ihnen das Gefühl, dass sie wichtig sind und ihre Meinung gefragt ist.

Das wesentliche Element einer günstigen Gesprächssituation in Kindergruppe ist die Gesprächsleitung. Diese Aufgabe übernehmen in der Regel die Gruppenleiter*innen. An dieser Stelle habt ihr die Wahl zwischen der Gesprächsleitung, die mehr auf die Durchsetzung von Leitungszielen achtet, oder aber die versucht, den Interessen der Kinder auch in Gruppengesprächen zu folgen. Die Kinder haben im Grunde die gleichen Interessen wie Erwachsene. Sie wollen an den sie betreffenden Dingen und Entscheidungen teilhaben und ihren Standpunkt vertreten. Um dies zu ermöglichen, ist es sinnvoll, Gesprächsregeln aufzustellen. Sie können gemeinsam mit den Kindern festgelegt werden, dann fühlen sie sich ernst genommen und falls Konflikte auftreten, kann auf die gemeinsamen Regeln verwiesen werden.
Bei den Regeln gilt auf jeden Fall der Grundsatz: Soviel wie nötig, so wenig wie möglich. Folgende Regeln solltet ihr allerdings immer beachten:

- sich gegenseitig zuhören;
- sich gegenseitig ausreden lassen;
- sich auf das Wichtigste beschränken;
- alle sollen so sprechen, dass jede*r es verstehen kann;
- wenn jemand anderer Meinung ist, kann das im Anschluss gesagt werden.

Eine gute Idee ist es auch, den Kindern die Möglichkeit zu geben, die Gesprächsregeln symbolisch zu erfahren, z. B. kann derjenige, der in einer Diskussion spricht, sich auf einen bestimmten Platz setzen oder einen bestimmten Gegenstand in der Hand halten, so dass alle erkennen, jetzt spricht der*die andere und ich höre zu.
Darüber hinaus könnt ihr noch bestimmte Zeichen vereinbaren:

- Hand heben: Ich will dazu etwas sagen.
- Daumen hoch: Deine Meinung find ich gut.
- Daumen runter: Das seh´ ich anders.
- Fragezeichenkarte: Das versteh ich nicht. Erklärung!
- Ausrufezeichenkarte: Fasse dich kurz!
- Rote Karte: Das war ein Schlag unter die Gürtellinie! oder: Regelverletzung!
- Smiley: Au ja, super!
- Jokerkarte: Ich kann nicht mehr! Ich brauch ´ne Pause!

Quelle: Ratz-Fatz: Ideen, Anregungen und Methoden für die Kindergruppenarbeit, Herausgeber: Bischöfliches Generalvikariat Osnabrück

3.3 Die Kinderbrille

Wenn man verliebt ist, sagt man, dann sieht man alles durch die rosarote Brille. Man tapst durch die Gegend und alles ist toll, nichts kann einen stören, alles ist in Watte gehüllt. Was so eine Liebes-Brille alles ändern kann ...
Wenn ihr in eurer Gruppenstunde seid oder diese vorbereitet, dann kann es manchmal hilfreich sein, auch eine Brille aufzuziehen. Nämlich: Die Kinderbrille. Diese Brille ist echt der Wahnsinn, denn dadurch könnt ihr die Welt durch Kinderaugen sehen!

Konkret: Wenn ihr wieder eine Gruppenstunde vorbereitet, dann versucht doch mal, durch diese Brille auf eure Gruppenstunde zu sehen. Oftmals bereitet man vor und hat dann vielleicht gar nicht im Blick, was den Kindern gefallen könnte. Wenn ihr durch die Kinderbrille seht, dann überlegt euch deshalb ganz genau:

- Was wollen die Kinder in dieser Gruppenstunde?
- Was ist ihnen wichtig?
- Was mögen sie überhaupt nicht?
- In was für Lebensverhältnissen leben sie?
- Ist der Raum, in dem die Gruppenstunde stattfindet, kinderfreundlich? Was könnte man noch verbessern?
- Wie könnt ihr als Gruppenleiter*innen die Kinder unterstützen, ihre Bedürfnisse zu erfüllen?

Und auch während der Gruppenstunde könnt ihr immer wieder mal die Kinderbrille aufsetzen und euch ganz bewusst machen, ob das, was ihr gerade tut, auch bei den Kindern gut ankommt.
Wie ihr zusammen mit den Kindern Ideen für die Gruppenstunde bekommen könnt, dazu findet ihr viele Methoden in dieser Mappe. Und ihr könnt sogar Kindermitbestimmung zum Thema eurer Gruppenstunde machen, wie das gehen kann seht ihr in der folgenden Fix-und-fertig-Gruppenstunde.

3.4 Fix-und-fertig-Wundertüten: Gruppenstundenablauf „Kindermitbestimmung“

Ziel: Die Kinder wissen, was Mitbestimmung bedeutet. Sie erkennen die Möglichkeiten um mitwirken können.

Zeit	Einheit	Material
10 Min.	Ankommen: Gemeinsame Runde (Wie geht’s mir heute?) + Thema kurz vorstellen	
5-10 Min.	Anschuggerle: Bestimmerschlange Ihr stellt euch in einer Reihe auf und lauft hintereinander durch den Raum. Der*die Erste in der Schlange macht eine oder mehrere Bewegungen vor, die die anderen hinter ihm oder ihr nachmachen müssen. Wenn der*die „Bestimmer*in“ keine Lust mehr hat, dann wechselt er*sie vom ersten auf den letzten Platz in der Schlange und der*die neue Erste darf Bewegungen für die anderen vormachen.	

	Alternativ oder mal zwischendrin: Alle-die-wo-Kreis Einer*eine von euch steht in der Mitte, alle anderen sitzen im Stuhlkreis. Die Person in der Mitte gibt ein Kommando, das mit dem Satz „Alle, die wo …“ beginnt und mit einer Eigenschaft, einer Tätigkeit, einer Vorliebe o. ä. endet, zum Beispiel „Alle, die wo gerne Schokopudding essen“. Wenn auf euch, die ihr im Stuhlkreis sitzt, dieser Satz zutrifft, dann steht ihr auf und sucht euch so schnell wie möglich einen neuen Platz im Stuhlkreis. Die Person in der Mitte muss sich einen Platz im Stuhlkreis ergattern – und eine neue Person steht in der Mitte und darf eine neue Frage an alle stellen.	*(Dass es sich bei „Alle-die-wo“ nicht um grammatikalisch korrektes Deutsch handelt, ist dem Autorenteam bewusst. Wir ziehen hier die schwäbische Mundartversion vor).*
10 Min.	Einführung ins Thema Kinderreporter*in: Es werden unterschiedliche Fragen zum Thema Mitbestimmung gestellt, jedes Kind bekommt eine Frage. Die Frage soll es allen anderen Kindern im Raum stellen und die Antworten festhalten. Fragen zu Mitbestimmung könnten sein: Hast du schon mal mitbestimmen dürfen? Wenn ja, wo? Hast du schon mal jemanden gewählt? Wenn ja, wann und wo? Wie hat es sich angefühlt, (nicht) mitbestimmen zu dürfen? Weißt du was Demokratie bedeutet und kannst du es erklären? Wo sollten Kinder mitbestimmen dürfen?	*Stifte* *Zettel oder kleine Notizblöcke für die Reporter*nnen* *Vorlage zu möglichen Fragen*
10 Min. 10 Min.	Vorstellung: jedes Kind stellt seine Umfrageergebnisse vor. Die Gruppenleiter*in notiert die Ergebnisse auf DIN-A5-Papier und hängt diese sichtbar auf. Alphabeteln: Alphabetkärtchen im Kreis auslegen. Die Kinder stellen sich an den äußeren Rand des Kreises und laufen um den Kreis herum. Ruft der oder die Gruppenleiter*in „Stopp!“, dann bleiben alle sofort stehen und sagen zu dem Buchstaben, vor dem sie stehen, ihre Ideen zur Frage: „Was will ich?“, zum Beispiel „**A**bstimmen über Thema der Gruppenstunde“ oder „**T**aschengeld“, „einen **s**auberen Gruppenraum“ u. v. m. Der*die Gruppenleiter*in schreibt die Ideen auf Zettel mit und legt sie in den Kreis, die Ideen werden aber noch nicht kommentiert.	*DIN-A5-Papier,* *Pinnwand oder Plakat,* *Tesa oder Nadelpins* *Alphabetkärtchen selber basteln: Papierkärtchen (ca. 8 x 8 cm), auf die du die Buchstaben des Alphabets schreibst, also A auf einen, dann B auf den anderen usw.*

10 Min 15 Min.	<u>Gummibärchen-Planung:</u> Die Vorschläge werden jeweils mit einem Teller voller Gummibärchen (so viele Gummibärchen wie anwesende Gruppenstunden-mitglieder) im Raum verteilt. Alle dürfen von drei Tellern, die bei ihren Lieblingsvorschlägen, die sie als Gruppe angehen möchten, stehen, jeweils ein Gummibärchen essen. Die drei Vorschläge mit den wenigsten Gummibärchen werden im nächsten Schritt diskutiert. <u>Diskussion:</u> Die drei im obigen Punkt gewählten Vorschläge werden diskutiert. Ziel ist dabei, dass die Kinder sich austauschen und gegenseitig beraten, um Lösungen zu finden. Der*die Gruppenleiter*in berät die Kinder bei der Lösungssuche. Ein Beispiel: Der Gruppenraum ist schmutzig und voller Müll. Wenn die Kinder beschließen, dass sie dies stört, dann können sie sich z. B. an die KjG-Pfarrleitung wenden. In der nächsten Gruppenstunde können die Kinder Argumente sammeln und üben, wie sie der KjG-Pfarrleitung ihr Anliegen deutlich machen können.	*eine Tüte Gummi-bärchen (oder anderes Gummi-zeug)*
10 Min.	<u>Gemeinsame Abschlussrunde</u> Jede*r faltet zwei Papierschiffchen. Die beiden Ecken werden abgeschnitten, das Schiff wird auseinander-geklappt. Das Ergebnis sieht aus wie ein Hemd. Auf das eine Hemd werden Dinge geschrieben, die heute gut waren und auf das andere, „schmutzige“ Hemd, was gestört oder den Kindern nicht gefallen hat. Die sauberen Hemden werden mit einer Wäscheklammer an die Leine gehängt und vorgelesen. Die „schmutzigen“ Hemden werden vorgelesen und in den Schmutzwäschekorb geworfen. Gemeinsam sammelt die Gruppenstunde Verbesserungsvor-schläge. Der*die Gruppenleiter*in wird die Hemden bis zur nächsten Gruppenstunde waschen.	*DIN-A4-Papier für alle, Stifte, Schnur als Wäscheleine, Wäscheklammern*

Diese Fix-und-fertig-Gruppenstunde thematisiert Mitbestimmung in eurer Gruppen-stunde. Die KjG Rottenburg-Stuttgart hat viele weitere thematische Gruppenstunden für euch im KjG-BigPack gesammelt. Dieses könnt ihr über www.kjg-drache.de herunterladen.

4.1 Kindermitbestimmung ist eine Einstellung

Mitbestimmung ist aber nicht nur präsent, wenn ihr sie wie in der vorherigen Beispielgruppenstunde direkt bei den Kindern zum Thema macht. Denn wenn ihr gemeinsam mit Kindern eine Entscheidung trefft, passiert Kindermitbestimmung automatisch.
Eure Einstellung und eurer Selbstverständnis als Gruppenleiter*innen beeinflusst die Umsetzung von Kindermitbestimmung. Als Gruppenleiter*innen könnt ihr euch euer Selbstverständnis mit folgenden Aussagen deutlich machen:

- Ich will Kinder nicht aus dem Blick verlieren.
- Ich will dafür sorgen, dass Kinder in den Blick kommen.
- Ich will für Kinder Raum, schaffen, in dem sie sein können und Orientierung finden.
- Ich will den Raum, mit Kindern so gestalten, dass sie sich darin entfalten können.
- Ich will Kinder zu Wort kommen lassen.
- Ich will das Wort für Kinder ergreifen.
- Ich will von Kindern lernen.

Quelle: KjG-Diözesanverband Freiburg

Jede*r weiß, wie schwierig es ist über Kindermitbestimmung ganz allgemein ins Gespräch zu kommen. Deshalb möchten wir euch an dieser Stelle methodische Vorschläge machen, wie ihr Kindermitbestimmung zum Thema in eurer Leiterrunde machen könnt.

4.2 Gruppenentscheidung

30 Minuten
Zettel, Stifte, Plakate mit Entscheidungstypen

In Kleingruppen überlegen sich die Teilnehmenden, wie in letzter Zeit Entscheidungen in der Gruppe gefällt wurden. Jeder besprochene Entscheidungsprozess wird auf einem einzelnen Zettel mit Stichworten festgehalten, z. B: Herbst-Ausflug - Abstimmung in der Gruppe.
Auf fünf Plakaten ist je einer der folgenden Entscheidungstypen festgehalten:

- Mehrheitsentscheid: Es wird demokratisch abgestimmt. Die Mehrheit setzt sich durch.
- Minderheitsentscheid: Eine kleine Gruppe drückt einen Entscheid durch.
- Alleinentscheid: Eine Person (z. B. der*die Gruppenleiter*in) entscheidet.
- Delegierter Entscheid: Die Entscheidung wird einem Teil der Gruppe oder der Leitung delegiert.
- Konsensentscheid: Es wird solange diskutiert, bis eine der Situation angepasste Lösung gefunden ist.

Jede Kleingruppe ordnet ihre Beispiele einem dieser Plakate zu und klebt dann den Zettel auf das entsprechende Plakat.

Nun wird in der ganzen Gruppe diskutiert: Welche Art von Entscheidungen hat die Gruppe in der letzten Zeit praktiziert? Wie sollen in Zukunft Entscheidungen gefällt werden?
Für eine Gruppe verantwortlich sein bedeutet darauf zu achten, dass künftig bei Entscheidungen die Resultate dieser Gruppenrunde beachtet werden. Gruppen fallen gerne wieder in alte Muster zurück.

4.3 Jugendraum-Checkliste

45 Minuten
Fragebogen und Stifte

Wenn ihr mit euren Jugendräumen nicht zufrieden seid, oder noch gar keine habt, hilft euch diese Checkliste dabei, euren alten Raum zu verändern und eure Wünsche zu formulieren.

Was haben wir derzeit für einen Raum?
☐ Gar keinen.
☐ Wir müssen den Raum mit anderen teilen.
☐ Einen alten, verbrauchten Raum, der eine Renovierung nötig hätte.

Wie soll unser neuer Raum aussehen?

Wir brauchen einen Raum für
☐ Gruppenstunden
☐ Aktionen
☐ Offene Treffs
☐ …

Was muss an Einrichtung vorhanden sein, was an Farben, was an Beleuchtung, …? Wenn ihr nur einen Raum zur Verfügung habt, dann muss dieser für alle eure Vorhaben geeignet sein!

Wer hat Erfahrung, woher bekommen wir Ideen und Hilfestellungen? Z. B. Leiterrunde, Kirchengemeinderat, andere Gemeinden und Jugendliche, Jugendreferat, Jugendhäuser, KjG-Dekanats- oder Diözesanleitung, …

Von wem bekommen wir die Erlaubnis zur Renovierung oder einen neuen Raum zur Verfügung gestellt? Z. B. Kirchengemeinderat (KGR), Pfarrer, …

Wie überzeugen wir diese Personen, dass wir einen Raum bekommen? Am besten mit einem genau ausgearbeiteten Plan mit den Schritten, wie ihr Vorgehen wollt, und mit einem Finanzierungsplan. Ihr müsst überzeugende Argumente suchen, (z. B. dass gute Jugendarbeit ohne neuen Raum nicht möglich ist, weil ihr eine Kochecke, Stauraum usw. braucht.) Überlegt euch auch, welche Vorteile es für den KGR/Pfarrer haben könnte, wenn ihr einen eigenen Raum hättet.

Woher bekommen wir Geld? Was könnt ihr selber machen, wobei helfen euch ortsansässige Handwerksbetriebe vielleicht auch billiger oder umsonst, z. B. gegen Spendenquittung. An Geld könnt ihr auch über Stiftungen oder durch Aktionen usw. kommen.

Viel Spaß beim Planen und Arbeiten!

4.4 Kinderbrillenträger

30 Minuten

eine Brille als Kinderbrille, Fragen

Nehmt euch in eurer Leiterrunde doch einmal Zeit, gemeinsam durch die „Kinderbrille" zu sehen und die Welt (oder zumindest eure Kirchengemeinde) mit Kinderaugen wahrzunehmen.
Setzt nacheinander die Kinderbrille auf und beantwortet die folgenden Fragen (die natürlich aus Sicht eines eurer Gruppenkinder beantwortet werden):

- Wo dürfen Kinder in der Gemeinde mitbestimmen?
- An welchen Punkten würden wir gerne (mehr) mitreden?
- Werden unsere Wünsche und Bedürfnisse ausreichend wahrgenommen und umgesetzt?
- Was können unsere Leiter*innen noch verändern, damit wir mehr mitbestimmen können?

Vielleicht könnt ihr die Impulse, die ihr bekommt, dazu nutzen, in der nächsten Gruppenstunde einmal mit euren Kindern ins Gespräch zu kommen und gemeinsam an weiteren Mitbestimmungselementen zu basteln.

4.5 Leiterrundenworkshop

30 Minuten

Karten und Stifte

Bildet drei Kleingruppen und sammelt in diesen Antworten auf folgende Fragen:

- Wo findet in unserer KjG Kindermitbestimmung statt?
- Wo ist Kindermitbestimmung sinnvoll und warum?
- Was wollen wir ausprobieren oder verstärken?

Anschließend überlegen sich die Kleingruppen, wie sie ihre Ergebnisse den anderen präsentieren möchten. Nachdem alle Gruppen ihre Erkenntnisse vorgestellt haben, könnt ihr gemeinsam überlegen, was ihr in nächster Zeit gemeinsam angehen möchtet.

4.6 Thesenspiel

60 Minuten

Stimmkarten mit den Zahlen 1, 2, 3 und 4, Thesen auf Kärtchen

In der Mitte eurer Runde liegt, so dass man die Thesen nicht lesen kann, der Stapel Thesenkarten. Der*die erste Spieler*in nimmt sich eine These, bekommt ein wenig Bedenkzeit, liest die These vor, so dass alle überlegen, welche Position sie zu dieser These entwickeln. Haben sich alle eine Meinung gebildet, wird die jeweilige zu dieser Meinung gehörende Zahl gelegt. (1 = ich stimme dem voll zu, 2 = ich stimme dem zu, 3 = ich stimme dem eher nicht zu, 4 = ich bin total dagegen)
Der*diejenige, der*die die These gezogen hat, hat die Möglichkeit als erste*r zu begründen, die anderen können folgen. Vorteil dieses Spieles ist, dass die Positionen der einzelnen Mitspieler*innen sichtbar auf dem Tisch liegen.

Thesen:

- Wenn die Satzung das Stimmrecht in der KjG-Mitgliedervollversammlung fordert, wird sich auch auf Dauer das Bewusstsein in Richtung mehr Mitbestimmung von Kindern in der KjG verändern.
- Wenn Kinder mehr zu sagen haben, herrscht bald Anarchie.
- Kinder müssen nicht lernen, so Politik zu machen wie viele Erwachsene es tun.
- Gruppenstunden, ohne dass Kinder mitbestimmen, sind unvorstellbar.
- Kindermitbestimmung hieße nur Rechte, aber keine Pflichten.
- Wir müssen selber kreativ und phantasievoll sein und können diese Aufgabe nicht den Kindern übertragen.
- Kinder werden schon viel zu früh in die Erwachsenenwelt eingeführt, sie brauchen einen Schonraum und sollten von daher von solchen Aufgaben ferngehalten werden.
- Langfristige, folgenschwere Entscheidungen können Kinder ohnehin nicht treffen.
- Wenn Kinder nicht in Familie und Schule mitbestimmen dürfen, können sie es auch bei uns nicht lernen.
- Kinder- und Erwachsenenwelt unterscheiden sich so stark voneinander, dass eine Zusammenarbeit äußerst schwierig ist.
- Kinder sind nicht in der Lage, personale Entscheidungen und Finanzangelegenheiten sinnvoll zu entscheiden.
- Eine KjG-Mitgliedervollversammlung an den Bedürfnissen der Kinder auszurichten, entspricht nicht den Vorstellung und Bedürfnissen aller anderen Mitglieder.

Quelle: Kinder können mehr – Eine Arbeitshilfe zur Kindermitbestimmung in der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg

4.7 Überlebens-Spiel

30 Minuten
Zettel mit Gegenständen, alternativ Gegenstände, Papier und Stifte

Der*die Gruppenleiter*in erzählt die Geschichte: Die Gruppe bereitet sich darauf vor, im Sommer in den Bergen bei eher unsicherem Wetter eine Überlebensübung von zwei Tagen durchzuführen. Man muss daher mit möglichst wenigen Gegenständen auskommen und darf nur das Wichtigste mitnehmen.
Zuerst muss jede*r für sich allein die unterstehenden Gegenstände nach ihrer Wichtigkeit von 1 bis 15 einordnen. Jede*r legt seine Liste verdeckt vor sich hin.

Die Gegenstände: (Es ist schön, wenn die Gruppen die Gegenstände auch wirklich vor sich liegen hätte.)

1 Schachtel Streichhölzer
3 Feldflaschen, gefüllt mit Eistee
3 Regenbekleidungen
1 Gaskocher
3 Schlafsäcke
1 ½ kg Brot
500 g Käse
1 Sack Dörrobst
3 Äpfel
3 Faserpelzpullover
1 Kompass
1 Landeskarte
10 Teebeutel
1 Taschenlampe
1 Taschenmesser

Es dürfen nur fünf Dinge mitgenommen werden. Die Gruppe diskutiert nun gemeinsam und einigt sich.

Im Anschluss an die Diskussion wird der Entscheidungsprozess genauer angeschaut.

- Wie wurde in der Gruppe diskutiert?
- Gab es Kompromisse oder haben sich Einzelne durchgesetzt?
- Wurde ein Mehrheitsbeschluss oder Einstimmigkeit angestrebt?
- Wie lange dauerten die Entscheidungsprozesse? Waren alle daran beteiligt?
- Wer hatte warum mehr Einfluss auf die Entscheidung?
- Abschließend kann sich die Gruppe darauf verständigen, wie sie in ihrer Gruppe zukünftig Entscheidungen treffen will?

5. Ich will aber … KjG-Mitgliedervollversammlung

5.1 Warum sollen die Kinder bei der Mitgliedervollversammlung mitbestimmen dürfen?

Durch die Teilnahme bei der KjG-Mitgliedervollversammlung können Kinder Entscheidungen treffen und dafür Verantwortung übernehmen. Ihre Ideen und Meinungen werden gehört und ernst genommen.

Kindermitbestimmung ist keine Methode, sondern eine grundsätzliche Einstellung gegenüber Kindern. Zur Geltung kommt diese Haltung indem …
… die Leitung den Kindern zuhört.
… die Sprache und Sichtweise der Kinder akzeptiert und anerkannt wird.
… spontan auf Wünsche, Anregungen und Bedürfnisse der Kinder eingegangen wird.
…das einzelne Kind mit seinen Wünschen, Ängsten und Fähigkeiten im Vordergrund steht.
… Formen und Strukturen geschaffen werden, die ermutigen, Neues auszuprobieren.
… eine entspannte und freudige Stimmung herrscht.
… Schwächere und Minderheiten den nötigen Schonraum haben.
… Ergebnisse nachvollziehbar und überprüfbar sind.
… ein konkreter Bezug zur Lebenswelt der Kinder besteht
… miteinander und nicht übereinander geredet und gelacht wird.
… die Kinder als Partner*innen gesehen werden.
… jede Frage erlaubt ist.

5.2 Was ist bei einer KjG-Mitgliedervollversammlung mit Kindern zu beachten?

Hierbei solltet ihr fünf Dinge beachten:

Kinder sind dabei!
Kinder kommen nur zu einer KjG-Mitgliedervollversammlung, wenn dies zeitlich für sie möglich ist, sie sich direkt angesprochen fühlen und eine Teilnahme aus ihrer Sicht attraktiv erscheint.

Kinder fühlen sich wohl
Kinder werden sich nur dann aktiv an der KjG-Mitgliedervollversammlung beteiligen und ihre Interessen vertreten, wenn sie sich in der Runde wohl fühlen und den Eindruck haben willkommen zu sein.

Kinder verstehen, worum es geht
Bei der Planung der KjG-Mitgliedervollversammlung muss die Leitung überlegen, wie sie den Kindern die zu besprechenden Themen angemessen vermitteln und sie in die anschließende Diskussion mit einbeziehen kann.

Kinder sagen ihre Meinung
Nicht nur Kindern fällt es schwer, sich bei einer Sitzung zu Wort zu melden und die eigene Meinung zu vertreten. Die Moderation muss dies berücksichtigen und kindgerechte Formen der Beteiligung anbieten.

Kinder entscheiden mit
Kinder haben das gleiche Stimm- und Wahlrecht wie alle anderen Mitglieder der KjG. Um dieses Recht wahrzunehmen benötigen sie Unterstützung und eine angemessene Gestaltung der Wahlen bzw. der Stimmabgabe.

5.3 Wie können Kinder bei der KjG-Mitgliedervollversammlung mitbestimmen?

Einladung
Kindermitbestimmung auf einer KjG-Mitgliedervollversammlung setzt erst mal voraus, dass Kinder da sind. Deshalb ist es wichtig, die Einladung und die Rahmenbedienungen der KjG-Mitgliedervollversammlung kindgerecht zu gestalten.

Deshalb sollte bei der Einladung folgendes beachtet werden:
Termin
Wählt einen Termin, an dem die Kinder die Möglichkeit haben teilzunehmen und an dem ihr ausreichend Zeit habt (nachmittags nach der Schule oder am Wochenende).

Programm
Achtet bei der Einladung darauf, dass Kinder sich angesprochen fühlen und verstehen, warum sie zur KjG-Mitgliedervollversammlung kommen sollen. Ihr könnt zum Beispiel ein besonderes Anschreiben für Kinder entwerfen in dem ihr die KjG-Mitgliedervollversammlung erklärt und erzählt, was alles entschieden wird. Sprecht dabei die Kinder direkt an. Die KjG-Mitgliedervollversammlung wird für die Kinder attraktiver, wenn ihr bestimmte Programmpunkte extra für Kinder in der Einladung ankündigt oder konkrete Entscheidungen, über die abgestimmt werden sollen, in der Einladung erwähnt.

Erinnerung
Damit die Kinder und die Eltern den Termin nicht vergessen ist es gut, kurz vorher noch einmal daran zu erinnern. Hier bietet sich an, eine Stimmkarte als Erinnerung zu verschicken, die die Kinder zur Versammlung mitbringen sollen oder einen Ticker in euren sozialen Medien einzurichten, durch den regelmäßig über den aktuellen Anmeldestatus informiert wird.

Raumgestaltung
Die Kinder sollen sich wohlfühlen, also solltet ihr auch den Raum, in dem ihr die KjG-Mitgliedervollversammlung durchführt, kindgerecht gestalten. Ein einfacher Stuhlkreis oder ein Kreis aus Sitzkissen und Matten schafft eine lockere Atmosphäre. Ihr könnt sogar überlegen, ob ihr die ganze Versammlung unter ein Motto stellt und die Dekoration entsprechend gestaltet.

Gemeinschaft

Denkt auch daran, genug zu Trinken und zu Essen bereitzustellen. Zur Auflockerung solltet ihr auch einige kurze Spiele überlegen, die ohne großen Aufwand mit allen gespielt werden können. Eine gute Möglichkeit, die Spiele in eine Versammlung einzubinden, bietet der „Antrag auf Spiel".

Rechenschaftsbericht

Im Rechenschaftsbericht stellt die Pfarrleitung die Arbeit vor, für die sie im vergangenen Jahr die Verantwortung getragen hat. Das ist meist ein Jahresrückblick über die inhaltliche Arbeit, zum Beispiel über Aktionen, Gruppen und Ferienlager, die stattgefunden haben und Veränderungen, die es gegeben hat. Neben dem Inhaltlichen muss im Kassenbericht auch über die finanzielle Situation in der KjG berichtet werden: Was wurde ausgegeben? Was wurde eingenommen? Diese Berichte sind für Kinder oft langweilig und unverständlich. Deshalb ist es wichtig die Berichte kindgerecht zu gestalten.

Methoden für den Jahresrückblick:

Zeitung

45 Minuten

Papier und Stifte

Alle werden zu Journalist*innen und erstellen in Kleingruppen eine Zeitung mit Ergebnissen des letzten Jahres. Die Zeitungen werden dann ausgetauscht. Anschließend werden Leser*innenbriefe mit Kritiken und Vorschlägen für das kommende Jahr geschrieben. In einer Pressekonferenz wird dann darüber diskutiert.

Collage

20 Minuten

Fotos von den Aktionen

Alle Teilnehmer*innen erstellen Collagen zum zurückliegenden Jahr.

Brainstorming

15 Minuten

großes Plakat und Stifte

In einem Brainstorming wird mit allen Teilnehmer*innen ein großes Plakat mit den Aktivitäten des letzten Jahres erstellt.

Powerpoint-Quizshow

15 Minuten

Beamer, PC, Boxen

In einer Powerpoint–Quizshow dürfen die Teilnehmer*innen ihr Insiderwissen zu den veranstalteten Aktionen testen.

Speed-Dating

10 Minuten

keins

Die Teilnehmer*innen spielen Speed-Dating mit den Leiter*innen. Anstatt sich vorzustellen bekommen sie allerdings Fragen von der Moderation gestellt, die sie den Leiter*innen beantworten sollen. Die Fragen sollen dazu anregen, zu sagen, was im letzten Jahr gut war und was nicht noch einmal stattfinden und was verändert werden soll.

Bewegte Bilder

15 Minuten

keins

Während des Berichts stellen mehrere Leiter*innen einzelne Situationen des letzten Jahres pantomimisch vor und die anderen müssen raten, um was es sich dabei handelt.

Fehlerteufel

5 Minuten

keins

Baut in den Jahresbericht absichtlich Fehler ein. Wer zuerst alle Fehler entdeckt hat bekommt einen Preis.

Methoden für den Kassenbericht:

Für Kinder sind Summen, in denen sich die Kosten für eine Ferienfreizeit abspielen, zu abstrakt. Folgende Methoden können dir dabei helfen die finanzielle Lage leichter zu erklären.

Schokoladenumrechner

10 Minuten

keins

Rechne einfach um wie viele Tafeln Schokolade man für verschiedene Ausgaben hätte kaufen können, dies hilft den Kindern sich die Menge an Geld vorzustellen.
Beispiele: Wie viele Tafeln Schokolade könnte man für das Geld kaufen, das das Haus im Sommerlager gekostet hat? Wie viele Einkaufswägen wären das?
Natürlich kann man auch in andere Gegenstände umrechnen. Zum Beispiel: Im Zeltlager wurde so viel Limonade getrunken, dass man damit 10 Badewannen füllen könnte.

Sketch im Sendung-mit-der-Maus-Stil

10 Minuten

Schokomünzen oder Spielgeld

Erklärt die Kassenlage in einem kurzen Sketch in dem (Schoko-)Münzen oder Spielgeld zum Fenster hinausgeworfen oder in ein Sparschwein gesteckt werden.

Hohe Kosten und niedrige Kosten

10 Minuten

2 Zollstöcke

Zeigt an einem Zollstock (1cm = 10 €) wie hoch oder wie niedrig die Kosten waren. Ihr könnt auch zwei Zollstöcke benutzen, einen für die Einnahmen und einen für die Ausgaben.

Wahlen

Wahlen sind für Kinder oft eine abstrakte Angelegenheit. Wofür soll ich meine Stimme abgeben? Und warum? Damit sie tatsächlich ihre eigene Stimme abgeben können, ist es wichtig, dass die Kinder wissen, worum es geht.

Deshalb solltet ihr das zu wählende Amt erklären. Wofür gibt es dieses Amt? Welche Aufgaben haben die Amtsinhaber*innen?

Um die Wahlen spannender zu machen, können sich die Kandidat*innen mit ihren Fähigkeiten pantomimisch darstellen und die Versammlung darf die Vorzüge und Talente erraten.

Eine andere Möglichkeit wäre es, Situationen, die in der KjG auftreten können, anzuspielen. Die Kandidat*innen sollen dann spontan in die Pfarrleitungsrolle schlüpfen und passend hierzu handeln. Die Kinder könnten auch ihre ideale Pfarrleitung beschreiben und die Kandidat*innen bekommen die Möglichkeit aufzuzeigen, was sie davon leisten können und was nicht.

Fragerunden

Die Kinder sollten die Möglichkeit haben, die Kandidat*innen ehrlich zu fragen, was sie wollen. Sinnvoll ist es, die Befragung besonders herauszuheben. Damit die Kinder nicht damit überfordert werden, sich Fragen auszudenken, bietet sich das Sammeln von Fragen in Kleingruppen an.

Aktive Beteiligung

Mitbestimmung heißt auch, Verantwortung übernehmen zu können. Man muss den Kindern klar machen, dass auch sie sich zur Wahl stellen können.

Anträge und Beschlüsse

Bei Diskussionen bei einer KjG-Mitgliedervollversammlung ist es wichtig, dass die Kinder nicht untergehen. Deshalb muss in einer Sprache gesprochen werden, die die Kinder verstehen.

Mitreden lassen

Um die Kinder zum Mitdiskutieren zu bewegen, könnt ihr zwischendurch einzelne Kinder direkt ansprechen und nach ihrer Meinung fragen. Dabei muss allerdings klar sein, dass das Kind nichts sagen muss, wenn es nicht möchte.

„Antrag auf Spiel“

Zur Auflockerung kann man im Voraus ausmachen, dass ein sogenannter „Antrag auf Spiel“ gestellt werden kann. Die bedeutet, dass jedes Mitglied jederzeit einen Antrag auf Spiel stellen kann. Dieser wird dann abgestimmt, wenn 50 % der Stimmberechtigten dafür sind, wird die Versammlung für ein kurzes Spiel unterbrochen. Um möglichst wenig Zeit zu verlieren, ist es sinnvoll sich im Vorfeld mehrere kurze Spiele zu überlegen und alle benötigten Materialien griffbereit vorbereitet zu haben. Um den Zeitplan nicht zu gefährden ist es sinnvoll die Regel einzuführen, dass dieser Antrag nur dreimal gestellt werden kann.

Jahresplanung

Einen überaus wichtigen Teil nehmen Planung und Perspektiventwicklung ein, da sie häufig die Lebendigkeit des Verbandes wiederspiegeln. Hier kann deutlich werden, dass es für Kinder und Jugendliche ihre KjG ist. Sie merken, dass sie an der Planung von Veranstaltungen und Aktionen selbst beteiligt sind und darauf Einfluss nehmen können. Die Kinder können zum Beispiel das diesjährige Lagermotto wählen oder sich neue Aktionen ausdenken. Lasst euch überraschen, wie kreativ eure Kinder sind!

Gibt es für die Jahresplanung schon feststehende Termine, z. B. Gemeindefeste, Sternsingen, Dekanats- und Diözesanaktionen ..., die bei der Planung zu berücksichtigen sind? Diese müssen im Vorfeld bekannt sein.

Methoden für die Jahresplanung:

Brainstorming

15 Minuten

Plakat, Stifte, Klebepunkte

Alle stellen ihre Wünsche in den Raum. Diese werden unkommentiert auf ein großes Plakat geschrieben. Wenn es nichts mehr zu sagen gibt, sollten inhaltlich gleiche Wünsche zusammengefasst werden. Anschließend haben alle die Möglichkeit, die für sie wichtigsten Wünsche zu bewerten. Dies kann mit Hilfe von bunten Klebepunkten geschehen. Die Wünsche mit den meisten Punkten sollten auch in die Tat umgesetzt werden!

Ideen ABC

10 Minuten

keins

Zu jedem Buchstaben des Alphabets soll sich die Kleingruppe Wünsche, Träume, Aktionen, Veranstaltungen, ... einfallen lassen (A = Abenteuertag, B = brasilianischer Kochabend, ...)

Das kann ich unterschreiben!/Da will ich noch mal mitreden!

45 Minuten

Plakate mit Vorschlägen, Stifte

Die Pfarrleitung hat für die KjG-Mitgliedervollversammlung Plakate vorbereitet auf denen Vorschläge stehen über die eine Entscheidungen gefällt werden soll. Auf dem Plakat gibt es zwei Spalten mit den Überschriften: „Das kann ich unterschreiben!“ und „Da will ich

noch mal mitreden!“. Die Vorschläge sind für alle anwesenden Altersgruppen gut verständlich und werden erklärt.
Nun überlegt jede*r Einzelne auf welcher Seite er*sie unterschreibt oder, ob er*sie überhaupt nicht unterschreibt, dann lehnt er*sie den Vorschlag komplett ab.
Im Anschluss werden Kleingruppen gebildet zu den Themen bei denen man noch mal mitreden will.
Nach der Vergewisserung, ob alle Meinungen ausgetauscht sind und jeder zur Abstimmung gerüstet ist, kann es zur Abstimmung über die einzelnen Vorschläge kommen.

Weitere methodische Ideen findet ihr im Kapitel „Ich will aber … Methoden“.

Quellen:
„Kindermitbestimmung auf KjG-Mitgliedervollversammlungen“ Arbeitshilfe des KjG-Diözesanverbandes Köln
„Kindermitbestimmung auf Mitgliedervollversammlungen“ Arbeitshilfe des KjG-Diözesanverbandes Freiburg
„Kinder mischen mit“ Arbeitshilfe des KjG-Bundesverbandes

6. Ich will aber … Projekte

In der KjG finden neben regelmäßigen Gruppenstunden auch viele Projekte und Aktionen statt. In diesem Kapitel wollen wir euch Anregungen und Ideen zur Umsetzung von Kindermitbestimmung geben und dadurch diese für Kinder erlebbar machen. Dabei können konkrete Projekte, die die Kinder selbst entwickeln, entstehen.

Für ein komplettes Thema benötigt ihr mehrere Stunden Zeit, so dass es sich z. B. anbietet, eine solche Einheit während eines Sommerlagers, Kindertages, Workshops oder mehreren Gruppenstunden durchzuführen. Dies bedeutet aber nicht, dass sich die Vorschläge nur für große Aktionen eignen, es ist genauso möglich, einzelne Elemente oder Methoden herauszugreifen und diese in kleinerem Rahmen, wie z. B. einer Gruppenstunde umzusetzen.

Gruppengröße
Manche Methoden sind erst ab einer gewissen Gruppengröße anwendbar und müssen bei kleinen Gruppen eventuell angepasst oder ersetzt werden. Prinzipiell sind die Projekte mit jeder Gruppengröße machbar, ihr solltet jedoch darauf achten, genügend Leiter*innen zur Verfügung zu haben, so dass eine intensive Begleitung gewährleistet ist.

Alter
Die Projekte können mit jeder Altersgruppe durchgeführt werden. Ist die Gruppe vom Alter her sehr unterschiedlich, ist es sinnvoll, diese bei bestimmten Elementen aufzuteilen, da sich eventuell die jüngeren Kinder in Anwesenheit der Älteren zu wenig einbringen können, bzw. die Älteren sich bei Methoden für Jüngere langweilen.

Vorbereitung
Wichtig ist es für euch als Leiter*innen, genügend Zeit zur Vorbereitung einzuplanen und euch intensiv mit der Thematik zu beschäftigen, um für die Kinder den geeigneten

Rahmen zur Umsetzung zu schaffen. Die Durchführung hängt sowohl zeitlich als auch inhaltlich sehr von eurer Gruppe ab und kann daher von den Vorschlägen abweichen.

6.1 Rolle der Projektworkshopleitung

Wie viel lenken?

Als Leitung kann man Kinder in ihrem Denken sehr schnell zu stark beeinflussen und steuern. Als Leitung ist es wichtig, Kinder weder zu sehr zu lenken, noch sie ganz alleine zu lassen. Auch wenn ihr im Projekt selbst vielleicht nicht immer rechtzeitig reflektieren könnt, überlegt kurz danach oder in einer Pause, ob ihr irgendwo zu stark eingegriffen habt oder etwas undeutlich oder unkonkret erklärt habt.

Wenn ihr zu stark eingreift ...

- stülpt ihr den Kindern eventuell eine Meinung über, die nicht aus ihrer eigenen Überzeugung heraus entstanden ist.
- können Kinder sich nicht ganz auf ihre Weise und mit ihren eigenen Gedanken in das Thema eindenken und orientieren.
- übernehmen die Kinder einfach die Ideen der Leiter*innen, weil die Gruppenleiter*innen Vorbilder für sie sind.
- lässt man den Kindern zu wenig Gedanken-Freiheit und somit können Ideen, die Erwachsene gleich als „unrealistisch“ oder „naiv“ abtun, gar nicht mehr entstehen.

Wenn ihr zu wenig anleitet ...

- können Kinder eventuell gar nicht verstehen, was man eigentlich von ihnen will.
- haben Kinder keine Chance in das Thema reinzukommen, da sie zu wenig Informationen oder Wissen besitzen.
- haben Kinder schnell keine Lust mehr, weil ihnen das Thema zu trocken, zu uninteressant oder zu unverständlich erscheint.
- entwickeln Kinder eventuell tatsächlich zu unrealistische Ideen, die keine KjG umsetzen kann, da das Geld oder die Möglichkeiten dazu fehlen. Dann wäre es umso enttäuschender für die Kinder, wenn sie erst in der Umsetzungsphase merken dass ihre Idee nicht zu realisieren ist.

Deshalb ...

- sollte jeder Schritt, der gemacht wird von der Leitung gut vorbereitet und geplant sein!
- sollte bei jeder Methode überlegt werden, ob sie für das Alter, die Gruppengröße, das Thema und das Ziel passend ist.
- sollten genug Pausen zwischen den inhaltlichen Aufgaben gemacht werden, damit die Kinder nicht zu arg gestresst werden und das Ganze noch Spaß macht.
- solltet ihr Kindern immer die Möglichkeit für Fragen geben.
- solltet ihr versuchen, so kindgerecht wie möglich komplizierte Inhalte zu erklären (z. B. mit Bildern, eigenem Ausprobieren, Vergleiche zur eigenen Lebenswelt etc.).
- solltet ihr, wenn Kinder bei einem Thema nicht mehr weiterkommen, ihnen Fragen stellen statt fertige Ideen oder Richtungen vorgeben. (z. B. wenn es um das Thema Umwelt geht, kann man die Kinder fragen, wo sie selbst schon mal Umwelt-

verschmutzung erlebt haben, ihnen nicht sagen: wir könnten doch mal den Bach säubern oder Müll sammeln gehen.)

Ansonsten ist das Wichtigste für alle Aktionen, die mit Kindermitbestimmung zu tun haben:

- Optimismus (Kindermitbestimmung ist sinnvoll und gelingt)
- Kompromissbereitschaft (Es kann gut sein, dass die Kinder etwas anderes wollen, als das was man sich als Gruppenleitung vorgestellt hat.)
- Durchhaltevermögen
- Selbst Spaß daran zu haben, gemeinsam mit Kindern zu arbeiten und etwas Neues zu entwickeln!

Quelle: Gemeinsam Projekte starten KjG Freiburg

6.2 Fotostreifzüge

3 Stunden

große Papierbögen, Pinnwände, Nadeln, Kleber, Kameras, Stifte

Die Methode der Fotostreifzüge eignet sich hervorragend zur Materialbeschaffung für Fotocollagen. Es entsteht eine eindrucksvolle Darstellung, wie Kinder ihr Lebensumfeld wahrnehmen.
Es liegt in eurem Ermessen, die Streifzüge durch die Gemeinde oder den Stadtteil mit einem Forschungsauftrag zu verknüpfen. Die Kinder fotografieren dann Orte die sie bspw. als besonders schön oder als störend empfinden. Sind alle Fragen bzgl. der Aufgabenstellung und der Handhabe mit den technischen Geräten geklärt, können die Kleingruppen sich auf die Entdeckungsreise begeben. Die Beweggründe bzw. die Kriterien, die zur Auswahl des fotografierten Objektes führen, sollen von den Kindern schriftlich notiert werden. Der zeitliche Rahmen für die Forschungsreise sollte eine Zeitspanne von 90 Minuten nicht überschreiten. Danach treffen sich die Kinder zum Erfahrungsaustausch und der anschließenden Präsentation.

6.3 Kinderparlament

mehrtägig

keins

Ziel des Parlamentes ist es, das alltägliche Leben zu regeln, die auftauchenden Probleme anzusprechen und Demokratie, wie sie in der Alltagswelt vorkommt, kennenzulernen. Kinder und Gruppenleiter*innen sollen gleichberechtigt miteinander reden können.

Sitzordnung

Die Kinder sind in Gruppen mit je ca. sechs Kinder aufgeteilt. Jede Gruppe besitzt einen Tisch und eine Bank. Die Tische stehen im Kreis, die Bänke annähernd im rechten Winkel davor. Das Bankende, auf dem der*die Gruppensprecher*in sitzt, zeigt auf die freie Kreismitte.

Tisch der Gruppenleiter*innen

Die Gruppenleiter*innen aller Gruppen bilden eine eigene Gruppe im Parlament, die ebenfalls durch eine*n Sprecher*in vertreten wird. Die Gleichstellung der Kinder und der Gruppenleiter*innen führt zu lebhaften und intensiven Diskussionen mit Beteiligung aller.

Moderation

Das Parlament wird von einem Moderator*innenteam geleitet. Im Laufe der Veranstaltung werden verstärkt Kinder miteinbezogen, damit die Moderation langfristig in Kinderhände übergeben werden kann.

Gruppensprecher*innen

Im Parlament haben nur die Gruppensprecher*innen Rederecht. Sie besitzen eine Mischung aus freiem und imperativem Mandat. In der Diskussion der Tagesordnungspunkte legen die Sprecher*innen die Gruppenmeinung dar, können aber gleichzeitig auch durch ihr freies Mandat ihre eigenen Meinungen einbringen. Bei Abstimmungen haben sie ausschließlich ein imperatives Mandat und müssen die Meinung der Gruppe vertreten. Die Gruppensprecher*innen können bei jeder Parlamentssitzung wechseln, so dass auch stillere Kinder zu Wort kommen können.

Tagesordnung

Das Parlament findet in regelmäßigen Abständen, z. B. alle zwei Tage, statt. Die Tagesordnungspunkte können auf einer Wunsch- und Meckerwand gesammelt werden, auf der die Kinder und die Gruppenleiter*innen ihre Wünsche, Anregungen und Beschwerden schreiben können. Ähnliche Themen werden in Blöcken zusammengefasst und in die Tagesordnung aufgenommen.

Regeln für die Parlamentsdiskussion

- Im Parlament dürfen nur die Sprecher*innen der Gruppe reden.
- Die Sprecher*innen wechseln innerhalb der Gruppe von Parlament zu Parlament.
- Der*die Sprecher*in meldet sich bei dem*der Moderator*in mit Handzeichen. Der*die Moderator*in vergibt das Wort anhand einer Redner*innenliste, die er*sie führt.
- Der*die Moderator*in ist unparteiisch, er*sie leitet die Sitzung, überwacht die Einhaltung der Regeln, achtet auf eine gute Zeiteinteilung und hat die Dynamik des Parlamentes im Blick.
- Die Gruppenmitglieder haben durch Handzeichen Einfluss auf ihre*n Sprecher*in:
  - Hand strecken „Hey, ich muss dir was sagen“ (Mauschelpause für die Gruppe)
  - Hände kreisen „Wechseln, ich ersetz dich kurz als Sprecher, da ich eine andere Sichtweise habe oder noch einen anderen Gesichtspunkt einbringen kann“

Abstimmungszeichen für Sprecher*innen

- Daumen hoch „Finde ich gut“
- Daumen runter „Finde ich blöd“
- Daumen waagerecht „Ist mir egal“

Ablauf des Parlaments

- Aufrufen des Tagesordnungspunktes
- Erklären des Problems durch die Antragsteller*innen
- Diskussion unter den Sprecher*innen
- Besprechung in den Gruppen
- Aussprechen der Ergebnisse
- Diskussion unter den Sprecher*innen
- Erneutes Besprechen in den Gruppen mit gruppeninterner Abstimmung
- Abstimmung im Parlament

Quelle: Hoka Poka vom Zauber der Mitbestimmung, KjG Diözesanverband Freiburg

6.4 Kinderspielstadt

mehrtägig

je nach Thema, Zielsetzung und Gruppengröße Material bereitstellen

In der Kinderspielstadt gibt es diverse Berufe, die soziale, kreative, mediale, wirtschaftliche, kulturelle, spirituelle, produktive und hauswirtschaftliche Bereiche abdecken. So gibt es u. a. eine Bäckerei, eine Bank, einen Einkaufsladen, eine Drachenschmiede, eine Zeitung, einen Pfarrer, eine Theatergruppe und einen Beauty-Salon u. v. m. Von der Spielleitung werden die Preise, das Gehalt und die Arbeitszeit vorgegeben. Die Teilnehmer*innen können sich die Pause und ihr Gehalt selbstständig frei einteilen.

Projektziele

- Teilnehmer*innen erlernen Selbstständigkeit (durch eigenständigen Umgang mit Anderen, eigenem Gehalt und freier Zeiteinteilung; Problemlösung über Pfarrer)
- Wirtschaftliche und gesellschaftliche Strukturen werden transparent (Tarifverhandlungen; Verfassung)
- Partizipation durch eigene Ideen und deren Umsetzung wird wahrgenommen (Bürger*innenversammlung)
- Politische Strukturen werden sich zu eigen gemacht; Mitbestimmung durch Demokratie ist möglich (Gewerkschaftswahlen und Bürgermeister*in)
- Sozialer Umgang innerhalb der Berufsgruppen ist gewährleistet (Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Altersgruppen durch Zufallsprinzip bei der Berufswahl)
- Paritätsprinzip wird bewusst gemacht (sowohl zwischen den Geschlechtern als auch bei Berufen, die unterschiedlich klassifiziert werden; so waren Jungs im Beauty-Salon Nägel lackieren und Mädchen übten den Umgang mit Medien bei der Zeitung)

Projektablauf

<u>Erster Tag:</u> <u>Einführung und Begrüßung</u>

1. Kennenlern-Spiele
2. Das Prinzip von Kinderspielstadt wird erklärt.
   a. kleines Dorf
   b. Startkapital 20 Drachentaler – Bank-Sparbuch
   c. Einwohner*innenausweis – Besucher: Aufenthaltsgenehmigung
   d. Tagesablauf vorstellen

3. Die Einwohner*innen schwören auf die Verfassung (Regeln der Spielstadt), damit sie Einwohner*innen werden.
4. Anschließend werden die Berufe kurz vorgestellt und erklärt, in welchen Räumen welche Berufe sind.
   2 x 20 Min. Pause am Arbeitstag

10:30 Uhr <u>Anfang</u>
Einwohner*innenrat
1. Am „Glücksrad“ drehen, um den Beruf für den jeweiligen Tag festzulegen.
   a. Berufe auslosen
   b. jeden Tag neu
2. Alle gehen in ihre Berufe und lesen sich ihren Arbeitsauftrag durch. Die Spielleitung geht zu allen Berufen und klärt Fragen. Bei Berufen wie dem Restaurant, der Drachenschmiede, dem Fernsehen und der Bank/dem Rathaus sind extra Leiter*innen eingeteilt, die die ganze Zeit bei diesen Berufen sind.
3. Die Einwohner*innen richten ihr Geschäft ein und bereiten alles Nötige vor.
4. Startkapital 20 Drachentaler für jede*n Einwohner*in – KjG-Ausweis als vorläufiger Nachweis bzw. KjGler*in bürgt für Nichtmitglied.
5. Pass im Rathaus beantragen – Foto durch Fotograf*in.

11:00 Uhr
1. Die Geschäfte Bauchladen, Drachenschmiede, Nagel- und Tattoostudio öffnen ihr Geschäft. Die restlichen Berufe machen sich an die Vorbereitungen und erfüllen ihre Arbeitsaufträge, sind aber für alle Einwohner*innen zum Besuch geöffnet.
2. Alle Einwohner*innen haben 40 Min. Pause am Tag, die sie sich frei einteilen können, allerdings muss bei einer Doppelbelegung eines Berufs getrennt Pause gemacht werden. Zusätzlich gibt es eine Mittagspause von 13 bis 14 Uhr.

13:00 Uhr Mittagessen (Tischgebet Pfarrer*in) und Mittagspause für alle – Betriebsrat erklärt Gruppenspiele

14:00 Uhr Weiterarbeit in den Berufen

16:00 Uhr Die Geschäfte schließen jetzt und werden aufgeräumt und sauber gemacht. Anschließend werden die Kassen in der Drachenschmiede, im Bauchladen, im Restaurant und im Nagel- und Tattoostudio abgerechnet und in der Bank abgegeben.

16:15 Uhr Einwohner*innenversammlung
1. Der*die Pfarrer*in hält eine vorbereitete Predigt.
2. Das Fernsehen fasst den Tag in der Spielstadt zusammen.
3. Die Einwohner*innen können ihre Beschwerden oder Verbesserungsvorschläge an die Spielleitung richten.
4. Die Kulturszene bespaßt die Einwohner*innen zum Abschluss.
5. Abschlussritual

17:00 Uhr Ende des Spielstadttages
anschließend Aufräumen und Teamsitzung

Letzter Tag: Eltern kommen zu Besuch

15:00 Uhr
1. Die Eltern werden begrüßt und bekommen gegen 3 Euro 40 Drachentaler, um damit in den Geschäften etwas zu kaufen.
2. Das Restaurant verkauft Kaffee und ihr Gebäck für die Eltern.
3. Touribüro wird eingerichtet für Freizeitanmeldung.

16:00 Uhr
1. Das Drachenfest beginnt mit allen Einwohner*innen und den Eltern.
2. Der*die Bürgermeister*in begrüßt die Leute und hält eine Rede.
3. Anschließend hält der*die Pfarrer*in des Tages eine vorbereitete Predigt.
4. Nun stellen sich die einzelnen Berufe vor und erklären kurz was sie gemacht haben.
5. Auch das Fernsehen stellt sich vor und präsentiert alle Zusammenschnitte der Woche und bietet eine DVD zum Verkauf an.
6. Anschließend stellen alle Kulturszenen der Spielstadt ihre Stücke vor.

17:00 Uhr Ende des Kinderspielstadt

6.5 Zukunftswerkstatt (Ideen entwerfen, planen, umsetzen)

mehrtägig

je nach Thema, Zielsetzung und Gruppengröße Material bereitstellen (z. B. große Papierbögen, Pinnwände, Nadeln, Stifte, Filz und Wachsmalstifte, Moderationskarten, CD-Player …)

In einer Zukunftswerkstatt werden von Kindern Lösungsvorschläge oder Umsetzungsstrategien zu einem Thema oder einem Problem erarbeitet. Diese teilt sich in drei Phasen auf: Kritik – Ideen - Umsetzung. Es wird nach phantasiefördernden Regeln und Methoden vorgegangen.
Eine Zukunftswerkstatt besteht immer aus drei Hauptphasen (Kritik-, Phantasie/ Utopiephase und Umsetzungsphase) und einer zusätzlichen Einstiegs- und Ausstiegsphase. Bei Kindern können die Phasen auch in Meckerphase, Wunsch- und Traumphase und Loslegphase umbenannt werden.
Im Folgenden werden die einzelnen Phasen mit ihrer jeweiligen Zielsetzung beschrieben. Außerdem sind in jeder Phase Verweise zu Methoden aufgeführt, die sich speziell für diese Phasen eignen.

Einstiegsphase

Zu Beginn der Zukunftswerkstatt erleichtert diese Phase den Kindern den Zugang zu dieser Methode. Hier können sie selbst tätig werden, langsam untereinander ins Gespräch kommen und den Einstieg ins Thema finden. Vorstellungsrunden oder Kennenlernspiele sind geeignete Methoden für den Einstieg. Anschließend kann eine Einführung in die Zukunftswerkstatt erfolgen und das Organisatorische geklärt werden.

Kritikphase

Hier darf ordentlich Dampf abgelassen werden. Sie dient der Sammlung von Kritik. Ziel ist es, den Kopf frei zu bekommen und eine Grundlage für die nachfolgende, kreative Phantasiephase zu legen. Ein angstfreies Klima ist hier von besonderer Bedeutung. Die Moderation sollte noch einmal darauf hinweisen, dass alles gesagt, geschrieben und kritisiert werden darf.

Phantasie- und Utopiephase

Dies ist das Gegenstück zur Kritikphase. Problemlösungen und neue Ideen werden entwickelt. „Wie wäre es ideal?“ oder „Was erträume ich mir?“ sind Fragen dieser Phase. Hier ist alles erlaubt und möglich, der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

In dieser Phase sind Kreativtechniken wichtig, um den Kindern und Jugendlichen das Träumen und „Spinnen“ zu erleichtern. Es ist wichtig diese Phase deutlich von den anderen Phasen abzugrenzen. Kritik oder die Überprüfung der Realisierbarkeit sind nicht erwünscht.

Umsetzungsphase

In dieser Phase wird entschieden, welche Wünsche und Ideen weiterbearbeitet werden und für die Gruppe von Bedeutung sind. Danach wird die Umsetzung dieser Ideen in Angriff genommen. Nach Möglichkeit sollte diese Phase mit einem Handlungsplan (Was muss erledigt werden? und Wer macht was?) enden. Ziel ist es, die Kinder auch über die Zukunftswerkstatt hinaus zum aktiven Handeln zu motivieren.
Sollte die Zukunftswerkstatt im Rahmen reger Beteiligung stattfinden, wird die Umsetzungsphase durch eine Präsentationsphase ersetzt. Hierdurch verlagert sich die Erarbeitung von konkreten Handlungsschritten in einen nachfolgenden Planungszirkel. Die Zukunftswerkstatt endet bei dieser Variante mit einer öffentlichen Präsentation der Ergebnisse aus der Phantasiephase. Die Präsentation findet mit den Personen statt, die für die Umsetzung des Projektes von Bedeutung sind. Es handelt sich um Pastorale Mitarbeiter*innen, KjG-Pfarrleitung, Eltern oder die Leiter*innenrunde. Die Medien sind hier nicht zu vernachlässigen. Der Vorteil dieser Variante besteht darin, dass die Besucher*innen der Präsentation, oftmals die euphorische und emotionale Stimmung der Kinder annehmen und dem Projekt und dessen Umsetzung aufgeschlossen und wohlwollend gegenüberstehen.

Vorbereitung

Unter Berücksichtigung verschiedener Prinzipien (z. B. Berücksichtigung der Phasen, Plenum usw.) ist ein Konzept für die Umsetzung zu erarbeiten. Diese Planung muss natürlich an die Thematik und den subjektiven Bedürfnissen der Gruppe angepasst werden. Bei der Konzeptentwicklung ist es wichtig, für jede Phase der Zukunftswerkstatt präzise Leitfragen zu formulieren, die von den Kindern bearbeitet werden sollen.
Das Material wird vor der Veranstaltung sorgfältig zusammengestellt, und die Räume, in denen die Zukunftswerkstatt stattfinden soll, werden nach Möglichkeit bereits einen Abend vorher vorbereitet (offener Stuhlkreis, Pinnwände, Wandzeitungen usw. …).

Auswertung

Mit der sog. Ausstiegsphase endet die Zukunftswerkstatt. Es erfolgt ein allgemeines Feedback der Kinder und die Verabschiedung.

Allgemeine Regeln für die Zukunftswerkstatt:

- Störungen haben Vorrang.
- Nicht gegeneinander, sondern miteinander.
- Die Zukunftswerkstatt soll ein Ergebnis haben.
- Prinzip Freiwilligkeit.
- Keine „Killerargumente“ verwenden.
- Einhaltung von Spielregeln.
- Dem Phasenablauf folgen.
- Themenbezug einhalten.
- Gesprächsregeln einhalten.
- Zeitbudget einhalten.
- Alles visualisieren.

Gesprächsregeln Zukunftswerkstatt:

- Schriftlich „diskutieren“.
- Alle schreiben zunächst still – jede*r für sich – erst nicht zögern – alles aufschreiben, erst später auswählen.
- Kommentare und Diskussionen zurückstellen.
- Danach Rückfragen/Diskussion möglich.
- 30 Sekunden Redezeit.

Regeln Kritikphase:

- Was auf der Seele brennt muss raus.
- Mehr Kritik- und Beschwerdeaufnahme als Analyse.
- Keine breite Diskussion im Plenum – Diskussionsbedarf durch Kleingruppen abdecken.
- Kritik nur an Sachen und Zuständen, nicht an Personen festmachen.

Regeln Phantasiephase:

- Jede*r hat Phantasie.
- Den Ideen freien Lauf lassen, das bisher undenkbare denken.
- Mut zu Ungewöhnlichem.
- Klare Trennung zwischen Ideenentwicklung und -bewertung.

Regeln Umsetzungsphase:

- Auswählen, verdichten und ausgestalten.
- Utopische Vorstellungen in die Wirklichkeit übersetzen.
- Immer konkreter werden – erste Schritte festlegen.

7. Ich will aber ... Methoden

Die Anwendung von Methoden dient nicht dem reinen Selbstzweck, sie sollten ziel- und erlebnisorientiert sein. Überlegt deshalb immer, wofür und wie ihr die Methoden einsetzt! Die aufgeführten Methoden können nur ansatzweise beschrieben werden. Ihr könnt

selbstverständlich die Methoden weiter ausbauen und auf die Bedürfnisse und Fähigkeiten eure Kinder anpassen.

7.1 zum Kennenlernen

Ihr solltet Kennenlernspiele immer zu Beginn einer Aktion oder Gruppenstunde einsetzen. Ob sich die Kinder dabei bereits kennen ist unwichtig. Diese einfachen Spiele, bei welchen es sich vor allem um die Namen der Kinder dreht, schafft eine lockere Atmosphäre. Die Kinder werden auf das Bevorstehende eingestimmt und auch ruhigere Kinder bekommen auf diese Weise die nötige Zeit, sich leichter in die Gruppe einzufinden.

Atomspiel mit Urknall

10 Minuten

Musik

Die Kinder bewegen sich zur Musik frei durch den Raum. Aus Atomen bilden sich Moleküle. Die Größe der Moleküle bestimmen die Gruppenleiter*innen: Atomzahl zwei – zwei Spieler*innen bilden durch Anfassen oder Umarmen das Molekül usw.
Auf das Stichwort „Atomzerfall“ trennen sich die Spieler*innen wieder und bewegen sich weiter durch den Raum.
Der Urknall zum Abschluss läuft ohne Musik ab. Alle Mitspieler*innen sind zunächst ganz leise, beginnen dann zu summen, immer lauter werdend kommt die ganze Gruppe schließlich zum Schreien und Brüllen. Dann soll es umgekehrt wieder leiser werden, bis Stille einkehrt.

Assoziationsspiel

10 Minuten

keins

Jede*r sagt seinen Namen und ein Adjektiv das mit dem Anfangsbuchstaben seines Namens beginnt. Zum Beispiel: „abenteuerlustige Anne“ oder „cooler Christoph“. Das nachfolgende Kind wiederholt den Namen und sagt anschließend seinen Namen und das Adjektiv.

Chaos im Kreis

15 Minuten

keins

Jede*r Spielerin sitzt auf einem Stuhl im Kreis. Nun stellt einer nach dem anderen eine Frage an die Gruppe, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden kann, z. B. Bist du Linkshänder? Hast du irgendwo eine Narbe? Hast du eine Schwester? Magst du gerne Gemüseeintopf?
Wer auf eine dieser Fragen mit „Ja“ antworten kann, rückt auf den Stuhl zu seiner rechten Seite, wer „Nein“ antworten muss, bleibt sitzen. Wenn auf dem Stuhl zur Rechten schon jemand sitzt, dann setzt euch einfach auf dessen Schoß. Nur wer oben sitzt, darf weiterrücken. Das Fragespiel geht so lange weiter, bis jemand wieder auf seinem Ausgangsstuhl sitzt.

Erbsenkönig

15 Minuten

Erbsen

Jede*r Spieler*in bekommt fünf Erbsen in die Hand. Er*sie geht nun auf irgendeinen andere*n Spieler*in zu und verwickelt ihn*sie in ein Gespräch. Wer dabei „Ja“ oder „Nein“ sagt, muss seinem*seiner Gegenspieler*in eine Erbse abgeben. Es kommt also darauf an, den*die andere*n zu überlisten, so dass er*sie aus Versehen „Ja“ oder „Nein“ (oder „Nee“) antwortet.
Nachdem die Gruppenleiter*innen das Zeichen zum Abbruch gegeben haben, wird gefragt, wer weniger als fünf Erbsen hat, wer fünf, sechs, sieben Erbsen usw. besitzt, und so wird der*die Sieger*in festgestellt.

Gegenstandsspiel

10 Minuten

verschiedene Gegenstände

In der Mitte vom Raum liegen verschiedene Gegenstände. Jede*r sucht sich einen Gegenstand aus, sagt seinen*ihren Namen und erzählt was er*sie mit diesem Gegenstand verbindet und was an dem Thema interessant ist.

Klatschkreis

10 Minuten

keins

Alle stehen in einem Kreis, immer eine Person klatscht eine andere an. Man kann auch zum Klatschen noch den Namen der Person sagen die angeklatscht wird, ansonsten reicht auch ein „Hey“. Das eignet sich vor allem dann gut, wenn sich eine Gruppe nicht kennt oder um die Kinder in Kontakt zueinander zu bringen. Das ganze kann auch auf Zeit gespielt werden: Wie lange braucht man bis der Klatsch einmal die Runde gemacht hat? Und kann man das noch mal unterbieten? Wenn das gut läuft kann man auch einen Richtungswechsel einbauen, indem man einen Klatscher direkt zurückgibt.

Krokodilspiel

15 Minuten

einen Gegenstand

Die Kinder sitzen im Kreis, eine*r hat den Gegenstand in der Hand und beginnt das Spiel. Er*sie gibt den Gegenstand an seinen*ihren Nachbar*in weiter mit folgendem Satz: „Mein Name ist Thorsten und ich behaupte, das ist ein Krokodil!“
Der*die zweite Spieler*in nimmt das „Krokodil“ und gibt es weiter mit den Worten: „Thorsten sagt, das sei ein Krokodil. Ich heiße David und behaupte dagegen, es ist ein Schlammkätzchen.“
Für jede*n Spieler*in wird es nun schwieriger, denn jede*r muss jeweils alle Namen und Behauptungen aller seiner Vorgänger*innen nennen.

Mein Name

15 Minuten

keins

Alle überlegen sich womit ihr Name zu tun hat. Gibt es bekannte oder berühmte Personen mit demselben Namen oder klingt der Name so ähnlich wie etwas? Gibt es einen Werbespot, ein Lied mit dem Namen? Anschließend wird geraten, wie die anderen heißen.

Outingkreis

10 Minuten

eventuell Karten

Eine Person steht in der Mitte, alle anderen sitzen drum herum. Die Person in der Mitte gibt nun ein Kriterium an: „Alle die schon mal ...“ Alle, auf die das zutrifft und die auch bereit sind, das zuzugeben, wechseln ihre Plätze. Wer zuckt muss auch seinen Platz wechseln. Man darf aber nicht an seinen alten Platz zurück.

Ziel der Person in der Mitte ist es, einen Platz zu ergattern. Man kann auch erst die Frage stellen, dann auf drei zählen und erst dann dürfen die Plätze getauscht werden.

Hilfreich ist es Karten mit Kriterien vorzubereiten, die sich auf das Thema beziehen und als Idee gezogen werden können. Zum Beispiel: „Alle die schon mal bei einer Mitgliedervollversammlung waren.“ „Alle die schon mal im Zeltlager dabei waren.“ „Alle die schon mal beim Jugendgottesdienst eine Fürbitte vorgelesen haben.“ „Alle die schon mal ...“

Reinigungskraftspiel

25 Minuten

keins

Ihr seid Chef*in einer großen Firma. Wie in jeder Organisation gibt es eine Hierarchie. An der Spitze steht der*die Chef*in. Ein*e Mitspieler*in übernimmt (wahrscheinlich nur vorübergehend) diese Rolle. Setzt euch nun entsprechend eurer Stellung in den Stuhlkreis rechtsrum neben den*die Chef*in. Folgende Rollen kann es geben: Chef*in, Geschäftsführer*in, Abteilungsleiter*in, Meister*in, Gesell*in, Azubi, Praktikant*in, Reinigungskraft. Nun geht es los:

1. Der*die Chef*in beginnt und sagt: „Gestern ging ich durch den Park und da traf ich Beruf und Name“ (z. B. Meister Patrick)
2. Der Meister fragt zurück: „Wen mich?“
3. Chef*in antwortet: „Ja, dich!“
4. Meister antwortet bestimmt: „Mich nicht!“
5. Daraufhin fragt der*die Chef*in: „Wen dann?“
6. Der Meister nennt jetzt eine*n weitere*n Mitspieler*in, z. B. die Geschäftsführerin Sandra.

Wie bei 2. fragt die Geschäftsführerin nun wieder zurück: „Wen mich?“ und der Meister antwortet: „Ja, Sie!“ (Achtung: In der Hierarchie höher gestellte Persönlichkeiten müssen gesiezt werden und man steht selbstverständlich auf!)

Nun geht das Spielchen immer weiter, bis jemand einen Fehler macht oder sich verplappert. Dieser verliert seine momentane Stellung und setzt sich an das Ende der

Hierarchie (also auf den Platz der Reinigungskraft). Alle anderen rücken einen Stuhl und damit einen Rang näher an den*die Chef*in.

„PPP“

10 Minuten

keins

Alle stellen sich mit ihrem Anfangsbuchstaben folgendermaßen vor: „Ich heiße Pascal, reise gerne nach Polen und esse gerne Paprika.“ Danach wiederholt die Gruppe das Ganze und dann kommt jemand anderes dran. Zum Beispiel „Ich heiße Beate, reise gern nach Bulgarien und esse gerne Birnen.“

Schatzkiste

30 Minuten

Plakat mit einer Schatzkiste und Pinnwand, oder eine gebastelte Schatzkiste (großer Karton), Karten und kleine Blätter, Stifte

Die Methode der Schatzkiste erzeugt ein positives Klima und bietet sich daher oftmals als Einstieg in ein bestimmtes Themenfeld an. Negativen Erfahrungen kann dadurch entgegengewirkt werden. Aber auch als Feedback ist diese Methode durchaus denkbar.

Die Gruppenleiter*in erklärt die Aufgabenstellung: Die Kinder malen, zeichnen oder schreiben (je nach Alter) ihre Schätze auf Karten oder Blätter. Alternativ kann hier auch eine Kartenabfrage durch die Gruppenleiter*innen erfolgen. Das Thema für die Schatzsuche kann frei gewählt werden. Haben alle Kinder ihre Kostbarkeiten zusammengetragen, werden sie reihum der Gesamtgruppe präsentiert.

Anschließend werden sie in die Schatzkiste gelegt bzw. angepinnt. Als Abschluss kann die Schatzkiste herumgetragen werden und alle sagen: Seht doch, wie reich wir sind!

Spinnweben

10 Minuten

Wollknäuel

Der*die erste Spieler*in wickelt das Fadenende um seinen*ihren linken Zeigefinger und wirft dann einem*einer Spieler*in das Knäuel zu mit den Worten: z. B. „Julia spinnt (woher das Knäuel kam), ich spinne und Mirjam spinnt auch (wohin das Knäuel geht.)!

Mirjam wickelt nun den Faden um den linken Zeigefinger und macht dann ebenso weiter. Nach einer Runde wickeln alle Spieler*innen den Faden um den rechten Zeigefinger. Bevor das Wollknäuel am Ende wieder aufgewickelt wird, soll jede*r noch die vier Namen nennen, mit denen er*sie versponnen ist.

Unterbrecherkontakte

10 Minuten

Musik, Sprichwörter

Alle Kinder bewegen sich nach der Musik kreuz und quer durch den Raum. Bei Abbruch der Musik rufen die Gruppenleiter*innen ein Sprichwort in die Menge, das sofort, solange die Musik ausbleibt, dargestellt werden soll. Setzt die Musik wieder ein, so bewegen sich alle weiter durch den Raum.

Mögliche Sprichwörter:

- Jemandem den Buckel runterrutschen
- Die Zähne zusammen beißen
- Jemanden auf den Arm nehmen
- Jemandem den Weg abschneiden
- Sich in die Menge stürzen
- Jemanden an der Nase herumführen
- Sich nicht riechen können
- Jemanden reinlegen
- Sich die Haare raufen
- Ein Auge zudrücken
- Sich auf´s Ohr hauen

Wassergeist

15 Minuten

keins

Wählt einen Wassergeist aus und teilt euch in zwei gleichgroße Gruppen, die sich in einem großen Abstand gegenüber stehen. Zwischen euch ist ein reißender Fluss, in dem der gefürchtete Wassergeist (ein*e Mitspieler*in) lebt. Der Geist stellt sich in den Fluss und ruft den Namen eines*r Mitspieler*in. Der*die Aufgerufene ruft jetzt noch einen Namen aus der gegnerischen Gruppe.

Beide rennen dann los, um ihre Plätze zu tauschen. Natürlich führt der einzig mögliche Weg durch den Fluss, in dem der Wassergeist einen der beiden zu fangen versucht. Gelingt es ihm, wird der Gefangene zum Geist. Gelingt es dem Wassergeist nicht, ruft er erneut einen Namen auf und das Spiel wiederholt sich.

Zipp-Zapp

10 Minuten

keins

Die Kinder fragen jeweils ihre*n rechte*n und linke*n Nachbarn*in nach dem Namen. Ein*e Spieler*in steht in der Mitte. Diese*r geht nun auf einzelne Kinder zu. Sagt er*sie „Zipp“, so will er*sie von diesem den Namen des*der linken Nachbarn*in hören, bei „Zapp“ den des*der rechten Nachbarn*in. Auf das Stichwort „Zipp-Zapp“ wechseln alle ihre Plätze. Die Namensforschung und das Spiel beginnen von neuem. Wer sich verspricht oder den Namen des*der jeweiligen Nachbarn*in vergessen hat, löst den*die Spieler*in in der Mitte ab.

7.2 zum Anschuggen

Akaso-Karate

10 Minuten

keins

Altjapanisches Karatespiel. Der*die Mitspieler*in A greift eine*n seiner Nachbarn*innen mit dem hervorgerufenen Laut „AAHH!!!“ an und zeigt dabei mit dem ausgestreckten Arm auf seine*n linke*n oder rechte*n Nachbarn*in. Der*die angegriffene B wehrt sich mit dem Laut „KOH!!!“ ab und zeigt mit nach oben gereckten Ellenbogen auf eine*n seiner

Nachbarn*innen, dies darf auch durchaus A sein. Der*die nun Angegriffene gibt dann an eine*n andere*n Mitspieler*in im Kreis ab, indem er*sie „SOH!!!“ ruft und mit dem ausgestreckten Arm auf ihn*sie zeigt. Diese*r greift jetzt wieder neu an.

Brüll-Spiel

10 Minuten

keins

Ihr teilt euch in Zweier-Gruppen auf und jeweils eine*r denkt sich einen Satz aus, der aus mindestens 10 Wörtern besteht.

Die „Brüller*innen“ stehen in einer Ecke des Raumes und die „Hörer*innen“ in der schräg gegenüberliegenden Ecke. Auf ein vorher ausgemachtes Zeichen hin beginnen die „Brüller*innen“ ihren „Hörern*innen“ den Satz zuzurufen. Das gibt ein wildes Geschrei, da jeder „Brüller*in“ am lautesten sein will.

Der*die „Hörer*in“, welche*r meint, den Satz verstanden zu haben, läuft in die Mitte. Das Gebrüll wird unterbrochen. Nennt er*sie nun den richtigen Satz, hat das Team gewonnen, falls der Satz nicht stimmt, geht das Gebrüll weiter …

Drachenschwanzjagd

10 Minuten

Tücher

Die Gruppe teilt sich in Untergruppen zu höchstens acht Personen auf, die sich alle in einer Reihe hintereinander stellen und sich an den Schulter fassen. Der*die Letzte in der Reihe steckt sich hinten am Gürtel ein Tuch fest, das sich durch Ziehen leicht entfernen lässt. Nun müssen die Menschenschlangen – die Drachen – versuchen, den anderen Drachen die Schwänze abzuluchsen. Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Reihen nicht auseinanderfallen.

Ernie und Bert

10 Minuten

keins

Der*die Spielleiter*in nennt die Begriffe „Ernie“ und „Bert“. Auf der einen Seite im Raum ist die Ernie-Seite, auf der anderen Seite die Bert-Seite. Die Teilnehmer*innen sollen sich nun entscheiden, wen sie lieber mögen, wer ihnen sympathischer ist … Je nach Gruppe und Alter kann man die Teilnehmer*innen auf ihren Seiten darüber reden lassen.

Nach diesem Prinzip geht es jetzt weiter mit anderen Begriffspaaren.

Beispiele für weitere Begriffe: Spaghetti oder Pizza, Vanille oder Schoko, Sendung mit der Maus oder Löwenzahn, Schnee oder Strand, Nutella oder Honig, Katze oder Hund, Winter oder Sommer, Bibi Blocksberg oder Benjamin Blümchen, …

Wenn man die Gruppe schon etwas kennt oder die Begriffe einschätzen kann, ist mehr Bewegung im Spiel, wenn man den Begriff, den vermutlich die meisten der Gruppe wählen werden, auf der entgegengesetzten Seite des vorherigen meistgewählten Begriffs platziert.

Es war einmal …

10 Minuten

keins

Alle Teilnehmer*innen sitzen im Kreis. Der*die Spielleiter*in beginnt die Geschichte mit „Es war einmal“ und dem ersten Teil der Geschichte. Zum Beispiel: „Es war einmal ein kleiner Drache, der wollte, dass ihm die anderen Drachenkinder zuhören. Aber jedes Mal, wenn der kleine Drache anfing zu reden“ – in diesem Moment klatscht der*die Spielleiter*in in die Hände und sein*e rechte*r Nachbarn*in erzählt die Geschichte weiter. Jedes Mal wenn der*die Spielleiter*in klatscht, wird die Geschichte vom rechten Nachbarn*der rechten Nachbarin des*der Erzähler*in weitererzählt.

Gordischer Knoten

10 Minuten

keins

Alle stehen im Kreis mit den Armen nach vorne gestreckt. Sie schließen die Augen und gehen in die Mitte aufeinander zu. Sobald jeder auf andere Hände stößt greift er*sie sich mit jeder Hand eine andere. Wenn alle zwei Hände fassen werden die Augen geöffnet. Nun ist es die Aufgabe der Gruppe, den Knoten ohne loslassen der Hände und wenn möglich auch ohne Umgreifen aufzulösen, sodass im Idealfall ein Kreis entsteht.
Der Knoten lässt sich nicht immer in einen Kreis auflösen, da die Arme auch sehr verknotet sein können. Bei Laune einfach noch mal versuchen.

Hast du mein Gebiss gesehen

10 Minuten

keines

Der*die Spielleiter*in stülpt beim Sprechen seine*ihre Lippen über die Zähne, so dass es sich anhört als sei er*sie zahnlos und fragt seine*n Nachbarn*in: „Hast du mein Gebiss gesehen?“
Nachbarn*in (spricht genauso): „Nein, ich hab es nicht gesehen, aber ich frag mal meine*n Nachbarn*in!“ Wendet sich an seine*n Nachbarn*in: „Hast du mein Gebiss gesehen?“ So geht es reihum, bis die Frage nach dem Gebiss wieder bei dem*der Spielleiter*in ankommt.

In die Knie gehen

5 Minuten

keins

Alle machen einen engen Kreis. Dann drehen sich alle zur Seite, so dass jede*r die Hände auf die Schultern des Vordermannes*der Vorderfrau legen kann. Langsam wird nun versucht, zusammen in die Knie zu gehen, so dass jeder auf den Knien seines*seiner Hintermannes*Hinterfrau sitzt.

Kissenspiel

10 Minuten

Kissen

Alle sitzen im Kreis, ein Kind steht in der Mitte. Es wird ein Kissen herumgereicht. Das Kind in der Mitte muss versuchen, sich draufzusetzen. Wer dies zulässt, muss selbst in die Mitte.

Mehlbergspiel

10 Minuten

Gummibärchen, Mehl, Teller, Messer

Auf die Spitze eines Mehlberges wird ein Gummibärchen gelegt. Reihum muss mit dem Messer immer ein Stück aus dem Mehlberg herausgeschnitten werden, bis der Berg zusammenbricht. Wer den Berg zusammenbrechen lässt, muss das Gummibärchen mit dem Mund herausholen.

Monsterfange

10 Minuten

keins

Die Kinder gehen immer paarweise zusammen und verteilen sich im Raum. Ein Paar bildet das Monster und den Storch.
Monster: Jagt den Storch, reißt seine Arme über den Kopf und brüllt. Es kann sich nur mit steifen Knien vorwärts bewegen.
Storch: Flieht mit hochgezogenen Beinen piepsend vor dem Monster. Die Hände bilden vor dem Mund den langen Schnabel.
Der Storch kann sich retten, indem er bei einem Paar andockt. Dann wird das Monster zum Storch und der*die andere Außenstehende des Paares zum Monster.

Personenraten

10 Minuten

Zettel, Stifte, Klebeband

Jedes Kind schreibt auf einen Zettel eine berühmte Person. Den Zettel klebt es seinem Nachbarn auf die Stirn. Jede*r muss nun erraten, wer er*sie ist, wobei nur Fragen gestellt werden dürfen, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können.

Quirliger Kreisel

15 Minuten

keins

Ihr bildet einen Kreis, indem ihr euch an den Händen fasst. Zwei, die „Ausgestoßenen“, laufen um den Kreis herum und schlagen ihn an einer Stelle durch (natürlich an den Händen). Jetzt wird es spannend! Die beiden Spieler*innen, die im Kreis voneinander getrennt worden sind, bilden ein Team. Sie rasen jetzt in entgegengesetzter Richtung wie die „Ausgestoßenen“, die sofort nach Durchschlagen des Kreises losgelaufen sind, um den Kreis herum. Welches Team erreicht den leeren Platz im Kreis zuerst? Die neuen „Ausgestoßenen“ können sich eine neue Fortbewegungsart überlegen (hüpfen, huckepack, kriechen, Schubkarre tragen, Bock springen), die die „Durchgeschlagenen“ bei der Verfolgung übernehmen müssen.

Stille Post

10 Minuten

keins

Eine*r denkt sich ein Wort aus und flüstert es dem*der Nächsten ins Ohr. Am Ende kommt meistens ein völlig anderes Wort heraus, so dass das Spiel sehr lustig werden kann.

Unterwasserabenteuer

10 Minuten

keins

Die Spieler*innen verteilen sich auf dem Ozean (im Raum) und setzen sich auf den Boden. Ein*e Spieler*in ist das U-Boot. Er*sie soll mit geschlossenen Augen, da dichter Nebel aufgezogen ist, zwischen den anderen herumgehen, die mit ihren Nebelhörnern Signale (Töne) senden, bevor er*sie einem*einer Spieler*in zu nahe kommt, zu stolpern droht, an die Wand stößt.

Die Signale müssen frühzeitig und nicht zu plötzlich gegeben werden, so dass der*die Spieler*in flüssig gehen kann und nicht ständig stoppen muss.

Watteblasen

10 Minuten

Watte

Ein Wattebausch in die Mitte eines Tisches legen. Alle Spieler*innen stellen sich um den Tisch herum und blasen den Wattebausch über den Tisch. Verloren hat, wer den Bausch vom Tisch bläst.

Zählen

15 Minuten

keins

Die Gruppe versucht nacheinander von 1 nach oben zu zählen. Bei 20 Personen von 1 bis 20. Jede*r darf nur eine Zahl sagen. Wenn mehrere Personen gleichzeitig sprechen muss von vorne begonnen werden. Die Gruppe darf nicht absprechen wer welche Zahl sagt. (Teilnehmer*innen können auch die Augen schließen.)

Allgemeine Tipps und Anmerkungen:

Variation 1: Je nach Ehrgeiz der Gruppe kann versucht werden, die benötigte Zeit zu minimieren.

Variation 2: Es werden Zettel verteilt auf denen aufeinanderfolgende Zahlen stehen. Jede*r prägt sich seine Zahl ein. Dann werden die Augen verbunden und die Teilnehmer*innen müssen sich ohne Sprache in richtiger Reihenfolge aufstellen.

Zauberspiel

10 Minuten

keins

Alle bewegen sich im Raum durcheinander. Der*die Spielleiter*in steht auf einem Stuhl und ruft Zaubersprüche z. B. Simsalabim, ich verwandle euch alle in Krokodile, die sich gegenseitig in die Füße beißen; Elefanten, die sich gegenseitig berüsseln; Hunde, die sich gegenseitig beschnüffeln; Affen, die sich um Bananen streiten.

7.3 zur Ideenfindung

Ideen entstehen oft dann, wenn man nicht mehr in gewohnten Bahnen denkt, sondern versucht, aus vorgegebenen Denkmustern auszubrechen. Jede*r weiß, wie oft schon ein total verrückter Gedanke der Beginn einer genialen Aktion war.
Bei der Ideensammlung ist es zunächst wichtig, alle Ideen zu sammeln. Erst nachdem sie zusammengetragen sind, ist es eure Aufgabe als Gruppenleiter*in, gemeinsam mit den Kindern die Vorschläge zu ordnen und auf ihre Durchführbarkeit hin zu überprüfen, ehe sich die Gruppe für einen oder mehrere Vorschläge entscheidet. Fragen dazu können z. B. sein:

- Wie viele Kinder haben an den Vorschlägen Interesse?
- Was für Materialien sind nötig und wie können wir diese beschaffen?
- Gibt es geeignete Räume?

Um die Phantasie anzuregen, können Materialien und eine außergewöhnliche Umgebung helfen:

- Material: Papier, Farben, Geschichten, Gerümpel, Abfall, Bilder, Puzzle, Filme, Prospekte, Musik, Masken, Handpuppen, Pflanzen, ...
- Umgebung/Situation: Wald, Stadt, Höhlen, Bäche, Fabrik, Schlösser, Rathaus, Kirche, Reklamewände, Park, Spielplatz, Sportplatz, Theater, Menschen beobachten, usw.

Malen, Pinseln, Streichen, Schmieren

Neben dem einfachen Aufschreiben ist das Malen von Ideen eine beliebte Arbeitsform die auf verschiedenste Art durchgeführt werden kann: mit Wachsstiften, mit Wasserfarben, mit Fingerfarben, mit Schminkfarben, mit Abtönfarbe, mit dicken und dünnen Pinseln, mit Wattebäuschen, mit Schwämmen, mit Fingern, mit Zehen, usw.
Bemalen kann man unzählige Dinge: Papier, Pappe in allen Größen und Formen, Tücher, Holzstücke, Brettzäune, Plakatwände, Litfaß-Säulen, Füße, Hände, Gesichter, ganze Körper, Fenster, Luftballons, Postkarten, alte Möbelstücke, alte Fahrräder, Schachteln, Dosen, Gläser, ...
Beschriftet werden können: Bauklötze, Korken, Schachteln in allen Größen, Luftballons, einseitig bedruckte Bierdeckel, bunte Symbolbilder, die zuvor ausgeschnitten wurden (z. B.: Wolken, Sonnen, Füße, Hände, Blumen, Ziffernblätter, ...)
Das alles kann jede*r für sich machen ohne zu sprechen, mit Musik, nach Musik, mit offenen oder geschlossenen Augen, mit Plauderei am Rande, usw.

Aber Kinder haben noch weitere kreative Fähigkeiten und Interessen, die zum Gestaltgeben von Ideen oder inhaltlicher Arbeit genutzt werden können: Kneten mit Ton oder Knetmasse, Gipsbinden-Masken herstellen und bemalen, Bildcollage kleben, Pappmaché-Figuren herstellen, Kerzen mit Wachsplatten gestalten, Bilder mit Korken drucken, Lieder neu dichten zu einem Thema, Rollenspiele, und vieles mehr.
Überlegt selbst weiter, welche „Basteleien" ihr zu Methoden umfunktionieren könnt die euch und die Kinder beim Sammeln von Ideen unterstützen. So wird das Sammeln von Ideen selbst zu einem kreativen bunten Erlebnis!

Brainstorming

10 Minuten

Zettel und Stifte

Alle Ideen, die euch spontan einfallen, laut nennen. Zwei Punkte sind dabei wichtig:
1. Keine Idee darf, und sei sie noch so abwegig, bei der Sammlung bewertet werden.
2. Die Ideen sollten für alle sichtbar mitgeschrieben werden.

Variante:
Ein für die Kindergruppe ödes Brainstorming wird dadurch interessanter, wenn Sitting Bull selber (Gruppenleiter*innen mit Federschmuck) seine Mitindianer*innen (jedes Kind bekommt eine Feder) zum großen Palaver (Kreis um gemaltes Lagerfeuer) einlädt und beim Rauchen der Friedenspfeife Ideen für das nächste Unternehmen gesammelt werden.

Checkliste

15 Minuten

Themen, Stifte, Papier

Einzelne Themen werden von euch Gruppenleiter*innen festgelegt (z. B. Schule, Sport, usw.) und eigene Ideen der Kinder dazu gesammelt.
Mögliche Variationen:
1. Das Ganze kann auch in einer Art „Dalli-Dalli" ablaufen: zwei oder mehrere Gruppen spielen gegeneinander.
2. Ein Würfel wird gebastelt und mit Themen versehen. Die Kinder würfeln und schreiben ihre Ideen zu dem gewürfelten Thema auf.

Dalli-Dalli

5 Minuten

Stifte, Zettel, Uhr mit Sekundenzeiger

Es werden Kleingruppen mit jeweils vier Kindern gebildet. Der*die Leiter*in ruft einen Begriff, zum Beispiel: Farbe und Pinsel, grüne Wiese, Hammer und Nägel, Herbst, Blätter, Kochtopf ... Ein Kind aus jeder Kleingruppe schreibt alle Begriffe auf, die die anderen drei ihm zurufen (pro Idee ein Zettel). Nach einer Minute wird gestoppt und gezählt, welche Gruppe die meisten Ideen aufgeschrieben hat.

Erfindungsspiel

60 Minuten

Moderationskarten in fünf Farben, große Papierbögen, bunte Filz- und Wachsmalstifte

Die Kinder werden in Kleingruppen aufgeteilt, denen je ein Kartenset mit fünf verschiedenen Kategorien dargeboten wird. Den Kategorien sind entsprechende Farben und Begriffe (z. B. Hüpfen) zugeordnet. Die Kinder einer Gruppe ziehen jeweils zwei Karten einer Kategorie (zwei gelbe Karten, zwei rote Karten, zwei grüne Karten usw.), so dass jede Gruppe einen Kartensatz von 10 Karten erhält. Des Weiteren erhalten die Gruppen große Papierbögen und bunte Filz- oder Wachsmalstifte.

Bei der Aufgabenstellung könnte es sich beispielsweise um die Erfindung eines Spielzeuges handeln. Der Vorgang teilt sich wie folgt auf: Die Kleingruppen schauen sich die gezogenen Karten aufmerksam an, es wird diskutiert und geplant wie das Spielzeug, unter den vorgegebenen Bedingungen aussehen könnte. Die Ideen werden skizziert oder aufgeschrieben.

Die Aufgabe gilt als erfüllt wenn das Gesamtkunstwerk aufgemalt, mit Erklärungen versehen und ein Name dafür gefunden ist.

Gegenstandsreise

20 Minuten

großes Tuch, verschiedene Gebrauchsgegenstände, Plakat, bunte Stifte

Bildet einen Kreis. Bereitet in der Mitte des Kreises ein buntes Tuch aus. Darauf legt ihr verschiedenste (Gebrauchs-)Gegenstände. Die Gegenstände können aus vielen Bereichen stammen: Natur, Spielzeug, Schreibtisch, Werkstatt, Küche, Postkarten, Bücher, Kleidung, ... Die Gruppenmitglieder lassen sich zu einzelnen Gegenständen Begriffe und Ideen einfallen und sagen sie laut. Eine Person schreibt alle Begriffe und Ideen auf ein großes Plakat. Wenn alle Einfälle genannt wurden, werden sie sortiert und zusammengefasst. (Alles was zusammen gehört, wird mit der gleichen Farbe unterstrichen.) Anschließend entscheidet die Gruppe, was sie in der nächsten Zeit in der Gruppenstunde tun will.

Gruppenstundenkalender

30 Minuten

12 große weiße Blätter mit Monatsüberschriften, Buntstifte

Vorbereitung: Die Gruppenleiter*innen ordnen jeweils ein Blatt einem Monat zu. Ihr gestaltet dieses Blatt, indem ihr am Rand den Namen des Monats und wichtige Ereignisse, die in diesem Monat sind, eintragt: das Gemeindefest, den Weltkindertag, die Geburtstage der Kinder (vielleicht mit Fotos). In der großen Mitte bleibt das Blatt leer.

Ihr legt dann die „Kalenderblätter“ aus. Die Kinder haben nun Zeit, in die Mitte das zu schreiben oder malen, was sie in diesem Monat gerne machen würden oder was ihnen überhaupt dazu einfällt.

Handbewegungen

10 Minuten

Plakate, Stifte

Jedes Kind nennt in einer Runde eine Idee oder ein Anliegen und macht dazu eine passende Handbewegung oder Geste. Die anderen Kinder machen diese Bewegung nach. Die verschiedenen Punkte werden auf einem Plakat gesammelt.

Hindernislauf

20 Minuten

Tapete, Stifte

An der Wand wird eine Tapete aufgehängt, an der die Kinder später ihre Spielideen notieren sollen. Anschließend werden zwei Gruppen gebildet. Im Staffellauf müssen sie über und unter Hindernissen auf Tischen und Stühlen zur Tapete laufen und ihre Ideen aufschreiben. Statt drinnen kann man den Staffellauf natürlich auch draußen machen. Wer hat dabei die meisten Ideen?

Ideen-ABC

20 Minuten

Papier und Stifte

Ihr teilt euch in Gruppen auf, die sich zu jedem Buchstaben des Alphabets einen Wunsch, Traum, eine Aktion oder Veranstaltung einfallen lassen. Danach kann festgelegt werden, was von den Ideen gemacht wird.

Ideenkoffer

15 Minuten

Krimskrams in einem Koffer

Eine andere Möglichkeit ist das Mitbringen von Krimskrams in einer Kiste oder einem Koffer. Vom Angelhaken bis zur Feder, vom Papierboot bis zum Spielzeugauto, alle Dinge können anregen, auf neue Ideen zu kommen.

Ideenleine

10 Minuten

Leine, Wäscheklammern, Zettel, Stifte

Quer durch den Gruppenraum wird eine Leine gespannt. Auf Zetteln notieren die Kinder nur ihre Ideen und klammern sie an die Leine. Anschließend hat jede*r die Möglichkeit sich die „Wäschestücke“ anzuschauen.

Ideenpuzzle

15 Minuten

Stifte, Bild

Ein Bild wird in einzelne Teile zerschnitten. Jedes Kind erhält mehrere Puzzleteile, auf die nun verschiedene Ideen notiert werden können. Anschließend wird das Puzzle wieder zusammengesetzt.

Kunstausstellung

30 Minuten

verschiedene Materialien zum kreativen Gestalten, z. B. alte Zeitungen, Kleber, Scheren, Stifte, Plakate, Farben …,

In Kleingruppen werden alle Anliegen und Vorschläge auf kreative Art und Weise dargestellt, z. B. durch eine Collage oder durch malen. Die Künstler*innen stellen ihr Kunstwerk anschließend auf einer Ausstellung vor und erklären ihre Ideen.

Noch mehr Kunst: Action-Painting I

15 Minuten

CD-Player, schnelle Musik, Papier, Stifte

Bei schneller Musik fangen die Kinder an ihre Ideen aufs Papier zu malen. Nach 30 Sekunden werden die Blätter an das Nachbarkind weitergereicht. Nun sind 30 Sekunden Zeit, um die Idee des Vorkünstlers weiter zu gestalten. Die Blätter wechseln so lange zum*zur rechten Nachbar*in, bis sie einmal im Kreis herum sind. Die Künstler*innen stellen nun nacheinander die Idee in dem Bild vor, die sie darin erkennen können.

Große Kunst: Action-Painting II

30 Minuten

Straßenmalkreide, Foto

Auf dem Kirchplatz stellen die Kinder ihre Ideen mit Straßenmalkreide dar. Abschließend machen die Gruppenleiter*innen Fotos für die Dokumentation.

Mind-Mapping

15 Minuten

Blätter und Papierbögen, Stifte, Textmarker, Wandzeitung und Pinnwände

Mind-Mapping fördert Ideen und Lösungsvorschläge. Es dient zur Strukturierung von Gedanken und ist eine geeignete Methode für eine assoziative Annäherung an ein Thema. Bereits vorhandenes Wissen über ein Thema und die damit verbundenen Erinnerungen werden wiederbelebt. Komplexe Strukturen können durch Mind-Maps visualisiert werden. Es entsteht eine gemeinsame Landkarte des Geistes. Die Kinder nehmen ein Papier im Querformat und schreiben den zu thematisierenden Begriff in der Mitte auf. Er ist zusätzlich durch einen Kreis gekennzeichnet. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Möglichst immer nur einen Begriff oder ein Schlagwort in Druckschrift notieren.
- Zur Verdeutlichung von Zusammenhängen und Verbindungen bieten sich Linien, Pfeile und andere Symbole sowie farbliche Hervorhebungen an.

Diese Vorgehensweise bewirkt die Bildung von Verästelungen, d. h. ein Gedanke wird in all seinen Facetten bedacht. Mit dieser Darstellung konzentriert man sich auf die Schlüsselbegriffe und erleichtert die anschließende Auswertung.

Dieses Verfahren wiederholt sich, so dass Hauptlinien und Oberbegriffe, sowie Nebenlinien und sogenannte Sackgassen entstehen können. Für diese erste Phase werden in der Regel fünf Minuten anberaumt, eine längere Zeitspanne ist aber denkbar. Danach werden die gebildeten Mind-Maps präsentiert und ausgewertet. Unabhängig von der Aufgabenstellung, bildet sich in der Gruppe eine gemeinsame Gedankenwelt.

Musikmethode

15 Minuten

CD-Player, Musiktitel

Die Kinder hören sich verschiedene, möglichst vielfältige Musikstücke an. Nach jedem Stück nennen sie ihre Gedanken bzw. Ideen, die ihnen zu der Musik eingefallen sind.

3-Spalten-Methode

15 Minuten

Papier, Stifte

Die Kinder erhalten einen weißen Zettel und knicken ihn so, dass drei Spalten entstehen. Jedes Kind schreibt nun eine Idee in jede Spalte. Anschließend wird der Zettel im Uhrzeigersinn weitergegeben.
Der Nächste lässt sich von den bereits geschriebenen Ideen inspirieren und schreibt weitere dazu. Wenn man einmal durch ist, finden sich eine ganze Reihen von Ideen auf dem Zettel.

Planungsprint

45 Minuten

rechteckige Moderationskarten, Stifte, Moderationsstreifen (ca. 10 Stück), große Papierbögen der Pinnwände, Nadeln, Stühle

Zu Beginn des Spiels erklärt die Moderation die Spielregeln und stellt den Gruppen die Jury vor. Die Jury besteht aus zwei bis drei Kindern oder Jugendlichen, die vor dem Spiel benannt und in die Spielregeln eingewiesen werden. Die Jury ist autonom, sie verhält sich absolut neutral und ist kein Bestandteil der Gruppe. Die Fragen sind vor Beginn der Veranstaltung nur den Gruppenleiter*innen bekannt, den Kindern nicht. Drei bis vier Pinnwände mit leeren Papierbögen werden im Raum bespannt und aufgestellt.

Kleingruppen (à fünf Kinder) werden gebildet. Diese sammeln sich jeweils in einem Stuhlkreis und sollten so platziert werden, dass möglichst alle denselben Abstand zu den Gruppenleiter*innen haben. Jede*r erhält Moderationskarten und einen Stift. Zu den verschiedenen Fragen sollten nun möglichst viele Ideen gesammelt werden. Sind die Vorbereitungen abgeschlossen, kann das Spiel beginnen.
Die erste Frage wird an eine Pinnwand gehängt und deutlich vorgelesen, danach schreiben die Kinder ihre Ideen dazu auf Karten. Zu beachten ist folgendes:

- Eine Idee pro Karte!
- Keine Doppelungen!
- Bei Nichteinhaltung der Regeln erfolgt ein Punktabzug.
- Hat eine Gruppe mind. zehn Karten gesammelt, werden diese bei den Gruppenleiter*innen abgegeben. Die Gruppe, die als Erste ihre zehn Karten abgegeben hat, erhält Bonuspunkte.

Hat eine Gruppe alle Karten abgegeben, müssen auch die anderen Gruppen zum Schluss kommen. Man pinnt die Karten der ersten Gruppe untereinander an die Pinnwand und liest die Ideen vor. Nun erfolgt die Punktevergabe. Für die Punkte der Jury gilt:

- 1 Punkt pro akzeptierte Idee
- 0 Punkte für unsinnige Ideen
- Punktabzug bei Doppelnennung

Die Gruppe, die ihre Karten vor den anderen abgegeben hat (Voraussetzung sind zehn anerkannte Karten) erhält drei Bonuspunkte. Bei Streitfragen zur Punkteverteilung entscheidet die Jury. Die Punkte werden addiert und neben die Kartensammlung der ersten Gruppe geschrieben. Die Karten der anderen Gruppen werden ebenfalls nach diesem Prinzip ausgewertet. Ist dieser Vorgang abgeschlossen, kann eine weitere

Spielrunde mit einer neuen Frage beginnen. Insgesamt können ca. drei bis vier Fragen pro Spiel gestellt werden.

Reise mit dem fliegenden Teppich

15 Minuten

Teppich, Decke oder Fallschirm

Die Gruppenmitglieder legen sich zusammen auf einen Teppich und schließen die Augen. Die Gruppenleiter*innen erzählen, wie der Teppich aus dem Fenster und über die verschiedenen Orte und Regionen der Erde fliegt. Was erleben wir unterwegs (z. B. bei der Zwischenlandung in einer Oase)? Was sehen wir alles?

Rundumtapete

15 Minuten

Tapete, Stifte

Die Technik ist eine gute Möglichkeit für die etwas stilleren und schüchternen Kinder, ihre Ideen zu äußern. Zunächst wird eine Tapete auf dem Boden ausgebreitet. Die Kinder knien sich nieder und schreiben bzw. malen ihre Ideen auf. Danach wird Gelegenheit gegeben, Ideen anderer zu ergänzen und sich die gesamte Tapete anzuschauen. Anschließend wird sie aufgehängt

Schritte durchs Jahr

20 Minuten

eine Menge ausgeschnittener Papierfüße, Stifte

Auf vorbereitete ausgeschnittene Papierfüße schreibt jede*r seine*ihre Wünsche für das neue Jahr. Gemeinsam legt ihr sie dann auf den Boden und macht euren Weg daraus.

Spiele umformen

10 Minuten

Plakat oder Zettel, Stifte

Ihr ändert die Spielregeln bekannter Spiele so um, dass ihr viele gute Ideen sammeln könnt; bei Pfänderspielen muss, wer sein Pfand zurückbekommen möchte beispielsweise einen Vorschlag für einen Programmpunkt machen. Oder ihr spielt „Flaschendrehen“: Das Kind, auf das die Flasche zeigt, soll spontan eine Idee nennen die ein anderes Kind (oder die Gruppenleitung) auf ein Plakat schreibt.

Stadt-/Dorf-Spaziergang

60 Minuten

eventuell ein Stadtplan, Stifte, Papier

Unternehmt einen ausgedehnten und wachsamen Spaziergang durch euren Ort. Überlegt euch vorher eine Strecke, bei der ihr an verschiedenen wichtigen Gebäuden, Spielplätzen, Werbetafeln usw. vorbeikommt. Die Kinder sollen unterwegs das aufschreiben, was ihnen auffällt bzw. welche Ideen sie für Gruppenstunden bekommen. Sie können auch Symbole oder Gegenstände von ihrem Spaziergang mitbringen.

Variante 1: Ihr macht dreimal während eures Spaziergangs Pausen (Bank im Stadtgarten, Spielplatz, Pfarrhaus, ...) und sammelt mit den Kindern die Sachen, die ihnen bisher eingefallen sind. Schreibt alles auf.
Variante 2: Ihr macht einen Spaziergang mit gezielten Stationen, bei denen der*die Leiter*in (eventuell mit Unterstützung) etwas vorbereitet hat. Beispiel: Besuch beim Kinderbüro der Stadt, mit dem ihr ein kurzes Gespräch vereinbart habt; Besuch der Kirche im Ort mit Besichtigung; ein gemeinsames Spiel auf der Wiese/auf dem Fußballplatz; usw.
Variante 3: Die Luxus-Version für die Großstadt: eine Halbtags-Erkundungsfahrt mit den öffentlichen Verkehrsmitteln durch die Stadt zu interessanten Stellen. Erkundigt euch nach Gruppenfahrscheinen oder Ermäßigungen. Vielleicht könnt ihr diese Fahrt auch in der Gruppe vorbereiten (Ziele suchen, Termin vereinbaren, weitere Begleitpersonen suchen)

Sternwürfeln

10 Minuten

ein Plakat, Stifte, eine Spielfigur, ein Würfel

Auf einem Kreis werden die Buchstaben des Alphabets festgehalten. Nun wird eine Spielfigur auf ein Buchstabenfeld gestellt und nach anschließendem Würfeln je nach Augenzahl weitergesetzt. Das Kind das an der Reihe ist, soll nun mit diesem Anfangsbuchstaben eine Idee finden. Die Idee wird in das Buchstabenfeld hineingeschrieben. Wem nichts einfällt, sagt eine ganz verrückte Idee. Vielleicht lässt sich auch daraus gemeinsam mit den anderen etwas machen.

Symbole suchen

10 Minuten

keins

Die Kinder werden dazu aufgefordert, sich Gegenstände als Symbol für das zu suchen, was sie gerne tun möchten. Im Kreisgespräch werden die Symbole bzw. die dahinter stehende Idee oder der Wunsch vorgestellt.

Wunschluftballons

20 Minuten

Luftballons, kleine Zettel

Die Kinder schreiben ihre Wünsche auf Papier, rollen dieses zusammen und stecken es in einen Luftballon. Die Luftballons werden aufgeblasen, und die Kinder können damit spielen. Die Zettel der Luftballons, die beim Spielen zerplatzen, werden in der Gruppe mit allen besprochen.
Variante: Jede*r bekommt zu Anfang drei Luftballons, darf diese aufpusten und schreibt auf jeden einen Vorschlag. Wird bei der anschließenden Diskussion ein Vorschlag abgelehnt, wird der entsprechende Luftballon zum Platzen gebracht.

Zauberstab

15 Minuten

Stab

Wer den Zauberstab in der Hand hat, kann in seiner Vorstellung die Umwelt verwandeln. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Nach höchstens drei Verwandlungen wird der Zauberstab weitergegeben. Dazu gibt es folgende Geschichte:

„Glaubt ihr an Feen?“ „Nein!“ „Dann stellt es euch wenigstens mal vor. Ihr sitzt nichtsahnend in der Gruppenstunde, und es erscheint euch eine wunderschöne Fee. Ehe ihr euch verseht, drückt sie euch einen Zauberstab in die Hand und sagt: „Ihr könnt damit die Welt so verzaubern, wie ihr es euch wünscht“ und sie ist verschwunden. Tja, setzt euch mal hin und baut sie euch, eure Traumwelt.“

7.4 zur Entscheidungsfindung

Um über bestimmte Themen und Inhalte mitbestimmen, d. h. mitentscheiden zu können, ist es oft erst nötig, sich eine Meinung zu bilden. Als Gruppenleiter*innen solltet ihr darauf achten, dass sich dabei möglichst alle beteiligen. Im Entscheidungsprozess zeigt sich, ob die Voraussetzungen für Mitbestimmung so gestaltet sind, dass die Kinder ihre Chancen ergreifen können.
Gerade vor wichtigen Entscheidungen sollten die Gruppenleiter*innen nochmals prüfen:

- Haben alle ausreichende Informationen zur Verfügung?
- Verstehen alle, worum es geht?
- Haben alle Gelegenheit, sich die Folgen der Entscheidung vor Augen zu führen?
- Haben auch die zurückhaltenden Kinder angemessene Gelegenheiten sich zu beteiligen?
- Ist das Klima in der Gruppe einer sachlichen Entscheidung zuträglich?
- Gibt es genug Möglichkeiten alle mit allen in Verbindung zu bringen, um harte Koalitionen aufzuweichen und echte Argumentationen zu ermöglichen?
- Werden alle hinter der Entscheidung stehen, egal wie sie ausfällt?

Auch die Art und Weise, wie wichtige Entscheidungen fallen, muss vorher für alle klar sein: geheim oder offen, einfache oder 2/3-Mehrheit oder sogar Konsens. So kompliziert es sich anhört, so einfach ist es doch, wenn schon mehrere Entscheidungen gefällt wurden und die Gruppe ein eigenes System entwickelt hat.

Wir haben euch einige Methoden zusammengesucht, die euch den Weg zu einer Entscheidung erleichtern können.

1, 2 oder 3

10 Minuten

Pappe, Stifte, Klebeband

Je nach Anzahl der Entscheidungsmöglichkeiten werden auf dem Boden (auf Pappe) Felder oder Kreise aufgemalt – mit Symbolen für die zur Auswahl stehenden Themen oder Aktionen. Solange die Musik läuft, können die Kinder durch alle Felder hüpfen. Wenn die Musik stoppt, müssen sie ganz schnell in das Feld springen, für das sie sich entschieden haben. Falls ihr klare Entscheidungen wollt, macht mehrere Durchgänge, bei denen jeweils das Feld mit den wenigsten Zustimmungen wegfällt.

3, 2, 1

10 Minuten

Klebepunkte, Stifte, Plakate

Alle Ideen werden untereinander auf ein Plakat geschrieben. Jedes Mitglied bekommt sechs Klebepunkte, die es so verteilen kann: drei Punkte für die Idee, die ihm am besten gefällt. Zwei Punkte für die zweitbeste und ein Punkt für die drittbeste Idee. Die Punkte werden hinter die aufgeschrieben Idee geklebt und anschließend ausgezählt.

Abstimmung zu Fuß

10 Minuten

Klebeband

Auf den Fußboden wird mit Klebeband eine Skala von 100 („Total Klasse!") bis 0 („Finde ich doof!") aufgeklebt. Die vorgeschlagenen Aktionen werden vorgelesen. Die Mitglieder können ihre Wünsche zum Ausdruck bringen, indem sie sich ihrer Meinung entsprechend auf die Skala stellen.

Ampelspiel

10 Minuten

rote, gelbe und grüne Karten

Jede*r erhält drei Karteikarten (eine rote, eine gelbe, eine grüne). Vorher hat sich die Gruppe Behauptungen/Vorschläge überlegt, zu denen jetzt die Meinung aller gefragt ist. Eine Meinung wird aufgestellt und jede*r hebt eine Karteikarte: Zustimmung - grün, Ablehnung - rot, Nichtbetroffenheit/Unentschiedenheit - gelb. Im Anschluss können Erläuterungen/Blitzlichter eingeholt werden.

Brennpunkt

30 Minuten

Karten, Zettel, Pinnwand oder Flipchart zur Übersicht

Zuerst werden Zweiergruppen gebildet, in denen jeweils sechs Ideen präsentiert werden, d. h. jede*r stellt drei seiner*ihrer favorisierten Ideen vor. Nach Ablauf einer vorgegebenen Zeitspanne müssen die Kinder sich auf drei Ideen einigen.

Je nach Größe der Gruppe finden sich nun Vierer-, Sechser-, oder Achtergruppen zusammen. Wieder wird präsentiert, diskutiert und versucht, sich auf drei Ideen festzulegen. Dies setzt sich so lange fort, bis sich zwei Gruppen gegenüberstehen und nun alle gemeinsam aus den verbliebenen sechs Vorschlägen drei auswählen.

Durch einfache Abstimmungsverfahren kann nun ein endgültiges Ergebnis herbeigeführt werden.

Diese Methode eignet sich zur Sammlung von Themen sowie zur Erarbeitung von Gemeinsamkeiten. Hier sollte zu Beginn lediglich ein Impuls bzw. eine Fragestellung vorgegeben werden. Wurden im Vorfeld bereits zahlreiche Ideen gesammelt, kann durch Anwendung des Brennpunkts eine Entscheidungsfindung herbeigeführt werden.

Caucus-Verfahren

10 Minuten

keins

Die einzelnen Ideen werden im Raum verteilt, die Kinder stellen sich zu der von ihnen bevorzugten Idee. Im zweiten Schritt werden die Ideen, bei denen niemand steht, herausgenommen. Die Ideen bei denen wenig stehen werden ebenfalls herausgenommen, die Kinder die dort standen müssen sich dann zu einer anderen Idee stellen. Dies wird so oft gemacht bis sich die gewünschte Anzahl an Ideen herauskristallisiert hat.

Gummibärchen-Planung

10 Minuten

Gummibärchen, Teller, Stifte, Papier

Eine besonders nette und leckere Methode! Die vorgeschlagenen Veranstaltungen werden auf einzelne Zettel aufgeschrieben. Diese werden jeweils mit einem Teller voller Gummibärchen (so viele Gummibärchen wie anwesende Kinder) im Raum verteilt. Alle dürfen jetzt von den drei Tellern, die bei ihren Lieblings-Veranstaltungen stehen, jeweils ein Gummibärchen essen. Die Aktionen mit den wenigsten übriggebliebenen Gummibärchen werden durchgeführt.

Hammelsprung

10 Minuten

keins

Alle stehen in einer Reihe hintereinander. Auf ein Kommando der Gesprächsleitung springen alle nach rechts oder nach links, wobei eine Seite für „Ja“ und die andere Seite für „Nein“ steht. Dann wird ausgezählt, wie viele Kinder auf jeder Seite stehen.

Kugellagerdiskussion

20 Minuten

keins

Für diese Diskussion wird eine gerade Anzahl von Kindern benötigt. Die eine Hälfte setzt sich in den Außenkreis mit dem Gesicht zur Kreismitte, die andere Hälfte der Kinder setzt sich in den Innenkreis, mit dem Gesicht nach Außen gerichtet – d. h. es sitzen sich dann immer zwei Kinder gegenüber. Zu einem vereinbarten Thema sprechen alle Paare gleichzeitig ca. drei Minuten lang miteinander. Dann wird das Gespräch abgebrochen, und der Innenkreis rückt im Uhrzeigersinn einen Platz weiter. Dadurch erhält jede*r ein neues Gegenüber und diese Paare sprechen nun wieder über dasselbe Thema. So wird die Meinungsbildung lebendiger.

Meine Position

10 Minuten

ein Gegenstand, der mit dem Thema zu tun hat, alternativ ein Bild oder Schlüsselwort

Nach einer kurzen Einführung wird ein Gegenstand bzw. ein Bild o. ä. in die Mitte des Raumes gelegt. Die Kinder nehmen eine Position zu diesem ein. Dadurch drücken sie die

individuelle Verbundenheit zum Thema aus. Nähe und Distanz können auch Einverständnis und Ablehnung, sowie Wohlbefinden und Unbehagen ausdrücken.
Den Möglichkeiten sind hier keine Grenzen gesetzt. Wenn die Positionen eingenommen und von den anderen wahrgenommen werden, erfolgt ein kurzes Statement über die Gründe der Positionierung. Enthaltungen sind erlaubt. „Meine Position“ kann auch als Feedback-Methode angewandt werden. Bei dieser Form werden Begriffe auf Karten geschrieben und in die Mitte des Raumes gelegt.

Lasst den Körper sprechen

10 Minuten

keins

Nachdem alle Meinungen und Vorschläge zu einem bestimmten Thema gesammelt worden sind, bildet die Gruppe einen Kreis. Die Vorschläge werden von den Gruppenleiter*innen nacheinander vorgelesen.
Die Meinungen der Kinder werden pantomimisch oder mit der Mimik wiedergegeben z. B. abwehrende Haltung. Das darauf folgende Gespräch dient zur Klärung der Gesten oder Pantomimen, bestimmten Äußerungen, die durch die Gestik oder Mimik ausgedrückt sind. Abschließend findet eine Abstimmung statt.

Mehrheitsentscheidung mit bunten Klebepunkten

10 Minuten

mehrere große Plakate, dicke Stifte, Klebepunkte

Alle Themen und Ideen werden auf ein großes Plakat nebeneinander geschrieben. Dann wird unter jede Idee ein großes Gesicht mit Augen und Nase, aber ohne Mund gemalt. Die Kinder kleben nun zu ihren gewünschten Themen Klebepunkte auf. Die Punkte sollen den Mund bilden. Das Thema mit dem breitesten Mund (meisten Punkte) ist also das vorrangige und wichtigste für die Gruppe.

Tipp: Es empfiehlt sich, bei Mehrheitsentscheidungen einen zweiten Wahlgang zu machen: Nachdem in einer ersten Wahl die Vorschläge vorsortiert wurden, werden anschließend noch einmal die zwei oder drei meistgenannten Themen verhandelt und die Kinder können neu unter diesen eingeschränkten Alternativen entscheiden.

Waage

25 Minuten

ein Kleiderbügel für Röcke, eine Schnur, zwei Körbchen, viele gleichschwere kleine Gegenstände (z. B. Geldstücke, Steine)

Eine Waage kann aus einem Kleiderbügel für Röcke und daran gebundene Körbchen selbst gebaut werden. Jedes Thema wird zunächst extra abgewogen, in der Mitte liegen gleichschwere Gegenstände. Die Kinder sitzen nun im Kreis und bringen Argumente für oder gegen das Thema vor; die Gruppe entscheidet, wie viel Gewicht(e) dem Argument gegeben werden. Die beiden Themen, die am stärksten gewichtet werden, werden noch einmal gegeneinander gewogen.

Wasserstand messen

10 Minuten

gefärbtes Wasser (Lebensmittelfarbe), ein Becher je Kind, mehrere Messbecher

Jedes Kind erhält in einem Becher die gleiche Menge gefärbtes Wasser. Für jede Anregung gibt es einen Messbecher (eventuell auch mehrere gleiche Gläser). Die Kinder teilen das Wasser nun je nach Grad der Zustimmung zu den Vorschlägen auf die verschiedenen Messbecher auf: bei guten Ideen kippen sie viel Wasser in den Messbecher, bei Ideen, die ihnen nicht zusagen, keins.

7.5 zur Reflexion

Rückblicke sollte man nicht nur einmal im Jahr oder am Ende einer Freizeit bzw. eines Projekts machen. Hin und wieder ist es für Gruppenleitungen wie auch für die Kinder ganz hilfreich, die vergangenen Gruppenstunden und ihre Themen, Spiele oder Aktionen zu überdenken. Kinder bekommen die Möglichkeit, euch zu sagen, was ihnen zur Zeit besonders gut oder auch weniger gut gefällt. Sie erkennen, dass ihre Meinung über die Gruppenstunden wichtig ist und lernen diese laut auszusprechen.
Ihr könnt dann zukünftigen Gruppenstunden viel besser an den Wünschen und Bedürfnissen eurer Gruppenkinder ausrichten.
Wenn die Kinder am Anfang vielleicht noch etwas schüchtern und zurückhaltend sind, so lernen sie mit der Zeit, ihre Meinung zu äußern.

Wann sollen solche Reflexionen eingeplant werden?

Habt ihr euch in den Gruppenstunden längere Zeit mit einer Sache beschäftigt, dann am Ende dieser Aktion, ansonsten richtet euch nach eurer Einschätzung. Vorschlag: alle zwei bis drei Monate. In Ferienfreizeiten mindestens einmal in der Mitte der Zeit. Eine kurze Rückmelderunde bietet sich als regelmäßiger Abschluss der Gruppenstunde an. Wie ihr diese gestalten könnt, erfahrt ihr im nächsten Abschnitt.

Folgende Punkte sorgen für eine erfolgreiche Rückmeldung in eurer Gruppenstunde:

- Plant ausreichend Zeit für die Rückmeldung in den Gruppenstundenablauf ein.
- Sorgt für einen passenden Rahmen. Wenn alle Gruppenkinder schon ihre Jacken anhaben und an der Tür stehen, wird weniger Gesprächsbereitschaft da sein, als in einer geordneten Runde am Tisch.
- Für die Kinder und euch ist es hilfreich, wenn die Rückmeldung immer nach dem gleichen Prinzip (z. B. Sitzort, Abschlusslied, …) abläuft.
- Vereinbart klare Gesprächsregeln. Eine geordnete Redestruktur erleichtert die Aufnahme der Aussagen der Kinder. Ein Gegenstand wie z. B. ein Redeball verdeutlicht euren Gruppenkindern, wer gerade das Wort für die Rückmeldungen hat und wohin alle Augen und Ohren gerichtet sein sollen. Gegensätzliche Meinungen sollen nicht während der Aussage eingeworfen werden, sondern entweder im Anschluss gesammelt oder geäußert werden, wenn man selber dran ist.

- Gestaltet die Rückmeldung in der Gruppenstunde methodisch interessant. Durch spielerische und handfeste Gestaltung erleichtert und ermuntert ihr eure Gruppenkinder eher, euch Rückmeldungen zu geben als durch die bloße Aufforderung „Sagt mal was!“.
- Macht euren Gruppenkindern klar, dass jede*r eine eigene Meinung hat und diese auch äußern darf, wenn sie der Meinung anderer widerspricht. Jedes Mitglied der Gruppe soll die Aussagen der Anderen ernst nehmen.
- Nehmt selbst jede Aussage ernst, auch wenn sie vielleicht sehr kritisch ist oder nur von einer einzelnen Person kommt. Reagiert ihr abweisend oder gekränkt, so werden die Kinder sich mit der Zeit vielleicht nicht mehr trauen, Negatives zu äußern.
- Jedes eurer Gruppenkinder darf und muss zu Wort kommen.
- Ermutigt eure Gruppenkinder, sowohl über Gelungenes wie auch Misslungenes nachzudenken und dies zu äußern.
- Haltet die Aussagen eurer Gruppenkinder fest, damit ihr euch bei euren weiteren Planungen daran erinnert.
  Es kann auch sehr hilfreich sein, wenn ihr euch mit euren Kolleg*innen aus der Gruppenleitung über die Rückmeldung austauscht. Dann könnt ihr überlegen, was ihr bei der nächsten Reflexion vielleicht verbessern könnt.
- Teilt euren Gruppenkindern mit, wenn ihr etwas wegen ihrer Rückmeldungen ändert. Dann wissen sie, dass ihr sie ernst nehmt.

Ampelspiel

10 Minuten

vorbereitete Thesen, je Person jeweils ein rotes, ein gelbes und ein grünes Kärtchen

Es gibt drei verschieden Möglichkeiten, die eigene Meinung zu den vorgegebenen Thesen abzugeben. Dazu erhält jede*r eine Karte in den Farben rot, gelb, und grün.

Rot bedeutet „Ich stimme nicht zu“, gelb bedeutete „Ich bin mir nicht sicher“ und grün bedeutet „Ich stimme zu“. Zu den einzelnen Thesen werden dann jeweils mittels der Kärtchen Tendenzabstimmungen vorgenommen. Anschließend können die Tendenzen ausgewertet und dann zielgerichtet weitergeplant und -diskutiert werden

Auswertung mit Stofftier

10 Minuten

Stofftier oder Handpuppe

Die Gruppenleiter*innen nehmen eine Handpuppe oder ein Stofftier und erzählen eine kurze Geschichte. In dieser Geschichte berichten sie, wie die Handpuppe heißt, wer sie ist, wie sie auf die Idee kam, die Gruppenstunde zu besuchen und was sie von den Kindern wissen will.

Die Kinder erzählen dann ihrerseits über ihre Gruppe. Die Puppe könnte fragen: Was habt ihr in der letzten Gruppenstunde gemacht? Was hat dir am meisten Spaß gemacht? Was war nicht so toll? Was würdest du gerne anders machen? Konntest du das machen, was du dir vorgestellt hast?

Tipp: Vielleicht wird die Puppe oder das Stofftier Dauerbegleiter in eurer Gruppe, die/das in regelmäßigen Abständen die Gruppe besucht, und sich Neues und Altes von den Kindern erzählen lässt.

Blitzlicht

10 Minuten

keins

Die Kinder sitzen in einem Stuhlkreis. Feste Regeln für das Blitzlicht sind:

- Jede*r hat die Möglichkeit etwas zu sagen.
- Niemand wird gezwungen etwas zu sagen.
- Die Aussagen werden weder kommentiert noch diskutiert.
- Die Dauer der jeweiligen Beiträge kann variabel festgelegt werden. Die Kinder antworten auf eine gestellte Frage, z. B.: Wie fühlt ihr euch momentan? Wie zufrieden seid ihr mit dem Arbeitsergebnis? oder Wie habt ihr die Gruppe heute erlebt?

Für die Reihenfolge der jeweiligen Beiträge kann ein Symbol z. B. ein Sprechstein an die Person weitergereicht werden, die sich äußern möchte. Jede Äußerung hat ihren Bestand und ihre Geltung. Diese Tatsache bestärkt die Kinder selbstsicher über das zu reden, was sie bewegt.

Der Mensch

15 Minuten

große Plakate oder Tapetenrollen, Stifte, Scheren

Auf große Papierbahnen oder Pappe werden Menschen aufgemalt mit Kopf, Körper, Armen, Händen, Beinen und Füßen. Wer möchte kann diese Figuren auch noch ausschneiden. Die Kinder können nun – einzeln oder in Kleingruppen – an die entsprechende Stelle des aufgezeichneten Menschen aufmalen oder schreiben, was ihnen gut getan und gefallen hat und was nicht so schön war. (Welches Gefühl hatte ich im Bauch, im Kopf, im Herzen? Was habe ich mit den Händen, mit den Füßen, ... gemacht?)
Anschließend werden die Menschen gemeinsam angeschaut und eventuell noch ergänzt und besprochen.

Echo-Reflexion

10 Minuten

keins

Ihr steht alle in einem Kreis. Ein Kind fängt an. Es sagt in einem Satz, was an der Gruppenstunde gut oder schlecht war und macht eine passende Geste oder Körperbewegung dazu. Alle, die der gleichen Meinung sind, wiederholen, laut den Satz und die Bewegung. Über die verschiedenen „Echos "kann im Anschluss kurz geredet werden. Wie immer gilt: Nur wer was sagen will, tut es auch!

Fünf-Finger-Reflexion

10 Minuten

keins

Mit Hilfe der Finger wird mitgeteilt wie man eine Aktion fand. Zu jedem Finger sagt man die Punkte, die man entsprechend bewertet.

- Daumen: Das fand ich super.
- Zeigefinger: Darauf möchte ich hinweisen.
- Mittelfinger: Das fand ich schlecht.
- Ringfinger: Das liegt mir am Herzen.
- Kleiner Finger: Das kam zu kurz.

Gruppenstundenbarometer

10 Minuten

Plakat, Holzwäscheklammern

Vorbereitung: Barometer malen, bauen, kaufen …

Jedes Kind erhält eine Holzwäscheklammer, auf die es seinen Namen schreibt. Das Kind hängt diese an das Gruppenstundenbarometer entsprechend der Meinung über die Gruppenstunde oder einzelner Gruppenstundeninhalte. Dazu soll das Kind kurz erklären, weshalb es seine Wäscheklammer auf seine Position gehängt hat.

Kekse und Leckerbissen

10 Minuten

Kekse und Schokolade oder Bonbon

Jedes Kind bekommt einen Keks und ein Leckerbissen. Der Reihe nach soll jedes Kind erzählen, was ihm an diesem Tag „auf den Keks" gegangen ist und was ein Leckerbissen/ Bonbon war.

Klagemauer

45 Minuten

große Papierbögen, rote oder orange DIN-A4-Zettel/Karten (jeder erhält davon mind. 4 bis 5), schwarze Stifte, Kleber, 1 bis 2 Wolken, 4 bis 5 Streifen, Stühle

Zu einer bestimmten Frage werden Kritikpunkte gesammelt und formuliert. Die Frage sollte möglichst eine Herausforderung darstellen und mehrere Antworten zulassen. Die Leitfrage für eine Klagemauer könnte beispielsweise sein: Was uns in unserer KjG stinkt …! Was uns nervt …! oder Was uns Stress macht …!

Es sollten mehrere Formulierungen für eine Frage möglich sein. Die Zielsetzung der Frage soll dadurch nochmals verdeutlicht werden. Die Leitfrage wird auf eine Wolke mit der Überschrift „Klagemauer" geschrieben.

Es werden Gruppen mit vier bis fünf Kindern gebildet. Die Gruppen erhalten nun das benötigte Material ausgehändigt (rote DIN-A4-Zettel, Stifte und Kleber) und finden sich in Stuhlkreisen zusammen.

Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Jede*r schreibt für sich.
- Alle Äußerungen sind erlaubt.
- Die roten Zettel oder Karten werden quer beschriftet.
- Auf jeden Zettel wird nur ein Kritikpunkt geschrieben.
- Es soll versucht werden groß und deutlich, in der Mitte des Zettels/der Karte zu schreiben, es sollte noch aus größerer Entfernung lesbar sein.

Meist ist es besser, bereits ein, zwei beschriebene Zettel als Anschauungsmaterial zu zeigen.

Die Kritikzettel werden in der Kleingruppe kurz besprochen und ggf. ergänzt, falls durch das Gespräch neue oder zusätzliche Ideen entstehen sollten.

Während die Kleingruppen schreiben, breiten die Gruppenleiter*innen einen Riesenpapierbogen auf dem Fußboden aus und kleben die Wolke darauf. Nach acht bis zehn Minuten, können die ersten Gruppen bereits mit dem Aufkleben ihrer Kritikpunkte beginnen. Diese werden in Form von Mauersteinen, in versetzten Reihen geklebt. Die fertige Klagemauer, bestehend aus Kritikzetteln, wird an die Wand gehängt.

Körperreflexion

10 Minuten

vorbereitete Thesen

Vor der Gruppenstunde müsst ihr einige Sätze vorbereiten, die ihr dann einzeln vorlesen könnt (beispielsweise: „Heute habe ich mit viel Lust mitgemacht."). Die Kinder heben nun ihre Arme je nach Grad der Zustimmung: Arme ganz nach oben = stimmt genau; Arme ganz nach unten = stimmt gar nicht; Arme in Zwischenhöhe = manchmal ja, manchmal nicht; natürlich sind auch andere Zwischenstufen möglich.

Lob- und Meckerhut

10 Minuten

zwei Hüte

Das Kind, das den Lobhut aufhat, darf nur Positives sagen, beim Meckerhut darf Kritik geübt werden. Wichtig ist, dass nur das Kind sprechen darf, das einen Hut aufhat. Dabei können Fragen beantwortet werden wie: „Was habe ich erlebt? Was war für mich wichtig? Was freute mich? Was ärgerte mich? Wie habe ich mich heute in der Gruppe gefühlt?"

Maldiskussion

20 Minuten

Plakat und Stifte

Es bilden sich Kleingruppen (fünf bis sieben Kinder). Jeweils in der Mitte liegt ein großes Blatt Papier und mehrere Stifte. Das Thema der Diskussion wird als Frage in die Mitte geschrieben. Nun können alle in einer Ecke des Blattes Stellung beziehen, aber es darf nicht gesprochen werden und auch Schriftzeichen sind verboten. Nach zehn Minuten können zu den Bildern und Kritzeleien der anderen Kinder Fragen gestellt werden.

Phantasiereise

20 Minuten

CDs, Kissen oder Wolldecken

Die Gruppenleiter*innen machen mit den Kindern zusammen eine Reise durch das Programm der letzten Zeit (Stichpunkte vorher notieren). Zu einer ruhigen Musik legen sich alle bequem hin. Die Gruppenleitung erzählt nun, was in den vergangenen Gruppenstunden passiert ist und erinnert dabei auch an lustige Begebenheiten, an Dinge, über die geredet wurde und andere Besonderheiten. Wenn die „Reise durch die Vergangenheit" vorbei ist, erzählen alle, was ihnen sonst noch eingefallen ist.

Rollenspiel

20 Minuten

bunte Tücher oder ähnliches

Es bilden sich kleine Gruppen mit drei bis fünf Kindern. Diese erhalten die Aufgabe sich eine Szene auszudenken und zu spielen, die ihnen in der Gruppenstunde oder Ferienfreizeit besonders gut gefallen hat. Die Gruppen haben zehn Minuten Zeit, sich vorzubereiten und spielen dann nacheinander die Szenen vor. Im Anschluss an die Rollenspiele wird über die Unterschiede oder Gemeinsamkeiten gesprochen.

Natürlich kann die Rollenspielaufgabe auch anders lauten, etwa: „So soll sich unsere Gruppe verändern“ oder „Das fanden wir in letzter Zeit doof“.
Variante: Jede Kleingruppe erhält eine andere Aufgabe oder die Gruppen bilden sich zu den jeweiligen Aufgaben.
Tipp: Die Methode eignet sich gut für Wochenenden oder Ferienfreizeiten!

Smilies malen

15 Minuten

ein großes Plakat, Stifte, oder Klebepunkte mit Smilies

Zuerst sammelt ihr (Kinder und Gruppenleiter*innen), was ihr in letzter Zeit alles erlebt und gemacht habt. Vielleicht auch, was ihr geplant hattet, was aber nicht stattgefunden hat. Schreibt alles auf, was euch einfällt. Anschließend erhält jede*r einen Buntstift und die Aufgabe, die Aktionen der Gruppe mit Smilies zu bewerten: Malt das Gesicht, das eurer Meinung nach passt, hinter jede Aktion, die ihr aufgeschrieben habt.
☺ = Das war toll, hat mir gefallen.
😐 = Das fand ich nicht schlecht, aber auch nicht super.
☹ = Das fand ich doof, das möchte ich nicht noch einmal machen oder erleben.

Was hat die meisten „Lächeln“ erhalten, was die meisten „Schmollgesichter“?
Was wollt ihr beibehalten oder wieder mal machen? Was soll sich verändern?

Sonne, Wolken, …

10 Minuten

Plakat, Stifte

Vorbereitung: Wetterplakat malen

Ihr entwerft ein großes Plakat, auf dem ihr verschiedene Wetterarten malt. Jede*r kann jetzt in die Sonne seine*ihre positiven Eindrücke, in die Regenwolke seine*ihre Verbesserungsideen bzw. Wünsche oder in die Gewitterwolke die negativen Eindrücke eintragen.

Stimmungsbarometer

10 Minuten

Plakat, wahlweise Klebepunkte, mehrere dicke Filzschreiber

Ein Stimmungsbarometer wird gut sichtbar und zugänglich im Raum aufgehängt. Die Kinder sollten sich in regelmäßigen Abständen über ihr Befinden äußern. Die jeweilige Stimmungslage ist durch Aufkleben von Punkten, oder durch Aufmalen eines Kreuzes auszudrücken. Zur Auswahl stehen ihnen drei Kategorien: Ein lachendes, missmutiges oder neutrales Gesicht.
Am Ende der Veranstaltung betrachtet die Gesamtgruppe das Barometer, lässt alle Phasen noch einmal Revue passieren und wertet das Barometer aus. Bei sehr langen Veranstaltungen kann eine Zwischenauswertung in der Gesamtgruppe erfolgen.

Vier Ecken

10 Minuten

vorbereitete Thesen, vier Plakate, dicker Stift, Klebeband

Vorbereitung: Auf vier Plakate schreibt ihr in großer Schrift je einen der vier Sätze: „Ja, das stimmt!“, „Ich weiß nicht!“, „So ein Quatsch!“, „Verstehe ich nicht!“ (oder andere Formulierungen)
In den vier Ecken des Raumes werden die Schilder aufgehängt. Nacheinander werden dann einzelne Thesen vorgelesen (beispielsweise „Ich konnte mich heute gut einbringen.“) Die Kinder stellen sich der Meinung entsprechend in eine der vier Ecken. Die Ergebnisse werden für alle sichtbar festgehalten und entweder nach jedem Durchgang oder später besprochen.

Volltreffer

10 Minuten

eine vorbereitete Zielscheibe, Stifte, Klebepunkte

Vorbereitung: Ihr malt eine große Zielscheibe auf einen Papierbogen. Der äußere Ring erhält 10 Punkte, der innerste 100. Die unterschiedlichen „Tortenstücke“ werden mit den zu bewertenden Aktionen und Aktivitäten beschriftet. Jedes Kind bekommt so viele Klebepunkte wie es Tortenstücke auf der Zielscheibe gibt. Mit denen kann es nun die Aktion zwischen 10 und 100 auf der Zielscheibe bewerten.

Wollknäuel

10 Minuten

Wolle

Ein Wollknäuel wird in einem Kreis von Person zu Person geworfen. Die*derjenige, die*der das Wollknäuel in der Hand hat, kann erzählen, wie ihr*ihm die Aktion, der Tag, etc. gefallen hat. Wenn er*sie fertig ist, wird das Wollknäuel zum Nächsten weitergeworfen, bis alle an der Reihe waren.

Wunsch- und Meckerkasten

durchgängig

Kasten (normaler Briefkasten oder selbstgebastelter Kasten), evtl. vorbereitete Formblätter

Die Methode des Wunsch- und Meckerkastens ist in vielfältigen Bereichen anwendbar. Sie eignet sich besonders, um kontinuierliche Meinungsbilder von Kindern zu erhalten.

Wichtig ist im Vorfeld die Bekanntmachung des Wunsch- und Meckerkastens. Denn damit der Briefkasten auch rege genutzt wird, müssen verschiedene Informationen unter die Kinder gebracht werden, z. B.:

- Was ist ein Wunsch- und Meckerkasten?
- Wofür soll er gut sein?
- Wer kann ihn nutzen?
- Wo ist er aufgestellt?
- Wie oft wird der Kasten geleert?
- Wer bekommt die Wunsch- und Meckerzettel?
- Was passiert damit? Welche Folgen hat das?

Zeugnis

15 Minuten

vorbereitete Zeugnisbögen, Buntstifte, Filzer

Die Leitung (Gruppenstunde, Freizeit u. a.) verteilt an die Teilnehmer*innen „Zeugnisse“, die verschiedene „Fächer“ beinhalten wie z. B. „Die Spiele fand ich ... und gebe daher eine ... (Note).“; „Das Essen fand ich ... und gebe daher eine ...“. Die Kinder bekommen Zeit diese auszufüllen und zu verzieren. Anschließend kommt es zur Zeugnisübergabe.

8. Ich will aber … weitere Infos

8.1 Links

www.kjg-drache.de
Homepage des KjG-Diözesanverbandes Rottenburg-Stuttgart

www.kinder-ministerium.de
virtueller Gang durch ein Ministerium, unter anderem mit Kinderzeitschrift zum Mitmachen

www.kindersache.de
Kinderwebsite des Deutschen Kinderhilfswerkes mit guter Politik- und Kinderrechtsseite

www.hanisauland.de
Kinderwebsite der Bundeszentrale für politische Bildung

www.news4kids.de
private Initiative um Nachrichten für Kinder zugänglich zu machen

www.kinderpolitik.de
Deutsches Kinderhilfswerk e. V. – Infostelle Kinderpolitik

8.2 Literaturtipps

1. Kinder mischen mit – Handreichung für Gruppenleiter*innen, KjG-Bundesverband

2. Spielräume für Kinder – Aktionsheft zur Aktion – Wir mischen mit für Kinderrechte, KjG-Bundesverband

3. Eigenwert statt Markenwert – Aktionsheft 2 zur Aktion – Wir mischen mit für Kinderrechte, KjG-Bundesverband

4. Ausländische Kinder bei uns – Aktionsheft 3, KjG-Bundesverband

5. Mädchenträume, Jungenträume – Aktionsheft 4, KjG-Bundesverband

6. Hoka Poka vom Zauber der Mitbestimmung, KjG-Diözesanverband Freiburg

7. Gemeinsam Projekte starten, KjG-Diözesanverband Freiburg

8. Kindermitbestimmung auf Mitgliedervollversammlungen, KjG-Diözesanverbandes Freiburg

9. Kindermitbestimmung auf KjG-Mitgliedervollversammlungen, KjG-Diözesanverbandes Köln

10. Ratz-Fatz-Ideen, Anregungen und Methoden für die Kindergruppenarbeit, Bischöfliches Generalvikariat Osnabrück

11. Kinder können mehr, Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg

12. Startklar für Kindergruppen, Katholische Landjugendbewegung Rottenburg-Stuttgart

13. Handbuch Kinder – Aktions-Koffer, Münchner Kinder- und Jugendforum/Kultur und Spielraum

8.3 Dank

Wir bedanken uns ganz herzlich bei allen Menschen, die in irgendeiner Form zum Gelingen dieser Arbeitshilfe für Kindermit-bestimmung in der KjG beigetragen haben.

Besonders danken wir
dem KjG Bundesverband und
den KjG Diözesanverbänden Freiburg und Köln.

Impressum

Redaktion
Andreas Chucherko
Helen Fischer
Anna Grebe
Susanne Grimbacher
Dominik Hackenberg
Julia Kirchhauser
Daniela Klaß
Annika Klöble
Sebastian Latoska
Fabian Schwarz
Johanna Schwarz

neu überarbeitete Fassung März 2018

Die Arbeitshilfe gibt es auf
www.kjg-drache.de zum Download.

Katholische junge Gemeinde Rottenburg-Stuttgart

Antoniusstraße 3
73249 Wernau

07153 3001-129
kjg@bdkj.info

www.kjg-drache.de
www.facebook.com/kjgdrache
kjg_rostu